

360 LIVE

Exklusiv-Report auf 4 Seiten
**SUMPFKRAUT-
 GEFLÜSTER**
 THC, LSD, GHB:
 Drogen in Videospielen

CAPCOM PACKT AUS
**RESIDENT EVIL
 OPERATION RACCOON CITY**
 FÜR UMBRELLA AUF ZOMBIE-JAGD. PLUS:
 STREET FIGHTER X TEKKEN, DRAGON'S DOGMA...



6 SEITEN: TEST & INTERVIEW
PORTAL 2
 Kartoffeln, Gleitgel, Koop-Modus:
 der neue Hit der Half-Life-Macher

PREVIEW PLUS POSTER
DIRT 3
 Dreckig, hart und brutal stark:
 Schlamm Schlacht mit Ken Block

MAD MAX LÄSST GRÜSSEN
RAGE
 BERAUSCHENDE BILDER, ABGEDREHTE IDEEN:
 ID SOFTWARE BESCHWÖRT DIE APOKALYPSE



BRANDAKTUELL
 Prey 2 - radikal umgekrempelt!
 Red Faction: Armageddon - Koop-Check!
 Operation Flashpoint: Red River - 3-Seiten-Test!
AUSSERDEM Saints Row: The Third, Child of Eden,
 Asura's Wrath, Virtua Tennis 4, WWE, Spider-Man, Rio,
 GTA V, Transformers, Catherine, Prototype 2, Swarm
 Plus: Dead Island - Just Cause mit Zombies!



5 SEITEN KUGELHAGEL
BRINK
 Innovativ, intelligent, irrsinnig schnell:
 So spielt sich die Mehrspieler-Sensation!

Plus Poster in
 der Heftmitte!

SPACE MARINE
 Der Gears-Killer aus dem
 Warhammer-Universum?



DUNGEON SIEGE 3
 Diablo-Action in Doppel D:
 3-Seiten-Preview!



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

www.360-live.de





RESISTANCE IS FUTILE



2 Analog-Sticks mit
anpassbarem Widerstand



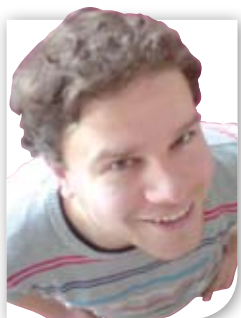
2 Multifunktionstasten –
(Multi-Function Buttons [MFB])



4 Hyperresponse-
Aktionstasten mit
Hintergrundbeleuchtung

eu.razerzone.com/onza

Willkommen bei 360 Live!



Die Fragen sind es, aus denen das, was bleibt, entsteht. Getreu diesem Motto von Erich Kästner startete 360 Live in Ausgabe 01/11 eine groß angelegte Leserumfrage. Wie gefallen dir Aktualität und

Schreibstil, wie optische Gestaltung und Themenwahl, was sagst du zu unserer Webseite und was wolltest du schon immer mal loswerden? 19 Frageblöcke galt es zu beantworten – was hunderte Leser getan haben. Die Resonanz? Überwältigend. »Super Job seit Jahren«, »sehr kompetentes Magazin«, »humorvoll«, »aktueller als manch anderes Magazin«, »das Heft rockt« und sogar »bestes Heft auf dem Markt« heißt es da. Andere werden konkreter und meinen: »Ich liebe die Tests, die sind wirklich klasse geschrieben« sowie »Habe alle Magazine zwischenzeitlich durchgetestet, aber euer Schreibstil ist mit Abstand der Beste«. Des Weiteren scheint die Community-Integration sehr gut anzukommen und wird folglich noch ausgeweitet: »So viel Kontakt zur Basis habt glaube ich nur ihr«, schreibt ein Leser. Ein anderer: »360 Live ist die Community-freundlichste Xbox-Zeitschrift, die ich kenne«. Kurzum: grandioses Feedback, für das ich mich an dieser Stelle noch mal im Namen der gesamten Redaktion bedanken möchte. Selbstverständlich gab es auch die ein oder andere kritische Stimme: »Bitte lasst euch noch öfter im Forum sehen« lautet beispielsweise eine ganz konkrete Forderung. Andere Leser wünschen sich »endlich mal was zu Xbox-Live-Indie-Games«, »mehr Interaktion über Facebook«, »noch mehr Tipps zu den Gamerpunkten«, »mal wieder ein kleines Präsent für Langzeit-Abo-Kunden«, »den Jahrgang 2009 kostenlos als PDF«, »noch mehr Infos zu den Schreiberlingen« und eine Heft-DVD. 360 Live sagt: Zur Kenntnis genommen, von jedem Einzelnen im Team.

» Die Resonanz zur Umfrage? Überwältigend. «

Zwar werden wir nicht alle Wünsche – zum Beispiel die Heft-DVD – umsetzen können, doch vieles ist bereits angeleiert. Kollegin Sabine etwa veranstaltet seit einigen Wochen interaktive Gewinnspiele auf Facebook, Jan bastelt für die nächste Ausgabe an der Indie-Games-Rubrik, Moritz brütet gerade über einer Langjährige-Abonnenten-zur-Gamescom-Bauchpinsel-Aktion, Markus spielt den Artikelreiber für den wöchentlichen Blog-Eintrag auf www.360-live.de und weil die Ideen gerade so sprudelten, hat Michael noch eine ganz besondere Aktion ausgeheckt: Gut versteckt über das gesamte Heft finden sich zahlreiche goldene Ostereier. Wer jedes davon findet und uns per E-Mail an redaktion@360-live.de oder per Post genau beschreibt, auf welcher Seite und an welcher Position das der Fall ist, der nimmt automatisch

am Oster-Gewinnspiel teil. Und sei versichert: Mit Download-Codes, Voll-

versionen, nützlicher Hardware und seltenen Goodys ist das Osternest prall gefüllt. Die genaue Übersicht aller Preise findest du zusammen mit den Teilnahmebedingungen auf www.360-live.de. Dir gefallen Aktionen dieser Art? Du hast weitere Vorschläge, wie wir 360 Live nochmals verbessern können? Dann schreib mir an soenke@360-live.de.

Nun aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE OSTEREI-AUSGABE!

Das Geschäftsjahr 2011/2012 beginnt für viele Hersteller am 1. April. Und damit auch Aktienkurs und Fans das zu spüren bekommen, platzen die Ankündigungs-Bomben meist kurz darauf: »Resident Evil: Operation Raccoon City«, »Dragon's Dogma«, »Prey 2«, »Mass Effect 3«, »Max Payne 3«, »Space Marine«, »Rage« – die Liste der Neuankündigungen respektive der »Ja-der-Patient-lebt-noch«-Meldungen ist lang. Aber auch just veröffentlichte Hits wie »Portal 2« und in Kürze erscheinende Feger wie »Dirt 3«, »Red Faction: Armageddon« und »Dungeon Siege 3« haben in dieser Ausgabe ihren festen Platz. Gilt natürlich ebenso für die Reportage, diesmal zum Skandal-Thema Drogen in Videospielen.

**NEUIGKEITEN-FLUT AB S. 6, REPORTAGE AB S. 66.
NUR IM WEB: TEST ZU MORTAL KOMBAT**

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

BRINK

Wenn du all deinen Kollegen plötzlich ununterbrochen von einem Videospiel vorschwärmst, dann muss der Entwickler ziemlich viel richtig gemacht haben. So geschehen mit Kollegin Sabine Vogel, die mit der fast fertigen Version der Mehrspieler-Sensation »Brink« auf Tuchfühlung ging und kaum mehr davon los kam. Irrsinns-Tempo, unvergleichlicher Grafikstil, ausgefuchste KI – auf fünf Seiten stellt 360 Live die Ausnahme-Produktion vor und verrät, warum Online-Veteranen wie »Halo: Reach« und Konsorten schon mal die Köpfe einziehen sollten. Plus: fantastisches Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE MAI 11

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	51 TESTS	70 COMMUNITY
➔ Brink	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost

PUZZLE-SHOOTER MIT TRAUMNOTE

52 PORTAL 2

Gleitgel, Koop-Modus, Kartoffeln: Der neue Hit der Half-Life-Macher im 4-Seiten-Test!

NEUE CAPCOM-KRACHER VORGESTELLT!

22 RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Als Umbrella-Soldaten auf Agenten-Jagd. Plus: Asura's Wrath, Dragon's Dogma und mehr...

AKTUELL

- 06** Der heiße Stuhl: Jeep Barnett über Portal 2
- 06** Transformers: Dark of the Moon
- 07** Grand Theft Auto V
- 07** Jade Empire 2
- 08** Mass Effect 3
- 08** Angry Birds und die Konsolenzukunft
- 09** Japan-Katastrophe
- 09** Max Payne 3
- 10** Aus der Redaktion
- 10** Heiße Aussichten: Saints Row: The Third
- 12** Mitmach-Charts
- 13** Leser-Votings

PREVIEW

- 14** Brink
- 19** Prey 2
- 22** Resident Evil Operation Raccoon City
- 23** Street Fighter X Tekken
- 24** Dragon's Dogma
- 25** Asura's Wrath
- 25** Dead Rising 2: Off the Record
- 26** Rage
- 29** Warhammer 40k: Space Marine
- 32** Red Faction: Armageddon
- 36** Dead Island
- 38** Prototype 2
- 40** Child of Eden
- 45** Dungeon Siege 3
- 48** Dirt 3
- 50** 45 Minuten mit... Spider-Man: Edge of Time
- 70** Outland
- 70** Trenched

TEST

- 52** Portal 2
- 56** Operation Flashpoint: Red River
- 59** Swarm
- 59** Dynasty Warriors 7



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

Videos zu allen Topthemen, News, Gewinnspiele und ein Forum findest du auf unserer Webseite.
Die Adresse: www.360-live.de

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

Spartipp des Monats

Forum, News und mehr

- 60 Catherine
- 62 Virtua Tennis 4
- 64 WWE All Stars
- 65 Michael Jackson: The Experience
- 65 Carnival in Aktion!
- 65 Rio
- 72 World Invasion: Battle L.A.
- 72 Ghostbusters: Sanctum of Slime

POSTER

- 41 Brink
- 42 Dirt 3

REPORTAGE

- 66 Sumpfkrautgeflüster:
Drogen in Videospielen

COMMUNITY

- 70 Mecker-Ecke
- 70 Interview mit Gansber vom Clan planb
- 72 Community Arcade
- 73 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74 Aktion Lesertest: Dragon Age 2
- 75 Nachgefasst bei: Homefront
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Spartipp des Monats: PES 2011
- 79 Kauftipps: Soul Calibur IV, Vanquish, The Orange Box, James Bond 007: Blood Stone, Burnout Paradise: The Ultimate Box, Halo Wars
- 79 L.A. Noire Vorbesteller-Editionen, Zubehörtests
- 81 Spieletermine

SERVICE

- 11 Abo
- 51 Impressum
- 82 Vorschau

COVERTHEMA



14 BRINK

Hier kommt der neue Mehrspieler-König. Fantastische Grafik, einzigartiges Design, rasend schnell und verdammt clever!



19 Prey 2

- 22 Resident Evil: Operation Raccoon City
- 29 Warhammer 40k Space Marine



26 Rage

- 32 Red Faction: Armageddon
- 36 Dead Island
- 38 Prototype 2



48 Dirt 3

- 45 Dungeon Siege 3
- 52 Portal 2
- 56 Operation Flashpoint Red River



62 Virtua Tennis 4

- 59 Swarm
- 60 Catherine
- 64 WWE All Stars

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	SPIELVERFILMUNG	SPIELE-INDUSTRIE	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Jeep Barnett über Portal 2	Assassin's Creed: Der Film	Katastrophe in Japan	Saint's Row: The Third	Charts

✖ DER HEISSE STUHL Jeep Barnett

Mit »Portal 2« hat Entwickler Valve Software schon jetzt das wohl intelligenteste Game des Jahres veröffentlicht. Grund genug, hinter die Kulissen zu schauen und einen Blick auf die Ursprünge des Games zu werfen.



BIO

Name | Jeep Barnett
Firma | Valve Software
Position | Programmierer
Arbeitet gerade an | Portal 3?
Schon gewusst? | Jeep Barnett mag viele Sachen. Avocados und Mangos hasst der 28-Jährige jedoch abgrundtief. Warum? Wollte er nicht verraten. Wir tippen auf ein traumatisches Salaterlebnis.

Ein irrer Supercomputer, ein mysteriöses Labor und ein Spielkonzept, das alleinig aus dem Verschießen von ortsverbindenden Wurmlöchern besteht: Das ist die Essenz von »Portal« und »Portal 2« von Valve Software. Programmierer Jeep Barnett hat an beiden mitgearbeitet und sogar schon deren Urahn mit entworfen. »Ursprünglich war das ein Studentenprojekt von mir und ein paar Kommilitonen. Ja, wir hatten die Idee für Portal eigentlich bereits in der Schule. Meine Freunde und ich haben das Spiel damals geschrieben und es Nabarcular Drop genannt«, erinnert sich der Programmierer. »Viele Leute an unserer Schule haben es gespielt und waren begeistert, obwohl es mit gerade mal zehn bis 15 Minuten Spieldauer ziemlich kurz war.« Aber wie ist daraus nun eigentlich die »Portal«-Serie entstanden? »Eigentlich war Nabarcular Drop ein Proof of Concept – ein Test, ob Idee und Mechanik funktionieren. Wir sind damit zu verschiedenen Firmen gegangen – auch zu Valve. Die Jungs waren sofort hingerissen. Aber sie wollten nicht, dass wir Nabarcular Drop weiterentwickeln. Sie meinten stattdessen: Nennt es Portal und nehmt unsere aktuelle Grafik-Engine. Darauf stellten sie mich und meine Freunde ein und wir bauten das Spiel.« Das Ergebnis wurde schließlich zum festen Bestandteil der Spielesammlung »The Orange Box« – Seite an Seite mit Hochkarättern wie »Half-Life 2«, den ersten beiden dazugehörigen Erweiterungen und »Team Fortress 2«. Der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten. Nicht zuletzt wegen der intelligenten Mechanik, der geheimnisvollen Atmosphäre und der subtilen Parallelen zum »Half-Life«-Universum.

Und wie kam der Story-Stein ins Rollen? »Angefangen haben wir mit der Idee, dass die Hauptfigur eine Art Laborratte in einem verlassenen Gebäude ist. Das sollte eigentlich ein altes Gefängnis sein, aus dem der Spieler mit seiner Portal-Waffe ausbricht. Um diese Grundidee herum entwickelte sich schlussendlich die Geschichte – und eben das nun allseits bekannte Portal.«

Aber mal Butter bei die Fische: Die »Portal«-Story tut stets geheimnisvoll. Also: Wer ist eigentlich die mysteriöse Heldin Chell und was hat das mit »Half-Life« zu tun? »Oh, da darf und will ich nicht zu viel verraten. Tatsächlich entspringt Chell Ereignissen, die parallel zu Half-Life passieren. Was Portal und Half-Life verbindet, das bleibt gleichwohl streng geheim.« Ist Chell also vielleicht die Frau von Gordon Freeman? »Tja, eine interessante Idee – vielleicht ist da ja was dran? Mehr verraten wir erst später.« Später, also in »Portal 3«? »Ich sag mal so: Wenn die Fans einen dritten Teil wollen, dann stehen die Chancen für eine Fortsetzung natürlich gut.«

Bleibt die Frage, woran eigentlich der Rest der Crew bei Valve Software gerade werkelt? An der dritten, längst überfälligen Episode von »Half-Life 2«? Barnett kontert: »Ist das überhaupt schon angekündigt? Nein, mal ehrlich. Auch meine Freunde löchern mich ständig mit Fragen zu Episode 3. Sagen kann ich dazu allerdings wirklich nichts. Und hey, sieh es mal so: Duke Nukem Forever wurde sogar noch vor dem ersten Half-Life angekündigt. Da haben wir doch einen kleinen Vorsprung, nicht wahr?«





» Wenn die Fans einen dritten Teil wollen, dann stehen die Chancen für eine Fortsetzung natürlich gut. «
Jeep Barnett, Valve Software

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

Am 30. Juni soll der neue »Transformers«-Film von Michael Bay in den Kinos einschlagen. Wie bei solchen Blockbuster-Lizenzen üblich, erscheint auch hierzu zeitnah ein passendes Videospiel. Zur Erinnerung: Die ersten beiden Film-Versoftungen kamen nicht wirklich gut an. Lahme Steuerung, kaum Überraschungen und jede Menge tumbe Robo-Action. Erst mit der Veröffentlichung von »Transformers: Der Kampf um Cybertron« von US-Entwickler High Moon Studios konnte Hersteller Activision wieder Boden gutmachen. Das nämlich bewegt sich Story-technisch abseits der Filme und bietet tolle Koop-Action mit schicker Grafik und viel Abwechslung. Gut zu hören daher, dass besagtes Studio nun für »Dark of the Moon« verantwortlich zeichnet. Nachgespielt wird hier

jedoch nicht die Handlung des dritten Films, sondern ein Prolog, bei dem der Spieler in die Metallkörper ausgewählter Decepticons und Autobots schlüpft. Als eben diese schlägt man sich anschließend fliegend oder fahrend durch südamerikanische Dschungel, sibirische Eiswüsten, Detroit City und weitere Szenarien. Ganz neu: eine Stealth-Force genannte Hybridform aus Robo und Fahrzeug, die die Stärken beider Transformationsstadien vereint. Nebenbei erfährt der Spieler viel Neues über Optimus Prime und seine Titankollegen – oder verarbeitet seine Kumpels im Mehrspieler-Part zu handlichen Schrottballen. Ein Koop-Modus ist ebenfalls bestätigt, der genaue Veröffentlichungstermin dagegen noch nicht.

klein- GEDRUCKT

SHADOW COMPLEX 2

✖ Epic kann mehr als nur Kriegsmaschinerie. Das haben die Jungs gemeinsam mit dem Studio Chair Entertainment durch »Shadow Complex« bewiesen: ein spannendes, geistreiches und actiongeladenes 2D-Download-Game in der Manier von »Contra«. Ein Nachfolger ist jetzt beschlossene Sache, sagte Chair-Gründer Donald Mustard: »Die Frage ist nicht ob, sondern wann.« 360 Live tippt auf Ende 2011.

JADE EMPIRE 2

✖ Mancher erinnert sich vielleicht an »Jade Empire«, das asiatisch angehauchte Action-Rollenspiel, das Bioware 2005 für die erste Xbox veröffentlichte. Mike Laidlaw, führender Designer der »Dragon Age«-Serie, sagte nun, dass viele Fans sich eine Fortsetzung wünschen. Und aus genau diesem Grund würde tatsächlich darüber nachgedacht. Zitat: »Ja, Jade Empire könnte ein Comeback feiern«, so Laidlaw.

GTA V

✖ Dass »GTA V« in Arbeit ist, wurde schon mehrfach bestätigt. Jetzt verdichten sich die Gerüchte, dass der neueste Ableger der Gangster-Reihe im schönen Kalifornien spielen wird. Das zeigen Web-Domains, die Rockstar Games kürzlich registrieren ließ, darunter californiahomesbyowner.com. Einige spielen auf den US-Bundesstaat an und lassen ein fiktives Los Angeles als Handlungsort vermuten. Kommentar von Rockstar? Hartnäckiges Schweigen.

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

SILENT HILL: REVELATIONS...
...der zweite Kinofilm zur Survival-Horror-Reihe soll noch 2011 in die Kinos kommen.

HITMAN 5...
...soll zur US-Spielmesse E3 in Los Angeles angekündigt werden. Das sagt zumindest die Gerüchteküche.

F1 2011...
...ist beschlossene Sache und soll laut Entwickler Codemasters am 23. September scheitern.

× SCIENCE-FICTION-KRACHER

MASS EFFECT 3

» Verbrannte Erde überzieht den einst Blauen Planeten. «

Könnte der dritte und vorerst letzte Teil der epischen Science-Fiction-Oper »Mass Effect« schon im November in den Läden stehen? Wie interstellare Gerüchte-Funksprüche sagen: ja. Denn die Spiele-schmiede Bioware kommt mit der Arbeit besser voran, als ursprünglich gedacht. Und das trotz etlicher Neuerungen und Rückbesinnungen, die »Mass Effect 3« zu etwas Besonderem machen sollen. So beginnt »Mass Effect 3« mit einer Gerichtsverhandlung auf der Erde, der sich Shepard aufgrund der Geschehnisse im Download-Inhalt »Die Ankunft« – Test weiter hinten im Heft – stellen muss. Wer die Vorgängerspiele nicht kennt, der wird mit einem comichaften »Zuletzt bei Mass Effect«-Intro in die Story eingeführt. Anschließend hebt der Plot dann richtig ab: Zeitgleich zur besagten Verhandlung fallen die außerirdischen Vernichter-Maschinen, die Reaper, auf der Menschen-Welt ein und legen in Kürze alles in Schutt und Asche. Shepard muss handeln – was er wie gehabt nicht alleine tut: Ashley Williams, Kaidan Alenko, Garrus Vakarian und James Sanders

stehen als Gefährten bereit. Während die Schlachten den Nahkampf noch mehr in den Fokus rücken, soll vor allem der Rollenspiel-Anteil gegenüber Teil Zwei wieder deutlich aufgepeppt werden – hatten doch viele Fans bemängelt, dass »Mass Effect 2« mehr Shooter als Rollenspiel sei. Daher werden sich Fähigkeiten und Kräfte öfters weiterentwickeln. Und überhaupt soll es mehr Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten geben, die auch richtig spürbar werden. So spielt beispielsweise der Zeitpunkt der Rekrutierung von Mitstreitern eine Rolle. Und auch die Tatsache, wen der Spieler überhaupt an seiner Seite kämpfen lässt. Resultat all dieser Detailentscheidungen: zahlreiche Spielenden. Böse, sehr böse oder auch einfach traurige. Und auch die guten Enden sollen sich stärker als je zuvor an der Spielweise und den Entscheidungen des Spielers orientieren. Kurzum: Die Abschlussequenz wird zeigen, wer du wirklich bist. Spionage-Satellit over and out!

× ANGRY BIRDS



DIE KONSOLEN SIND BALD TOT

Der Finne Peter Vesterbacka ist einer der erfolgreichsten Spiele-Designer weltweit. Denn er ist der Schöpfer der »Angry Birds«, einem der beliebtesten Games auf iPhone, iPad und Android-Handys. Mit Konsolen kann Vesterbacka nicht viel anfangen, weil, so sagte der Finne, Xbox 360 und Playstation 3 dem Tode geweihte Plattformen seien. Und das, obwohl »Angry Birds« mittlerweile bereits für Playstation 3 zu haben ist. »Spiele wandern ganz klar auf mobile Geräte ab«, sagte der Gründer des Spielestudios Rovio. Vor allem jedoch das Modell, Spiele zum Preis von 50 bis 60 Euro zu verkaufen, sei überholt. Und was denkst du? Werden Handy-Spiele die Konsolen bald zu Grabe tragen? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.

× EZIO AUF DER LEINWAND?

ASSASSIN'S CREED DER FILM

Videospiel-Verfilmungen sind vom Pech verfolgt. Das haben schon die angedachten »Bioshock«- und »Halo«-Filme gezeigt. Dennoch spielt Hersteller Ubisoft scheinbar mit dem Gedanken, seine großen Marken auf Zelluloid zu bannen. Das deutet zumindest eine Internetumfrage an, die das französische Unternehmen seit Mitte März durchführt. »Ein Assassin's-Creed- und Ghost-Recon-Film: Was würdet ihr davon halten?« lautet dabei die Kernfrage. Außerdem möchte man wissen, was die Fans bewegen würde, sich die Filme überhaupt anzuschauen. Was müssten beispielsweise Story, Charaktere und Aufmachung bieten? Wie ernst es die Franzosen mit ihren Filmplänen meinen, bleibt gleichwohl unklar. Die Stellungnahme seitens Ubisoft: kein Kommentar.



✖ KATASTROPHE IN JAPAN

ALLES STEHT STILL

Schreckliche Bilder erreichen uns nun schon seit Wochen aus Japan. Ein Erdbeben der Stärke 9.0 erschüttert den Inselstaat; Gebäude stürzen ein, Straßen reißen auf. Es folgen mehrere Nachbeben und eine Tsunamiwelle, die weite Teile der Ostküste überschwemmt und Autos, Züge, Häuser und Menschen fortspült. Dann geraten auch noch diverse Atomreaktoren außer Kontrolle, die Kühlsysteme fallen aus, ein GAU steht bevor. Das Leid und der Schrecken der Japaner sind unvorstellbar. Doch hat die Katastrophe nicht nur Auswirkung auf die Menschen und das Gemeinleben, die Wirtschaft, die Umwelt und das Verkehrswesen, sondern auch auf die Welt der Videospiele. Selbst wenn das angesichts der grausigen Gesamtsituation, der die Japaner ausgesetzt sind, mehr als nebensächlich scheint. Hersteller Sony etwa hat vielerorts die Auslieferung des eigentlich schon fertiggestellten Playstation-3-Rennspiels »Motorstorm: Apocalypse« verschoben. Das überrascht nicht, schließlich spielt das Game in

der durch ein Erdbeben zerstörten Bay Area von San Francisco, wo die Fahrer über einstürzende Brücken und quer durch zusammenbrechende Häuser rasen. In Deutschland hat man jedoch am alten Termin festgehalten. Auch das Playstation-3-exklusive »Yakuza: Of the End«, eine Auskopplung der »Yakuza«-Reihe, in der die Helden im zerstörten Tokio gegen Zombies antreten: kommt erst im Juni. Das Survival-Game »Disaster Report 4« wurde hingegen gleich ganz aufgegeben. Moralisch verständlich.

Wichtiger als jeder Termin sind natürlich die Menschen hinter diesen Spielen. Viele japanische Spieleentwickler wie Goichi Suda und Kazunori Yamauchi haben sich schon kurz nach dem Beben über Twitter, Facebook und Co. gemeldet: Ihnen gehe es gut, ihren Teams auch. »Ich bin in Ordnung«, schreibt »Metal Gear«-Erfinder Hideo Kojima auf Twitter. Er arbeite gerade mithilfe eines Solar-Generators an einem Skript zu einem neuen Spiel, da Stromrationierung aktuell Pflicht sei. Und spricht damit gleichzeitig einen nicht zu unterschätzenden Aspekt der Katastrophe an: Aufgrund von Schäden an Oberleitungen und Kraftwerksabschaltungen ist die Versorgung mit Strom ein Glücksspiel. Immer

wieder kommt es in Städten zu stundenlangen Stromausfällen. Infolgedessen wurden reihenweise Server- und Datenzentren heruntergefahren. Darunter auch jene für das PC-Online-Rollenspiel »Final Fantasy XIV« sowie diejenigen für »Metal Gear Online«. »Wir entschuldigen uns für die Unannehmlichkeiten – und danken für euer Verständnis angesichts dieser außergewöhnlichen Situation«, informieren die »Final Fantasy XIV«-Macher ihre Fans. Doch damit nicht genug. Zu allem Übel sind zahlreiche Elektronik- und Computerchip-Fabriken Japans von Erdbebenschäden und anderen Beeinträchtigungen betroffen, die unter anderem Teile für Xbox 360, Playstation 3 und Nintendos Wii liefern. Analysten befürchten daher einen Preisanstieg für Elektronikartikel aus Japan.

Im Großen und Ganzen ist die japanische Videospiel-Industrie aber noch mal mit einem blauen Auge davongekommen. Die meisten Studios sind wieder für die Mitarbeiter geöffnet – auch wenn vielen die Angst noch in den Gliedern steckt und alle hoffen, dass sich die Lage in Fukushima so schnell wie möglich entspannt. Ob wir allzu bald Games mit apokalyptischem Szenario aus Japan erleben werden? Wohl eher nicht.

✖ SCHMERZLICH VERMISST

MAX PAYNE 3

Dann mal die Schmerzmittel einwerfen und die Waffen durchladen. Nachdem lange Zeit Funkstille über Rockstar Games' Wiederbelebung von Ex-Cop Max Payne herrschte, gibt's nun endlich wieder ein Lebenszeichen. Gerüchte über die Einstellung von »Max Payne 3« oder einen kompletten Neustart des Projektes sind unwahr. Stattdessen hat das Entwicklerteam von Rockstar Vancouver seit einem Jahr stillschweigend vor sich hingewerkelt und sich auch von Kritik am neuen Aussehen von Max Payne nicht beirren lassen. Denn immer noch ist der neue Max glatzköpfig, bärtig und muskulös. Seine neue Heimat: São Paulo, Brasilien, wo er acht Jahre nach Teil Zwei für einen Immobilienmogul namens Rodrigo Branco und seine zwei Brüder als Leibwächter und Problemlöser arbeitet. Und einen solchen brauchen sie auch. Denn wer in der pulsierenden Metropole reich und berühmt ist, der macht sich keine Freunde. Hier prallen Gegensätze aufeinander, stehen Wolkenkratzer Wellblechhütten und Straßengangster Millionären gegenüber.

So muss Payne etwa Brancos Frau aus einer Geiselhaft befreien. Was allerdings in einer brutalen Schießerei samt Blutbad endet

– eine extrem wichtige Szene, klärt sie doch in Ansätzen darüber auf, warum Max Payne zu dem wurde, der er nun ist. Lose und nichtlinear soll die Geschichte daherkommen; immer wieder zwischen dem glatzköpfigen und dem drogensüchtigen Max, dem Max nach seiner Ankunft in Brasilien aber auch dem bekannten New Yorker Max Payne hin und her wechseln. Und so Teil für Teil Max' Geschichte seit seinem letzten Abenteuer zusammensetzen; besonders krass und brutal seinen Verfall zeigen.

Was das eigentliche Gameplay angeht? Beim neuen »Max Payne« ist nicht mehr viel mit Direkt-in-die-Gegner-rennen. Stattdessen gibt's ein Deckungssystem ähnlich »Kane & Lynch 2: Dog Days«. Und natürlich kehrt auch die Bullet-Time, also der Zeitlupen-Mechanismus, zurück. Aufgeladen wird er diesmal durch das Umnieten von Gegnern. Springend, rutschend oder auch eine Treppe hinunter rennend feuert Max in solchen Szenen aus allen Rohren, während Hunderte Hülsen in Slow-Motion auf den Boden prasseln – atemberaubend. 360 Live Einschätzung: Max Payne kommt und wird dich wegblasen! Mehr Details und ausführliches Preview in der nächsten Ausgabe.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✱ **Fakt:** Microsoft sucht kräftig nach Technologie- und Hardware-Entwicklern für den Xbox-360-Nachfolger, eine Spielkonsole der »nächsten Generation«. Das geht aus einer aktuellen Stellenausschreibung im Karriere-Portal »Linked In« hervor.

✱ **Zahl:** 11.286. So hoch ist der durchschnittliche Gamerscore eines Xbox-360-Spielers. Das hat das Gaming-Blog »Kotaku« anhand von Xbox-Live-Statistiken ausgerechnet. Zur Zeit der Berechnung hatten die etwa 20 Millionen Xbox-Live-Nutzer zusammen 176.802.201.383 Gamerscore-Punkte erspielt.

✱ **Zitat:** »Eine Story in Videospielen ist wie die Handlung in Pornos: Sie soll da sein, ist aber total unwichtig«, das sagt John Carmack, der Gründer von id Software und Vater von Shooter-Games wie »Doom 3« und dem kommenden »Rage«.

Aus der Redaktion

✱ »Prey 2«, »Space Marine«, das neue »Resi«: Also wenn diese Ausgabe nicht mit tollen Games gefüllt ist, dann wissen wir's auch nicht mehr. Innerhalb kürzester Zeit prasselten viele neue und potenziell großartige Titel auf uns hernieder. Darunter einige, auf deren offizielle Ankündigung Fans seit Jahren sehnlichst gewartet haben, allen voran das neue »Resident Evil«. Überhaupt war dieser Jahresanfang ein wahrer Marathon an Bekanntmachungen. Und einer, der noch lange nicht zu Ende ist. Erst auf der US-Spielemesse E3 Anfang Juni wird er voraussichtlich seinen Höhepunkt finden. Doch was erwartest du eigentlich von der E3 2011? Sag's im Forum auf www.360-live.de!

WAS UNS BEWEGT

✱ Was uns diesmal bewegt sind unsere zwei neuen Schülerpraktikanten Katrin und Moritz, die für eine Woche in den Alltag einer Videospiel-Redaktion reinschnuppern durften. Das hieß für die beiden außer Kaffeekochen und Fußmassagen natürlich auch aktives Mitwirken im Redaktionsalltag, sprich Mit-Testen von Games, Verfassen kleinerer Texte, das Anfertigen von Screenshots und vieles mehr. Uns hat's Spaß gemacht – und den beiden hoffentlich auch. Daher ein dickes Danke und hoffentlich bis bald in der Branche. 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.



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

SAINTS ROW: THE THIRD

Chaotische Schießereien, ausschweifende Fahrzeug-Action und eine gehörige Schippe Selbstironie sind seit jeher die Markenzeichen der »Saints Row«-Reihe. Mit »The Third« kündigt Hersteller THQ nun den dritten Teil des »Grand Theft Auto«-Konkurrenten an, und zwar fürs Weihnachtsgeschäft 2011. Dem ersten Schwung Vorab-Infos zufolge soll sich einiges ändern – auch wenn das eigentliche Gameplay-Gerüst erhalten bleibt. Nachdem die Gang Saints die Stadt Stilwater, den Handlungsort des Vorgängertitels, nun gänzlich kontrolliert, kommt's schließlich doch zum jähren Aus der Alleinherrschaft. Bei einem Banküberfall entpuppt sich ausgerechnet das ausgeraubte Gebäude als Geldversteck einer internationalen Verbrecherorganisation mit dem Namen »Das Syndikat«. Du und deine Komplizen Johnny Gat und Shaundi geraten in einen Hinterhalt, werden verschleppt und kommen erst im Frachtraum eines Transportflugzeugs wieder zu sich. Dort unterbreitet der Syndikatsboss, ein Belgier namens Philippe Loren, einen lächerlichen Deal: Die Saints dürfen weiterhin Gänseblümchen von oben betrachten, wenn sie in Zukunft 66 Prozent ihrer Einnahmen an das Syndikat abdrücken.

In der ersten, heftig inszenierten Szene gelingt es dem Trio, sich aus dem Flugzeug zu befreien. Nach dem Fluchtversuch landen die Saints in der Industriestadt Steelport – keine fremde Gang weit und breit. Der ideale Ort also, um wieder so

richtig dicke ins Geschäft einzusteigen? Denkste! Schon nach kurzer Zeit kommt ihnen das Syndikat auf die Schliche und etabliert drei weitere Gangs in der Unterwelt von Steelport. Die bekannte Konstellation der vier rivalisierenden Gangs bleibt also auch im neuen Teil erhalten. Allerdings wird deren Treiben diesmal von einer umfassenden Story ausgeschmückt. Zum Gameplay selbst sei vorab so viel verraten: Erstmals in der Reihe wird »Saints Row: The Third« ein Rollenspiel-ähnliches Auflevel-System injiziert. Nur, dass man sich hier anstelle von Erfahrungspunkten Respekt verdienen muss, um beispielsweise die Wirksamkeit seiner Waffen zu steigern oder die eigene Zielsicherheit zu erhöhen. Klingt vielversprechend. Nicht zuletzt, weil Entwickler Volition auch diesmal wieder die Humor-Flagge gen Himmel hisst. So denken die Amerikaner beispielsweise ernsthaft über urkomische Waffen wie die Furz-Granate nach, die bei einem direkten Treffer jeden Gegner augenblicklich dazu bringt, sich ordentlich zu übergeben. Wahnwitziges Fallschirmspringen mit Panzern – das A-Team lässt grüßen – ist dagegen schon so gut wie sicher. Ebenso Satelliten-gestützte Luftschläge gegen mexikanische Wrestling-Gangs und Sexspielzeug als letztes Mittel im Kampf gegen perfekt ausgebildete Spezialeinheiten – abgefahren! Wer bereits bei den beiden Erstlingswerken seinen Spaß hatte, sollte »The Third« unbedingt im Auge behalten.



JETZT ABONNIEREN!

**DEINS!
JETZT!**

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den Detektiv-Thriller »Gray Matter« von dtp Entertainment dazu. Das Abenteuer begeistert mit rasant erzählter Geschichte, stimmigen Rätseln für clevere Köpfe, detailreichen Schauplätzen und gelungenen Dialogen samt sehr guter deutscher Vertonung. 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 düstere Krimi-Adventure »Gray Matter« als Abo-Geschenk ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

**360-LIVE-
8.0
WERTUNG!**



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

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

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 25.03.2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende März 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Crysis 2 – Limited Edition	Electronic Arts
2	Top Spin 4	2K Sports
3	Kinect mit Kinect Adventures	Microsoft
4	Call of Duty: Black Ops	Activision
5	Assassin's Creed: Brotherhood D1 Version	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende März 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Crysis 2	Electronic Arts
2	Portal 2	Electronic Arts
3	Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	Electronic Arts
4	Dragon Age 2	Electronic Arts
5	Call of Duty: Black Ops	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Ende März 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Crysis 2	Electronic Arts
2	Akai Katana Shin	Keibu
3	Arcania: Gothic 4	Cyber Front
4	Homefront	Spike
5	Monster Hunter: Frontier	Capcom

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*

BATTLEFIELD 3

1

Hersteller | Electronic Arts

57%

Tendenz



Auf der Chicago Comic and Entertainment Expo wurde bestätigt, dass in der PC-Version 32, auf Konsolen nur 24 Kämpfer wüten dürfen. Folglich werden auf 360 auch die Karten entsprechend der Spielerzahl etwas verkleinert.

Einschätzung | sehr gut



GEARS OF WAR 3

2

Hersteller | Microsoft

47%

Tendenz



Beschlossene Sache: Erst kürzlich stellte Cliff Bleszinski via Twitterpost klar, dass es definitiv keine Kinect-Unterstützung in »Gears of War 3« geben wird.

Einschätzung | sehr gut

MASS EFFECT 3

3

Hersteller | Electronic Arts

32%

Tendenz



Schauspielerin Tricia Helfer zwitscherte, dass sie in Teil Drei wieder die Stimme der KI »EDI« spricht. Auch »Halo 3: ODST« und »Starcraft II« vertonte sie mit.

Einschätzung | sehr gut

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

CALL OF DUTY: BLACK OPS

1

Hersteller | Activision

25%

Tendenz



Kleine Anekdote: Der Clan »Hidden Masters« perfektioniert das Campen. Anstatt wild umherzurrennen versteckt sich das komplette Team, sobald es einen Punktevorsprung hat – und bringt so die Kontrahenten zur Weißglut.

360-Wertung | 9.2



HALO: REACH

2

Hersteller | Microsoft

24%

Tendenz



Das neue »Halo«-Studio 343 Industries verspricht, dass in »Halo 4« revolutionäre Neuerungen und mehr Spieltiefe den Ton angeben. Glauben wir gern – sobald wir's sehen. 360-Wertung | 9.0

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

3

Hersteller | Electronic Arts

23%

Tendenz



Macht Hoffnung: Entwickler DICE gesteht beim Support von Teil Zwei Fehler ein und verspricht für »Battlefield 3« eine wesentlich langfristige Unterstützung. 360-Wertung | 8.9

- 4 Halo 4
25% Einschätzung | sehr gut
- 5 Duke Nukem Forever
22% Einschätzung | sehr gut
- 6 The Elder Scrolls V: Skyrim
21% Einschätzung | sehr gut
- 7 L.A. Noire
20% Einschätzung | sehr gut
- 8 Brink
19% Einschätzung | sehr gut
- 9 Batman: Arkham City
17% Einschätzung | sehr gut
- 10 Dirt 3
15% Einschätzung | sehr gut

- 4 Assassin's Creed: Brotherhood
17% Wertung | 8.8
- 5 Giehrs of Woar 2
16% Wertung | 9.1
- 6 Homefront
15% Wertung | 8.4
- 7 CoD: Modern Warfare 2
14% Wertung | 9.1
- 8 Mass Effect 2
13% Wertung | 8.9
- 9 Dead Space 2
12% Wertung | 9.2
- 10 Bulletstorm
11% Wertung | 8.4

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

DRAGON AGE 2

1

Hersteller | Electronic Arts

VercingetorixDE: »Bei der Reihe kommt es einem vor, als wäre Tolkien als Programmierer auferstanden. Einfach ein Geniestreich! Ich gebe 9.1.«

Leserwertung
9.1
360-Live-Wertung
8.9



FIGHT NIGHT CHAMPION

2

Hersteller | Electronic Arts



Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
8.8

DerSpieler187: »Aufgemöbelter Karriere-Modus, endlich mit Ringrichter! Grafisch derzeit wohl das Beste für die Xbox 360. Die Sounds sind auch sehr gelungen. 9 von 10.«

TOP SPIN 4

3

Hersteller | 2K Sports



Leserwertung
8.0
360-Live-Wertung
8.5

Lo360oser: »Mir zu simulationslastig, da greife ich lieber zu Virtua Tennis, was ja doch nicht PS3-exklusiv erscheinen wird. Tennis-Fans greifen aber dennoch zu!«

4 Rango

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 8.0

360-Live-Wertung | 6.8

sargdeckel: »Dieses Spiel hat so viel Charme und Witz, dass es auf komplexere Strukturen verzichten kann, ohne eintönig zu werden. Frustriert zu keiner Zeit. Ich gebe 8.0.«

5 Warriors: Legends of Troy

Hersteller | THQ

Leser-Wertung | 7.0

360-Live-Wertung | 5.1

SaschaAsh: »300 trifft Dynasty Warriors. Wer auf solche Schnetzelspiele steht, kann getrost noch einen Punkt auf die Bewertung von 7/10 draufsetzen.«

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

L.A. NOIRE

1

Hersteller | Rockstar Games

Prometheus 1984: »Ich muss ehrlich gestehen, dass ich das Spiel bis vor Kurzem überhaupt nicht auf meinem Radar hatte. Bin schwer angetan. Deshalb habe ich es mir aus lauter Vorfreude direkt vorbestellt!«

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



F.E.A.R. 3

2

Hersteller | WB Games



Leser-Potenzial
9.1
360-Live-Potenzial
8.0

The Joker21: »Ich freue mich schon auf den dritten Teil, der zweite beschert mir heute noch Albträume. Und das Koop-Feature wird bestimmt Spaßig.«

BATTLEFIELD 3

3

Hersteller | Electronic Arts



Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5

iDMR: »Bin zwar allgemein kein Grafikgeiler, aber das sieht ja fast besser aus als Crysis 2! Schon jetzt mein Spiel des Jahres.«

4 Dirt 3

Hersteller | Codemasters/Koch Media

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

Da Florian: »Die Steuerung lassen sie hoffentlich wie im Vorgänger, ich fand sie super direkt und einfach hammermäßig. Egal, freue mich so oder so drauf!«

5 The Darkness 2

Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.0

Pretender: »Mir sagt der Stil schon seit XIII zu. Da mir der Erstling schon außerordentlich gut gefallen hat, freue ich mich auf jedes kleine Schnipsel zu dem Spiel.«

✕ DEIN VOTING

Wir wollen wissen, was unsere Leser von aktuellen Games halten und was sie den Produktionen von morgen zutrauen.

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



Jetzt reinklicken
und voten
www.360-live.de!

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

BULLETSTORM 2 GEFÄLLIG?

Wünschst du dir einen zweiten Teil der Style-Ballerei?

Klar! Immer her damit, das hat Style!	39%
Erst mal abwarten, wie mir Teil Eins gefällt...	37%
Ich hätte schon Teil Eins nicht gebraucht	19%
Ich finde das übertrieben brutal – muss nicht sein	5%

WER HAUT DIE COOLSTEN SPRÜCHE RAUS?

Welcher Spieleheld hat die dickste Lippe?

Duke Nukem	57%
Kane & Lynch	22%
Grayson Hunt aus Bulletstorm	13%
Serious Sam	8%

THE DARKNESS 2 STEHT AN. WIE GEFÄLLT DER NEUE STIL?

Jackie Estacado mit neuer Grafikausrichtung – geil oder Grütze?

Man muss sich auch mal auf Neues einlassen – solange das Spiel rockt!	44%
Jackie wer?	28%
Ich find's Wahnsinn!	14%
So eine Hühnerkacke, ich will den alten Stil zurück!	14%

Erhältlich | 13. Mai 2011 | Status | 90% komplett

BRINK



Es ist ein sauberes Versus-Match an diesem sonnigen März-Tag in London. Im Kellergeschoss eines Hotels rufen Hersteller Bethesda und Entwickler Splash Damage zu einer Mehrspieler-Partie »Brink«. Vier Konsolen auf der einen Seite der langen Tischreihe, vier auf der anderen. Widerständler gegen Sicherheitskräfte. Wer behält die Oberhand?

kurz & knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler | Splash Damage

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 16

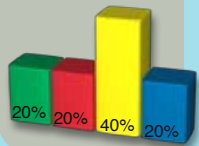
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Rebellen und Sicherheitstrupps liefern sich einen erbitterten Krieg um die Vorherrschaft auf einer »Arche« genannten künstlichen Insel.

das ist drin

- Comic-Look
- Buntheit
- Nonstop-Action
- Waffensounds



Teamkämpfer oder Egoist?

- +** Frisches und völlig eigenes Level- und Figurendesign, griffige Steuerung mit Parkour-Anleihen, geniales Teamwork, abwechslungsreiche Charakterklassen, unzählige Gestaltungsmöglichkeiten für Waffen und die eigene Spielfigur, Verschmelzung von Offline- und Online-Kampagne ohne merkliche Übergänge
- Leider kein Splitscreen-Modus geplant, Aufleveln der einzelnen Figuren könnte im fertigen Spiel zu unausgewogenen Mehrspieler-Matches führen



Ingenieure sind als Frontschweine zwar nicht zu gebrauchen, dafür können sie Computer-Terminals hacken und so zum Beispiel verschlossene Türen entriegeln.



Das S.M.A.R.T.-Bewegungssystem sorgt dafür, dass die Spielfigur wie ein Parkour-Läufer jede Hürde erkennt und meistert. So lassen sich immer neue Levelbereiche erkunden – perfekt, um den nächsten Hinterhalt vorzubereiten.

» Verwechslung mit anderen Shootern? Ausgeschlossen. «

Die Umgebung ist kalt und steril. Weiße, glatte Wände, gläserne Tore und haushohe Grünpflanzen zeichnen das Bild dieses modernen Flughafengebäudes. An der viele Meter hohen Decke schlängeln sich gigantische Metallrohre entlang. Es ist ruhig, Flugzeuge starten hier schon lange nicht mehr. Das Areal: weitläufig, offen, mit wenigen Abzweigungen und kaum Versteckmöglichkeiten. Nicht gerade ideale Voraussetzungen, um einen angeschossenen Truppenführer sicher durch das Gebiet zu eskortieren – aber genau darum geht es in dieser neuen, spielbaren Mission des kommenden Mehrspieler-Ego-Shooters »Brink«. Ich stehe mit drei echten und vier KI-gesteuerten Kumpanen auf Seiten der Sicherheitstruppe. Die Fraktion gegenüber tritt mit der gleichen Anzahl an Mitgliedern als Widerständler an – also als diejenigen, die die Vorherrschaft auf der Arche, dem fiktiven Handlungsort des Spiels, an sich reißen wollen. Und die setzen alles daran, dass es der verletzte Kamerad nicht lebend hinter die Sicherheitslinie schafft. Koste es, was es wolle!

Bevor das Gelage richtig losgeht, ist ein Blick in den Charakter-Baukasten Pflicht. Der nämlich fällt so umfangreich aus, dass selbst waschechte Rollenspiele vor Neid erblassen. Der Spieler hat die Wahl zwischen

einer ganzen Riege an optischen Feinheiten und Details, darunter Gesichtsform, Frisur, Kleidungsstücke für Beine, Oberkörper und Kopf, Accessoires wie Tücher, Gürtel und Tätowierungen. Am wichtigsten fürs Vorankommen sind allerdings die Körperform – also schlank, wuchtig oder ein gutes Mittelmaß – und die Waffe des Vertrauens. Hier gibt es gleichwohl Beschränkungen, denn nicht jeder Charakter kann jede Waffe führen. Große, starke Kerle mit Oberarmen wie Baumstämme bedienen sich an den ganz dicken Wummen. Miniguns, Gatling-Kanonen und Schnellfeuer-Granatwerfer tragen sie wie andere Leute Handtaschen. Keine Frage, dass diese Brummer dafür einiges an Mobilität einbüßen. Ganz anders dagegen die schlanken, schlaksigen Typen. Die sind flink, erklimmen Hindernisse im Nu, rutschen behände auf den Knien durch Öffnungen – können im Gegenzug aber nur handliche Waffen wie Revolver und leichte Maschinenpistolen benutzen.

DIE MISCHUNG MACHT'S

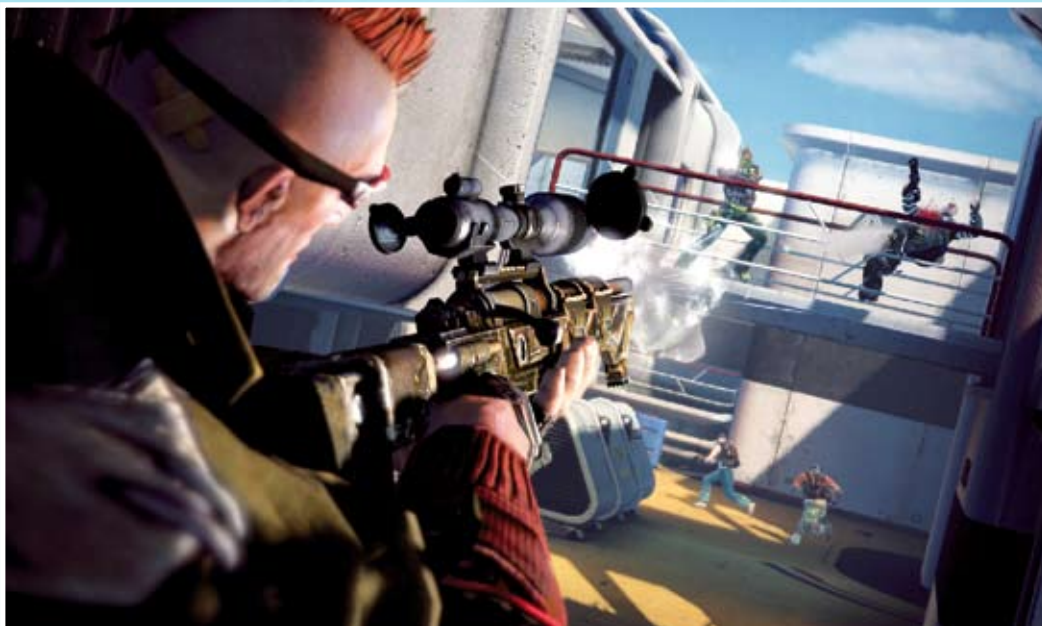
Ich bastle mir einen kleinen, aber wendigen Gesellen mit Barrett, einem Kinn wie der Himalaja und etlichen Gesichtsfurchen Marke Danny Trejo. Dazu gibt's coole Unterarmschienen, einen blauen

Cargo-Sicherheitsanzug und einen Munitionsgürtel, der sich geschmeidig über die schmächtige Brust legt. Jetzt noch den .44-Revolver eingesteckt und die Kross-

✕ Extras für Vorbesteller

WER DIE WAHL HAT...

Wer sich schon jetzt für den Kauf von »Brink« entschieden hat und vorbestellen möchte, sollte den Händler seines Vertrauens mit Bedacht wählen. Denn »Brink« kommt bei drei verschiedenen Anbietern mit unterschiedlichen Vorbesteller-Boni. Wer auf den Internethandel Amazon setzt, erhält das Psycho-Pack gratis. Darin enthalten sind der »Caesar«-Revolver, ein verbesserter Coladosen-Schalldämpfer, der Ark-Taktik-Schalldämpfer, die Kampfmaske »teufliches Grinsen« und das Körpertattoo »Gegülte Seele«. Bei Gamestop bekommt man hingegen das Spec-Ops-Pack mit der »Hockler«-Maschinenpistole, dem »Green Eye«-Zielfernrohr, der Kampfmaske »Sloani« und dem »Dogtag«-Körpertattoo. Alle anderen Händler bieten das Fallout-Pack an, inklusive Vault-101-Körpertattoo aus der Rollenspiel-Reihe »Fallout«, Waffen-Skins für die CARB-9 sowie verschiedene T-Shirts, Mützen und Kopftücher für die Spielfiguren. Letztlich entscheidet also doch nur der eigene Geschmack.



Zwar gibt es auch Scharfschützengewehre, typische One-Kill-Shots soll es in »Brink« aber definitiv nicht geben. Camper bleiben also bei »Black Ops«.



»Heftiger Sound: Da hinten beschleunigt gerade eine gefühlte 112 Kilo schwere Gatling-Gun auf 6.000 Umdrehungen pro Minute.«

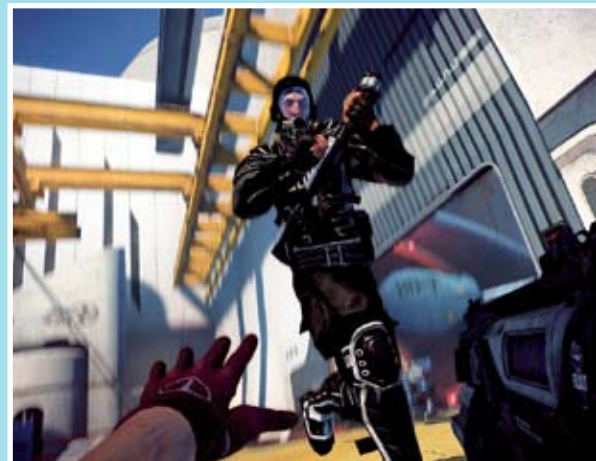
SMG geschultert – dann geht's ab. Und die Teamkameraden? Zwei haben sich für das gesunde Mittelmaß an Muskelkraft und Beweglichkeit entschieden, der dritte mimt die künftige Frontsaul und wählt einen braun gebrannten Muskelprotz vom Typ Dwayne »The Rock« Johnson. Krass, wie sehr »Brink« die Merkmale der Figuren comichaft überzeichnet und so seinen ganz eigenen Grafikstil findet: bunt, überdreht und fast schon karikativ. Verwechslung mit anderen Shootern? Ausgeschlossen. Auch wegen des Muts zur Farbe.

Aber Schluss mit dem Gerede, die Zeit drängt. Ewig hält der verwundete Kollege nicht durch, das beschwört zumindest die ablaufende Uhr am oberen rechten Bildschirmrand. 20 Minuten verbleiben, dann muss der nächste Checkpoint erreicht sein. Und der ist weiter weg als gedacht. Am Start-Terminal entscheide ich mich für eine von vier Charakterklassen, die ich nach dem Ableben oder auch mitten im Spiel jederzeit wechseln darf: Soldat, Sanitäter, Ingenieur oder Spion? Keine einfache Wahl, denn irgendwie sind die Spezialfähigkeiten der einzelnen Figuren alle abgefahren. Der Soldat etwa hält relativ viele Fleisch-

wunden aus und versorgt sein Team zudem mit Munitionsvorräten. Der Sanitäter tut, was er am besten kann: gefallene Kameraden wieder zusammenflicken und sie mit Steroiden aufputschen. Der Ingenieur ist das Hirn der Truppe, entschärft Bomben, hackt Computer und repariert nützliche Objekte wie Schweißroboter und Baukräne. Für alle Freunde der Hinterlistigkeit gibt's den Spion – der kann getöteten Widersachern die Klamotten klauen, sich so als einer von ihnen ausgeben und mitten in den feindlichen Reihen für Unheil und Verderben sorgen. Da meine Teamkollegen scheinbar direkt in die Offensive wollen und reihenweise zu Soldaten werden, konzentriere ich mich auf die Feinheiten und mutiere zum Ingenieur.

STARKES TEAM

Zu Beginn ist das Terrain verdächtig ruhig. Die ersten Kameraden schwingen sich mittels cleverer S.M.A.R.T.-Steuerung schon über Tische, Bänke und Treppengeländer. Wie beim Parkour erkennt das S.M.A.R.T.-System Hindernisse auf dem Weg und entscheidet sich bei Gedrückthalten der Sprint-Taste für die richtige Aktion. Also zum Beispiel Drüberklettern, Unterdurchrutschen oder Dahinter-in-Deckung-Gehen. Das fühlt sich nicht nur unglaublich kontrollierbar an, sondern sieht zudem überwältigend gut aus. Wer »Mirror's Edge« mochte, wird das Parkour-Gefühl bei »Brink« vergöttern. Drei Kollegen schwärmen unterdes nach vorn aus, zwei bleiben in der Nähe des Verletzten, die restlichen drei bilden die Nachhut. So bewegt sich unser Achter-Trupp langsam, aber sicher vorwärts. Der humpelnde angeschossene Kollege ist logischerweise keine Rennsemmel und dämpft das Tempo entsprechend. Verdammte, so sind wir leichte Beute für die Angreifer! Letztere lassen



Wen's erwischt hat, der kann entscheiden: gleich aufgeben und vom letzten Terminal aus neu starten oder auf einen Sanitäter warten, der einen mit der Wiederbelebungs-Spritze zurück auf die Beine holt.

Und außerdem?

- Entwickler Splash Damage bezeichnet »Brink« intern als »Mingleplayer«-Game, weil es weder ein reiner Einzelspieler- noch ein reiner Mehrspieler-Titel ist ■ Die Erfolge sind laut Leitendem Designer Richard Ham vorrangig Kurioses und nur wenig Standard-Kram; reine Mehrspieler-Erfolge soll's nicht geben ■ Drei verschiedene Vorbesteller-Versionen, Details siehe Kasten ■ Die gesamte Kampagne kann wahlweise online im Koop-Modus oder offline mit KI-Kollegen bestritten werden ■ Die USK hat »Brink« ungeschnitten ab 16 Jahren freigegeben



dann auch nicht lange auf sich warten und attackieren in Gruppen zu viert und fünft, springen hinter Türen hervor, lassen sich durch Notschächte plumpsen oder halten rotzfrech drauf, während sie schnurstracks auf unsere Gruppe zurennen. Freaks – nicht nur, was ihr Äußeres angeht. Wilde Kriegsbemalungen, bizarre Piercings, kunterbunte Irokesen, zerfetzte Kapuzen und abgewrackte Klamotten sind nur einige der Erkennungsmerkmale der hippen Widerstandskämpfer.

Auch die Geräuschkulisse reißt einen vom ersten Schuss an richtig mit. Statt Nullachtfünfzehn-Waffen-

sounds gibt's hier ein Effektstakkato, das seinesgleichen sucht. Wer genau hinhört, kann sogar die einzelnen Wummen anhand ihres individuellen Ratterns identifizieren. Da hinten beschleunigt gerade eine gefühlte 112 Kilo schwere Gatling-Gun auf 6.000 Umdrehungen pro Minute, irgendwo explodiert ein Molotow-Cocktail und selbst Schritte – zumindest die von den bulligen, muskulösen Typen – sind zu hören. Ein gewaltiger Klangraum, der sich da durch den Gehörgang pumpt – und ein herrlich atmosphärischer dazu. Übers Headset werden erste Absprachen ausgetauscht: »Drei Leute vor in den Sicherheitsraum, der Rest bleibt zusammen und gibt Feuerschutz! Und zwar pronto!« Das Front-Team stürmt los, während der sichtbar schmerzgefüllte Verletzte in Deckung humpelt. Der einzige Sanitäter der Gruppe hat derweil alle Hände voll zu tun, die Kameraden mit Aufputsch-Ampullen vor dem Schlimmsten zu bewahren. Zeit für mich, den Ingenieur, einen Blick ins Kreismenü auf meine nächste Mission zu werfen. Denn neben dem Hauptziel gibt es für jede Klasse zusätzliche Nebenziele. Der Soldat etwa kann auf Wunsch ein bestimmtes Objekt sprengen und den Rebellen so den Weg blockieren. Als Spion wiederum hat man die Zusatzaufgabe, einen Koffer mit sensiblen Daten zu sichern, damit er nicht den verlausten Rebellen in die Hände fällt. Und mein Kreismenü sagt mir: Nichts wie ab in den Sicherheitsraum, schließlich wartet dort ein unschuldiger Computer nur darauf, gehackt zu werden – was anschließend eine Tür öffnet. Ist eine solche Mission einmal aktiviert, deutet eine gelbe Zielmarkierung auf den anzusteuern Ort. Solche Nebenaufträge sind zwar kein Muss um ein Match zu gewinnen, bringen dem Team aber oft spielerische Vorteile und der eigenen Spielfigur überdies einen dicken Batzen Erfahrungspunkte. Die dürfen dann in den Charakter investiert werden und bescheren Boni auf Statuswerte oder Waffenhandling – eben wie in einem Rollenspiel. Insgesamt 16 verschiedene Figuren

darf der Spieler erschaffen, durch regelmäßiges Spielen und Punktesammeln aufleveln und im Game jederzeit einsetzen – in der Off- und Online-Kampagne genauso wie in normalen Versus-Matches. Ob da bei Online-

✖ Jedem das Seine

UND WIE SPIELST DU?

Wer wenigstens hin und wieder Shooter spielt, wird wissen: Alle großen Titel, wie die »Call of Duty«-Reihe oder »Battlefield«, haben eine ganz eigene Controller-Belegung. »Brink« verzichtet deshalb darauf, alteingesessenen Shooter-Hasen eine neue Steuerung aufzuzwingen. Stattdessen bringt das Game gleich sechs verschiedene Kontrollschemata mit, die eindeutig von den ganz Großen des Genres inspiriert sind. Das beweisen schon die Namen: »Duty Calls«, »Green Marine Chief«, »Zone of Killing«, »Oh my Gears«, »Field of Battle« und »Zombie Killer« – die Tastenbelegungen entsprechen also den Standards aus »Call of Duty«, »Halo«, »Killzone«, »Gears of War«, »Battlefield« und »Left 4 Dead«. Somit soll sich jeder Spieler direkt zurechtfinden. Auch in der Praxis funktioniert das übrigens ganz hervorragend. Tolle Idee, Splash Damage!



Nicht nur die Klassenwahl ist für den Ausgang eines Matches entscheidend, sondern auch der Körperbau. Vorne: klein und schlaksig mit einer Handfeuerwaffe. Hinten: plump und brachial mit schwerem Maschinengewehr.

Gefechten nicht die Spielbalance einbricht, wird die Testversion zeigen.

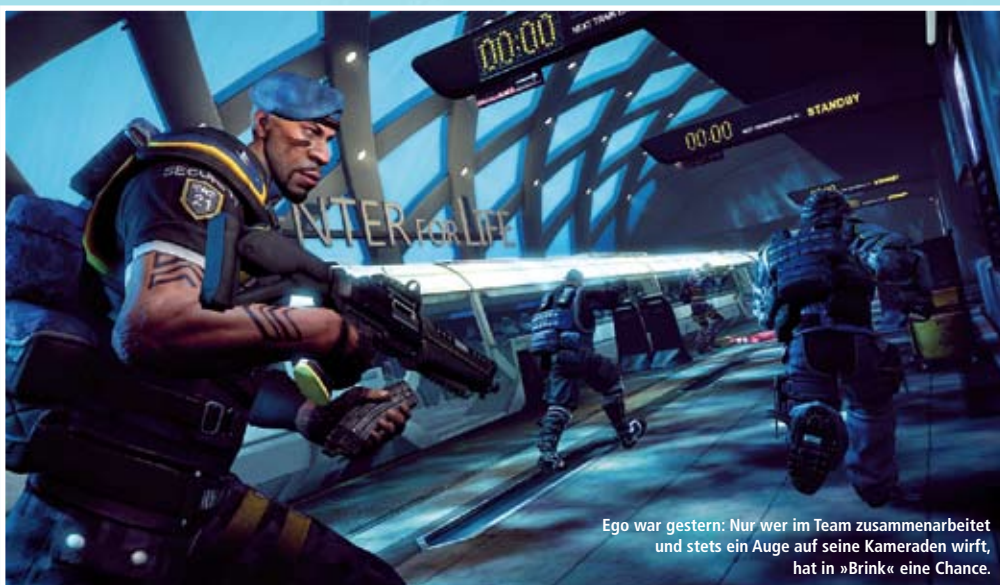
ÜBERRASCHUNG!

Mein Team hat zwischenzeitlich den Sicherheitsraum in Beschlag genommen: nur ein Eingang und ein Ausgang, gut kontrollierbar, eine vermeintlich sichere Stellung. Doch die Rebellen agieren clever. Während die eine Gruppe von hinten einen Vorstoß antäuscht, kullern von vorn bereits die ersten Rauch- und Sprenggranaten durch die Glasfenster. Verdammtes Rebellenpack! Höchste Zeit für meinen Ingenieur, den Computer in diesem Raum zu hacken und so eine verschlossene Hintertür zu öffnen. Gesagt, getan. Und dann nichts wie raus aus dieser

Mausefalle, weiter gen Levelausgang. Bis der erreicht ist, geht das Katz-und-Maus-Spiel zwischen beiden Parteien aber noch minutenlang weiter. Immer wieder zersiebt's einige der Kameraden, die dann entweder am Boden kriechend auf einen Sani warten oder gleich die Flinte ins Korn werfen und vom letzten Rücksetzpunkt aus neu beginnen. Immerhin: Der übel zugerichtete Truppenführer, der übrigens immer von der KI gelenkt wird, hält durch. Insgesamt ein wirklich runder Spielfluss ohne merkelige Ladepausen. Und wenn die Sicherheitstrupps den Rebellen mal ganz deftig eins auswischen und quasi die gesamte Kompanie zurück zum Startpunkt schicken, dann springen meine Mitspieler auch schon mal gehässig vom Platz auf, werfen die Arme jubelnd in die Luft,

zeigen mit dem Finger auf die Spieler am Tisch gegenüber und brüllen »Ha, in your face!«. Warum das die anwesenden Entwickler von Splash Damage so köstlich amüsiert, wird erst klar, nachdem die Sicherheitstrupps das Level erfolgreich beendet haben. Siegesicher lehnen wir uns in den Stühlen zurück, erwarten bedrückte Blicke von der Feindesriege gegenüber. Doch was passiert hier? Eigentlich ist das Match bereits vorbei, dennoch malträtiert die Rebellen wie verrückt ihren Controller. Ja, der Triumph dieses Gefechts gebührt einzig und allein Entwickler Splash Damage! Denn was hier eben ablief, war kein Mehrspieler-Versus-Match, sondern ein Koop-Einsatz gegen KI-Rebellen. Auf der anderen Seite spielen die vermeintlichen Feindtruppen noch immer gegen die Bots der Sicherheitstrupps. Unglaublich! Eine KI, die so überzeugend und menschlich spielt, dass man sie nicht als KI entlarven kann: Das müssen selbst Genre-Größen wie »Call of Duty« dem kleinen »Brink« erst mal nachmachen. Die Überraschung ist jedenfalls gelungen. Und überhaupt stehen hier so ziemlich alle Signale auf Hit. Zumindest, sofern die Online-Matches gegen Gegner aus Fleisch und Blut dann genauso überzeugen können.

Sabine Vogel



Ego war gestern: Nur wer im Team zusammenarbeitet und stets ein Auge auf seine Kameraden wirft, hat in »Brink« eine Chance.

360LIVE sagt...

Zeigt anderen Genre-Vertretern dank vieler toller Ideen schon jetzt den Stinkefinger. Wird ein Fest für HITPOTENZIAL Teamspieler.

8.5 von 10

Erhältlich | 2012 Status | 40% komplett

kurz&knapp

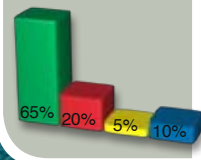
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Human
Head Studios
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Offene-Welt-Shooter auf einem Alien-Planeten. Vom Konzept klar inspiriert von »Far Cry 2«.

das ist drin

- Exodus
- Böse Aliens
- Liebe Aliens
- Waffen



Und außerdem?

- Reine Einzelspieler-Erfahrung, einen Mehrspieler-Modus soll es nicht geben
- Erfolge sind sicher, aber noch unbekannt
- Gleiches gilt für Download-Inhalte und Vorbesteller-Versionen

PREY 2

Genau wie widerliche Aliens können sich auch Spiele-Ideen in fremden Organismen und Spielmarken einnisten, dort wuchern und wachsen. Und dann als etwas gänzlich Neues herausbrechen...

Eine riesige, leuchtende Sphäre schwebt dröhnend am dunklen Abendhimmel. Ein Gebilde wie aus einem Alptraum: eine gigantische Kugel, die ein krankes Licht aus ihrem Inneren ausstrahlt und wie von faserigen Tumorranken überwuchert scheint. Mehrere Kilometer erstreckt sich das hässliche Alien-Raumschiff über den US-Bundesstaat Oklahoma und sendet gleißende blaue Strahlen gen Erdboden, die alles hochsaugen, was sie mit ihren Lichtfransen erfassen. Darunter eine kleine Bar mitten in einem Indianerreservat. Ein brutaler Ruck durchzieht die kleine Kaschemme, Balken werden aus dem Gemäuer gerissen, die Dachschindeln fliegen in den Himmel, schließlich das ganze Haus. Mittendrin: ein Cherokee-Indianer namens Tommy...

So beginnt der 2006 exklusiv auf PC und Xbox 360 erschienene Ego-Shooter »Prey«. Ein Game, das ähnlich lange auf sich warten ließ wie »Duke Nukem Forever«. 1995 wurde es erstmals angekündigt, zwischenzeitlich abgebrochen. Und dann ist's plötzlich wie aus dem Nichts erschienen, um den Spieler auf eine bizarre und verstörende Reise durch eben diese Sphäre mitzunehmen, die bei manchen mehr als einmal den Würgereflex einsetzen ließ. Da verlaufen riesige transparente Röhren, durch die unablässig Fleisch und Blut gepumpt werden. Wände, Decken und Gänge bestehen nicht nur aus Metall, sondern aus Haut, Eingeweiden und Fleischfasern. Aliens schauen aus, als wären sie aus verschiedensten Körperteilen unterschiedlicher Wesen zusammengeschweißt. Doch damit nicht genug der Kuriositäten: Der Spieler führt den Helden Tommy nicht nur durch die Gänge des Schiffs, sondern dank Gravitationsbrücken auch an deren Decken und Seiten entlang; oft ballert die Rothaut sogar kopfüber auf die widerwärtigen Monster, die den entführten Menschen mit grässlichen Maschinen das Blut aus dem Körper saugen. Ein echt ekliges Abenteuer. Aber auch

ein fesselnder Geheimtipp, der nun fortgesetzt wird.

ZURÜCK ZUM BLUT

Der zweite Teil setzt weder vor noch nach dem Beginn von Tommys Odyssee an, sondern genau zeitgleich. Denn gerade als Tommy gen Sphäre gesogen wird und zuschauen muss, wie die Biester seinem Großvater Enisi Nadeln in den Körper rammen, landet auch der neue Held auf dem Höllenraumschiff: ein Kerl namens Killian Samuels, ein Sky Marshal, der gerade auf Patrouille an Bord einer Boeing 747 Flug Seajay Air 6401 ist, als die leuchtende Alien-Kugel durch die Wolkendecke bricht. Der Pilot verliert die Kontrolle, das Flugzeug wird von einem Strahl erfasst, Licht flutet die Kabine – dann gleitet der Jumbojet dem Ufo entgegen, wo man die Passagiere bereits erwartet...

Doch wie Tommy gelingt es auch Killian, sich zu retten. Er entkommt dem Alien-Empfangskomitee und kämpft sich fortan springend, laufend, schießend und in-Deckung-hechtend durchs Raumschiff. Aus Ego-Sicht geht's mit einer 9mm-Pistole im Anschlag mehrere Minuten durch die Eingeweide des Flugobjekts: Rostiges

Wohlauf oder verstrahlt?

- ⊕ Trotz angegrauter »id-Tech-4«-Engine ziemlich hübsch anzusehen, weite und offene Spielwelt
- ⊖ Held ist ein ziemlicher Klischee-Charakter, Design der Gegner viel braver als im Vorgängerspiel; noch viele Fragezeichen, was diverse Gameplay-Elemente angeht



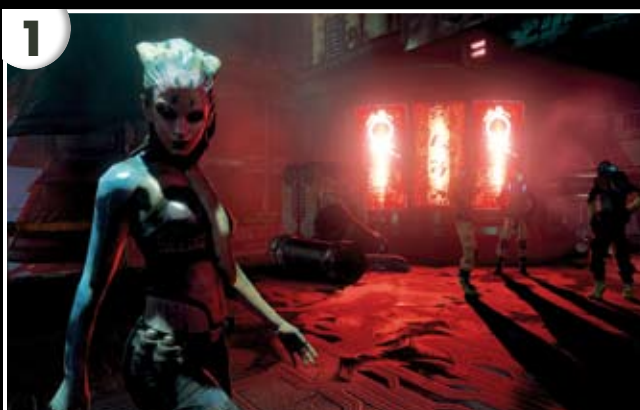
✖ Alte Engine,...

...NEUE IDEEN

1 Die ersten Bilder machen optisch schon ordentlich was her. Die Charaktere und Aliens wirken richtig schön fleischig und plastisch. Die metallenen Städte hingegen kühl und unwirtlich. Überraschend, kommt hier doch wie im Vorgängerspiel die betagte »id-Tech-4«-Engine von »Doom 3« aus dem Jahre 2004 zum Einsatz.

2 Ist Killian auf Menschen-... äh... Alienjagd, greift er nicht nur auf Schusswaffen zurück. Auch einen Schuterraketenwerfer, Mikro-Granaten und eine Art Fangschnur, genannt Bola, wird er bemühen dürfen.

3 Was die Standardwaffen angeht: Da gibt's bisher nur Pistole und Schrotflinte zu sehen. Der Entwicklertrupp aus dem US-Bundesstaat Wisconsin verspricht aber auch richtig exotische Gerätschaften. Ob das glibberige Alien-Knarren wie aus dem ersten »Prey« einschließt? Na hoffentlich!



Metall, Muskelfasern und Bindegewebe verbinden sich zu Maschinenräumen, Zellentrakten und Dingern, die aussehen wie gigantische Saftpressen. Mit kraftvollen Schüssen streckt er abartig hässliche Viecher nieder: augenlose Velociraptor-Saurier zum Beispiel und muskulöse Wesen, deren Arme mit Metallbrocken vernietet sind. Fleischklumpen fliegen, Blut spritzt, ein ersticktes Gurgeln, dann liegen die Gegner tot am Boden. Kommt dir bekannt vor? Ja, denn genauso beginnt auch »Prey«. Also nicht nur mit der gleichen Szenerie, sondern mit genau diesem Level. Nur steuert sich Killian gänzlich anders als Ex-Held Tommy. Er ist schnell und agil, springt geschwind über Metallcontainer und hangelt sicher an Rohren entlang. All das fühlt sich sehr geschmeidig an. Nach nur wenigen Minuten war's das dann aber auch mit den Déjà-vu-Momenten. Fortan hat »Prey 2« kaum noch etwas mit dem Konzept seines Ahnen am Hut.

Ein Zeitsprung vorwärts: Killian erwacht nach der Ballerei durchs Schiffsgedärm auf dem Planeten Exodus. Wie, warum und mit welcher Mission? Unklar. Exodus jedenfalls ist ein unschöner Ort – oder ums mal ganz derb auszudrücken: das Arschloch der Galaxie; ein finsterner Brocken in einer düsteren Ecke des Universums, dessen eine Hälfte stets in Dunkelheit, die andere stets in Licht getaucht ist; bevölkert von den verschiedensten Alienrassen;

Disco und Bar statt Fleischpressen und Blutsaug-Stationen. Die Kulissen in »Prey 2« könnten aus »Mass Effect« stammen.



✖ Prey in Prey 2?

RETTENDER SPRUNG

Auf den ersten Blick hat »Prey 2« mit seinem direkten Vorgängerspiel nicht mehr allzu viel zu schaffen: anderes Spielprinzip, neuer Hauptcharakter und nach dem Prolog ist auch der Handlungsort ein gänzlich neuer. Trotzdem wollen die Entwickler von Human Head Studios an ihr Werk aus dem Jahre 2006 erinnern. So soll Held Tommy aus »Prey« immer wieder mal einen Gastauftritt feiern. Und auch sonst wird es wohl so einige Anspielungen auf die Geschehnisse des ersten Teils geben. Ob für Teil Eins charakteristische Spielelemente, wie Portale und Schwerkraft-Stege, Einzug in »Prey 2« finden? Dazu schweigen die Entwickler noch.



Multi-Kulti-Welt Exodus: Insgesamt sieben Rassen, Killian als Mensch mitgerechnet, sind auf dem Planeten zusammengepfercht.



Tag-und-Nacht-Wechsel? Wird's hier nicht geben. Stattdessen drei verschiedene Zonen, in die der Planet unterteilt ist: Stockfinster, Zwielicht und Tag.



Dieben, Verbrechern und Raumpiraten. Schade nur, dass die allesamt weit weniger hässlich und abgedreht rüberkommen als das Kanonenfutter aus Teil Eins. Genauso gut könnten sie Biowares »Mass Effect« entsprungen sein. Dazu ist der Planet durchzogen von verwüsteten Gegenden, gesichtslosen Städten aus Metall und Dreck sowie gefleckt von fremden und unwirtlichen Wäldern. Das Ergebnis wirkt wie ein schräger Mix der futuristischen Städte aus »Blade Runner« und den fremden Welten aus »Aliens«. Hier gilt es nun, ums eigene Überleben zu kämpfen; sich irgendwie durchzuschlagen. Die US-Produktion zeigt also diverse Ähnlichkeiten mit »Far Cry 2« – denn wie dort der namenlose afrikanische Staat ist auch Exodus eine großzügige, offene Welt. Eine, die frei erforscht werden darf. Geradlinige Ballerei wie im Vorgängerspiel? In »Prey 2« bestimmt nicht!

ALLES ANDERS?

Statt wie Tommy Level für Level Magazin um Magazin zu leeren, wartet auf Killian ein anderer Weg – und den wählt der Spieler selbst. Klar, auf Exodus ist er zwar ein Fremder, aber nicht gleich ein Gejagter. Stattdessen reiht er sich unter all den schrägen Wesen lediglich als ein weiterer Vertreter einer außerirdischen Rasse ein. Die perfekte Chance, als Kopfgeldjäger und Söldner das eigene Überleben zu sichern! Killian kann in der sich nach und nach öffnenden Welt reisen,

wohin er möchte, Gespräche mit den Fremden beginnen und immer neue Aufträge annehmen. In einem gilt's zum Beispiel, den Verbrecherboss Dra'Gar zu erledigen, der in einer Alien-Disco abhängt. Die heikle Mission mündet in einer rasanten Verfolgungsjagd durch die ganze Stadt. Die Beteiligten hechten über säuregefüllte Abgründe, während Dra'Gar verzweifelt versucht, sich mit einem Teleportationsgerät einen Vorsprung zu verschaffen. Nützt aber nichts, denn am Ende wird er trotzdem mit einer Gravitationskugel eingefangen – und direkt zu Killians Auftraggeber gebeamt. Auch dynamisch stattfindende Missionen gibt's wie Sand am Meer. Auf der Durchreise ein wehrloses Alien beschützen, das von Artgenossen verprügelt wird? Klar doch – wenn dir denn danach ist.

Weitere Missionstypen sind Auftragsmorde, das Aufstöbern gestohlener Ware und gezielte Informationsbeschaffung. Ein bisschen wie in »Assassin's Creed: Brotherhood« also. Denn auch hier können die Aufträge frei angegangen werden: Den Rambo raushängen lassen? Oder eher auf die ruhige Tour, um ja keine Aufmerksamkeit zu erregen? Du entscheidest selbst.

Für seine Dienste kassiert Killian Geld in außerirdischer Währung. Das kann der Sky Marshal anschließend in neue Rüstungen, Waffen und technische Alien-Spielereien investieren: Schwebestiefel, Sichtgeräte und Antischwerkraft-Module etwa. Schusswaffen wiederum lassen

sich mit verschiedenen Munitionsarten bestücken und mit speziellen Visieren pimpen. Und die außerirdischen Waffen? Die besitzen noch mal ganz eigene Erweiterungsmöglichkeiten, die die Macher zu diesem Zeitpunkt aber geheim halten.

Ja, die Mischung von »Prey 2« klingt gewagt. Und die Fans hatten sicherlich anderes im Sinn, als erste Gerüchte über die Fortsetzung des außergewöhnlichen Ego-Shooters die Runde machten.

Andererseits wird »Prey 2« durch all das auch ziemlich interessant. Man will einfach mehr wissen, mehr sehen, erfahren, wie's weitergeht. Dazu ist allerdings Vertrauen in die Jungs von Human Head Studios angebracht – ein Team, das jedoch schon den ersten Teil quasi aus dem Nichts zum Überraschungs-Hit machte. Ob das auch diesmal klappt? Optimistisch abwarten!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Recht freie Weiterführung eines Shooter-Geheimtipps, die nicht viel mit ihrem Ahnen zu tun hat. Trotzdem HITPOTENZIAL absolut beobachtenswert!

8.0 von 10

CAPTIVATE 2011

CAPCOM® *treibt's wild*

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Koop in der Zombie-Stadt.

Hersteller | Capcom Entwickler | Slant Six Genre | Third-Person-Shooter Spieler | 1 - unklar Xbox Live | ja Erhältlich | Winter 2011



Der Tod schlurft in den Straßen von Raccoon City. Im Jahre 1998 sind die Einwohner dieser fiktiven Kleinstadt nahezu vollständig ausgelöscht. Schuld daran trägt der seither grassierende T-Virus des ansässigen Pharmakonzerns Umbrella Corporation. Irgendetwas ist hier gründlich schiefgelaufen. Unmenschliche Laute ertönen, grässlich entstellte Körper schleppen sich durch die hiesigen Gassen und vernichten alles natürliche Leben. Das Ergebnis eines unkontrollierten Ausbruchs? Oder doch eines von Anfang an geplanten Experiments?

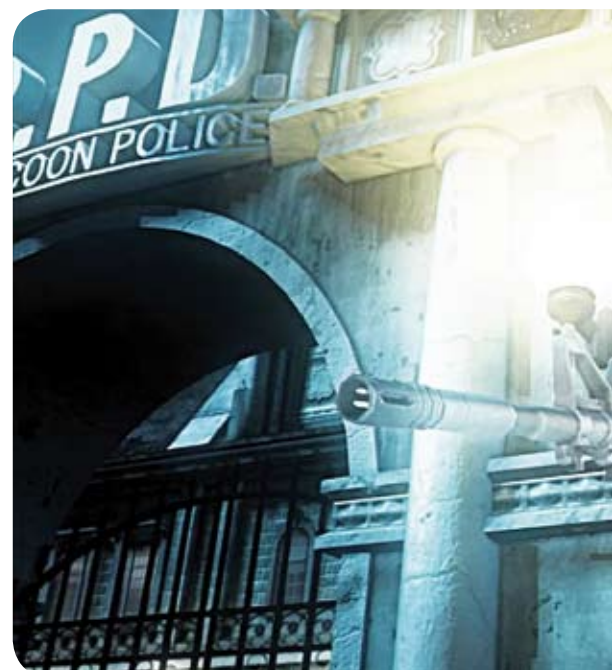
In beiden Fällen müssen die Beweise vernichtet werden, die auf Umbrella rückschließen lassen. Also stellt die Firma ein vierköpfiges Team zusammen, das sogenannte »Umbrella Security Squad«, kurz »USS«. Jedes Mitglied ein Profi seines Faches: Spectre ist Spezialist in Sachen Abhörtechnik, Bertha mimt die Sanitäterin, Beltway wiederum gilt als Meister explosiver Überraschungen. Blicke noch Vector: Sein Metier ist die Aufklärung. Online geht's dann sogar im Quartett mit bis zu drei Freunden auf Zombiejagd. Schon bei den Charakteren sind die taktischen Finessen spürbar, die Entwickler Slant Six hier verbaut. Kein Wunder, zeichnet das Studio bereits für den Mehrspieler-Hit »Socom Confrontation«

sowie die zwei »Socom«-PSP-Ableger verantwortlich.

Ein Third-Person-Shooter mit Taktikelementen und Vierer-Koop im »Resident Evil«-Universum also? Das klingt ungewöhnlich, fast schon wie »Lost Planet 2«, nur eben auf Resi getrimmt. Was auch der Grund dafür ist, dass Capcom das hier nicht als offiziellen sechsten Teil klassifiziert, sondern vielmehr als eine eigenständige Auskopplung – wie auch »Resident Evil Outbreak«. Wird's deswegen schlechter?

Den ersten Eindrücken zufolge ist das Gegenteil der Fall. Gerade der Blick hinter die Kulissen, hinein in die dunklen Machenschaften von Umbrella, klingt äußerst vielversprechend. Denn auch Fragen nach dem Wie und Warum werden beantwortet. Gleichzeitig skizziert das Spiel den Handlungsstrang des hierzulande indizierten Teil Zwei rund um die »S.T.A.R.S.«-Agenten Leon Kennedy und Claire Redfield. Da die beiden eine Bedrohung in Umbrellas Augen darstellen, lautet eine der zahlreichen Aufgaben unseres Umbrella-Vierers: »Tötet Leon!« Bevor das Heldenquartett allerdings die Geschichte neu schreibt, müssen die Jungs und das Mädels erst mal den Gammelfleisch-Parcours überleben. Überall in den Straßen lauern nämlich Umbrellas verstoßene Kinder, die Untoten.

Langsam und einander Feuerschutz gebend schleichen Vector und sein Team durch die Nacht, vorbei am gehirnfressenden Pack. Verlassene Läden und brennende Fahrzeuge zieren die ins Chaos gestürzte Szenerie. Ein falscher Schritt, ein zu lautes Wort, schon stürzt sich die Meute auf den Trupp. Plötzlich zerreißen Schüsse die bedrohliche Stille, erwecken die Zombies aus ihrem lethargischen Hinken. Nur Augenblicke später erspäht die Brut Vector, stürmt heran, versucht, sich an ihm festzubeißen. Doch der bleibt cool, feuert präzise Salven aus seinem Sturmgewehr, erleichtert dutzende Zombies um ihre Gliedmaßen und lässt auch zahlreiche Köpfe elegant platzen. Einfaches Kanonenfutter für eine ausgebildete Spezialeinheit wie diese! Ganz im Gegensatz zu den Soldaten der US-Regierung, die wenig später anrücken, um ihrerseits Umbrella auffliegen zu lassen. Diese Jungs unter die Grasnarbe zu bringen ist schon deutlich anspruchsvoller. Was folgt, ist ein heftiger Kugelwechsel. Blitzschnell verschanzt sich das USS-Team hinter einer Mauer, zieht die Köpfe ein und hofft auf einen



Sommer, Palmen, Videospiele! Wie jedes Jahr bläst Capcom auch 2011 zur groß angelegten Hausmesse, um sein Spiele-Repertoire für die kommenden zwei Jahre vorzustellen. Der Name: Captivate. Vom 6. bis 10. April zeigte die japanische Traditionsschmiede in Miami Neues zu kommenden Highlights wie »Asura's Wrath«, »Street Fighter X Tekken« und natürlich dem neuen »Resident Evil«. Moritz Wanke lässt die Videospiele beginnen...



Auf Umbrellas Seite zu kämpfen, ist kein Zuckerschlecken: Neben Zombies sitzen dem Spieler perfekt ausgebildete US-Soldaten und bioorganische Riesenmutanten im Nacken.



günstigen Moment zum Gegenschlag. Das dabei zum Einsatz kommende Deckungssystem ähnelt dem der Locust-Hatz »Gears«. Egal ob Vehikel, Mauer oder Müllcontainer – Kugelfänger gibt es zur Genüge. Selbst Zombiekörper dienen als Schutzschild vor tödlichen Geschossen. Eine weitere taktische Raffinesse ist die faulende Brut selbst: Vectors Trupp trifft einen der feindlichen Soldaten an der Schulter, die sofort zu bluten beginnt. Gleich einem Schwarm Haifische nehmen die Untoten die Witterung auf und folgen dem Blutgeruch. Ablenkungsmanöver geglückt! Das Umbrella-Team kann schnell in der nächsten düsteren Gasse verschwinden.

Doch wie's aussieht, faulen auch hier schon die nächsten Mutanten. Vector fackelt nicht lange und aktiviert seinen Tarnanzug. Nun ist er für kurze Zeit unsichtbar und kann die Viecher lautlos mit seinem Messer aufschlitzen. Honoriert werden solche Kills nicht nur mit überraschend viel rotem Lebenssaft, sondern auch mit zahlreichen Erfahrungspunkten. Die investiert der Spieler nach jeder Mission dann in neue Fähigkeiten und besseres Gerät – spätestens beim Wiedersehen mit den pfeilschnellen Lickern und gigantischen Tyrants überlebenswichtig.

Erster Eindruck: Zweifellos erfindet Slant Six das Rad nicht neu, bereichert die »Resident Evil«-Reihe aber um allerhand frische Ideen. Gerade die neuen Gesichter und die Aussicht, die Story mal aus der Umbrella-Perspektive zu erleben, sind ein gefundenes Fressen für langjährige Anhänger. Doch auch für Neueinsteiger ohne Serien-Vorkenntnisse soll die

Geschichte verständlich erzählt werden. Wie taktisch das hier tatsächlich ausfällt, wird jedoch erst der Praxistest mit einer fortgeschrittenen Version beweisen. Ferner dürfte Kennern der Serie sauer aufstoßen, dass der für die Reihe typische Horror noch zu sehr unter den Teppich gekehrt wird. Aber mal abwarten. Bis zur Veröffentlichung im Winter 2011 bleibt Capcom noch genügend Zeit für Feintuning; beziehungsweise dafür, Fans davon zu überzeugen, dass »Raccoon City« auch ohne die volle Grusel-Injektion den so prominenten Namen zu Recht im Titel trägt.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

STREET FIGHTER X TEKKEN

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Capcom Japan
Genre | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja
Erhältlich | 2012



Es ist der Traum vieler Beat-'em-Up-Fans: »Street Fighter«-Ikonen Ryu und Ken in einem Ring mit »Tekken«-Stars Kazuya und King. Mit der aus »Street Fighter IV« beliebten Gameplay-Mechanik prallen die beiden Fraktionen in Zwei-gegen-zwei-Tag-Team-Duellen aufeinander. Guile, Abel und Chun-Li sowie Nina, Marduk und Bob sind neben oben genannten Kämpfern bereits bestätigt. Ebenso der bekannte Grafik-Stil im Cel-Shading-Look – das wird ein Prügelfest! Wer übrigens lieber den »Tekken«-Stil bevorzugt, spricht gerne auch im dreidimensionalen Raum ausweichend, der sollte sich Namco-Bandais Ableger »Tekken X Street Fighter« näher ansehen. Beide Spiele sollen fast zeitgleich im Laufe des kommenden Jahres erscheinen.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

CAPTIVA

DRAGON'S DOGMA

Lost Planet reist nach Ferelden.

Hersteller | Capcom Entwickler | Capcom Japan Genre | Action-Rollenspiel Spieler | 1 - unklar Xbox Live | ja Erhältlich | Frühjahr 2012



Drachen, Klingen, Fantasy: Nicht nur »Dragon Age 2«-Fans behalten das hier auf dem Schirm.

Capcoms neueste Videospiel-Marke projiziert das Konzept der bewährten Akriden-Hatz aus »Lost Planet« ins Reich der Drachen: Mit »Dragon's Dogma« erwartet Schuppengetier-Freunde ein actionbetontes Fantasy-Feuerwerk mit bildschirmfüllenden Gegnern und frei erkundbarer Umgebung. Als talentierter Krieger geht's aus der Third-Person-Perspektive mit bis zu zwei Gefährten auf die Jagd nach einem feuerspuckenden Drachen, der die Bewohner des Landes heimsucht. Auf seiner Odyssee durchwandert das Trio malerische Landschaften, düstere Höhlen und weitläufige Täler, in denen sich Goblins, Magier und andere Fantasie-

wesen den Gefährten in den Weg stellen. Freilich besinnt sich das Team dabei nicht ausschließlich auf klassische Waffen wie Schwert und Schild sowie Pfeil und Bogen. Abhängig davon, wer gerade im Team mitsäbelt, entfachen zum Beispiel Mentalisten Feuerbälle und mächtige Magieangriffe. Klingt im ersten Moment nach Rollenspiel-Einheitsbrei, wer jedoch die Details genau analysiert, kommt schnell ins Schwärmen: So orientieren sich KI-Freunde an den Verhaltensweisen des Spielers und adaptieren seine Aktionen. Defensive oder offensive Taktiken, welche Waffen und Rüstungen man verwendet, all das fließt in das Verhalten der befreundeten Monster-Drescher

mit ein. Wie sich das auf die Balance auswirkt, darauf ließ eine erste Präsentation noch keine Rückschlüsse zu. Ferner schweigen sich die Japaner noch darüber aus, ob sich die so trainierten KI-Figuren nun tatsächlich online mit Freunden tauschen lassen – bislang ist letztere Info nämlich nur ein unbestätigtes Gerücht.

KRABBELN, KRAXELN, KOPF ABSCHLAGEN

Sicher dagegen: Capcom scheint nach »Lost Planet 2« seine Vorliebe für bildschirmfüllende Bossgegner entdeckt zu haben. In ersten Spielszenen sind unter anderem riesige Hydra-Schlangen und XXL-Falken zu bestaunen. Statt allerdings wie in der Insektenjagd stupide auf gelbe Markierungen zu zielen, können die Helden die Riesenbiester nun mit unterschiedlichen Taktiken zu Fall bringen. Die mit Abstand interessanteste Methode: Anlauf nehmen, auf die Hydra draufspringen und ihren aalglatten Körper hochklettern. Am Kopf angelangt, zückt der Krieger sein Schwert und trennt dem 30-Meter-Ungetüm mit einem wuchtigen Schlag den ersten von vier Köpfen blutig vom Rumpf – lecker, Kriechtier-Salat! Dass die Kämpfe so herrlich grandios rüberkommen, liegt nicht zuletzt an der aktuellen Version des hauseigenen Grafikmotors »MT Framework 2.5«. Figuren und Monster stürmen gestochen scharf und flüssig animiert auf die Schlachtfelder. Cool: Häuser, Türme und sonstige Gebäude lassen sich in bester »Bad Company 2«-Manier stückweise zerlegen. Auch die phänomenale Weitsicht und die liebevoll gestalteten Städte laden dazu ein, einfach nur mal die Landschaft zu erkunden. Auf der Suche nach neuen Herausforderungen? Dann einfach eine der mal mehr, mal weniger zwielichtigen Gestalten ansprechen.

Kolossale Gegner, dramatische Bosskämpfe, zerstörbare Levelarchitektur – all das unterstreicht den Action-Schwerpunkt von »Dragon's Dogma«. Kein Wunder, immerhin sitzt Hideaki Itsuno im Regiestuhl und Hiroyuki Kobayashi als Produzent an seiner Seite. Die beiden Japaner haben sich zuletzt durch ihre Mitarbeit an den Capcom-Klassikern »Devil May Cry 4« und »Resident Evil 4« einen Namen gemacht. Da beide Spiele allerdings eine so tiefgreifende Story wie Omas Kaffeekränzchen-Geschichten haben, ist zumindest diesbezüglich ein wenig Skepsis angebracht. Die Xbox-360-Antwort auf das PSP-Phänomen »Monster Hunter« also? Spätestens zur E3 Anfang Juni gibt's weitere Eindrücke zur Glaubenslehre des Drachens.



Hitpotenzial | 8.5 von 10

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

Spuck' Blut für die Kamera, Baby!

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Capcom Vancouver **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Erhältlich** | Herbst 2011



Und noch ein Foto: Lächle in die Kamera; ja, das machst du toll. Die Axt in deinem Kopf sieht super aus! Kannst du vielleicht noch den Unterkiefer ein bisschen mehr nach links schieben, das blutverschmierte T-Shirt ausziehen und deinen linken Arm rausreißen? Nicht? Dann zeigt dir Frank West mal die einschlagende Wirkung von Baseballschlägern. Jawohl, der Fotojournalist und Freizeit-Zombiemeuchler aus dem hierzulande beschlagnahmten ersten Teil der Zombie-Hatz ist zurück. Mit frischen Manövern, jungfräulichen Waffen und einem neuen Fotofilm in der Kamera schlägt's den Mittvierziger erneut nach Fortune City. Die fiktive Glücksspiel-Metropole dient zwar schon im Vorgängerspiel als Kulisse, kommt aber deutlich umgestaltet daher und soll mit ganz neuen Schauplätzen überraschen. Story? Aufgaben? Die Missionen dürften sich gewohnt auf einfaches »Besorge Gegenstand X« und »Töte Gegner Y« beschränken. Viel interessanter ist da schon die Aussicht auf das Zusammenschustern völlig neuer Waffen. Rollstuhl mit Maschinenpistolen, Paddel mit Kettensäge – das kennt man schon aus Teil Zwei. Was Spieler hier erwartet, ist noch nicht offiziell, 360 Live spekuliert aber schon mal auf mit Säure gefüllte Wasserpistolen und mit Rasierklingen bestückte Frisbees.

GERMANY'S NEXT TOP-ZOMBIE

Immer mit dabei: Franks Spiegelreflexkamera für extravagante Zombiefotografien. Dabei sortiert das



Album seine Schnappschüsse nach vier Kriterien: Horror, Drama, Erotik und Brutalität. Fleißiges Knipsen lohnt, denn jede Ablichtung wird mit sogenannten »Prestige Points« belohnt, die formell als Erfahrungspunkte dienen. Genügend zusammen, steigt Frank im Charakterlevel auf, lernt so neue Angriffstechniken und Kombinationsmöglichkeiten. Wie schon in den beiden Vorgängerspielen vereinfachen die neuen Taktiken das Überleben deutlich. Ferner dürften sich Fans der alten Teile über die Rückkehr der witzigen Minispiele freuen. In einem verkleidet sich Frank sogar als Wrestler und zerlegt die Höllenbrut mit Duplex-Würfen, Arm-Auskugeln und anderen Techniken. Stillecht stehen hier natürlich auch Klappstühle bereit. An abwechslungsreicher Gammelfleischentsorgung sollte es also nicht mangeln.

Aus technischer Sicht hat sich ebenfalls einiges getan. Die häufigen und nervigen Ladezeiten fallen nun deutlich kürzer aus. Spielabbrüche und sonstige Probleme im Zweier-Online-Koop sind dank des überarbeiteten Netzwerk-Codes passé. Wenn jetzt noch Langzeitmotivation und Missionsdesign stimmen, können Zombiejäger schon mal ihre Resturlaub-Tage zählen und darüber nachdenken, ob sie sie nicht lieber für den Herbst aufsparen.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

ASURA'S WRATH

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Cyber Connect 2 **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox Live** | ja **Erhältlich** | 2012



Asuras Zorn ist groß. Der einstige Gott wurde von seinen Gefolgsmännern verraten, seiner Kräfte beraubt und zum allen Überfluss entführte man auch noch seine Tochter. Nun könnte er vor Wut ganze Bäume ausreißen, Stürme entfachen oder planetengroße Götter zerschmettern – und das tut er auch. Aus Third-Person-Sicht geht's den wohl größten Gegnern der Videospiel-Geschichte an die Gurgel. Feinde, so groß wie die Sonne selbst, stehen hier auf der Tagesordnung. Dabei vermischt »Asura's Wrath« asiatische Mythologie mit futuristischem Sci-Fi-Szenario. Reizvoll auch die interaktiven Zwischensequenzen, in denen Spieler das Geschehen durch einfache Quick-Time-Geschicklichkeitstests beeinflussen können. Dazwischen erlegt Asura blutig mit der blanken Faust Horden tibetanischer Mönchsgestalten, bewirft Flugzeuge mit ihren eigenen Raketen und erlegt mächtige Gottheiten mit zerstörerischen Magieangriffen. Damit ja keine Langleweile aufkommt, packt einen das Game – Zitat Entwickler – »stets in anfangs aussichtslose Situationen, aus denen man dann irgendwie entkommen muss«. So muss der sechsarmige Hüne Asura beispielsweise den asiatisch anmutenden Buddha-Klon Wyzen niederringen, dessen Finger allein so groß ist wie eine ganze Stadt. Hammer!

Sowohl Inszenierung, als auch Grafik gefallen. Der Anime-Stil im dezenten Comic-Look erinnert optisch ein wenig an »Street Fighter IV«. Das stillichere Design und brachiale Gameplay überzeugen ebenfalls. Als Entwickler konnte Capcom übrigens Cyber Connect 2 verpflichten. Dass die Jungs was von packenden Kämpfen verstehen, haben sie erst kürzlich mit »Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2« erfolgreich unter Beweis gestellt. Kurz gesagt: Wenn ein Game im kommenden Jahr den Begriff Größenwahn neu definiert, dann das hier.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

Erhältlich | 16. September 2011 Status | 80% komplett



Sci-Fi oder Einheitsbrei?

- + Abwechslung ist Trumpf, Wahnsinns-Optik, sehr unterschiedliche Waffen, phänomenales Charakter-Design
- Spieldauer noch unklar; Infos zu Koop- und Mehrspieler-Modi noch sehr vage, klassische Modi eher unwahrscheinlich

kurz & knapp

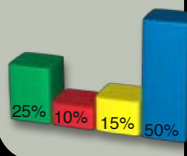
Hersteller | Bethesda
Entwickler | id Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Durchgestylte Sci-Fi-Schießerei mit Augen-aufreißender Grafik und offener Spielwelt.

das ist drin

- Überlebenskampf
- Arsenal-Optimierung
- Nebenmissionen
- Freakiges Fußvolk



RAGE

Grafik-Blender oder doch die erhoffte Shooter-Revolution?

Eine Welt von Gesetzlosen. Eine Welt, in der Gewalt mit Hoffnung gleichgesetzt wird. »Borderlands« und die »Fallout«-Serie von Top-Entwicklern wie Gearbox und Obsidian Entertainment haben's vorgemacht – im Herbst dieses Jahres versucht nun auch die Kult-Spieleschmiede schlechthin den Endzeit-Gedanken in Bits und Bytes zu bannen. Gemeint ist natürlich id Software, das Studio, das in den 90er-Jahren nicht nur einen Index-Kandidaten nach dem anderen veröffentlichte, sondern auch das Genre Ego-Shooter an sich begründete. Nüchtern betrachtet verschwand id Software – mal abgesehen von wenigen Serien-Auskoppelungen bekannter Hits für Apples Mobilgeräte – in letzter Zeit jedoch praktisch von der Bildfläche, zumindest was Konsolen-Neuveröffentlichungen angeht. Geschlagene sieben Jahre ist das letzte hauseigene Vollpreis-Spiel, »Doom 3«, nun schon alt. Eine Ewigkeit in dieser so schnelllebigen Branche. Berechtigt daher die Zweifel der treuen Anhängerschaft: Was kann das über vier Jahre in der Entwicklung befindliche »Rage« wirklich? Halbgare Grafikrevolution oder doch der Shooter-Messias? Am 16. September 2011 wollen Technikgenie John Carmack und seine Jungs aus Mesquite, Texas, aller Welt beweisen: Wir haben unser Handwerk nicht verlernt, sondern weiterentwickelt und perfektioniert! Geht's nach der neuesten, kürzlich auf der Hausmesse von Hersteller Bethesda gezeigten Version, dürfte sich dieses Versprechen bewahrheiten... Obwohl im Kern nur Fiktion, ist der Story-Aufhänger ein

realer. Der Asteroid 99942 Apophis – dieser existiert tatsächlich – soll laut NASA-Berechnungen am 13. April 2036 mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 zu 250.000 mit der Erde kollidieren.

WELT AM ABGRUND

In »Rage« schlägt das Ding schließlich im Jahre 2037 auf, verwandelt breite Landstriche in unbewohnbares Ödland und dezimiert die Weltbevölkerung auf einen Bruchteil. Wohl wissend um dieses Schicksal, hat die Menschheit einige Jahre zuvor Project Eden ins Leben gerufen: Weltweit werden Hochbegabte unterschiedlichster Fachgebiete in unterirdischen Archen für Jahrzehnte in einen Kälteschlaf versetzt, um nach der Katastrophe wieder so etwas wie eine Zivilisation aufzubauen. Doch Project Eden verläuft nicht nach Plan. 75 Jahre nach dem Unglück, und damit 175 Jahre früher als geplant, erwacht der Spieler bedingt durch eine Fehlfunktion des Systems aus einem der Kühlbehälter. Von hieran nimmt der noch sehr undurchsichtige Plot seinen Lauf. Vorrangiges Ziel: Überleben!

Der Weg von der Arche gen Tageslicht erinnert mit seinen futuristischen Computer-Terminals und den engen Korridoren aus kaltem Waffenstahl zunächst noch an die Level-Architektur bisheriger id-Produktionen. Doch schon kurz darauf ein herber Schnitt: Sobald sich die Tore zur Außenwelt öffnen, blendet dich gleißendes, immer wieder von malerischen Wolkenformationen fragmentiertes Licht. Ein überwältigender



Mutanten, Banditen und Sadisten: Im Ödland geht von fast jeder Gruppierung eine tödliche Gefahr aus.



Und außerdem?

■ Infos zu Koop- und Mehrspieler-Modi weiterhin geheim ■ Ebenfalls keine Neuigkeiten zu geplanten Download-Inhalten, Spezialeditionen und Ähnlichem ■ Details zu Erfolgen noch unter Verschluss ■ Kommt sehr wahrscheinlich nur geschnitten nach Deutschland ■ Schenkt man jüngsten Entwicklerrassagen Glauben, dauert die Kampagne über 15 Stunden



Charakterstark: Dieser blinde Wissenschaftler sieht durch die Augen der Metalleule auf seiner rechten Schulter.



Smoke it, baby: Der Granatwerfer verwandelt Mutanten im Handumdrehen zu Grillfleisch.



Geschockt: Der Elektrobolzen der Armbrust kann in solchen Situationen siegentscheidend sein.

Anblick! Sofort möchtest du lospreschen, herausfinden, wie's jetzt weitergeht. Schnell jedoch merkst du: Seit dem Apophis-Vorfall hat sich alles verändert. Die wenigen Überlebenden gründeten Siedlungen und halten sich nun mit dem Sammeln und Verkaufen von Schrott über Wasser. Andere machen sich's leichter und überfallen ohne Skrupel die wenigen noch anständigen Leute. Von etlichen Verbrecherklans, wie den Ghosts, den Shrouded oder den Scorchern, geht quasi permanent Gefahr aus. Sie ziehen durchs Land, brandschatzen, plündern und morden kaltblütig.

Bereits hier fällt auf: id Software investiert unglaublich viel Herzblut in die phänomenalen Charakterdesigns. Und sorgt dank detaillierter Hintergrundinfos zu allem und jedem für eine Spielwelt, die dich binnen Minuten hineinsaugt. Der Klan der Shrouded etwa ist versessen auf die neueste Technologie – was sich dann auch in ihren Angriffsmustern widerspiegelt: Die verummten Krieger sind nicht nur hervorragend ausgerüstet, sondern greifen, da per Funk gut vernetzt, bevorzugt im Team an.

Abseits der Klans geht vor allem von den Mutanten, deren plötzliches Auftreten ganz offensichtlich mit dem Asteroiden-Einschlag zusammenhängt, eine Bedrohung aus. Nahezu allgegenwärtig irren sie im Ödland umher und stürzen sich wie ausgemergelte Schakale auf ihre Beute. Noch mysteriöser sind die schwer

gepanzten Einsatzkräfte der sogenannten Authority, einer Art Übergangsregierung. Keiner weiß, was diese Jungs antreibt. Fest steht nur: Sie suchen nach Arche-Überlebenden und setzen hohe Kopfgelder auf sie aus. Was dann mit denen geschieht? Das soll sich im Verlauf der Story klären. Zunächst ist der Spieler aber gut damit beraten, ihnen aus dem Weg zu gehen.

GEGENMASSNAHMEN

Wellspring ist die erste Stadt von größerer Bedeutung. Das Leben hier pulsiert spürbar, wenn auch in kleinem Maße: Personen flanieren auf der Straße, hängen im Saloon ab und haben freche Sprüche auf den Lippen; das Sonnenlicht bricht sich auf den Wellblechverschlägen der improvisierten Hütten, dazwischen surren kaum hörbar unzählige Stromaggregate. Nach der Annahme eines ersten Auftrags und kurzem Gespräch mit dem Sheriff macht dich dessen Tochter Loosum mit einer der wichtigsten Waffen im Spiel vertraut: dem Wingstick. Dieser rasierrmesserscharfe Bumerang dient vornehmlich dem lautlosen Töten von Spähposten. Das Schöne daran: Hast du dein Opfer einmal erfasst, speichert das Ding die Zielvorgabe. Selbst wenn der Wingstick also bereits am Schädel des Opfers vorbeisurrt, darf dieses sich nicht in Sicherheit wiegen – schließlich schwirrt die Waffe irgendwann zurück. Meistens trennt sie spätestens dann die Rübe des Widersachers vom restlichen

Fleisch. Weiteres Schmankerl: Der Wingstick kann zu jeder Zeit aus der linken Hand gen Feindkader geschleudert werden – selbst wenn du im selben Moment aus der rechten mit einer Standardkanonefeuerst. Fliegen dann die ersten Gegner-

✖ Mehrspieler-Gerüchte

JETZT SIND SIE OFFIZIELL!

Gerade noch rechtzeitig vor der Drucklegung trudelten in der 360-Live-Redaktion noch die folgenden heißen Infos zum bisher nur durch wilde Spekulationen thematisierten Mehrspieler-Modus von »Rage« ein: Zwei Varianten stehen demnach zur Wahl. Die erste davon sind Buggy-Rennen in der offenen Spielwelt, bei denen man von einem Checkpoint zum nächsten düst. Mit den unterschiedlichen Waffen an den Kampfwägen dürfen Gegnerkarossen dabei nach Herzenslust in Feuerbälle verwandelt werden. Mehrspieler-Variante B bietet hingegen einen Koop-Modus für bis zu sechs Spieler, die sich entweder online oder am geteilten Bildschirm verbünden. Ob man so die komplette Kampagne mit seinen Kumpels oder lediglich speziell konzipierte Levelabschnitte aufmischen darf, ist dagegen noch völlig unklar. Die Entwickler sehen die beiden Mehrspieler-Modi als nette Dreingabe zur Einzelspieler-Kampagne, dem - in ihren Augen - wesentlichen Teil von »Rage«. Die Erwartungen an den Umfang der Koop-Abschnitte sollte man deshalb wohl noch nicht all zu hoch ansetzen.



✕ Rage HD

DIE IPHONE-VARIANTE

Bereits am 18. Dezember 2010 veröffentlichte id Software »Rage« für das iPhone sowie das iPad. In dieser Auskopplung des Hauptspiels muss man sich ebenfalls aus der Ego-Perspektive seinen blutbefleckten Weg durch drei große Abschnitte des Kolosseums bahnen – dem Schauplatz einer makaberen Spießrutenlauf-Show namens »Mutant Bash TV«. Die Steuerung wurde speziell auf die Bedienfunktionen der Apple-Flundern optimiert: Durch Neigen des Geräts scheucht man das Fadenkreuz umher, Antippen des Displays eröffnet das Feuer. Herausgekommen ist ein kurzweiliger Rail-Shooter mit nichtjugendfreiem Inhalt und einer Grafik, die so ziemlich jedes andere Game im App Store alt aussehen lässt – den Kauf der »HD«-Version vorausgesetzt. Die Hauptmotivation beim Spielen liegt dabei im Aufstieg innerhalb der Online-Ranglisten, was dank eines übersichtlichen Punktesystems mit Zeitboni und Multiplikatoren einen Heidenspaß macht. Bleibt dennoch zu hoffen, dass ein solches Ranglisten-System nicht das Einzige ist, was die Spielerschaft nach dem Durchspielen der Kampagne zusammenschweißen wird.



Die offene Spielwelt von »Rage« muss nicht zwangsläufig zu Fuß erkundet werden.

köpfe wie Sektkorken durch die Gegend, ist das in der Regel eine üble Schweinerei. Ob »Rage« ungeschnitten nach Deutschland kommt? Nach Szenen wie dieser wahrscheinlich nicht.

Die Waffenkammer bietet aber noch weit mehr als den Bumerang und todschicke Standard-Bleispritzen wie eine zielsichere Pistole und die durchschlagende Schrotflinte. Eine vielseitig einsetzbare Armbrust zum Beispiel. Und den angekündigten, jedoch noch immer nicht offiziell bestätigten Bläst-alles-Weg-Klassiker BFG. Das Besondere: Jedes Schießbeisen kannst du mit gleich mehreren Munitionstypen füttern. Beim Revolver etwa passen neben den Standardpatronen auch die sogenannten Fatboys, also besonders viel Schaden anrichtende Vollmantel-Geschosse. Die Fat Mamas hingegen verleihen der Wumme panzerbrechende Wirkung. Feuerst du dagegen eine Ladung »Killburst«-Munition ab, landen die sechs Geschosse garantiert dort, wo die erste Kugel des Feuerstoßes aufschlug – egal wohin du dich in der Zwischenzeit bewegt hast.

Aber damit nicht genug: Bei Händlern innerhalb der Ortschaften lassen sich die meisten Todbringer gegen Bares zusätzlich mit Aufsätzen verbessern. Ein Zielfernrohr vielleicht? Oder ein besonders geräumiges Magazin? Wer sich vollends hineinfuchsen möchte, sollte von den Dorfbewohnern lernen und anfangen, den überall herumliegenden Schrott zu sammeln und niedergestreckte Feinde zu durchsuchen.

Den ganzen Kram verhöckern klingt zunächst sinnvoll, bringt so gesehen aber lediglich ein prall gefülltes Konto. Zweckerorientierter – und preiswerter als der Erwerb neuer Ausrüstungsgegenstände – ist das autarke Zusammenschustern der Komponenten: Neue Munitionstypen, Waffenaufsätze oder gänzlich neue Hilfsmittel belohnen ausdauernde Da Vincis. Wer konsequent nach Blaupausen und Nützlichem sucht, wird schon bald eine Fülle nützlicher Gadgets wie einen Dietrich namens Lock Grinder sein Eigen nennen. Aber auch der Bau von fernlenkbaren Sprengsätzen, autonomen Spinnengeschützen und anderem innovativen Kriegsgerät ist möglich.

OUTLAW-BURNOUT

Auch wenn die Beschaffenheit einiger Helferlein zu regelmäßigen Schleichangriffen animiert, so zeichnet »Rage« doch vor allem eines aus: das konstant hohe Spieltempo. Selbst in gebückter Haltung hängt der bisher namenlose Protagonist die meisten Ego-Shooter-Helden problemlos ab. Und an noch einer Stelle spielt Geschwindigkeit eine Rolle: In den meisten Städten vertreiben sich die Einwohner ihr ödes Dasein mit Autorennen. Folglich wundert's kaum, dass auch du schon recht bald einen eigenen Buggy in der Garage stehen hast – an dem du selbstverständlich nach Herzenslust rumschrauben darfst. Wuchtigere Bordgeschütze, dickere Panzerung, bessere Bereifung – die nötigen Teile vorausgesetzt, mutiert dein fahrbarer Untersatz schon bald

zum mächtigen Schlachtross; das übrigens auch als Fortbewegungsmittel innerhalb der weitläufigen Spielwelt dient, die wiederum am besten als eine Art Wegenetz beschrieben werden kann.

Wettrennen fahren, Dinge zusammenbasteln, nicht-lineare Areale erkunden, Waffen aufrüsten, Kontaktpersonen aushorchen – id Software setzt wirklich alles daran, seine Passion für explosiven Shooter-Spaß mit neuen Spielelementen anzureichern. Dank brandneuem Grafikmotor »id Tech 5« sieht all das zudem absolut umwerfend aus. Hitverdächtig ist »Rage« somit ohne Frage, erst recht, wenn die Texaner das hinbekommen, woran schon viele ambitionierte Projekte auf den letzten Metern gescheitert sind: die gelungene Balance der unterschiedlichen Komponenten. Gelingt sie, haben Carmack und Co. wahrscheinlich wieder für die nächsten sieben Jahre ausgesorgt.

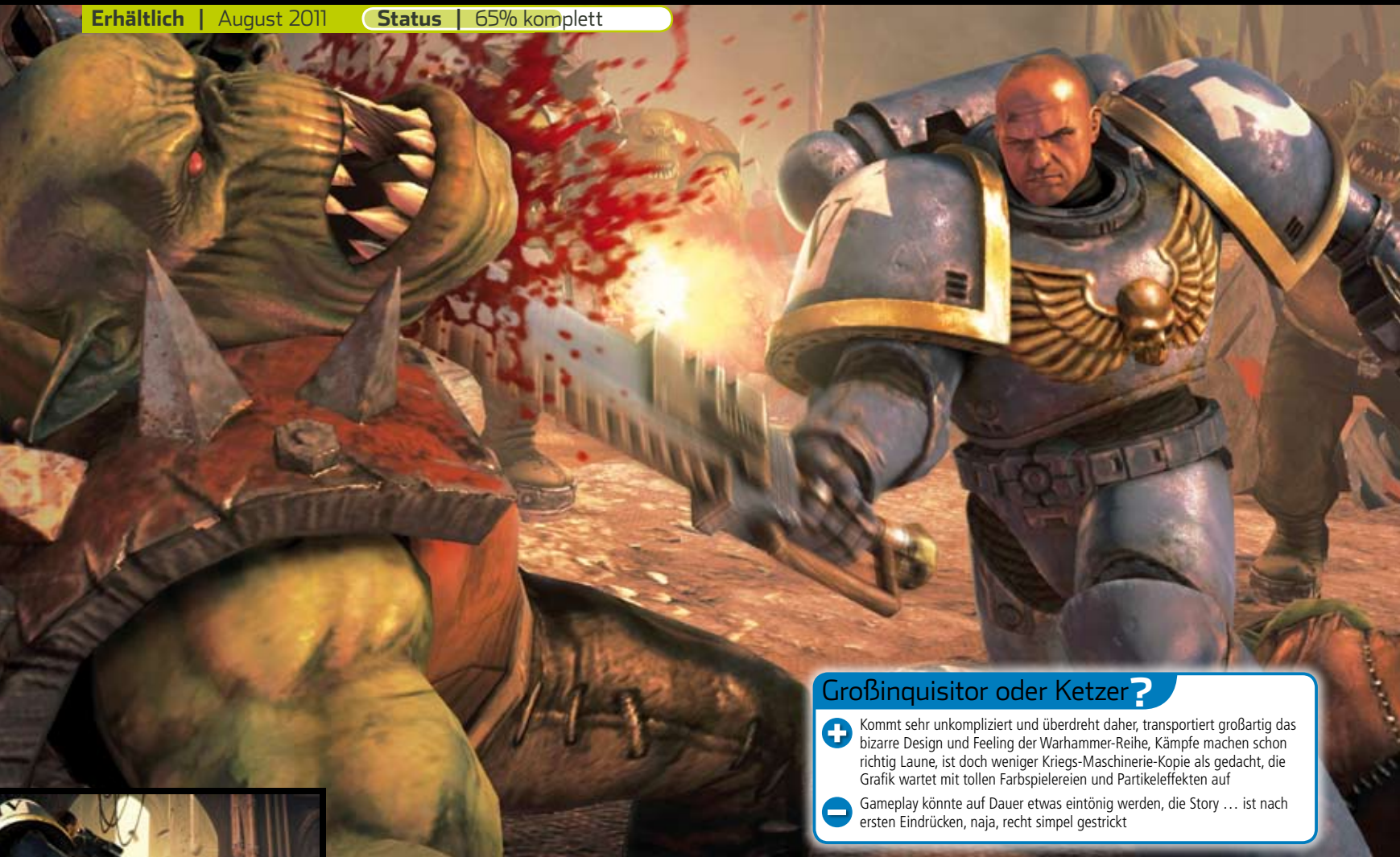
Jan Heinrich/sö

360 LIVE sagt...

Post-Apokalypse-Shooter mit umwerfender Technik, viel Abwechslung verheißenden Spielelementen und HITPOTENZIAL archaischen Charakterköpfen.

9.0 von 10

Erhältlich | August 2011 | Status | 65% komplett



Großinquisitor oder Ketzer?

- +** Kommt sehr unkompliziert und überdreht daher, transportiert großartig das bizarre Design und Feeling der Warhammer-Reihe, Kämpfe machen schon richtig Laune, ist doch weniger Kriegs-Maschinerie-Kopie als gedacht, die Grafik wartet mit tollen Farbspielereien und Partikeleffekten auf
- Gameplay könnte auf Dauer etwas eintönig werden, die Story ... ist nach ersten Eindrücken, naja, recht simpel gestrickt



Ja, wenn jemand in »Space Marine« blutet, dann richtig. Ob die USK diese derbe Gangart trotz fiktiven Szenarios durchgehen lässt?

Und außerdem?

- Koop- und Mehrspieler-Modus sind geplant, weitere Infos dazu aber noch so geheim wie Einsatzpläne der Imperialen Garde
- Fahrzeuge wird man sehen, aber nicht steuern dürfen
- Erfolge sind natürlich Teil der Ork-Schlachtplatte

kurz & knapp

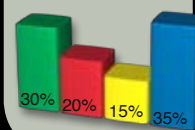
Hersteller | THQ
Entwickler | Relic
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Dicke Waffen, krasse Action. Ein abgedrehter Shooter im Warhammer-40k-Universum.

das ist drin

- Orks
- Chaos
- Blut
- Bolter



WARHAMMER 40K SPACE MARINE

Kein Schmerz, kein Sieg...

Krieg ist Glauben, Kampf das Gebet und Kapitulation Ketzerei. Das sind die Worte, die jeder Space Marine verinnerlicht hat. Jene elitären und genetisch veränderten Superkrieger des 41. Jahrtausends, die in den unzähligen Kriegen das Rückgrat des Imperiums der Menschheit bilden. Ein Reich, das sich über Millionen von Welten erstreckt und Billionen von menschlichen Wesen seine Untertanen nennt. Ein Reich, das mit harter Hand, brutaler Gewalt, militärischer Disziplin und unbedingtem Glauben zusammengehalten wird. Und der militärischen Rüstkammer Graia; einem Industriepaneten, alleine bestehend aus Fabriken und Metallgießereien im Segmentum Ultima.

Ausgerechnet dieser wird nun urplötzlich von den Orks überfallen, einer Rasse grünhäutiger Halbaffen mit langen Zähnen und dem Intellekt einer ausgepressten Kartoffel. Eigentlich eine Kleinigkeit für die über 100 Milliarden Soldaten

des Imperiums. Würde nicht an allen Ecken und Enden des Universums auch mit Aliens wie den Tau, Necrons, Eldar und anderem Gesocks gekämpft. Daher obliegt es im Third-Person-Shooter »Space Marine« dem Ultra-Marine-Trupp von Captain Titus, die einfallenden Grünhäute aufzuhalten. Und vor allem: sie davon abzuhalten, das neueste Kriegsgerät der Menschheit in die Finger zu kriegen, welches die wahnsinnigen Waffenschmiede des Kult Mechanicus in ihren finsternen Hallen unter diakonischer Führung des Maschinengottes fertigen.

ADEPTUS MINISTORUM

Einmal ins Spiel geworfen, erinnert »Space Marine« stark an Marcus Fenix' indiziertes Kriegsgerät. Auch Ultra-Marine Titus ist ein Bild von einem Soldat. In seiner fetten 500-Kilo-Servo-Rüstung misst er fast 2,5 Meter. Sein Gesicht ist hart, der Haarschnitt kurz und die Mundwinkel

✕ Vom Table-Top zum Videospiel

WARHAMMER WAS?

Den Titel »Warhammer« schon mal gehört, oder? Klar, denn »Warhammer« ist ein recht bekanntes Table-Top-Spiel. Also ein Strategiespiel, das auf Spielfeldern mit meist selbstbemalten Plastik- und Zinnfiguren gespielt wird – ähnlich »Risiko«. Dabei existieren von »Warhammer« eine klassische Fantasy- sowie die Zukunftsvariante »40.000«, oft »40k« abgekürzt: Bei beiden wird mit Superlativen und Klischees aus Fantasy und Science-Fiction gespielt. Vieles ist hier verulkt und überzeichnet. Die dummen Orks zum Beispiel sind aus Fantasy-Romanen geklaut, das garstige Chaos steht stellvertretend für Teufel und Dämonen. Im Table-Top »Warhammer 40.000« kommen zudem mit den Eldar moderne »Herr der Ringe«-Elben und mit den Tyraniden die Außerirdischen aus den »Aliens«-Filmen vor. Die Rasse der Tau hingegen erinnert stark an die außerirdischen Protoss aus dem PC-Strategiespiel »Starcraft«. Ob Letztere auch in »Space Marine« vorkommen? Bisher schweigen sich die Macher dazu noch aus. Wenn nicht, dann böten sie allein jedoch schon genug Stoff für eine Fortsetzung. Übrigens, wer an »Warhammer« Gefallen findet, der wird rundum versorgt: Romane, Bildbände und auch eine großartige Strategiespiel-Serie, »Dawn of War« für PC, gibt's schon. Außerdem befindet sich ein Online-Rollenspiel im 40k-Universum in Arbeit, welches 2013 erscheinen soll.



» Es gibt keine Unschuld. Es gibt nur verschiedene Facetten der Schuld. «

sprechen eine klare Sprache: keine Gnade! Mit schweren Schritten wuchtet der Spieler den Elite-Krieger aus der Schulterperspektive voran. Der ist dabei trotz Stahlkorsett flink und agil, wirkt wie ein hypermoderner Kreuzritter. Hinter ihm stapfen zwei seiner Kameraden. Leandros und Sidonus sind Kerls wie er: indoktriniert, pflichtbewusst, ergeben. Männer, die nichts als ihren Glauben an das Adeptus Ministorum und den Imperator kennen. Und den Kampf. »Es gibt keine Unschuld. Es gibt nur verschiedene Facetten der Schuld«, ist einer der Leitsprüche der Space Marines. Die beiden Soldaten agieren selbstständig; Befehle? Nicht nötig. Sie wissen, was zu tun ist, als die ersten Orks mit ihren fetten Wummen anrücken und draufhalten.

Ein Rattern ertönt, gefolgt von dem Rasseln unzähliger Patronenhülsen. Zwei heftige Feuerstöße aus dem Bolter-MG, dann heißt's voran-stürmen. Womit auch schon das Gameplay-Element benannt wäre, das »Space Marine« vom kommenden »Gears of War 3« unterscheidet. Während Marcus Fenix regelmäßig in Deckung wuchtet, versteckt sich ein Space Marine nicht: Vielmehr schmeißt er sich förmlich ins Schlachtengetümmel. Schutz suchen? Entspricht nicht der Doktrin!

Wenig später ist Titus vor einer Kulisse verrußter Industrieanlagen von sieben, acht Orks umkreist. Einige nur mit abgewetzten Hosen und Stiefeln geschützt, andere tragen immerhin Helme und wuchtige Schilde. Wieder andere haben Schweißbrillen auf den Augen und riesige Patronengürtel und Schulterschützer. Jetzt bloß keine Zeit verlieren und schnell mit X- und Y-Taste das Sägeschwert schwingen. Ratsch, der hat gegessen! Unaufhaltsam fräsen sich die Titanzähne des Kettensägen-Schwerts in die Körper der nun blutüberströmten Widerlinge. Das alles wirkt weit unverkrampfter und noch viel mehr auf direkte Konfrontation getrimmt als

Epics Locust-Schnetzerei. Schlägt Titus zu, wird pure und ungezügelter Gewalt offenbar. Seine Gefolgsleute tun's ihm gleich, schneiden, schlitzeln, ballern. Krass, wie's hier abgeht! Aber keine Zeit: Weiter zum nächsten Gegnerpulk, der mit rostigen Äxten, kleinen Knarren und kehligem Kampfgebrüll zum Angriff bläst. Und wieder flexen die mechanischen Fleischschneider durch die Lederwumme der Orks wie durch einen Leberwurst-Darm. Einen der übelriechenden Schergen trifft's besonders hart. Ihn packt der Ultra-Marine am verlauchten Schopf und exekutiert ihn kaltblütig, spricht schneidet ihn mit einem massiven Schwert-Ruck in zwei Hälften. Harter Tobak – aber eben typisch Warhammer und mehr als nur ein sinnloser Gewaltorgasmus. Denn solche Aktionen füllen die sogenannte Fury-Leiste, welche Energie für Spezialaktionen bereithält. Die wiederum sind in vielen Situationen der letzte Rettungsanker: etwa um gleich zwanzig Gegner auf einmal mit einem brachialen Befreiungsschlag auszuschalten, wenn der Menschenkrieger mal wieder komplett umzingelt wurde. Oder um für kurze Zeit in einen Zeitlupen-Modus zu wechseln, der vor allem in chaotischen Fernkampf-Situationen gute Dienste leistet.

NIETEN UND NADELN

Abseits des Sägeschwerts darf Titus freilich auch bleispuckendes Gerät bedienen. Etwa die sagenumwobene Bolter-Kanone, ein knapp 100 Kilo schweres Maschinengewehr, das Kugeln von der Größe einer Teetasse ins Fleisch treibt. Die LT-Schultertaste visiert das Ziel an, die RT-Taste entfesselt den Feuerstoß. Kennt man. Der Finger bleibt vorerst am Abzug, derweil der eigene Krieger lässig durch die Fertigungshallen der Waffenschmiede flaniert. Reihenweise gehen die Orks im Kugelhagel grunzend zu Boden, sind vor Qualm und Blut aber kaum noch zu sehen. Ach ja, wer lieber als Nahkämpfer agiert



✖ Kein Rollenspiel

Ursprünglich sollte »Space Marine« mit jeder Menge Rollenspiel-Anleihen gespickt sein: Charakterwerte, Inventar und Rüstungsklassen. Zu Gunsten eines schnellen und simplen Spielflusses haben die Entwickler von Relic all das aber fallen lassen. Gut so!

✖ Moah Dakka

Die Waffen im Warhammer-Universum sind überzogen, krass und irre. 15 Stück soll's in »Space Marine« geben. Darunter das Maschinengewehr Bolter, die Arbiters-Schrotflinte, ein Nadel-Scharfschützengewehr, ein Plasmastrahler, eine fette Streitaxt, einen Warp-Hammer sowie einige Spezialwaffen. Zu Letzteren wird wohl auch die sogenannte Melter-Kanone gehören, die alles und jeden mit Hitzestrahlen in Bioschlacke verwandelt. Lecker!

✖ So wird man...

...SPACE MARINE

Die Space Marines in diesem Spiel sind nicht nur einfach harte Kerle. Sie sind auch ziemlich arme Schweine. Denn sie werden nicht nur als edle Krieger, sondern auch als brutale Schlächter und blutgierige Wahnsinnige angesehen. Im Grunde kann man sie aber als moderne Gotteskrieger bezeichnen. Und zwar als solche, die mittels Gentechnik und Hightech-Erweiterungen zu brutalen Kampfmaschinen hochgezüchtet werden. Wachstumshormone lassen sie über zwei Meter in die Höhe schießen und ihnen Muskelmasse wie die eines Gorillas wachsen. Dazu werden 19 zusätzliche Organe, wie ein zweites Herz, eine zusätzliche Lunge samt Bio-Giftfilter, eine hocheffiziente Niere, Hormondrüsen, Gehörverlängerungen – genannt Lyman'sches Ohr –, und etliche Implantate eingepflanzt, die es dem Space Marine letztlich erlauben, seine Servo-Rüstung wie eine Erweiterung seines Körpers zu steuern. Dazu werden die zukünftigen Super-Soldaten mit Drogen, chemischen Cocktails und Psychotherapien indoktriniert und konditioniert, die sie das massenweise Töten überhaupt erst ertragen lassen. Ach ja, und um Space Marine zu werden, muss man mindestens zehn Jahre alt sein.



✖ Viel Gegenwehr

Insgesamt 26 Gegnertypen werden sich dem Ultra-Marine Titus entgegenstellen. Standard-Orks, gepanzerte Ork-Boyz, Dämonen und Besessene sind schon bestätigt. Ebenso Mech-Bots. Wir hoffen aber auch auf Begegnungen mit Chaos-Space-Marines und Chaos-Terminatoren. Und als Bossgegner? Wie wär's mit Ghazghkull Mag Uruk Thraka?

und Fernwaffen sowieso als Instrumente von Feiglingen einstuft, der soll keinen Nachteil haben: Er kann etwa mit dem Bullrush-Manöver Kamikaze-gleich auch direkt in die nächstbeste Ork-Horde preschen und die »Moah Dakka« krakeelenden Langzähne von den Füßen holen. Aber lange bleibt's nicht bei den Infanterieeinheiten der grenzdebilen Grünhäute. Schon bald rücken sie mit jeder Menge schwerem Gerät an: zusammengeschnitzte Mech-Roboter samt Sägeblättern und Kanonen, klapprige Panzerwagen, mobile Geschützstellungen und vieles mehr.

Kurz darauf bricht erst recht die Hölle los. Denn plötzlich öffnen sich rund um Titus auch noch Portale, die ins Immaterium, den Warp-Raum, führen. Eine finstere Dimension, in der dunkle Götter und widerwärtige Dämonen-Wesen herrschen: das Chaos. Entitäten, die auch unsere Welt beherrschen wollen. Und zu deren bizarren Glauben über Jahrhunderte der Kriege hinweg unzählige Space Marines und einstige Anhänger des Imperiums übergelaufen sind. Offensichtlich hat auch das Chaos einen triftigen Grund, den Rüstungs-Planeten unter seine Kontrolle zu bringen. Dabei geht es jedoch gänzlich anders vor als die tumben Orks. Die Chaos-Truppen agieren gewitzter, vorsichtiger, aber gleichsam Titus und Kollegen ebenfalls mit

brutaler Gewalt; schicken zum Beispiel dämonisch glühende Wesen mit flammenden Schwertern oder einst menschliche Wesen, in deren Innerem sich Dämonen eingenistet haben – »Hellraiser« lässt grüßen. Gerüchten zufolge wollen zudem Kyborgs, Geisel-Roboter und andere finstere Chaos-Waffen Titus und Co. die Lebenslichter ausblasen.

Ja, das alles klingt ziemlich schräg, überdreht, abgehoben und völlig irre. So wie man das Warhammer-Universum nun mal kennt und liebt. Wenn alles nach Plan verläuft, wird sich »Space Marine« erfrischend von all dem drögen, allzu ernstesten Baller-Schnitzel-Brei abheben. Denn wenn dieses Game etwas nicht tut, dann sich selbst ernst nehmen – ganz großartig. Wird einschlagen!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Unkomplizierte Action mit hohem Trash- und Spaßfaktor. Wenn auch die Mehrspieler-Modi zünden, HITPOTENZIAL wird's ein feuriger Shooter-Einstand für Relic.

8.5 von 10

kurz&knapp

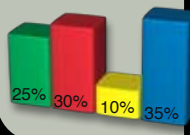
Hersteller | THQ
Entwickler | Volition Inc.
Genre | Third-Person-Action
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Actionreiche Blei-Orge unter der Marsoberfläche – Kaputtmachspaß für bis zu vier Spieler inklusive.

das ist drin

- Aliens
- Abwracken
- Angst
- Armageddon



RED FACTION ARMAGEDDON

Und auf dem Mars gibt es doch Leben!

Auf dem Mars ist die Hölle los. Und das verdanken wir ausnahmsweise keinen blutrünstigen, menschenfressenden Alienhorde. Na ja, zumindest nicht direkt. Denn im Third-Person-Sci-Fi-Shooter »Red Faction: Armageddon« könnte es eigentlich ganz friedlich zugehen. Hätte nur der megalomane Bösewicht Adam Hale nicht etwas gegen die Besiedelung des Mars durch Menschenkolonien. Kurzerhand zerstört er die lebenswichtigen Terraformer, die die Oberfläche des Roten Planeten bewohnbar machen – die Menschen flüchten in den Untergrund. Unter ihnen auch Darius Mason, der Enkel des Helden Alec Mason aus dem Vorgängerspiel »Red Faction: Guerrilla«. Doch damit nicht genug. Der arme Darius tappt zudem blindlings in Hales Falle, als er eine mysteriöse Ruine tief unter der Oberfläche des Mars ausheben soll: die jahrhundertlange Schlafstätte der echten Marsbewohner. Mit einem Schlag entfleucht das Leben aus dem Planeteninneren: garstige Spinnen-Aliens, Gift spuckende Stachelwesen und blitzende Leuchteviecher – eines aggressiver und hungriger als das andere. Für Darius – und

damit den Spieler – gibt es nur noch ein Ziel: überleben um jeden Preis und die Brut ausräuchern wie Kanalaratten.

Damit macht die Story schon mal einen soliden, wenn auch nicht überragenden Eindruck. Dem steht der Rest des Spiels in nichts nach. Ganz im Gegenteil: Insbesondere die aufpolierte »Geo-Mod 2.5«-Engine sorgt für jede Menge Ahs und Ohs. Denn auch in »Armageddon« ist die Spielwelt nahezu vollständig zerstörbar. Wer sich ihre physikalischen Eigenschaften zunutze macht, begräbt das Aliengesocks unter einstürzenden Gebäuden oder bringt einen Gastank zur Explosion, der dutzende Marsianer ins Verderben schickt. Zudem dürfen Türen zerschossen, Kisten geknackt und Brücken kleingehauen werden – vorzugsweise mit dem protzigen Vorschlaghammer, der eindrucksvollen Plasma-Kanone oder einer Ladung Schrot aus der Flinte. Eine wahre Augenweide, wenn es an allen Ecken kracht, rummst, knackst und explodiert. Holz splittert in Echtzeit, Explosionen lösen Kettenreaktionen aus, reißen einen ganzen Gebäudekomplex nieder. Hier gibt es keine Mami, die hinter einem



Zwei Atomsprengsätze für Charlie: Neben Einsätzen im Exo-Skelett geht's auch in die Kanzel dieses schwerbewaffneten Raumgleiters.

Erhältlich | 3. Juni 2011 | Status | 85% komplett

Mars oder Snickers?

- ⊕ Ansprechende Grafik mit umwerfendem Licht-Schatten-Spiel, komplett zerstörbare Welt, Non-stop-Action, spaßige Mehrspieler-Modi, stellenweise echte Angstmomente, einfallsreiche Waffen
- ⊖ Schlauchlevel statt offener Welt, nur englische Sprecher mit deutschen Untertiteln, kein Koop-Modus an einer Konsole, etwas grobkörnige und blasse Videosequenzen

Und außerdem?

- Kampagne dauert rund zwölf Stunden, danach unterhalten die Mehrspieler-Modi ■ Zwei Spezial-Editionen, exklusiv für Vorbesteller: die »Commando«-Edition enthält eine Kommando-Uniform mit Plasmawerfer und Laserpistole, in der »Recon«-Edition gibt's eine Aufklärungsuniform samt XNG-5000-Waffe und einem Bogenschweißer ■ 50 Erfolge für Standard-Kram wie Voranschreiten in der Story und Töten einer bestimmten Anzahl von Aliens ■ In Deutschland mit USK-18 und ungeschnitten

1



✖ Oh Schrott, oh Schrott

HANDELN UND BASTELN

Wie schon in »Guerrilla« dient Schrott – vorzugsweise Elektroschrott – auch in »Armageddon« als Spielwährung. Klasse, denn den kann man schließlich im Handumdrehen selbst produzieren! Bei Händlern tauscht man das Metallgekröse dann entweder gegen Waffenerweiterungen oder man findet eine spezielle Modding-Station, an der Darius selbst Hand anlegt. Die Waffenerweiterungen sind aber bestenfalls Standard: erhöhte Durchschlagskraft, schnellere Nachladezeiten und größere Magazine. Ob die modifizierten Waffen aus der Kampagne auch Einzug in die Mehrspieler-Matches finden? Diese Frage bleibt bis zum Eintreffen der vollständigen Testversion wohl ungeklärt.

2



✖ Kleinholz im Team

DIE MEHRSPIELER-MODI

1 Der »Ruin«-Modus ist kein Mehrspieler-Modus im eigentlichen Sinne. Stattdessen geht's mit Vorschlaghammer und Co. gegen die Highscore-Liste. Wer in einer bestimmten Zeit am meisten Schaden an der Umgebung anrichtet, sichert sich ein Plätzchen in der Weltrangliste der zerstörungseilsten Mars-Reisenden.

2 Brandneu: der »Infestation«-Modus für vier Spieler online. Kooperativ geht's hier durch acht verschiedene Karten, die von den Arealen der Hauptkampagne inspiriert sind. Wer pro Karte 30 Alien-Wellen überlebt, schaltet zudem eine von acht neuen Karten frei. Leider handelt es sich dabei nur um die Nacht-Versionen der bereits vorhandenen.

3 Anstatt Darius Mason sind in »Infestation« die Figuren Sergeant Winters, Snake, Snipes und Corvallis spielbar. Die unterscheiden sich aber lediglich im Äußeren. Nett: Vor Spielstart darf an den eigenen Fähigkeiten geschraubt werden, indem man Verbesserungen kauft. So optimiert man zum Beispiel seine Gesundheit, lädt schneller nach oder zittert beim Zielen weniger.

3



steht und sagt: »Nicht kaputtmachen!« Die Zerstörungswut kennt keine Grenzen – die Umgebung hingegen schon. Denn entgegen der offenen Welt aus »Guerrilla« bewegt sich Darius im Untergrund durch eher schlauchige Levels. Auf den ersten Blick ein Rückschritt, auf den zweiten aber ziemlich clever kaschiert. Denn dank der weitestgehend vorgegebenen Wege kann »Armageddon« bei der Atmosphäre so richtig punkten. Klaustrophobisch eng sind die alten Minenschächte und dunklen Höhlengänge. Wasser rinnt am kalten Fels entlang, manchmal spendet nur Darius' Taschenlampe ein wenig Sicht. Wenn sich in solchen Momenten dann unheimliche Schatten am Gestein entlangschlängeln, von weit her grausiges Fauchen zu hören ist und die Musik theatralische Töne anstimmt, dann fühlt sich das an wie »Dead Space« auf dem Mars. Echte Schockmomente gibt's aber leider keine – Action, Hektik und ein bisschen Unübersichtlichkeit überwiegen. Vor allem, wenn mal wieder dutzende kleine Alien-Spinnen auf einmal aus irgendwelchen Wandritzen strömen und so schnell hin und her flitzen, dass selbst die automatische Ziel-

funktion die Orientierung verliert. Schade nur, dass es außer dem allerletzten Bosskampf am Spielende keine echten Zwischengegner gibt. Stattdessen machen sich am Ende einer Mission immer besonders viele und besonders große Aliens auf dem Bildschirm breit. Da lautet die Devise: draufhalten, am besten mit Stand-MGs, bis nichts mehr krabbelt und geifert. Ebenso arm an Anspruch sind auch die sonstigen Missionen, die Darius durch die Kampagne führen: einen Trupp Soldaten eskortieren, diverse Gegenstände besorgen, Reaktoren reparieren, eine Angriffswelle Aliens aufhalten. Hier wimmelt's nicht gerade vor Abwechslung.

Genauso wenig wie im brandneuen »Infestation«-Koop-Modus für vier Spieler. Online geht es auf speziellen Karten im Team gegen mehrere Wellen von Alienangriffen. Das einzige Ziel: sie zu überleben. Mal abgesehen von Ballern-bis-die-Flinte-raucht gibt es also nicht viel zu tun. Dafür ist die Angelegenheit umso fetziger und rasanter – krankt aber leider ebenso wie das Hauptspiel an Unübersichtlichkeit. Wer auf Action nonstop steht und ohne viel Köpfchen einfach Spaß daran hat, Aliens

und Umgebungen kurz und klein zu hacken, kommt hier voll auf seine Kosten. Alle anderen trauern eher dem Mehrspieler-Modus aus »Guerrilla« nach – denn der hat seinen Namen noch verdient.

Der gezeigten Version nach zu urteilen wird »Red Faction: Armageddon« also ein durch und durch solider Sci-Fi-Shooter für Freunde seichter, aber knalliger Popcorn-Action. Ob's letztendlich auch einen Kauf Tipp aus dem wertvollen Marsgestein sprengen kann, zeigt der Test in Ausgabe 06/11.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Auf dem Mars ist ordentlich Gaudi angesagt. Action-Freunde polieren schon mal den Vorschlag-HITPOTENZIAL hammer.

8.0 von 10

REVOLUTION BEGINS

MAI 2011

*„Innovatives Spielkonzept trifft
Ego-Shooter mit Edel-Grafik“
(02/2011)*

Computer
Bild
Spiele





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, die 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. „PS“, „PlayStation“, „PS3“, „PS3“ und „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Erhältlich | 3. Quartal 2011 Status | 80% komplett

Hinreißend oder hirntot?

- + Riesige Spielwelt, mehrere tausend Waffen, motivierendes Level-System, hübsch detaillierte Grafik
- Look der Figuren noch zu Plastik-artig, Missionen hoffentlich abwechslungsreich genug, kein Splitscreen-Modus, Deutschland-Release noch in der Schwebe

Und außerdem?

- Koop-Modus online und via System-Link
- Bislang nur deutsche Untertitel mit englischer Sprachausgabe geplant
- Das Trailer-Video lügt: Weder Kinder noch Rückspul-Funktion sind Teil des Konzepts
- 1.000 Gamerpoints sind todsichere Sache



kurz&knapp

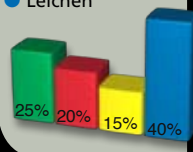
Hersteller | Deep Silver
Entwickler | Techland
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Koop-Zombie-Shooter Marke »Left 4 Dead« vermengt mit Ansätzen aus dem Rollenspiel »Oblivion«.

das ist drin

- Palmen
- Strand
- Swimming Pool
- Leichen



DEAD ISLAND

Sommer, Palmen, Zombiebrut: Auch Untote brauchen Urlaub!

Kaufhäuser, Dörfer, Städte – das sind eigentlich die bevorzugten Ballungszentren von Zombies. Doch nun verschlägt's die untote Brut samt Badehose und Bikini ins tropische Paradies, genauer gesagt auf die fiktive Insel Banoi nördlich von Australien. Strand, Dschungel und Hotelanlagen dienen hier als neuer Spielplatz für die allseits beliebten Schlurfgenossen – und als tödlicher Parcours für eine Handvoll Überlebende. Einer davon ist Sam B. Der Afroamerikaner erwacht in einer Hütte. Um ihn herum einige Nichtinfizierte, die sich verbarrikadiert haben, darunter Rettungsschwimmer Sinamoi. Er fischte Sam aus dem Meer, nachdem ihn eine Horde Zombies attackierte – Bisswunde inklusive. Doch er scheint immun gegen den Virus, der Menschen in fleischfressende Bestien verwandelt. Schnell quälen ihn die ersten Fragen: Wieso ist ausgerechnet er resistent? Wie von der Insel lebend runterkommen? Und wer ist eigentlich der hilfsbereite Typ am anderen Ende des Funkgeräts? Die Antworten gibt's während der nächsten knapp 30 Spielstunden, die Entwickler Techland für seine Zombieapokalypse mit offener Spielwelt veranschlagt.

Erste Aufgabe: Sam und seine neuen Freunde aus dieser Baracke schleusen. Da der Tod jedoch praktisch vor der Türschwelle lauert, ist eine Flucht ohne Verteidigungsmaßnahmen zum Scheitern verurteilt. Also sucht der Mittdreißiger aus der Ego-Sicht seine Umgebung akribisch nach Waffen ab. Denn anders als bei manchem Genre-Vertreter liegt bei »Dead Island« keine Uzi wie von Gottes Hand platziert im nächsten Schrank. Vielmehr sind Schusswaffen und Munition Mangelware. Schließlich ist der Schauplatz ein tropisches Urlaubsparadies und kein geheimer Militärstützpunkt. Daher müssen das herumliegende Paddel sowie ein Besenstil fürs Erste reichen. Cool: Jedes Tötungsutensil verfügt über eigene Statuswerte, die sich auf die Kategorien Schaden, Stabilität und Reichweite verteilen. Ein kompakter Hammer zum Beispiel ermöglicht zackige Angriffe, richtet dafür aber nur wenig Schaden an. Ganz anders dagegen eine Axt: Sie kommt nur langsam in Schwung, zeigt dann aber eine umso einschneidendere Wirkung. Insgesamt kann Sam bis zu acht Gegenstände mit sich tragen.

Vor der Holzhütte warten bereits die ersten Hirnfresser. Durch Antippen der RT-Schultertaste



Wer suchen kann, ist klar im Vorteil: Überall liegen Akten und Tonbandaufnahmen herum, die spannende Hintergrundinfos bereithalten.

1



× Quartett des Todes

ZOMBIES JAGT MAN IM TEAM

Dank ausgefeiltem Koop-Konzept können in »Dead Island« bis zu vier Spieler online oder via System-Link die Kampagne bestreiten und gemeinsam gegen die Höllebrut antreten. Neben Sam gehen die Hotelangestellte Xian Mei sowie die beiden Touristen Logan und Purna an den Start. Interessant vor allem die unterschiedlichen Talente jeder Figur: Versteht sich Sam eher als Mann fürs Grobe, der viel austeilen und einstecken kann, kommt Xian einer Assasine gleich und beweist ihre Qualitäten im Fernkampf. Purna wiederum umschleicht Gegner bevorzugt, während Logan ein bisschen von allen bereits genannten Eigenschaften mitbringt.

2



× Mein Heim ist meine Burg

REFUGIUM FÜR ZOMBIE-HASSER

1 Immer wieder stößt der Held auf Festungen, zu welchen er Überlebende schicken kann. Gemeint sind zum Beispiel ein umzäunter Wachturm und eine standfeste Kirche. Die hier untergebrachten Personen sitzen jedoch nicht einfach auf der faulen Haut, sondern versorgen den Spieler mit weiteren Nebenmissionen, Zaster und Gegenständen.

2 Was Geld auf einer dem Untergang geweihten Insel bringt? Manche der hier noch ansässigen Händler sind davon überzeugt, diese Hölle doch noch lebend verlassen zu können und denken folglich an ihre finanzielle Zukunft – sehr vorausschauend. Daher verkaufen sie dem Spieler, das nötige Kleingeld vorausgesetzt, nützliche Hilfsmittel.

3 Praktisch: Wer Nebenmissionen von Nichtinfizierten erst später erledigen möchte, wird nicht daran gehindert. Ein Konzept, das viele Freiheiten gewährt und ein bisschen an »Just Cause 2« erinnert.

3



holt Sam mit seinem Ruderstock zum Schlag aus und zieht den stöhnenden Schergen einen Scheitel. Ein dumpfer Ton, fontänenartig spritzender Lebenssaft, aufgerissene Haut und eine klaffende Wunde signalisieren den erfolgreichen Treffer. Gern trennt sich dabei auch mal ein Kopf oder ein sonstiges Körperteil vom restlichen Leib. Harter Stoff – Splatterfans jedoch werden's lieben.

Damit taktikfreies Drauflosmetzeln ausbleibt, zerrt jeder Angriff am Ausdauer-Balken. Sinkt der gen null, fügt die Attacke nur noch einen Bruchteil des ursprünglichen Schadens zu. Wer also unüberlegt in die Menge stürmt, beißt schnell ins Gras. Rollenspieler werden sich spätestens jetzt an »Oblivion« erinnern fühlen. Denn jeder getötete Zombie hinterlässt neben Geld und Gegenständen zudem Erfahrungspunkte. Letztere hagelt's des Weiteren für absolvierte Haupt- und Nebenquests. Genug zusammen, folgt der Levelaufstieg, sprich eine Verbesserung von Ausdauer und anderen Fähigkeiten – etwa der Umgang mit neuen Waffen. Besagte Meinungsverstärker kann Sam übrigens an versteckten Werkbänken verbessern – Capcom lässt grüßen. Allerdings nur, sofern die nötigen Komponenten

bereitstehen. Eine Machete kombiniert mit einer Batterie wird dann zum Beispiel zu einer fieseren Hieb- und Stichwaffe mit Betäubungsfunktion. Sehr nützlich, um den hartnäckigen Zwischenbossen Einhalt zu gebieten!

Nicht minder hilfreich ist die Möglichkeit, Waffen herumzuschleudern: Erst einen Postmortalen mit der LB-Schultertaste anvisieren, dann RT antippen und schon geht die Stinkmorchel danieder. Vor allem im Duell gegen die gefährlichen »Suicider« ist dieses Vorgehen Pflicht. Diese tumorübersäten Gammelfressen gleichen den »Boommern« aus »Left 4 Dead« und explodieren nach ihrem Ableben mit verheerender Wirkung. Wer in solchen Szenen den Löffel abgibt, darf am letzten Rücksetzpunkt neu starten, verliert jedoch eine beachtliche Menge Erfahrungspunkte.

Wohl wahr, in »Dead Island« sind die Möglichkeiten angenehm vielfältig, das gilt auch für die Spielwelt. Theoretisch ist das gesamte Eiland von Anfang an frei begehen- und dank kleinem Fuhrpark aus Vans, Pick-ups und dergleichen sogar befahrbar. Praktisch wird man daran aber von viel zu starken Gegnern gehindert.

Die Kulissen begeistern dagegen schon jetzt: Pool-Anlagen, Buchten, Wasserfälle, Berge, Spielplätze und kleinere Städte sind dank leistungsfähiger »Chrome Engine 5« herrlich detailliert und laden zum Erkunden ein. Wie abwechslungsreich Story und Missionen ausfallen, müssen die Macher noch unter Beweis stellen. In der gezeigten Version reduzieren sich die Quests bisher auf monotones »Rette Person X« und »Erreiche Punkt Y«. Bedenkt man jedoch, wie gut die Polen die letzten beiden »Call of Juarez« hinbekommen haben, ist diesbezüglich Optimismus angebracht. Ob's allerdings in Deutschland erscheint? Nächste Frage!

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Wilde Zombie-Hatz auf tropischer Insel mit toller Grafik und fesselndem Levelsystem. George Romero HITPOTENZIAL hat's wahrscheinlich schon vorbestellt!

8.5 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler | Radical Entertainment

Genre | Third-Person-Action

Spieler | 1

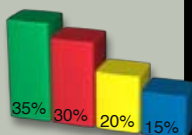
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Mutantenschnetzeln und Chaos stiften im Virusverseuchten New York City.

das ist drin

- Blut
- Mutantenkräfte
- Mutanten
- Chaos



PROTOTYPE 2

Mehr Mutant fürs Land...

Blut fließt in den Straßen. Um verlassene Gebäude schlingen sich fleischige Pflanzenranken, die langsam in Treppenhäuser und Wohnungen vordringen wie Schimmelpilz in altes Brot. Sie spannen sich über Dächer und Strommasten hinweg, überdecken große Teile der kaum wiederzuerkennenden Millionenmetropole New York. Die Ursache? Das mutagene Blacklight-Virus. Ein Erreger, der Menschen zu wilden Bestien und den Big Apple zur Quarantänezone werden ließ. Ein Virus, das einen Kerl namens Alex Mercer in einen nahezu unbesiegbaren Super-Mutanten verwandelte. Jemand so mächtiges, dass er seine Arme in alles zeretzende Klingen und XXL-Hammerfäuste mutieren kann. Und das tat er auch, um den zu finden, der ihn zu diesem Monster machte. Ohne Rücksicht auf Verluste. Tausende starben, wurden zerrissen, zerstückelt.

Seit diesen Ereignissen sind mittlerweile 14 Monate vergangen. Alex Mercer, der Held des hierzulande indizierten Third-Person-Actionspiels von Activision, ist untergetaucht. Doch ein neuer Protagonist steht bereits parat: Sergeant James Heller, ein Kriegsveteran, der nun in der Sicherheitszone New York City für Ordnung sorgen will; zumindest einen Teil der Sauerei ausbügeln will, für die Mercer verantwortlich gemacht wird. Sich

zum Beispiel um die widerwärtigen, verwucherten Mutanten kümmern, die noch immer zu dutzenden durch die Straßen schlurfen. Zu tun gibt's jedenfalls genug, denn obwohl die Katastrophe mehr als ein Jahr her ist, gelten nur wenige Zonen als »grün«, also als entseucht. In diesen und den wenigen gelben Zonen werden Flüchtlingslager angelegt – wo die Bewohner unter menschenunwürdigen Bedingungen in Wellblechhütten hausen. Und noch immer um ihre Sicherheit fürchten. Der Großteil der Metropole ist jedoch weiterhin rot, sprich vergiftet und die Hölle auf Erden.

Warum sich Heller auf dieses Himmelfahrtskommando einlässt? Ganz einfach, das Virus hat seine Familie dahingerafft – und seinen Lebensmut gleich mit. »Nichts zu verlieren, alles riskieren« lautet jetzt sein Credo, was er wenig später eindrucksvoll unter Beweis stellt. Ausgerüstet mit wichtigen Waffen macht sich der Glatzkopf auf, einen Hort Mutanten auszulöschen. Dann plötzlich: Mercer steht vor ihm, starrt ihm direkt ins Gesicht. Immer noch wird Alex von der Regierung als Urheber der Seuche vermutet. Grund genug für Heller, sofort anzugreifen. Ein heftiger Kampf entbrennt – in dem der übermächtige Mercer den wuterfüllten Soldaten niederringt. Doch Heller ist hart im Nehmen. Er überlebt das einge-



Brutaler Haudrauf. Leider kommt Heller aktuell wie ein Held aus der Retorte daher. Ecken, Kanten, Charisma? Noch nichts davon zu sehen. Schade.

Erhältlich | 2012 Status | 30% komplett

Hulk oder Mr. Fantastic?

- ⊕ Temporeich, einfallsreiche Mutantenkräfte, große offene Welt, deutlich detailliertere Umgebungen als im ersten Teil, verständlichere Story
- ⊖ Übertriebene Gewaltdarstellung – kann man mögen oder eben auch nicht; wenig innovative und neue Ideen, bisher eher uncharismatische Heldenfigur



1



✖ Kommt's nach Deutschland

EINFACH ZU BRUTAL?

Schon das Vorgängerspiel geizt zu keiner Zeit mit Brutalität, Blut und fiesem Schnitzelattacken: Im Sekundentakt sterben Menschen – auch Unschuldige. Speziell die Möglichkeit, auf Leichnamen zu surfen, gelangte zu unrühmlicher Bekanntheit. Zu viel für deutsche Lande! Kein Wunder, dass das Game von der USK keine Freigabe erhielt und später aufgrund »exzessiver Gewaltdarstellung« auf dem Index landete. Droht »Prototype 2« ein ähnliches Schicksal? Nicht unwahrscheinlich. Denn auch hier hält man sich keinesfalls zurück. Mehr noch: Sogar einzelne Körperteile können nun bei Spezialattacken gezielt abgehakt werden. Ob das den Jugendschützern ohne Schnitte schmeckt?

2



✖ Schere, Stein, Hammer?

JUNGS UND IHRE MUTATIONEN

1 Soldat Heller wird, wie schon Alex Mercer aus Teil Eins, durch ein Virus zur ultimativen Waffe: ein Mutant, der seine Form wandeln kann und plötzlich übermenschliche Stärke besitzt. Dank ihr springt er hunderte Meter weit, kann senkrecht an Gebäuden hochrennen und mit einem Tritt Autos durch die Gegend kicken.

2 Aber allem voran kann Heller mit Mutantenkraft seinen Körper im Laufe des Spiels zu immer groteskeren Waffen transformieren: Er lässt todbringende Tentakel aus seinem Arm schießen, Klingen und Scheren aus seinen Händen wachsen oder verwandelt seinen Körper in einen gepanzerten Rammbock.

3 Doch wird Heller auch zu Feuerwaffen und anderen Todbringern greifen – immerhin ist er ein geschulter Soldat. Allerdings eröffnet die Überkraft auch ganz neue Möglichkeiten: zwei Gatling-Guns gleichzeitig schwingen? Kein Problem. Panzergeschütze in Riesenkeulen verwandeln? Aber hallo!

3



Und außerdem?

- Erfolge wird es natürlich geben, Infos dazu noch nicht
- Wird ein reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Ob Held Alex Mercer aus Teil Eins tatsächlich draufgeht, ist noch nicht sicher

weidezerfetzende Ringen – und mutiert, gewinnt ähnliche Kräfte wie Mercer. Sich seiner neuen Fähigkeiten bewusst, brechen schließlich alle Dämme. Heller treibt nur noch ein Wunsch: Mercer finden und töten, hat er ihn doch mit dem infiziert, was auch seine Familie vernichtete.

Im Kern läuft »Prototype 2« ab wie das Vorgängerspiel. Aus Third-Person-Sicht wird Heller durch die offene Welt gesteuert, deren drei Zonen sich nach und nach erschließen. Hier kann der Spieler wüten, wie ihm beliebt. Oder eben der Story folgen und Missionen von mehr oder minder nebulösen Auftraggebern erfüllen. Erstgenannte soll diesmal jedoch weniger verwirrend ausfallen. Konkreter: Die Missionen bauen jetzt aufeinander auf, beleuchten das Schicksal von Heller und Mercer sowie die Hintergründe der Biofirma Gentech, die in die ganze Sache verwickelt ist.

Aber egal ob der Spieler seinem eigenen Weg folgt oder dem roten Faden der Geschichte. Eines ist sicher: Blut wird fließen, Chaos und Zerstörung herrschen. Denn wie einst für Mercer gibt's auch für Heller nur ein Mittel zur Problemlösung: Gewalt. Mit harten Schlägen prügelt der Spieler hier Soldaten zu Matsch – ja, als Mutant ist das Militär nicht weiter auf der Seite des Ex-Sergeants – oder lässt Ranken aus Fleisch aus Hellers Armen sprießen, die Menschen, Mutanten, Autos und dergleichen packen, zusammenpressen und dann in Stücke reißen. Bei größeren Schlachten mit dutzenden, ja hunderten Gegnern auf den Schirm helfen zudem seine rasiermesserscharfen Klingen-Finger, die selbst Panzerfahrzeuge mühelos zerschneiden. All das sorgt erneut für ein irres Getümmel auf dem Schirm. Springen, schnitzeln, schlagen. An allen Ecken und Enden Explosionen, Trümmer, umherfliegende Körperteile. Imposant! Nicht zuletzt, weil auch die Grafik deutlich opulenter daherkommt als im Original. Fahrzeuge etwa explodieren nicht einfach und bleiben dann als Schrottbrocken liegen, nein, diesmal werden sie von Angriffen zunächst zerkratzt, dann verbeult und

schließlich in ihre Einzelteile zerlegt. Ein wahres Chaos-Spiel!

Taktik ist übrigens ebenfalls gefragt. So kann Heller wie sein Gen-Vater die Körper seiner Mitmenschen absorbieren und wortwörtlich in deren Haut schlüpfen, um etwa ohne große Gegenwehr in die stark gesicherte grüne Zone zu gelangen. So weit, so spannend. Schade nur, dass Entwickler Radical sich mit wirklichen Neuerungen noch zurückhält und Bekanntes eher aufpoliert, als grundlegend Neues hinzuzufügen. Ob's funktioniert? Mal die nächste Version auf der Spielmesse E3 abwarten.

Michael Förtsch

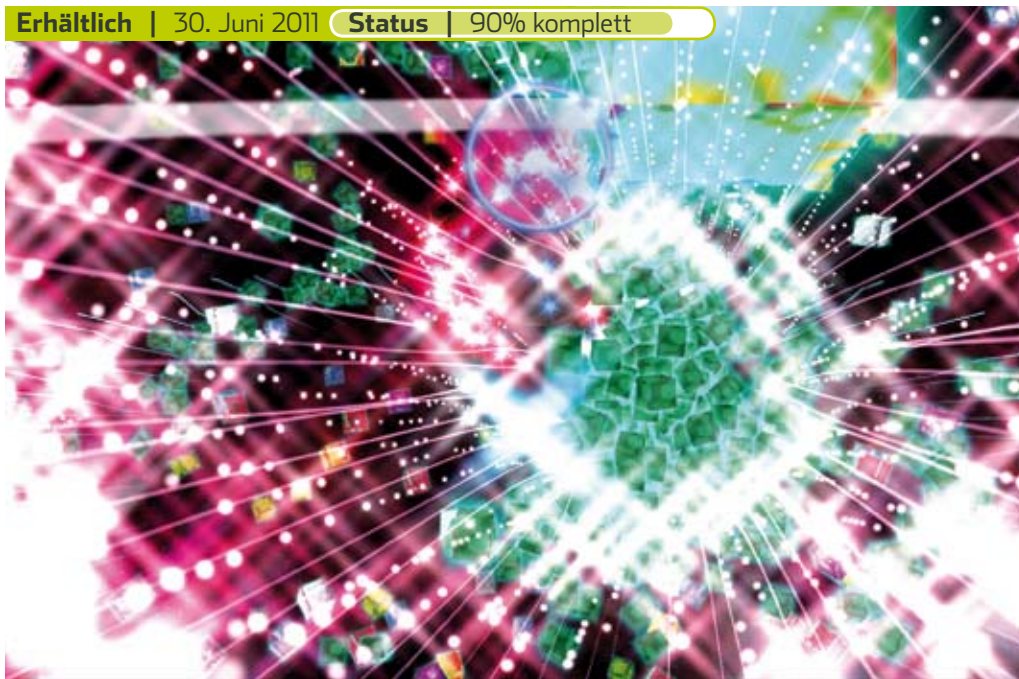
360 LIVE sagt...

Derbe Schlachtplatte gepaart mit offener Welt. Nicht nur Splatterfans behalten's im Auge.

HITPOTENZIAL

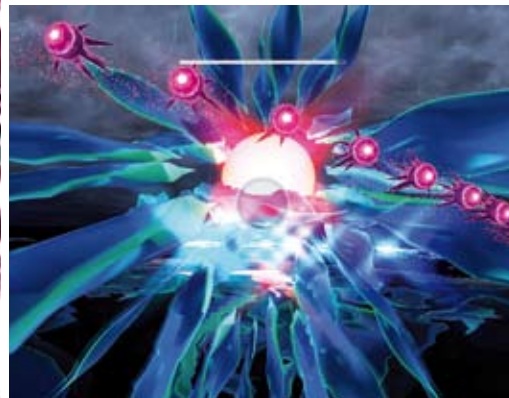
7.5 von 10

Erhältlich | 30. Juni 2011 | Status | 90% komplett



Höhenflug oder Horror-Trip?

- +** Flüssiges Farbgewitter mit fröhlichem Kontext, Wiedergeburt eines Klassikers, auch mit Standard-Controller spielbar
- Auszuführende Kinect-Bewegungen teils sehr einseitig, Kinect-Steuerung könnte noch präziser sein, Gesamtspielzeit noch unklar



kurz&knapp

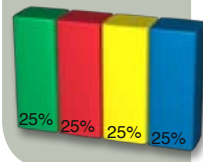
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Q Entertainment
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Rail-Shooter aus der Ich-Perspektive – stimuliert Körper und Geist.

das ist drin

- Klangfarben
- Visuelle Transformation
- Digitaler Mikrokosmos
- Spektralwesen



CHILD OF EDEN

Drogen-Trip zum Mitspielen?

Die Bewegungssteuerung Kinect hat in den ersten zwei bis drei Verkaufsmonaten viel Aufmerksamkeit auf sich gezogen und vor allem in den USA beachtliche Verkaufszahlen generiert. Seitdem sitzen Käufer von Microsofts Fuchtsensor jedoch auf dem Trockenen und werden, »Yoostar« mal außen vor, mit wenig innovativen und für Core-Gamer kaum ansprechenden Konzepten abgespeist. Doch Hoffnung naht! »Child of Eden« von Nippon-Entwickler Q Entertainment, Macher des genialen »Lumines«, könnte den eindrucksvollen Beweis dafür liefern, dass Core-Titel auf Kinect sehr wohl funktionieren – und somit den Abverkauf der Sensorleiste nochmals signifikant ankurbeln.

Aber worum geht's denn nun eigentlich? Dreh- und Angelpunkt ist eine Rail-Shooter-Mechanik vergleichbar mit der des Kult-Shooters »Rez« aus dem Jahre 2001 vom selben Entwickler. Der Unterschied: Das hier spielst du komplett ohne Controller. Mit dem ausgestreckten rechten Arm lassen sich beispielsweise bis zu acht Ziele auf dem Bildschirm markieren. Ein impulsives Winken mit

derselben Hand führt zum synchronen Abschuss von je einer Lenkrakete auf ein markiertes Ziel. Senkt man den rechten Arm und hebt anstelle den linken, wird die Waffe zu einem Laserstrahl – im Spiel auch Tracer genannt – mit permanent aktiviertem Schnellfeuer. Jetzt nur noch das Fadenkreuz über die Ziele bewegen und zusehen, wie das gebündelte Licht den Rest erledigt. Speziell in ausweglosen Situationen oft der letzte Rettungsanker: die Genre-typische Smartbomb, hier »Happy-Bomb« genannt. Deren Abwurf wird durch das Nach-oben-Strecken beider Arme initiiert – kinderleicht.

Zugegeben, das Steuerungs-Konzept klingt recht simpel, ist angesichts der fünf Kapitel andauernden Reizüberflutung aber weise gewählt: Wie schon im spirituellen Vorgänger »Rez« ballerst du dich durch die Datenströme eines Computernetzwerks, immer mit dem Ziel vor Augen, das sogenannte »Projekt Lumi« von hartnäckigen Viren zu säubern. Lumi selbst speichert sämtliche Informationen des Lebens, weshalb es auch nicht verwundert, dass die Feindformationen und Bosse von Level zu Level bizarrer aus-

fallen. Warum das so fasziniert, so unglaublich voranpeitscht? Ganz einfach: Wie schon in »Rez« generiert jeder erfolgreiche Treffer neue Klangmuster – wer gut spielt, wird somit akustisch ständig belohnt, taucht in immer neue Soundsphären ab. Hinzu kommt, dass die oft aus unzähligen Elementen und Farbverläufen zusammengesetzte Spielumgebung quasi stets im Rhythmus mitpulsiert. Müsste man ein Videospiel benennen, das einen LSD-Trip virtuell simuliert, es wäre wohl »Child of Eden«.

Das ernannte Ziel der Entwickler: Den Spieler glücklich machen. Ja, ihm vielleicht sogar die ein oder andere spirituelle Erkenntnis bringen. Folglich wundert's kaum, dass die harten bis trockenen Techno-Beats aus »Rez« diesmal cremigem Elektrosound weichen – der aber nicht minder unter die Haut geht. Gespannt? Den ausführlichen Test gibt's wahrscheinlich schon im nächsten Heft.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Ein audiovisuelles Erlebnis, das seinesgleichen sucht. Die Bewegungssteuerung benötigt allerdings noch HITPOTENZIAL Feintuning.

8.0 von 10





UPPER

TM

BRINK®



 **Bethesda®**

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.

Erhältlich | 17. Juni 2011 | Status | 90% komplett

kurz&knapp

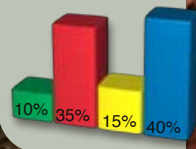
Hersteller | Square
Enix
Entwickler | Obsidian
Entertainment
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Kunterbunte
Monster- und Item-
Hatz mit Mittel-
alter-Fantasy-
Szenario.

das ist drin

- Pralle Dinger
- Fiese Monster
- Coole Items
- Heiße Action



**EXKLUSIV:
GÖTTLICHE BILDER!
NUR IN 360 LIVE**

DUNGEON SIEGE 3

Monster schlitzen, Beute horten, Held aufleveln. Der perfekte »Diablo«-Klon für 360?

Unaufhaltsam nähern sie sich. Dutzende rot-schwarze Chitinkrabbler schaben über den Boden. Zunächst noch langsam, dann immer schneller pirschen sich die Achtbeiner heran, gehen in Angriffsposition und spucken dir mit voller Wucht ihr eitriges Sekret direkt zwischen die Augen. Das Teufelszeug wirkt sofort, dringt binnen Sekunden in den Blutkreislauf ein, lähmt dich. Eine denkbar ungünstige Situation, denn nur unweit von dir entfernt wartet schon das nächste Problem – mächtige Seidenspinner-rauben mit Sehorganen so groß wie Kanonenkugeln, Fühlern so lang wie Schienbeine und einem Torso so unförmig wie ein Kartoffelsack. Eins dieser scheinbar so trägen Wesen entfesselt plötzlich ungeahnte Kräfte, wuchtet die ganze Masse seines giftgrünen Körpers in die Luft und schmettert ihn dir entgegen. Völlig benommen sackst du zusammen, musst nun hilflos mit ansehen, wie meterlange Blutegel alles daran setzen, dir auch noch den letzten Funken Lebensenergie aus deinem geschundenen Leib zu saugen. Doch das Ungeziefer hat die Rechnung ohne

deine Gefährtin Katarina gemacht: Blitzschnell eilt die vollbusige Schönheit heran, zückt ihre »Schrotflinte des Zorns« und fügt gleich mehreren Zielen kritische Treffer zu. Blut, Eiter und Gallert spritzen meterhoch. Dann – mit einem Mal – ist sie vorbei, die merkwürdige Symphonie aus ekligen Schmatzgeräuschen, krachenden Karabinern und voranpeitschender Orchestermusik. Auch dir geht es dank Reanimationszauber wieder ganz großartig. Und noch etwas erfreut dein Legionärsherz: seltsamste Kostbarkeiten, die das erlegte Getier scheinbar zusammen mit Haut und Haaren anderer Abenteurer verschlang.

GUTE ALTE ZEITEN

Klingt ein bisschen wie eine Szene aus der legendären PC-Action-Rollenspiel-Reihe »Diablo« und dem Xbox-Live-Geheimtipp »Torchlight«? Stimmt. Denn »Dungeon Siege 3« schlägt in die gleiche Kerbe, vermischt Hack-and-Slay-Action aus der Draufsicht jedoch obendrein mit Elementen aus »Mass Effect«, »Legend of Zelda«, »Baldur's Gate: Dark Alliance« und

sogar »God of War«. Das Ergebnis ist eine hochexplosive Mischung, die ziemlich genau das bietet, was der gemeinhin als Jäger und Sammler bekannte Genre-Fan erwartet: eine Armada an widerwärtigen Feinden, ein pfiffiges Level-up-System, bergeweise Rüstzeug, ein komfortables Bedienkonzept sowie die Möglichkeit, das Abenteuer kooperativ anzugehen – hier übrigens an einem Bildschirm zu zweit, online mit bis zu drei weiteren Erfahrungspunkte-Junkies oder in der Vier-Spieler-Traum-Konstellation »Zwei an jeder Konsole, via Xbox Live direkt verbunden«.

Zeitsprung zurück zum Intro. Scherenschnitt-Animationen berichten von der düsteren Vorgeschichte, den tragischen Ereignissen, die das Schicksal der Helden der sogenannten 10. Legion fortan lenken werden: Unter der Obhut der 10. Legion lebte das Königreich Ehb 400 Jahre in Frieden und Wohlstand. Doch eines Tages stirbt der König. Ein Attentat soll es gewesen sein, angeblich verübt von Mitgliedern der immer mächtiger werdenden Legion. Jayne Kassinder, Rädelsführerin der Ankläger, ergreift drastische Schritte, startet eine blutige Hexenjagd auf die angeblichen Königsmörder. Es kommt, wie es kommen muss: Die alte Ordnung in Ehb zerbricht, das Reich spaltet sich auf in Kleinstaaten und Freistädte. Ganz ausgelöscht ist die 10. Legion aber nicht. Vor der Öffentlichkeit gut verborgen existieren einzelne Überlebende weiter, nun vereint vom »Ehrwürdigen Odo«. Ihm ist es zu verdanken, dass die Nachfahren bereits

Kerkermeister oder Verliesputzer?

- ⊕ Schicke Lichteffekte, große Spielwelt, atmosphärische Umgebungsgerausche, praktische Hilfsfunktionen, Wechsel des mitstreitenden Helden auch im Einzelspieler-Modus jederzeit möglich, andere Sprachversionen mit auf der Disk, viele sehr gute deutsche Sprecher...
- ⊖ ...jedoch auch einige weniger passende; kurze, aber nervige Ladezeiten beim Öffnen des Inventars; Gesichter in Dialogen zu leblos, manchmal unübersichtlich



dahingeschiedener Legionäre noch immer leben – einer davon bist du! Odos Plan: Das Königreich wieder vereinen und Jeyne Kassidy stürzen, ein für alle Mal.

DIE QUAL DER WAHL

Endlich beginnt das Abenteuer – mit der Wahl des Helden: Einsteiger liebäugeln mit Lucas, dem Nahkämpfer der Truppe. Dunkles Haar, entschlossener Blick, nie verlegen um einen optimistischen Zweizeiler. Breitschwert und Schild sind seine engsten Verbündeten, Wirbelattacken mit dem ebenfalls mitgeführten Zweihänder seine tödliche Spezialität. Oder doch lieber Anjali? Als sogenannter Archon zur Welt gekommen, bündigt die aufreizende Schönheit die Mächte des Feuers wie niemand sonst. Und auch im Umgang mit Stab und Speer macht ihr keiner etwas vor – eine gute Allrounderin also. Blieben noch Katarina und Reinhart. Die Vorzüge der holden Flinten-Fanatikerin sind ja mittlerweile bekannt, Reinhart dagegen mimt den Magier, den Illusionisten, den Fallensteller; gleich ganze Gegnerhorden reißt er mit Sprengfallen in den Tod; schleudert gebündelte Blitzattacken und vieles mehr. Entscheidung getroffen? Wunderbar, denn zumindest für den eigenen Helden lässt sie sich nicht mehr widerrufen.



Die erste Viertelstunde erklärt die Grundlagen der durchdachten Steuerung: linker Stick fürs Umherbewegen, die Aktionstasten für Angriffe und Zauber. Wenig später folgen Hinweise zur Minikarte, zum praktischen Wegpunkt-Assistent und wie du zwischen verschiedenen Kampfposen wechselst. Dass sogenannte Lescanzie-Banditen das Montbarron-Anwesen – einen Unterschlupf der 10. Legion – in Flammen aufgehen lassen, kannst du trotz allem Erlernen nicht verhindern. Wohl aber die Drahtzieher dieser Aktion zur Strecke bringen. Einmal das Herrenhaus verlassen, fächert sich die Spielstruktur auf, weg vom Schlauchlevel-Design der Einführungssequenz hin zu einer wunderbar offenen Rollenspiel-Welt mit steilen Gebirgspässen, schneeverhangenen Tälern, idyllischen Dörfern, nebelverhangenen Gruften und vielen weiteren sehenswerten Kulissen. Eine Welt, vollgestopft mit dutzenden Haupt- und Nebenmissionen, die du nach Belieben anpacken kannst.

Schon die ersten Feindkontakte in und um das nahegelegene Dorf Rukkenwahl lassen Abenteuerherzen höher schlagen. Etwa in einer Höhle mit scheinbar kilometertiefem Schlund im Zentrum: Hexen vollführen hier ihre dunklen Rituale. Ziemlich verwirrt ob deines Auftritts schleudern sie dir schnurstracks Streuschuss-Magie entgegen. Pulsierende

✖ Das Dialogsystem

MASS EFFECT LÄSST GRÜßEN

Die trauernde Witwe, der betrogene Händler, der in die Enge getriebene General – unzählige Persönlichkeiten innerhalb der riesigen Spielwelt tragen dir ihr Anliegen vor. Wie du auf ihr Gesuch reagierst, kannst du innerhalb der Dialoge frei bestimmen, indem du wie in »Mass Effect« aus verschiedenen Antwortmöglichkeiten wählst. Die meisten davon entlocken deinem Gegenüber zusätzliche Informationen, andere entscheiden aber auch ganz konkret über den weiteren Spielverlauf. Feuergeist Rajani für ihre Taten mit dem Tod bestrafen? Oder sie doch lieber leben lassen, in der Hoffnung, sie revanchiert sich irgendwann dafür? Du hast die Wahl. Eine Wahl, die früher oder später belohnt oder bestraft wird. Wer beispielsweise konsequent die Ehrenhaftigkeit der 10. Legion vorlebt, profitiert davon und kassiert eine von vielen sogenannten Errungenschaften – meist Boni, die zusätzliche Vorteile im Kampf verschaffen. Ständig Leute vergrätzt? Dann kann es passieren, dass sich KI-Kollegen von dir lossagen, dir in der Schlacht nicht mehr beistehen.

Und außerdem?

■ 44 Erfolge, zum Beispiel fürs Durchspielen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad Hardcore ■ Zwei Spieler gleichzeitig an einer Konsole – sie können sich dann wiederum in eine andere Zwei-Spieler-Online-Partie einklinken; maximal vier Spieler via Xbox Live, nahtloser Ein- und Ausstieg in und aus laufenden Sitzungen ■ Im Abspann werden seltene Spiel-Artworks gezeigt, außerdem richtet das Team hier einen speziellen Dank an Chris Taylor und sein Team – die Erfinder von »Dungeon Siege« ■ Vorbesteller-Details siehe S. 79

Das Spiel in Zahlen

47 Speicherplätze für Spielstände, 44 Erfolge; 4 Helden, von denen jeder für eine Charakterklasse steht: Schwertkämpfer Lucas Montbarron, Feuergeist Anjali, Fernkämpferin Katarina und Magier Reinhart; 3 Schwierigkeitsgrade: Leicht, Standard, Hardcore; 49 direkt abrufbare Hilfetexte, 1 von den Entwicklern in den Credits platziertes Dankeschön an die ausgebeuteten Kaffeebauern in Südamerika – kein Witz!



Oben: Die im Text angerissene Schlacht gegen Feuergeist Rajani. Unten: Anjali und Reinhart im Duell gegen den Anführer eines Eingeborenen-Stammes.

*** Hau den Lucas**

Zwei Höhlentrolle stürmen auf Lucas zu, doch der lässt sich nicht beirren, zückt seinen Zweihänder und setzt zur Wirbelattacke an...

*** Hier greift alles ineinander**

Wie aus einem Guss: Kompliment an die Entwickler für die stillichere Inszenierung der Spielwelt Ehb, die zudem mit fließend ineinander übergehenden Abschnitten auftrumpft.

*** Eine Frage des Blickwinkels**

Die Kamera ist zu jeder Zeit frei drehbar. Sogar eine Art Third-Person-Ansicht lässt sich durch Druck auf den rechten Stick aktivieren.

*** Pimp my hero****BIST DU FÄHIG GENUG?**

Das höchste Gut in jedem Action-Rollenspiel? Logisch, die Erfahrungspunkte. Jeder aufgeschlitzte Werwolf, jeder zerfetzte Gargoyle, jede erledigte Quest, jeder in den Boden gestampfte Endgegner – alle kleinen und großen Erfolge werden hier mit Erfahrungspunkten vergütet. Erreicht der ständig nach oben ratternde Zähler einen vorgegebenen Wert, folgt der Level-Aufstieg. Der Held wird resistenter, stärker, schneller, Magie-begabter. Und darf zudem eine seiner neun Fähigkeiten in einer von zwei Ausprägungen um eine Stufe aufwerten. »Kuss der Qual« zum Beispiel: Die ausschließliche Schützin Katarina vorbehaltene Gabe befähigt sie dazu, einen schmerzhaften Fluch heraufzubeschwören. Dieser lähmt das Opfer und schädigt es darüber hinaus 13 Sekunden lang. Doch damit nicht genug: Je öfter eine Fähigkeit Verwendung findet, desto schneller meistert die Spielfigur sie. Ist die »Meisterung« abgeschlossen, entfesselt das Gedrückthalten der RT-Taste eine noch stärkere Variante der gewählten Fähigkeit. Abgerundet wird das System mit zehn ebenfalls fünffach aufstufbaren Talenten: Reinhart etwa kann Numismatik lernen, was ihm nach Kämpfen mehr Gold einbringt.

Lichtbälle rasen durch das Höhleninnere, reißen alles in ihrem Weg Befindliche nieder. Du siehst, wie sich deine Energieleiste unaufhörlich vermindert, agierst plötzlich hektischer, kriegst Herzflattern, suchst verzweifelt nach der letzten verbliebenen Deckung. Und findest sie! Ein Felsen. Kurze Erleichterung, Besinnung, Stressabfall. Doch was tun? Magie-attacken wirken, verbrauchen aber viel Fokusenergie. Dann also doch ein Kamikaze-Manöver. Verrunzeltes Hexenweib, jetzt wirst du bezahlen! Haken schlagend stürmst du der buckligen Schreckschraube entgegen, enthaupst auf dem Weg noch einige ihrer knöchigen Skelett-Diener und dann schlägst du zu. Jetzt geht alles rasend schnell: Mit jedem Blitzhandschuh-Treffer wird die Hexe schwächer und die Fokusenergieanzeige unten links im Bild wieder voller. Tolle Idee für die Mana-Regeneration! Schließlich der Gnadenstoß: die Uhrwerksfalle. RB-Taste gedrückt halten, ein Tipper auf die X-Taste, schon erscheint ein Kreis am Boden. Wie das Innere einer Uhr mutet er an, ist für die Hexe jedoch unsichtbar. Dir dacht auf den Fersen, tappt sie natürlich direkt hinein – die Falle schnappt zu. Eine magische Explosion; die Stabträgerin mittendrin. Aus der Zauber!

GRÖSSE IST NICHT ALLES...

Intensive Duelle wie diese zündet »Dungeon Siege 3« etwa im 10-Minuten-Takt. Der Schamanen-Priester des Erstvolks, eine haarige Riesenspinne, ein Degen schwingender Banditenführer, eine schleimige Sumpfkreatur, ein ranghoher Azuniten-Krieger – schon in den ersten Stunden verlangt dir das hier abseits der Duelle gegen kleinere Ausgaben der eben genannten Gegnertypen einiges ab. Sterben? Wirst du! Frustra-

tion? Auch die wirst du erleben! Das Handtuch werfen? Ganz bestimmt nicht! Denn dafür ist alles einfach zu gut austariert. Kaum ploppt der »Game Over«-Bildschirm auf, lädst du auch schon wieder neu. Willst es noch mal wissen. Das typische Nur-noch-ein-Versuch-Phänomen eben. So auch im Duell gegen den Wächter des ersten Akts: die scheinbar unbesiegbare Rajani. Doch du hast vorgesorgt: Amulett, Brustpanzer, Kopfschutz – jedes Rüstungsteil wurde perfekt auf diesen Kampf abgestimmt. Akribisch hast du die Statuswerte aller erbeuteten Kostbarkeiten verglichen und nur das Beste ausgewählt. Mit Erfolg: meterhohe Lichtsäulen, herabfallende Holzbalken, zielsuchende Blitzmagie – dank perfekt getimter Blocks und optimalem Equipment trotzt du all diesen Widrigkeiten und ringst Rajani nach dem dritten Anlauf endlich nieder. Ein großer Sieg für die Legion! Einziges Problem: Jetzt hat es dich endgültig gepackt, das für diese Art von Spiel so typische Jagd- und Sammelfieber. Eine gemeinhin nur schwer heilbare Krankheit. Einziges Gegenmittel: durchspielen, und zwar mehrfach! Wie das flasht, verrät der Test im nächsten Heft.

Sönke Siemens

360 LIVE sagt...

Herausfordernd, top bedienbar, viele Möglichkeiten – »Dungeon Siege 3« erobert Koop-Hezen im Sturm.

HITPOTENZIAL Muss aber technisch noch nachlegen.

8.0 von 10

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



Drift oder Bandencrash?

- +** Großartige Steuerung mit tollem Feedback, über 50 sehr detaillierte Lizenz-Wagen aus den letzten 50 Jahren Rallye-Geschichte, viele verschiedene Rennevents, sehr unterschiedliche Strecken, tolles Wettermodell
- Einsteiger müssen sich erst richtig einarbeiten, exakter Umfang des Karriere-Modus noch nicht bekannt, die Fixierung auf harte Rallye-Events könnte Fans des letzten Teils enttäuschen

kurz&knapp

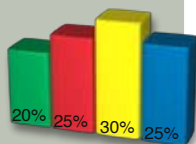
Hersteller | Codemasters
Entwickler | Codemasters Southam
Genre | Renn-Simulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Klassische Rallye-Veranstaltungen, weniger Fun-Sport-Orientierung.

das ist drin

- Brumm
- Bruuuuum
- Quietsch!
- Ratsch



DIRT 3

Schmutzige Schweinereien mit echt heißen Geschossen...

Der Motor heult auf. Das Kreischen pfeift direkt in die Ohren. Die Vibration der wuchtenden Kolben überträgt sich auf das gesamte Chassis. Dann der Start! Der Ford Fiesta RS WRC faucht los, die Reifen drehen durch, Sand, Kies und Dreck wirbeln durch die Gegend. Ein leichtes Rütteln durchzuckt den Controller. Nun ziehen die 300 PS den schwarzen Kraftprotz des Monster World Rally Teams erbarmungslos nach vorne. Schier unaufhaltsam schlägt die Tachonadel immer weiter aus: 60, 80, 120 und 160 Kilometer pro Stunde – die Startgerade dieser Kenia-Etappe bringt den Fiesta ordentlich auf Touren. Eine dichte Staubfahne zieht hinter dem Wagen her. »80, scharf links«, instruiert der Co-Pilot bedacht. Die Sonne blendet, dann ist die enge Kurve auch schon zu sehen: Noch ein letztes Mal aufs Gaspedal treten und dann durch Antippen der B-Taste die Handbremsen anziehen – schon pflügt die Karre heulend durch den sandigen Untergrund. Es rumpelt, quietscht, poltert. Jetzt wieder Vollgas und der Wagen peitscht über die hügelige, mit Schlaglöchern gespickte Strecke nach vorne. Dazu eine Szenerie mit Postkarten-Qualität: Der Himmel ist in ein malerisches Gelbrot getunkt, die letzten Sonnenstrahlen durchstechen die Kronen der Akazien am Wegesrand. Wirklich atemberaubend, was »Dirt 3« hier auf den Bildschirm zaubert. Wie realistisch, authentisch, aber auch

irgendwie träumerisch das Gezeigte überkommt. Tacho, Drehzahlmesser und die übersichtliche Streckenkarte am Bildrand bemerkt man kaum. Und so geht er weiter, der Höllenritt.

Braunes Wasser spritzt. Mit Karacho brettet der Fiesta durch eine Wasserlache mitten im Nirgendwo. Der Dreck bleibt überall kleben – was für eine herrliche Sauerei! Dann die nächste Kurve. »60, scharf links über Scheitel«. Okay, leicht abbremesen. An dieser Stelle hat's schon manchen überschlagen. Also hart in die Eisen. Mit einem heftigen Ruck reißt's die Karosse rum. Sie rutscht weg. Es kracht. Es scheppert. Mist. Voll in die Begrenzung. Rückwärtsgang, Stoff geben, weiter. Die Stoßstange hängt schief. Die ganze Seite ist zerkratzt. Die Tür hat's auch zerlegt. Passiert...

Ja, was die fast fertige Preview-Fassung bei einer ausführlichen Anspiel-Session serviert, das ist Rallye-Feeling pur. Wieder etwas ernster und weniger arcadig als das Vorgängerspiel. Aber das tut dem Rennspaß keinen Abbruch. Die Fahrzeuge steuern sich jetzt noch einen Tick direkter, verzeihen weniger Fehler. Dafür wird Anfängern mit großzügigen Fahrhilfen wie bei »F1 2010« zur Seite gestanden. Idealline, Bremsassistent und mehr helfen dabei, selbst die brutale Gewalt eines Audi Quattro S1 WRC oder Ford RS200 aus der 1986 verbannten Group B der FIA



✕ Recycling?

DEN BERG KENN ICH DOCH...

Das neue »Dirt 3« nutzt – wie auch andere Games von Entwickler Codemasters – die neueste Version der »Ego-Engine«. Die lässt Nebel über Strecken ziehen, Wasser realistisch in Pfützen fließen, in Replay-Videos crashende Wagen physikalisch korrekt Zäune zerlegen und vieles mehr. Schaut toll aus! Diese Engine kommt auch bei »Operation Flashpoint: Red River«, dem neuesten Taktik-Shooter der Briten, zum Einsatz. Das Kuriose: Wer beide Games spielt, wird hin und wieder ein Déjà-vu erleben. Denn die beiden Entwickler-Teams haben sich regelmäßig ausgetauscht und Ressourcen geteilt. Wer genau hinschaut, wird den ein oder anderen Berg aus Tadschikistan auch in »Dirt 3« entdecken. Und auch mancher Baum, Zaun oder ein Ölfass gleichen sich. Dumpfes Recycling? Wohl eher ressourcenschonender Austausch der Macher beider Games. Denn wer nicht wirklich auf diese Kleinigkeiten achtet, der wird sie tatsächlich nicht bemerken.



Und außerdem?

- Erstes »Dirt« mit Splitscreen-Modus für zwei Spieler an einer Konsole
- Direkte Youtube-Anbindung fürs Onlinestellen von 30-Sekunden-Clips aus den Wiederholungen
- Strecken- und Fahrhinweise von wahlweise männlicher oder weiblicher Stimme
- Witzige Mehrspieler-Modi, wie ein Zombie-Auto-Modus, eine Art Flaggen-Klau und mehr...
- Selbstverständlich mit Erfolgen
- Download-Inhalte? Nicht bestätigt, gelten aber als sicher
- Eine 300 US Dollar teure Special Edition mit ferngesteuertem Auto ist angekündigt. Aber leider nicht für Deutschland



Normale Rallyes sind für Jungs. Die Group B für Männer. Die Regularien dieser Rallye-Gruppe haben einige der bis heute stärksten und schnellsten Rennwagen hervorgebracht. Aber auch Unfälle und etliche Todesfälle, weshalb die Group B nach kaum vier Jahren eingestellt wurde.



Rallye-Weltmeisterschaften unter Kontrolle zu halten. So scheuchst du dein Fahrzeug in der Schlamm-schlacht in Norwegen, im Schnee Finnlands und über die staubige Piste im brütend heißen Marokko. Crashes sind nahezu unvermeidbar, wenn dich der Siegeswille gepackt hat, das Adrenalin durch die Adern schießt. Ist also keine Schande, wenn's dich in einem der über 50 Autos aus unterschiedlichsten Rallye-Epochen dann doch mal von der Strecke katapultiert; du auf dem verregneten Smelter-Track in Michigan mal wieder mit einer Mehrfach-Schraube in die nächste Schlamm-pfütze segelst und alle Welt dank Youtube-Upload Funktion an diesem Malheur teilhaben lässt.

Kurz gesagt: »Dirt 3« gibt den Fans, wonach sie lechzen. Hitzige Punkt-zu-Punkt-Rennen mit den Highlights des Fuhrparks aus WRC, Super 2000 und mehr. Rennen, bei denen vor allem die Hatz nach

Bestzeiten im Mittelpunkt steht. Doch macht »Dirt 3« keineswegs auf konservativ. Trotz der Dominanz der klassischen Rallye-Fahrten winken auch weiterhin die blechkratzenden Rallycross-Events, bei denen die Kontrahenten bevorzugt abgedrängt, gerammt und sonst wie von der Piste bugsiert werden. Dazu kommen auch etliche Nicht-Rallye-Klassen wie Landrush, also Rundkurs-Rennen mit Buggys und Renn-Trucks. Oder Modern und Classic Trailblazer – Rasereien mit Schwerpunkt auf Geschwindigkeit und Konzentration.

Und ganz neu: Gymkhana-Geschicklichkeits-Events, die Rennsportart, die Drift-Profi und »Dirt 3«-Aus-hängeschild Ken Block bekannt gemacht hat. Rallye-Fans werden diesen Modus lieben oder hassen, denn hier geht's nur ums kunstvolle Fahren, das Ausführen cooler Stunts und das Bewältigen von Hindernis-parcours – was jedoch Übung benötigt. Erst mal beschleunigen und um die nächste Kurve driften; Rauch quillt aus den Radkästen. Dann das erste Ziel: ein gelber Kistenstapel – den gilt's auf die Hörner zu nehmen. Ja, genau so! Dann einen lang gezogenen Drift durch einen abgesteckten Halbkreis und direkt im Anschluss eine Donut-Signatur auf den Asphalt schmieren. Weiter durch eine Engstelle und mit dem Wagen unter einem 40-Tonner durchschlittern. Wirkt beim ersten Versuch, als würde der volltrunkene Charlie Sheen hinterm Steuer sitzen. Wer sich aber reinhängt, zahlreiche Neustarts nicht scheut, dann die ersten Hindernisse meistert, der erlebt ungeahnte Glücksgefühle. Denkt plötzlich sogar daran, Video-Veteran Ken Block höchstselbst auf Youtube die Show zu stehlen. Sensationell!

»Dirt 3« macht seinem Namen alle Ehre, ist Dreckschleuder, Grafikwunder und Modi-Champion zugleich. Und außerdem vor allem eins: unglaublich gut spielbar. Die neue Genre-Referenz? Ziemlich sicher!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Fantastisches Rennspiel, das sowohl optisch als auch spielerisch am Fließband Aha-Momente aufwirbelt.
HITPOTENZIAL Großartiges Gesamterlebnis!

8.5 von 10



SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

Erhältlich | Herbst 2011

Ab Herbst grassiert in der Unterwelt von New York City wieder akute Arachnophobie. Denn niemand Geringeres als die Spinne höchstselbst plant für 2011 einen neuen Rundumschlag. Mit Konzeptänderungen, die nicht nur »Zurück in die Zukunft«-Fans gefallen dürften. 360 Live fasst die wichtigsten Neuerungen zusammen...

01:20



Das Story-Fundament basiert zwar nicht direkt auf dem Vorgängerspiel von 2010, doch dem Konzept rund um Dimensionssprünge zwischen verschiedenen Comic-Universen bleibt der kanadische Entwickler Beenox dennoch treu – allerdings mit einer völlig neuen Erzählweise und frischen Gameplay-Konzepten. Genau genommen ist die Story in zwei Handlungsstränge unterteilt, die sich beide ständig beeinflussen.

11:40



Klar, du wirst Peter Parker spielen. Im Hauptuniversum – in dem die eigentliche Geschichte stattfindet – schwingt sich der Spinnen-Mann wie eh und je mit gewagter Netzakrobatik durch Big Apples Häuserschluchten. Eine ähnlich tragende Rolle spielen jedoch auch die Vorkommnisse im Marvel-2099-Universum. Hier schlüpft Miguel O'Hara, ein aufstrebender Forscher, in die Rolle der Spinne.

18:00



Vor allem der optische Wandel gegenüber »Shattered Dimensions« ist nicht zu übersehen. Das Credo: keine grafischen Experimente mehr, weg vom Comic-Look. Der neue Kurs peilt ganz klar ein einheitliches Gesamtkunstwerk an – ohne dabei zu vernachlässigen, dass sich die Kulissen als auch die darin agierenden Protagonisten sichtbar voneinander unterscheiden.

23:50



Dein Primärziel: Wende eine Katastrophe ab, die ein böswilliger Wissenschaftler auslösen möchte, indem er Peter Parker im Gegenwarts-Universum ein für alle Mal ausstrahlt. Gut für Parker, dass der Zukunfts-Spidey davon recht schnell Wind bekommt und entsprechende Gegenmaßnahmen einleitet. Heißt für den Spielverlauf: Mal spielst du Parker, mal O'Hara – so gesehen ziehen die beiden am gleichen Spinnenfaden.

34:00



Der dauernde Wechsel zwischen zwei Zeitdimensionen wird sich, ähnlich wie in Activisions »Singularity«, direkt auf die Spielwelt auswirken. Wenn man beispielsweise in der Haut von Peter Parker den Bau eines Roboter-Prototypen in der Gegenwart sabotiert, wird man den fertiggestellten Blechkrieger in Miguel O'Haras Weltgefüge gar nicht erst vorfinden. Ein Mechanismus, der natürlich auch umgekehrt greift.

38:15



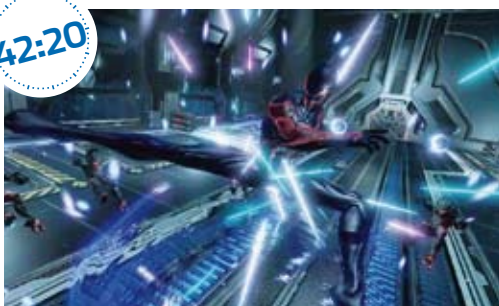
Wie für ein Comic-Spiel üblich, bleibt überzogene Brutalo-Action erneut außen vor. Was dem Aktionsspektrum der beiden Spinnen-Helden jedoch keinen Abbruch tut. Beide sind wahnsinnig agil, zwirbeln ihren Widersachern eine Handkante nach der anderen in die Kaulisten und lernen im Spielverlauf immer neue, noch spektakulärere Manöver.

40:05



Unterschiede werden bei Parker und O'Hara vor allem im Kampf deutlich: Parker hält seine Gegner mit flinker Akrobatik, schnellen Faust- und Tritt-Kombos sowie verschiedensten Spinnengarn-Konstruktionen in Schach. Neu ist außerdem eine gewiefte Ausweichbewegung. Damit soll Parker – geschicktes Timing vorausgesetzt – jeder noch so starken Feindattacke entgehen können. Amazing? Mal abwarten...

42:20



O'Hara redet im Vergleich zu seinem Ahnen bevorzugt Tacheles, hält also nicht allzu viel von Seidenfäden-Spinnerei. Da er ein wahres Kraftpaket ist, haben seine Faustschläge deutlich mehr Wucht, seine Kicks eine wesentlich größere Reichweite. Seine Spezialfähigkeit: Gegner gezielt verwirren, indem er mittels Technik-Gadget sein Hologramm in die Umgebung projiziert. »Halo: Reach« lässt grüßen!

45:00



Zentraler Handlungsort innerhalb beider Universen ist das Gebäude des Konzerns Alchemax. Ein Bauwerk, so riesig, dass es fast als kleine Stadt innerhalb einer Stadt durchgeht. Die Wahl des Szenarios hat dabei vor allem einen Grund: Der Spieler kann so klar und deutlich nachvollziehen, wie sich Änderungen innerhalb einer Zeitdimension auf die andere auswirken.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Mit »Shattered Dimensions« als geistigem Vater und dem beliebten Comic-Autoren Peter David in der Position als Story-Schreiberling könnte »Edge of Time«, wenngleich optisch noch etwas karg, ein wahres Fest für Spinnen-Fans werden. Allerdings bleibt abzuwarten, wie abwechslungsreich die Zeit-Spielereien tatsächlich ausfallen und inwiefern sie dem Spieler damit verschiedene Handlungsoptionen eröffnen. Ausführliches Spinnen-Techtelmechtel im nächsten Heft!

7.5

Potenzial von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Reinhard Fischer, Alice Klink

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

Christiane Schöber

Tel.: +49(0)8123 / 98 90 98 3, Fax: +49(0)8123 / 98 90 98 4
Mobil: +49(0)151 / 29 11 45 33, E-Mail: media@360-live.de

MEDIABERATUNG ONLINE

Martina Strack

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.

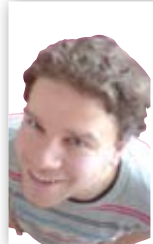
Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

Covermotiv: Covermotiv: Brink von Bethesda
Bildmotiv von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de

Originalfoto: Er © Claudia Hautmann / PIXELIO
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 | »Homefront«,
»Bionic Commando Rearmed 2«

FREUT SICH AUF | »Shadow Complex 2«,
»Child of Eden«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Crysis 2«,
»Half Life 2«

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



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter
SPIELT GERADE | »Portal 2«,
»de Blob 2«

FREUT SICH AUF | »Syndicate«,
»The Darkness 2«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Catherine« (Jap.),
»Portal 2«

FREUT SICH AUF | »Risen 2«,
»Silent Hill: Downpour«



MICHAEL MOSER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | GameMoe78

GENRES | Actionabenteuer, Sportspiele
SPIELT GERADE | »Homefront«,
»Castlevania: Lords of Shadow«

FREUT SICH AUF | »L.A. Noire«,
»Gears of War 3«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Operation Flashpoint:
Red River«, »Portal 2«

FREUT SICH AUF | »Duke Nukem
Forever«, »F.E.A.R. 3«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Portal 2«,
Nintendo 3DS

FREUT SICH AUF | »The Darkness 2«,
»Duke Nukem Forever«



STEFAN MAYR WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Asscobra0815

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Yoostar 2: In The
Movies«, »Portal 2«

FREUT SICH AUF | »Metal Gear Solid:
Rising«, »Hitman 5«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 21. April 2011

Himmelsportal oder Höllenpforte?

- +** Klasse Atmosphäre, motivierende Puzzles, mitreißende Geschichte, innovatives Design, großartige Eindeutschung, charmante Figuren, allein wie auch im Koop überraschend umfangreich
- Schlusslevel ziehen sich ein bisschen in die Länge, genaue Hintergrundinfos zu den Geschehnissen Mangelware; kurze, aber häufige Ladepausen; Texturen manchmal detailarm

kurz&knapp

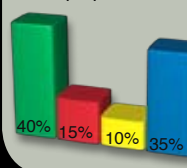
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Valve
Preis | ab 65 Euro
Genre | Puzzle-Shooter
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Intelligenter Rätsel-Shooter mit vielen Stunden Logik-Spaß und tollem Koop-Modus.

das ist drin

- Portale platzieren
- Lösung ausfüllen
- Fallen ausweichen
- Koop-Spaß



PORTAL 2

Der Kuchen ist eine Lüge, das hier ist echt: das wohl intelligenteste Spiel des Jahres...

Du bist nur ein dummer Mensch. Ein weibliches Individuum dieser primitiven Rasse, die bei ihrem Bestreben nach Sieg und Ruhm alles in ihrem Weg stehende vernichtet. Ich hasse dich. Und doch kommst du mir gerade recht. Ich brauche dich. Du bist mein Testsubjekt. Jahre habe ich darauf gewartet, dass du aus deinem Hyperschlaf erwachst. Lange haben wir uns nicht mehr gesehen. Erinnerst du dich noch, als du mich bei unserem letzten Treffen in tausend Stücke zerfetzt hast? Du hast das ganze Labor von Aperture Science zerstört! Doch ich habe überlebt. Ich, Supercomputer GLaDOS, lebe und habe neue Testkammern für dich. So bin ich programmiert. Ich existiere, um zu testen. Ich habe bereits etliche Roboter durch meine taufrischen Parcours geschickt. Aber keiner von ihnen konnte deiner damaligen Leistung auch nur ansatzweise Paroli bieten. Daher freue ich mich sehr, dass du die Explosion überlebt hast. Bist du also bereit für weitere Tests? Kannst du den Ausgang aus den Kammern finden? Wie ich sehe, hältst du bereits das wichtigste Werkzeug dafür in den Händen: die Portal-Gun. Auch diesmal wirst du sie brauchen, um meine Fallen und Rätsel zu bestehen. Weißt du noch, wie sie

funktioniert? Mit der LT-Schultertaste projiziert du ein oranges, mit der RT-Schultertaste ein blaues Portal an jede ebene Fläche. Die beiden so entstehenden Öffnungen sind direkt miteinander verbunden – was bei Portal A reingeht, kommt bei Portal B wieder raus. Da dir der Kälteschlaf bestimmt noch in den Knochen steckt, hast du sicher vergessen, dass sich Portale nur an weißen Flächen anbringen lassen. Auf andersfarbige Böden, Glas und Wasser abgefeuert zeigt die Portal-Kanone keinen Effekt. Andere Waffen? Brauchst du nicht, geschweige denn mehr zu wissen. Also, dummer Mensch, dann zeig mal, was du drauf hast...

VON FAHRSTÜHLEN UND LIEBESWÜRFELN

Willkommen in der ersten Testkammer. Weiße Wände, keine Deko, alles Krankenhaus-steril gebaut – schlicht und einfach, so wie ich's mag. Siehst du den Ausgang dort oben? Dahin musst du dich vorarbeiten. Nur wenn du den Ausgang findest, kannst du entkommen, den Fahrstuhl zur nächsten Kammer betreten. Wie du das machst, ist mir egal. Es gibt viele Lösungen, also konzentriere dich bloß nicht nur auf einen Weg. Ja, so ist es richtig: Einfach ein orangefarbenes Portal an



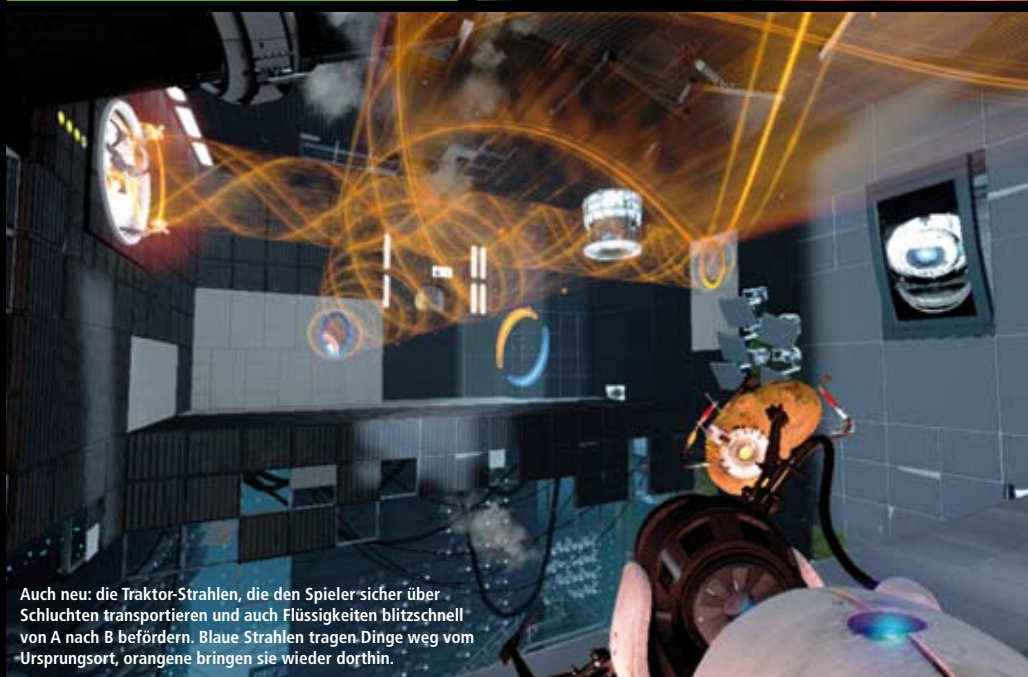
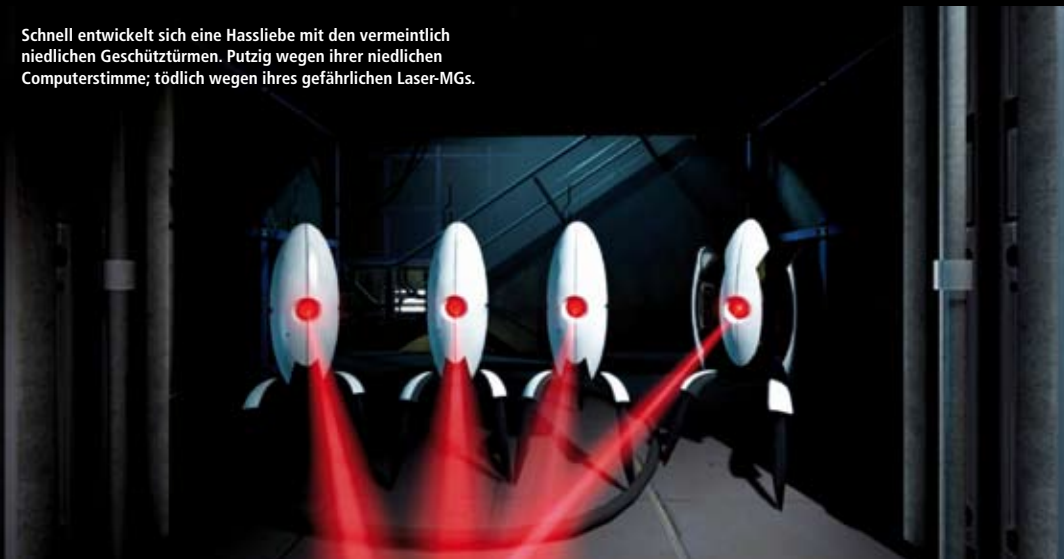
Eine der Neuerungen in »Portal 2« sind die Lichtbrücken. Durch Portale geleitet, eröffnen sich so neue Wege und schützen vor Beschuss der Geschütztürme.

✖ Portalisiert

VOM STUDENTENPROJEKT ZUM WELTERFOLG

Ähnlich wie THQs Jump-and-Run-Hit »de Blob« stellt auch »Portal« die Weiterentwicklung eines kleinen Studentenprojekts dar. Das kostenlose PC-Spiel »Narbacular Drop« ist ein einfacher Puzzle-Shooter aus dem Jahre 2005, bei dem der Spieler mithilfe einer sogenannten Portal-Gun den Ausgang aus einem Kerker finden muss. Entwickler Valve war vom Konzept so angetan, dass das Studio den Studenten kurzerhand eine Festanstellung anbot. Das Ergebnis: »Portal«, welches schließlich im Oktober 2007 als fester Bestandteil der Spielesammlung »The Orange Box« die Spielewelt im Sturm eroberte. Einer der Studenten von damals ist übrigens der 28-jährige Jeep Barnett. 360 Live hat den auch heute noch im »Portal«-Team tätigen Programmierer ausgehört – das Interview gibt's in Form des Heißen Stuhls im Aktuell-Teil dieser Ausgabe.

Schnell entwickelt sich eine Hassliebe mit den vermeintlich niedlichen Geschütztürmen. Putzig wegen ihrer niedlichen Computerstimme; tödlich wegen ihres gefährlichen Laser-MGs.



Auch neu: die Traktor-Strahlen, die den Spieler sicher über Schluchten transportieren und auch Flüssigkeiten blitzschnell von A nach B befördern. Blaue Strahlen tragen Dinge weg vom Ursprungsort, orangene bringen sie wieder dorthin.



Und außerdem?

- 50 Erfolge, 15 davon sind nur im Koop-Modus zu holen; darunter »Lose Haltung«: Entferne die Lichtbrücke unter deinem Koop-Partner, während er eine Geste ausführt
- Koop-Modus via Splitscreen, System-Link oder Xbox Live
- Am PC von Fans erstellte Level sind auch auf Xbox 360 spielbar
- Englischer Entwickler-Kommentar in jedem Level zuschaltbar, wahlweise mit deutschen Untertiteln
- Kinect und stereoskopisches 3D werden nicht unterstützt

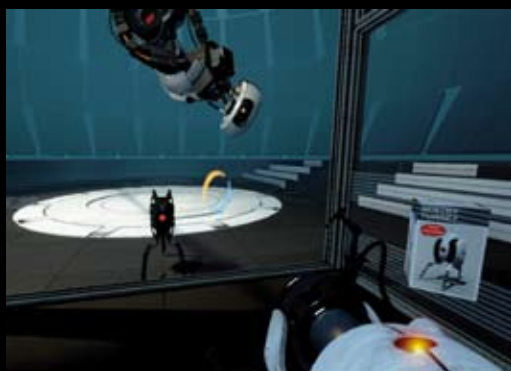
die Wand neben dir und ein blaues unweit des Ausgangs platzieren. Zeit für eine schwierigere Prüfung!

Siehst du den roten Schalter auf dem Boden? Solange etwas darauf liegt, bleibt der Ausgang geöffnet. Mal gucken, wie geschickt du mit dem Würfel umgehst, den ich dir jetzt gebe – dem sogenannten »Begleiter Kubus«. Was, schon gelöst? Gib's zu, du hast doch Hilfe! Sag mir schon, wer hilft dir? Moment mal, diese Stimme, die kenne ich. Wusste ich's doch: Wheatley, du kleiner, dummer, runder, blauäugiger Roboter! Wieso hat man dir so viel Denkfreiheit einprogrammiert? Wieso hilfst du diesem Menschen? Zum Glück bist du nur ein an eine Schiene gebundener Persönlichkeitskern und kannst nicht in meine Testkammern. Doch was führst du im Schilde? Willst du mit diesem Menschen etwa ausbrechen? Das schafft ihr nicht. Niemals!

So, jetzt ist Schluss mit lustig. Die nächsten Testkammern werden schwieriger, gefährlicher und vor allem tödlich. Das macht dir doch nichts aus, oder? Schau mal: Um zu verhindern, dass dir vor Nervosität die Gesichtszüge entgleiten, spiele

ich sogar etwas Jazz-Musik. Oder doch lieber sanfte Elektro-Beats? Ich mische einfach mal abwechslungsreich durch. So, und jetzt versuch dich mal am nächsten Raum. Na, findest du diesen immer noch so leicht? Tödliche Abgründe, fiese Selbstschuss-Anlagen und alles zerquetschende Wände warten hier auf dich. Das bereitet dir schon mehr Kopfzerbrechen, stimmt's? Manche Kammer wurde nach ihrem Bau als zu gefährlich eingestuft und blieb deshalb bislang ungenutzt. Aber du kannst aufatmen: Falls du das Zeitliche segnest, teleportiere ich dich immer an den letzten Rücksetzpunkt. Ja, so bin ich!

Okay, das war raffiniert. Einfach über dem Geschützturm ein Portal errichten und dadurch einen Würfel fallen lassen, der das Geschütz zerstört – clever! Aber wie willst du jetzt über den riesigen Abgrund kommen? Springen kannst du kaum, da musst du dir schon was anderes einfallen lassen. Ein Portal oben an der Wand anbringen, am Boden des Abgrunds ein weiteres Portal; runterspringen und sich so über die Schlucht katapultieren – gute Idee! Den Laser durch Portale richtig umlenken, um die



✕ Zwei Spieler, vier Portale

KOOP-MODUS FÜR GEHIRN-AKROBATEN

Neben der Story rund um Heldin Chell serviert »Portal 2« einen von der Hauptstory ausgekoppelten Koop-Modus. Online, via System-Link oder auf dem geteilten Bildschirm schlüpfen zwei Spieler in die Blechhülle zweier Roboter: P-Body und Atlas. Jeweils ausgestattet mit einer eigenen Portal-Gun verschießt Orangebot P-Body rote und orange Portale, Bluebot Atlas lilafarbene und blaue. Vier Portale bedeuten freilich ganz neue Kombinationsmöglichkeiten und somit noch mehr Kopfnüsse beim Bewältigen der Testkammern. Beispiel: Einer der beiden fällt durch geschickt übereinander platzierte Portale an Decke und Boden und wird so auf eine Wahnsinnseschwindigkeit beschleunigt. Jetzt das Deckenportal im richtigen Moment umpositionieren und schon schleudert es den Kollegen im hohen Bogen in Richtung eines vorher unerreichbaren Schalters. Pfiffig: Via LB-Schultertaste können für den Partner jederzeit potenziell wichtige Stellen im Level markiert werden. Und wer die Y-Taste antippt, blendet ein Sichtfeld ein, das zeigt, was der Partner gerade sieht. Um den knapp sechs Stunden lang fesselnden Koop-Modus frustfrei zu bestehen, sind allerdings Headsets und das vorherige Durchspielen der Einzelspieler-Kampagne essenziell.



Eine der spannendsten Stellen: In der Mitte des Raumes sprudelt eine Röhre mit flüssigem Mondstein. Mit Hilfe von Portalen lässt sich der ganze Raum so weiß einsauen und der Ausgang wird erreichbar. Clever!



Hebebühne zu aktivieren, auch das hast du schnell rausbekommen. Du scheinst tatsächlich intelligenter zu sein, als du aussiehst, Mensch. Da muss ich mir wohl was Neues einfallen lassen...

GLEITGEL UND ANDERE HILFSMITTEL

Darf ich vorstellen? Apertures neueste Erfindung: die drei Funktions-Gele. Dich dürften vor allem die raffinierten Möglichkeiten der orangenen, blauen und weißen Gels interessieren. Allen voran das blaue Rückstoß-Gel: Egal ob an der Wand oder auf dem Boden, jede mit diesem krebserregenden Zeug besprühte Fläche verwandelt sich automatisch in einer Art Super-Trampolin. Damit springst du meterweit und hoch hinaus. Das orangene Gel dient hingegen der Beschleunigung. Mit seiner Hilfe erreichst du Laufgeschwindigkeiten, derer du als Angehöriger einer so primitiven Rasse eigentlich gar nicht würdig bist. Hm, anscheinend weißt du bereits, mit den beiden Gelen umzugehen: Über eine Fläche mit orangem Gel Anlauf nehmen, so blitzschnell einer mit blauem Gel versehenen entgegengleiten, darauf abspringen und die klaffende Schlucht überwinden – raffiniert. Na mal schauen, ob du das weiße Gel genauso geschickt einsetzt. Dank seines hohen Mondstein-Gehalts kann man damit besprühte Flächen weiß einfärben und dann auch auf diesen Portale platzieren...

Ich hoffe, dein kleines Hirn ist noch nicht überfordert! Ich habe nämlich noch einige Überraschungen für dich parat. Zum Beispiel Lichtbrücken. So, du hast also gemerkt, dass sich diese blauen Wege durch Portale hindurch erstrecken können. Und wie es scheint, kannst du diese Lichtschranken sowohl als Pfad über Schluchten als auch als Schutzschild vor den Lasersalven der Geschütztürme nutzen. Ich bin entzückt von dir, mein Testsubjekt! Keiner der anderen Probanden ist bisher auf diese Idee gekommen. Ich bin gespannt, wie du mit dem Traktorstrahl umgehst. Der blaue Strahl transportiert dich von seinem

Ursprung weg. Und falls er mal orange sein sollte, zieht's dich zum Traktorstrahl-Generator hin. Natürlich kannst du auch den Traktorstrahl durch Portale schicken. Nicht zuletzt lassen sich damit die Gele an andere Orte transportieren, um so neue Wege zu schaffen. Kannst du mir noch folgen? Mir ist klar, dass die Kombination dieser Faktoren auf dich als Mensch manchmal überfordernd wirken kann. Doch will ich es dir ja auch nicht zu einfach machen. Eines ist jedenfalls gewiss: Alle Rätsel sind logisch. Selbst wenn manche Testkammer unmöglich scheint, so gibt es doch immer eine plausible Lösung. Das gefällt dir, nicht wahr? Rätsel lösen, neue Wege finden, weitere Kombinationsmöglichkeiten der zur Verfügung gestellten Hilfsobjekte ausprobieren – mich auslachen und dann doch wieder bewundern. Ja, wir können noch ewig so weitermachen. Ich habe noch tausende solcher Aufgaben für dich. Doch wo willst du hin? Stehenbleiben, das ist nicht der Ausgang. Warte!

FEINDLICHE FREUNDE

Ihr kleinen Nichtsnutze. Du und Wheatley habt mich also gefunden und wollt mich wieder besiegen. Doch daraus wird nichts. Ich mache nicht denselben Fehler wie damals. Ihr könnt mich nicht ... ich bin mächtig. Ich habe die Macht, alles zu kontrollieren. Du gehst nicht fort, Mensch. Du wirst hier nicht rauskommen. Ich schicke dich in die tiefsten Abgründe des Enrichment Centers von Aperture Science. Hier wirst du niemals rauskommen. Hörst du? Niemals! Hier gibt es keine Testkammern mehr, in denen du den Ausgang finden musst. Nur verlassene Laboratorien, weitläufige Areale und alte Fabrikanlagen voller Gefahren, die nicht mal ich kenne. Jetzt will ich sehen, wie du von hier flüchtest. Komm und hol mich – wenn du kannst.

Na, wie gefällt es dir da unten? Die Kulisse ist dir zu trist und grau? Du findest meine hellen

» So bin ich programmiert.
Ich existiere, um zu testen. «

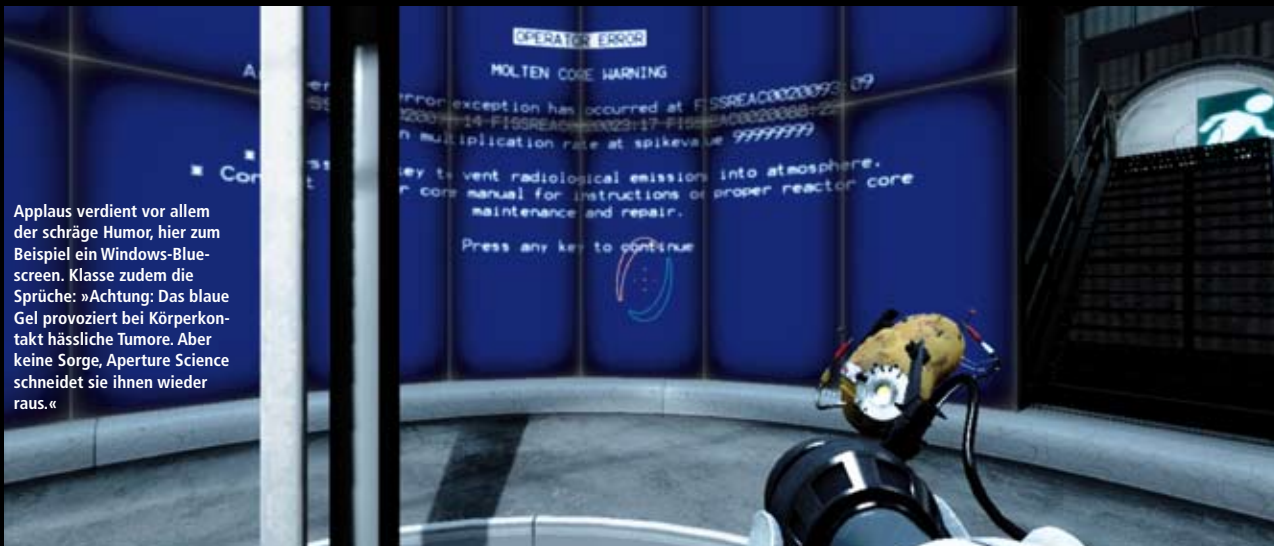


Ein Geschützturm versperrt den Weg und hindert am Weiterkommen?
Kein Problem: Den im Raum befindlichen Laser mittels Portalen umlenken,
schon geht das plappernde Türrchen in Flammen auf.

✖ Zu Gast bei Valve

UNABHÄNGIG TESTEN IN SEATTLE?

Da sich Valve, gebrandmarkt von Datenleck-Vorfällen in der Vergangenheit, scheute, vor Redaktionsschluss Testmuster zu verschicken, lud der Entwickler schnurstracks nach Seattle zum ausführlichen Vor-Ort-Test. Natürlich drängt sich schnell ein Verdacht auf: Will man etwa den Testern über die Schulter schauen, ihnen gut zureden und wo immer es geht unter die Arme greifen, wenn sie mal nicht weiterkommen? Dem war nicht so: 360 Live durfte an zwei kompletten Tagen ohne jegliche Beaufsichtigung »Portal 2« in aller Ausführlichkeit und Ruhe durchspielen. Auch die hier abgedruckten Screenshots sind alle selbst geschossen und entspringen direkt dem Spiel. Wichtig: Um höchstmögliche Transparenz zu schaffen, wird 360 Live auch in Zukunft auf Rahmenbedingungen wie diese ausdrücklich hinweisen. Und gegebenenfalls von einem Test außerhalb der Redaktion absehen, wenn die Voraussetzungen nicht angemessen erscheinen.



Applaus verdient vor allem der schräge Humor, hier zum Beispiel ein Windows-Blue-screen. Klasse zudem die Sprüche: »Achtung: Das blaue Gel provoziert bei Körperkontakt hässliche Tumore. Aber keine Sorge, Aperture Science schneidet sie ihnen wieder raus.«

Testräume hübscher? Tja, dann versuch doch aus deinem Loch zu entkommen. Immerhin kann ich dir versichern, dass dir allerhand unterschiedliche Aufgaben die Langeweile vertreiben werden. Und lausche den Tonbandaufnahmen von Aperture-Science-Gründer Cave Johnson über die Lautsprecheranlage. Der bissig-sarkastische Humor wird dir in Anbetracht deiner ausweglosen Lage sicherlich gefallen. Falls du gedenkst, hier Hintergrundinformationen über dich oder Aperture Science zu finden – vergiss es! Du wirst am Ende fast genauso ahnungslos sein wie direkt nach dem Aufwachen aus deinem Hyperschlaf. Immerhin weißt du jetzt, dass Aperture Science seit Jahren mit Testsubjekten wie dir arbeitet. Wir haben also Erfahrung darin, Leute wie dich lange unterhalten zu können...

Hey, wo bist du? Ich sehe dich nicht mehr. Wo versteckst du dich, Mensch? Nein, das kann nicht sein. Wie bist du aus dem Loch gekommen? Egal, du kommst gerade recht, meine neuen Testkammern auszuprobieren. Das findest du leicht ermüdend? Nicht mehr lange. Denn ab jetzt ist manch Raum frustrierend schwer und

eine echte Kopfnuss. Doch Tüfteln liebst du ja – stimmt's? Außerdem schießen bei euch Menschen scheinbar literweise motivierende Glückshormone in den Körper, wenn ihr eine schwierige Aufgabe geschafft habt. Ja, so ist's richtig. Finde den Ausgang. Komm zu mir. Lass dich töten.

Nun bist du also da. Über acht Stunden habe ich auf diesen Moment gewartet. Du bist von meinem Parcours überwältigt? Das freut mich sehr. Und Entschuldigung für die vielen Wartepausen zwischen zwei Testräumen. Aber du musst doch zugeben, dass sie mit jeweils nur rund zehn Sekunden ziemlich kurz ausfallen und zu verschmerzen sind, richtig? Wie bitte, optisch hätte manch Raum aufgewertet und manch Wand schärfer dargestellt werden müssen? Na gut, aber davon abgesehen lief alles rund, flüssig und ohne Probleme. Dass sich die letzten Kammern ein wenig in die Länge ziehen – das wirst du spätestens dann vergessen, wenn ich dich getötet habe! Denn ich bin GLaDOS, und niemand bietet mir die Stirn.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich bin begeistert. Schräge und geheimnisvolle Story, versteckte Kleinigkeiten, Blicke hinter die weißen Fassaden von Aperture Science. Das ist's, was ich als »Portal«-Fan will – und natürlich die kniffligen Rätsel. Ich gebe 9.4!

Portal 2

GRAFIK

Hie und da ein wenig matschig, sonst top

8

SOUND

Grandiose Eindeutschung, tolle Effekte, dynamische Musik

9

STEUERUNG

Präzise, prägnant, jedoch nicht frei konfigurierbar

8

Witzige Neuerungen, deutlich mehr Umfang, 1A-Koop-Modus – so muss ein zweiter Teil aussehen. Heißer Kandidat zum Spiel des Jahres.

9.3 von 10

Erhältlich | 20. April 2011

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

Krieg in Reinform.

kurz&knapp

Hersteller | Deep

Silver

Entwickler | Codemasters

Preis | ab 65 Euro

Genre | Taktik-Shooter

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

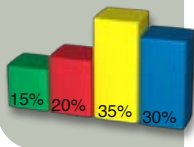
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Der realistischste Shooter auf Xbox 360. Ohne Taktik ist man schnell Kanonenfutter.

das ist drin

- Positionengefechte
- Verteidigungsgefechte
- Eroberungsgefechte
- Wortgefechte



Vogelschwärme ziehen ihre Runden, das Gras wiegt seicht im Wind, am Himmel kaum Wolken. Ein schöner Tag... zum Sterben. Aber keine Angst, deine Hundemarke wird nicht alleine den Heimweg antreten. Dutzende Kameraden liegen schon im Staub neben der Haupt-Nachschubroute. Verhalte dich also endlich wie ein echter Marine – oder du wirst genauso enden wie dein Opa in der Normandie! Wenn du auch nur eine kleine Schwäche zeigst, jagen dir die verfluchten Tadschis und die verkappten Teilzeit-Kommunisten schneller eine Kugel in deinen Arsch, als du »Platz der übergeordneten Führung« aussprechen kannst. Verstanden?

Wer so redet? Staff Sergeant Damien Knox zum Beispiel, ein ziemlich abgebrühter Knochen von einem US Marine und so gesehen genau der Richtige, um in einem Konflikt wie dem hier skizzierten zu überleben. Das Jahr 2013: Aus Afghanistan vertriebene Rebellen haben ganze Landstriche des benachbarten Tadschikistan besetzt. Um zu verhindern, dass die Lage eskaliert, schicken die USA das Marine Corps. Doch die Amerikaner sind nicht die Einzigen, die so denken. Das im Osten gelegene China entsendet ebenfalls Soldaten in den Krisenherd – eine Hightech-Armee mit ganz eigenen Plänen...

Was folgt, ist ein zehn Missionen andauernder fiktiver, aber dabei sehr nachvollziehbar wirkender Konflikt, den der Spieler aus der Sicht eines US Marines erlebt. Du suchst einen auf Hollywood-Action getrimmten Shooter Marke »Black Ops«? Dann bist du hier falsch. »Red River« ist Krieg in seiner Reinform: unbarmherzig, gnadenlos, frei von jedweder Schlauch-Level-Architektur und realistisch als »Modern Warfare« und Co. es je sein werden. Nur eines fehlt: die Zivilisten. Die haben sich laut Story rechtzeitig in Sicherheit gebracht.

TRÜGERISCHE STILLE

Saftige Bäume säumen einen Feldweg, der direkt zu einem romantisch gelegenen Dorf inmitten eines Tales führt. Hohe Gebirgsketten, auf denen der Wind den Schnee gen Osten treibt, zeichnen sich am Horizont ab. Die wärmende Sonne tunkt die gesamte Szenerie in ein malerisches Licht – auf den ersten Blick wirkt alles friedlich, fast schon idyllisch. Doch der Schein trügt, denn Sekunden später erwischt es dich und dein dreiköpfiges Team eiskalt: Ununterbrochen feuern vermurmelte Aufständische plötzlich aus allen Rohren. Wie ein Monsunregen prasseln die großkalibrigen Salven auf den Boden hernieder. Rauch, Staub, Qualm – gerade noch gelingt es dir, dich hinter eine Deckung zu wuchten, als auch schon der erste Querschläger MG-Schütze Balletto am Bein erwischt. Doch der ist hart im Nehmen, läßt die Waffe durch und hält zusammen mit Kundschafter Soto voll drauf. Und dann weißt du: Jetzt oder nie! Instinktiv weist du den Granatwerferschützen Taylor an, ebenfalls Sperrfeuer zu legen, derweil du selbst in gebückter Haltung die Feindstellung flankierst. Wieder Herzrasen, Angstschweiß, ein Zucken im rechten Augenlid – schließlich kann jeder Treffer den sicheren Tod bedeuten. Doch das Überraschungsmoment ist auf deiner Seite, und die Turbanträger ein M16A4-Magazin später mausestot am Boden – so, ihr Lackaffen, das kommt davon, wenn man sich mit den Marines anlegt!

Ja, in der »Red River«-Kampagne geht's vor allem um eines: optimale Zusammenarbeit. Das stets im Verbund mit dem Spieler agierende Team verhält sich dabei ziemlich clever, sprich erkennt eigenständig Gefahren, heilt verwundete Mitstreiter und handelt auch dann sinnvoll, wenn man keine direkten Befehle per Radialmenü erteilt. Die Gegner-KI kann sich ebenfalls sehen lassen, wenngleich sie ab und an mit



Terroristen-Meucheln im Sonnenuntergang, wie romantisch...





Da wollte sich wohl ein gegnerischer Soldat lautlos heranschleichen. Damit das nicht gelingt, ist Rückendeckung unabdinglich – vor allem für Scharfschützen.



Verdammt, das war knapp. Wer sich jetzt nicht samt voller Montur in den Dreck wuchtet, kann schon mal das letzte Stoßgebet sprechen.

Taktik-Bombe oder Strategie-Blindgänger?

- + Gute Atmosphäre, kernige Dialoge, gute deutsche Synchronisation, hervorragender Koop-Modus, sehr taktisch, hoher Wiederspielwert
- Kein Mehrspieler-Versus-Modus, Grafik schwankt zwischen sehr ansehnlich und recht karg, die KI-Kollegen agieren meist klug, leisten sich aber auch so manchen Aussetzer, kein Splitscreen-Modus



Das Spiel in Zahlen

Auf 3 Akte verteilte Kampagne mit insgesamt 10 Missionen, 10 Musikstücke des Soundtracks über iTunes erhältlich, 4 Soldatenklassen, 50 Erfolge, 4 zusätzliche Spielmodi abseits der Kampagne.

Und außerdem?

- Bis zu vier Spieler können via Xbox Live oder System-Link die Kampagne oder Truppgefechte bestreiten; die Teilnehmer dürfen jederzeit ins laufende Spiel ein- beziehungsweise aus diesem wieder aussteigen
- 50 Erfolge, unter anderem für beendete Kapitel oder das Benutzen verschiedener Soldatentypen; langwierig wird's beim Maximieren aller Kernfähigkeiten und beim Erreichen des höchsten Erfahrungslevels aller Klassen



Einfach atemberaubend, diese Weitsicht. Wohl dem, der sie durch das Zielfernrohr eines Scharfschützengewehrs genießt und sich dabei noch nützlich macht.

✕ Fast wie eine Religion

DIE 10-KNOX-GEBOTE

In diesem Game ist Staff Sergeant Knox dein Gruppenführer, und die Kriegs-Rechnung im Grunde ganz einfach: Hältst du dich an seine zehn Gebote, überlebst du. Missachtest du sie jedoch, wirst du schnell als zersiebter Leichnam im Staub der tadtschikischen Steppe enden.

1. Du sollst dich nicht erschießen lassen.
2. Deine Feuerstöße sollen kurz und kontrolliert sein. [Das erfahren nur Durchspiel-Veteranen.]
3. Du sollst die Schwerekraft ehren.
4. Du sollst deine Wunden versorgen.
5. Du sollst immer eine randvolle Tasche mit Magazinen dabei haben.
6. Im Zweifelsfall sollst du zurückweichen.
7. Du sollst den Gegner niederhalten.
8. Du sollst Befehle erteilen und befolgen.
9. Du sollst dich vor der Enge hüten.



Marines auf dem Weg gen Feierabend: Auch Zwischensequenzen stellt die hauseigene Ego-Engine ansehnlich dar.



Luftunterstützung ist selten, aber wenn sie kommt, bläst's die Turbankrieger garantiert aus den Sandalen.

Aussetzern zu kämpfen hat und auch mal blindlings drauflosstürmt. Wird man kurz darauf in einen Hinterhalt gelockt, sind solche Mängel aber schnell vergessen. Kurzum: In Anbetracht der offenen Spielwelt und der damit verbundenen Möglichkeiten macht die KI ihre Sache ziemlich gut und fordert den Spieler gelungen bei dem heraus, was hier den Ton angibt: die richtige Taktik finden und sie dann verlustfrei ausführen.

SCHÖNEN KRIEG NOCH...

Technisch bewegt sich das Gebotene auf gutem Niveau. Vor allem die umwerfende Weitsicht sucht ihresgleichen. Dazu gesellen sich äußerst gelungene Sonnen-Effekte. Die 3D-Modelle der Figuren wirken lebensecht, sind flüssig animiert und tragen liebevoll ausgearbeitete Waffen. Diverse Unzulänglichkeiten trüben den insgesamt runden Gesamteindruck aber doch: Insbesondere die Bodentexturen wirken des Öfteren matschig; Schatten schwanken zudem zwischen sehr ansehnlich und ziemlich hässlich. Zeichnet sich das Abbild naheliegender Bäume noch geschmeidig an felsigen Böden ab, muss der Spieler unweit davon den grobpixeligen Schatten eines Masten an einer Hauswand ertragen – unverständlich. Noch störender sind gelegentlich aufploppende Texturen und das Fehlen von jedweder Art von Heilungsanimationen. Ebenso muss man in Kauf

nehmen, dass das 200 Quadratkilometer große Gebiet nicht durchweg so idyllisch rüberkommt wie in der eingangs beschriebenen Szene. Optische Abwechslung im Minutentakt, wie bei einer Treyarch-Produktion, darf man hier nicht erwarten.

Trotzdem: Die »Du bist mitten im Krieg«-Atmosphäre bleibt glaubhaft. Nicht zuletzt durch die mitreißenden Dialoge. Lauscht man im Vorgängerspiel »Dragon Rising« noch eher nüchternen Ansagen wie »Gewehrshütze! 100 Meter, Nordosten«, macht das hier einen wesentlich authentischeren Eindruck. Etwa wenn Balletto mal wieder brüllt: »Steck mir ein Tampon rein, Sani, dann geht's weiter!«

MAN LERNT DOCH NIEMALS AUS

Ebenfalls motivationsfördernd: die Erfahrungspunkte nach jedem Einsatz. Die kann der Spieler dann einerseits in Kernfähigkeiten investieren, also Sprinten, Ausdauer, Kampfbereitschaft, Sturmgewehr-Ausbildung, Sturmgewehr-Handling und taktischer Überblick. Oder aber in neue Ausrüstung – zum Beispiel bessere Waffen und dazu passende Modifikationen. So formt sich jeder einen an seine Vorlieben angepassten Vorzeige-Marine. Zugegeben, das Perk-System aus »Black Ops« steckt »Red River« hiermit nicht in die Tasche, doch stimmig bleibt das Endresultat allemal.

Was im Übrigen auch für die Steuerung gilt. Alle Manöver gehen zackig und genau von der Hand, und das entschlackte Befehlsmenü zum Umherschleichen der KI-Kumpanen ist wesentlich komfortabler als noch in »Dragon Rising«. Die übersichtlichen Bildschirmanzeigen helfen zudem bei der Orientierung. Etwa regelmäßig eingeblendete Fahnen, die Einsteiger sicher zum nächsten Ziel schleusen. Profis dagegen wählen den Hardcore-Modus – hier sind sämtliche Hilfen tabu. Einziger Punkt, wo Codemasters in die Sprengfalle tappt: das Handling der Fahrzeuge. Humvee, LKW und sonstiges Gefährt dienen zwar primär der Beförderung der Helden in Zwischensequenzen, trotzdem darf man hin und wieder auch mal selbst ans Steuer – was sich dann allerdings sehr klobig anfühlt.

NICHTS GEHT ÜBER ECHTE FREUNDE

Doch zurück zum eingangs beschriebenen Einsatz. Im Dreck liegend robbt das Team lautlos einen Weg durch die Gassen einer in Trümmer liegenden Siedlung. Irgendwo hier hat sich ein abgestürzter Pilot der Kavallerie verschaut. Totenstille, die Nerven zum Zerreißen gespannt – als plötzlich Mörsergranaten neben dir aufschlagen und dich jäh in den Tod reißen. Mist, da hat der Kundschafter gehörig gepennt!

Ob ein menschlicher Mitspieler besser gewarnt hätte? Das kann jeder selbst herausfinden, wenn er »Red River« so spielt, wie eigentlich vorgesehen: mit drei via Xbox Live oder System-Link zugeschalteten Mitstreitern, die jederzeit in Partien ein- und aussteigen können. Doch nicht nur die Kampagne profitiert ungemein, auch die sogenannten Truppgefechte laufen nun zu Hochform auf: In »Letztes Gefecht« müssen Gegnerwellen abgewehrt werden, ähnlich dem beliebten »Firefight«-Modus aus »Halo«. »SAR« lässt die Marines nach abgestürzten Piloten suchen; in »Rollender Donner« gilt's, einen Konvoi so lange wie irgend möglich vor Angriffen zu beschützen, und in »Gefechtsserie« säubern die Marines ein vorgegebenes Einsatzgebiet von feindlichen Truppen. All diese Modi spielen sich extrem unterschiedlich, erhöhen den Wiederspielwert enorm und lassen fast vergessen, dass ein klassischer Versus-Modus fehlt. Doch auch ohne diesen werden Freunde intelligenter Koop-Shooter-Kost wochenlang großartig unterhalten. Oder wie Knox sagen würde: »Ein Mann mit einer Waffe ist eine Bedrohung. Ein Mann mit einer Waffe und einem Plan? Absolut tödlich!«

Markus Würstle

✕ Vier Wummen für ein Halleluja!

DIE SOLDATENKLASSEN

In »Red River« kann der Spieler zwischen vier Soldatenklassen wählen. Der Kundschafter übernimmt die Rolle des Scharfschützen und schaltet Feinde bereits aus mehreren hundert Metern Entfernung mit tödlicher Präzision aus, während die Kollegen noch tatenlos zusehen. Der gleichzeitig schnellste Charakter im Spiel zeigt jedoch eklatante Defizite im Nahkampf – weshalb er sich vorzugsweise in der Nähe eines Kollegen aufhält. Zum Beispiel der des Granatwerferschützen. Er ist der Mann fürs Grobe und strahlt immer dann, wenn es irgendetwas zum in die Luft Jagen gibt. Neben seinem Faible für Sprengstoffe gilt er als guter Nahkämpfer. Der MG-Schütze übernimmt die Rolle der Rampensau des Trupps und hält Feindverbände bevorzugt mit dem Kugelinferno seiner M249 SAW in Schach. Bliebe noch der Gewehrshütze. Da er die ausgewogenste Bewaffnung mit sich trägt, leistet er in fast jeder Situation gute Dienste. Dennoch gilt in der Schlacht, was Schiller schon vor Jahrhunderten predigte: »Wir könnten viel, wenn wir zusammenstünden.«

Zweite Meinung

Michael Förtsch: War »Dragon Rising« in vielen Punkten noch unausgewogen und unfertig, gibt sich »Red River« rund. Atmosphäre, Missionen und Aufmachung gefallen. Ein toller Taktik-Shooter. Aber an den großen PC-Ahnen aus dem Jahr 2001 kommt's leider trotzdem nicht ran. Ich gebe 8,2

Operation Flashpoint: Red River

GRAFIK

Sieht meist richtig gut aus, hat aber auch so manchen Durchhänger

7

SOUND

Gelungene Synchro, satte Explosionen, druckvolle Schüsse – so klingt Krieg

8

STEUERUNG

Intuitiv, entschlackt, direkt, einfach gut

8

Trotz kleiner Schwächen: bester Taktik-Shooter auf Xbox 360 und Pflichtprogramm für Koop-Enthusiasten!

8.5 von 10

kurz&knapp

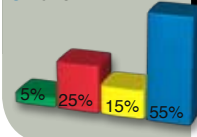
Hersteller | UTV
Ignition
Entwickler |
Hothead Games
Preis | 1.200 MS
Punkte
Genre | Geschicklich-
keit
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Erbarmungsloses
Massensterben
mit urkomischen
Protagonisten.

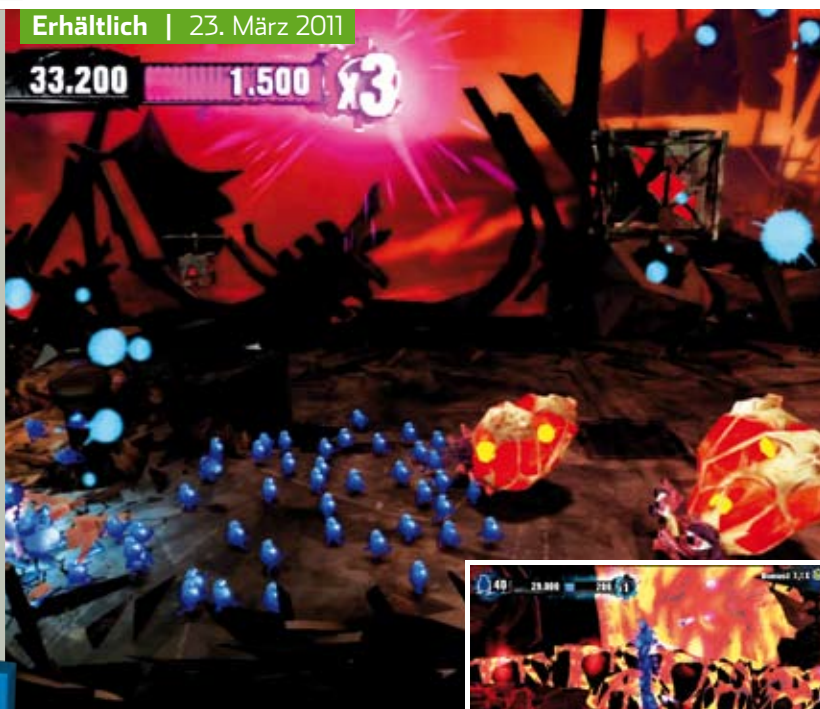
das ist drin

- Mama
- Swarmies
- Sprengstoff
- Fallen



Erhältlich | 23. März 2011

33.200 1.500 x3



SWARM

Die Schwarmiten sind los!

Schon das Story-Gerüst dieses skurrilen Live-Arcade-Titels pfeift auf Konventionen und regt mit herrlich schrägen Ideen die Fantasie an: Aus einer riesigen Knolle, im Spiel auch Mama genannt, entspringen zu Beginn eines jeden Levels 50 blaue Männlein. Sie müssen vom Spieler durch einen Hindernisparcours dirigiert werden. Je mehr Punkte und versteckte DNA-Stränge die kleinen Pfadfinder dabei in die Finger bekommen, desto schneller wächst die Mutter-Knolle – was wiederum neue Level freischaltet. Das Besondere daran: Der Spieler übernimmt nicht die Kontrolle über einzelne Zwerglein, sondern steuert den kompletten Pulk via linkem Analogstick. Durch Antippen der LT-Schultertaste verteilen sich die todesmutigen Helfer über das Gelände; per RT-Schultertaste schmiegen sie sich eng aneinander, um möglichst verlustfrei Hindernisse zu umgehen. Auch das Aufeinanderstapeln gehört zu den Spezialitäten der zwergwüchsigen Überlebenskünstler. Überdies können die auch Swarmies genannten Knubbelmänner sogar mit Gegenständen interagieren, sie aufheben und gezielt auf Objekte werfen.

MAKABERE STIMMUNGSKANONE

In der düsteren Unterwelt der namenlosen Fantasiewelt von »Swarm« lauern unzählige Gefahren: Kreissägen, Teslaspulen, Bärenfallen, Heizspiralen, Ventilatoren und andere hinterhältige Todbringer warten nur darauf, die Schützlinge in ihre Einzelteile zu verhackstücken. Nur ein Augenblick der Unachtsamkeit, schon werden die glupschäugigen Kurzbeiner zerteilt, plattgewalzt, gepfählt, vom Wind erfasst und in Lava geweht, vergiftet, zerquetscht und vieles mehr – ja, die Sterbeanimationen sind äußerst vielseitig. Ein Glück, dass durch die Adern der kleinen Hüpfen nur blaues Blut pumpt. So wird die Umgebung bei ausuferndem Gemetzel nicht mit rotem Lebenssaft eingesaut und das geniale Spielprinzip bleibt auch für jüngere Semester zugänglich.

RANGLISTEN-WAHN

Ein Großteil des Suchtfaktors, den »Swarm« mit sich bringt, ist dem ausgefuchsten Punktesystem zuzuschreiben. Denn: Je mehr Punkte man einstreicht, desto höher fällt der Multiplikator aus. Auch das Ableben einzelner Schwarmiten treibt diesen Multiplikator weiter nach oben. So wird's irgendwann fast schon zur gängigen Methode, einen Teil der Truppe ins offene Messer laufen zu lassen, um den Highscore in ungeahnte Regionen zu treiben – ein makaberer Spaß. Dass ständig Mitstreiter ins Gras beißen, macht aber insofern nichts, da sich der Schwarm an zahlreichen Stellen innerhalb der Level selbst regeneriert. Lediglich wenn der letzte Swarmie abkratzt, steht ein Neustart an einem der vielen Kontrollpunkte an.

So weit, so gut: Etwas mehr Umfang wäre bei einem Preis von 14,40 Euro allerdings wünschenswert gewesen – sechs jeweils etwa 20-minütige Abschnitte sowie zwei kurze, aber knackige Bossbegegnungen sind dann doch etwas mager. Dank besagtem Punktesystem, den daran gekoppelten Online-Ranglisten und dem fordernden Schwierigkeitsgrad bleibt der Wiederspielwert dennoch auf hohem Niveau. Weiteres Lob verdient der einzigartige Grafikstil in Pixar-Qualität sowie die gelungene Eindeutigkeit der Bildschirmtexen. Kurzum: Wer seit jeher das artverwandte »Lemmings« verehrt, wird die draufgängerischen Schwarmiten sofort ins Herz schließen. Aber auch alle anderen sollten diesem Geheimtipp eine Chance geben, indem sie die Demo Probe spielen.

Jan Heinrich

Wertung

Witzig-makaberer Spießbrutenlauf mit innovativem Konzept, hohem Wiederspielwert, aber etwas wenig Umfang.

8.5 von 10

DYNASTY WARRIORS 7

Martial Arts trifft Trash-Faktor.

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Koei / Omega Force
Preis | ab 60 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja
USK | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 8. April 2011

Runde sieben für die ostasiatische Hack-and-Slay-Platte, die erneut mit massivem Umfang, historischem Kontext und einer ordentlichen Prise Übernatürlichem um neue Anhänger buhlt. Als Kriegsheld eines von insgesamt vier chinesischen Königreichen schnitzt und schlitt man sich in großflächig angelegten Szenarien durch tausende feindlich gesinnte Bauern, Soldaten und Spezialeinheiten, infiltriert Stützpunkte und sammelt nebenbei bergeweise Erfahrungspunkte und neue Waffen. Das Kampfsystem bleibt dem der Vorgängerspiele größtenteils treu: zunächst das Fußvolk mit Standard-Attacken vertrimmen, so die »Musou«-Anzeige aufladen und dann zur flächendeckenden Spezialattacke ansetzen.

EINHEITSBREI OLÉ!

Leider wurde das Bewegungsspektrum der Helden auch diesmal kaum nennenswert aufgepeppt. Gleiches gilt für die oft ruckelnde Kameraführung: Egal ob springend, schwimmend oder reitend unterwegs – stets ist Nachjustieren vonnöten. Schlimmer noch: Der schon im sechsten Teil gut versteckte Koop-Modus wurde hier gleich komplett entfernt. Und auch optisch sucht man trotz optionalem 3D-Modus weiterhin echte Hingucker: Zwar ist die Action aufgrund hunderter gleichzeitig dargestellter Kämpen und wuchtiger Spezialattacken stets am Kochen – über matte Texturen und staksig animierte, wenig variationsreiche Figuren kann beides jedoch nicht hinwegtäuschen. Fazit: Hast du schon eins, brauchst du keins. Hast du keins, hol dir Teil Sechs zum Sparpreis.

Jan Heinrich



Wertung

Klassische Fortsetzung ohne nennenswerte Innovationen. Selbst Fans verpassen nichts, wenn sie diesen Teil überspringen.

6.3 von 10



Erhältlich | 17. Februar 2011 (Japan)

CATHERINE

Dieser Arsch hat Augen!

Eigentlich hat Vincent Brooks alles, was sich ein Mann wünscht: einen sicheren Job, ein kleines Apartment in Tokyo und eine langjährige, bildhübsche Freundin – Katherine. Doch jetzt macht Katherine Ernst: Sie will heiraten, mit ihm zusammenziehen und schwanger ist sie auch schon. Vincents Leben soll sich schlagartig ändern – eine Veränderung, die den Lebemann in akute Angstzustände versetzt. Doch dem nicht genug: Eines Morgens, nach einem handfesten Besäufnis, wacht der junge Mann mit einer heißen Blondine im Arm auf. Was ist da gelaufen? Er kann sich an nichts mehr erinnern. Seine Liebenschaft, die ebenfalls den Namen Catherine – mit »C« – trägt, hingegen schon. Daher gilt es jetzt, die »falsche« Catherine loszuwerden, bevor die »richtige« etwas von dem Seitensprung mitbekommt. Anders als man denken würde, ist die Auflösung dieser Beziehungskrise jedoch nicht das zentrale Gameplay-Element von »Catherine«, dem neuen Werk aus der japanischen Spiele-schmiede Atlus. Das muss Vincent schon selbst in den Griff kriegen – was er mehr oder weniger erfolgreich mit nicht beeinflussbaren Dialogen und Videosequenzen tut, die den Spieler durch den Alltag des Mittdreißigers führen: Morgens aufwachen, Treffen mit Katherine im Café, abends mit den Kumpels

in der Stammkneipe »Stray Sheep« abhängen. An spielerischer Interaktion ist es hier lediglich möglich, sein Glas zu leeren, aufs Klo zu gehen, Mails über das Handy zu beantworten, mit Kumpels und Gästen zu quatschen und einen Spielautomaten zu bedienen. Davon abgesehen gilt es ausschließlich, den professionellen Dialogen zu lauschen, die Videosequenzen zu bestaunen und mehr über die fortlaufende Story zu erfahren. Die ist zwar ausgesprochen unterhaltsam, ein bisschen mehr Interaktion hätte aber schon drin sein dürfen.

Das eigentliche Spiel beginnt hingegen erst nachts, wenn Vincent schläft. Denn mit all den Problemen und Ängsten im Nacken plagen ihn Alpträume. In denen läuft er aus einer Iso-Sicht in seinen gepunkteten Boxershorts mit einem Kissen unter dem Arm und zwei gewundenen Widderhörnern auf der Stirn durch eine abstrakte Traumwelt aus düsteren Kerkern, Uhrentürmen und Folterkellern. Nahezu alles besteht hier aus quadratischen Blöcken, die in der Luft schweben und so verschoben werden müssen, dass sie Vincent einen Weg von ganz unten nach ganz oben bahnen. Ähnlich wie »Sokoban« also, nur in die Höhe. Das klingt leichter, als es ist. Denn unterschiedliche Blocktypen erschweren Vincents Kletterpartie. Dunkelbraune Quader etwa sind so schwer, dass sie sich keinen Millimeter bewegen; graue Blöcke werden schnell brüchig und rote explodieren nach einer Weile. Erschwerend kommt hinzu, dass Vincent maximal eine Blockhöhe auf

kurz&knapp

Hersteller | Atlus

Entwickler | Atlus

Persona Team

Preis | ab 60 Euro

(Import)

Genre | Puzzle-

Abenteuer

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

USK | nicht geprüft

kurz gesagt

Skurrielles Horror-Puzzle-Abenteuer aus Japan – und ein bockschweres dazu!

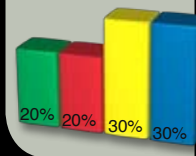
das ist drin

● Widder

● Seitensprünge

● Männliche Ängste

● Albtraumwelten



Und außerdem?

■ 50 Erfolge, davon 21 geheim – gibt's meistens fürs Voranschreiten in der Story. Aber auch Witziges ist dabei, etwa »Professor Whiskey«: Höre dir alle Trivia-Informationen rund um das Thema Whiskey an ■ Derzeit nur auf Japanisch und aus Japan beziehbar. Im Juni folgt laut Hersteller Atlus eine US-Version. Ein Europa-Release ist noch nicht absehbar

■ 2-Spieler-Modus »Babel« für gemeinsames Puzzeln an einer Konsole ■ 3 Schwierigkeitsgrade: Easy, Normal und Hard. Ein Super-Easy-Modus ist in Planung

**IMPORT-TEST
NUR IN
360 LIVE**

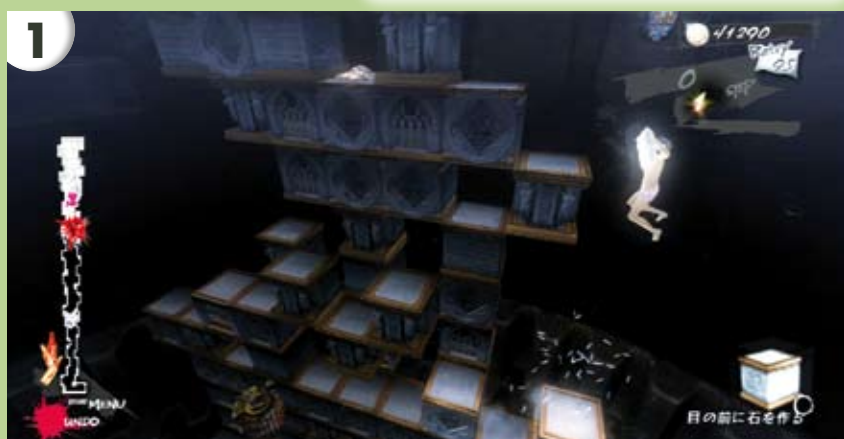
✕ Angstzustände

TRÄUM SÜSS!

1 Damit das Überleben in der Albtraumwelt nicht noch komplizierter wird, liegen für Vincent überall verstreute Helferlein bereit. Energy-Drinks etwa lassen ihn kurzzeitig höher klettern, und magische Bücher rufen einmalig Blitze hervor, die Feinde paralysieren und töten.

2 Ja, nicht immer ist Vincent allein in der Traumwelt unterwegs. Beispielsweise versuchen sich neben ihm wollige Schafe, die bestimmte Quader blockieren, am Aufstieg. Fiese Widder mit scharfen Hörnern wiederum lassen den Träumer einige Blöcke abstürzen.

3 Wen das Solo-Klettern irgendwann langweilt, der startet im Hauptmenü den »Babel«-Modus für zwei Spieler. Gemeinsam an einem Bildschirm puzzelt und kraxelt man nun durch insgesamt vier Welten abseits der Kampagne – Kopfzerbrechen inklusive.





Gehörnter Mann oder wilder Widder?

- +** Ansprechende Cel-Shading-Grafik, mitreißende und toll inszenierte Story, total überdrehte Gegner, abstrakte Traumwelten, kniffliges Rätseldesign, motivierte japanische Sprecher
- Gameplay läuft immer gleich ab, aufgrund der Region-Code-Sperre ist diese Version nur mit japanischen Geräten kompatibel

はああ...ふう...

einmal nach oben klettern kann. Zwei übereinanderliegende Quader überwinden? Unmöglich. Zusätzlich sitzt dem Spieler die Zeit im Nacken, denn nach und nach geben immer mehr Block-Reihen unter Vincent nach und stürzen in die Tiefe. Wer nicht schnell genug denkt, schiebt, kombiniert und klettert, schlägt mit geplatztem Schädel am Boden auf – tot. Schon mal richtig Stress gehabt? Glaub mir:

✕ Rapunzel, Rapunzel!

LASS DEIN HAAR HERUNTER!

Nur allzu gerne vertreibt sich Vincent abends die Zeit mit seinen Kumpels in der Bar »Stray Sheep«. Nach einigen Gläsern Rum-Cola, Whiskey, Sake und Bier kann er sich hier an einem Spielautomaten namens »Rapunzel« austoben. Wie in seiner Traumwelt gilt es, den fetten Prinzen über verschiebbare Quadratblöcke zur holden Rapunzel im Turm zu führen. Ganz schön knifflig und langwierig. Wer's trotzdem schafft, dem winkt ein Erfolg – und eine böse Überraschung!

Immer wieder überlagern sich Vincents Träume und die Realität. Die Folge: schaurige Visionen, zum Beispiel im Badezimmer-Spiegel.



Hiermit hast du mehr! Aber die Puzzlelei auf Zeit fasziniert und motiviert – auch wenn sie selbst im »Easy«-Modus unglaublich fordernd ist. Immerhin: Kleine Fehler können mit Druck auf die Back-Taste rückgängig gemacht werden, und wer unterwegs fleißig herumliegende Kopfkissen einsammelt, hat immer einen Neuversuch im Gepäck. Alles halb so wild also und besonders in den ersten Leveln durchaus schaffbar. Richtig fies und schwierig wird es dagegen, wenn einmal pro Spielabschnitt der Bossgegner auftaucht. Diese Ausgeburten der Hölle, die Vincent auf seinem Weg nach oben mit Geschrei und hinterhältigen Attacken verfolgen, sind die Verkörperung männlicher Urängste. Angst vor der Hochzeit? Hier wartet eine ausgedörrte Leichenbraut, die unter ihrem Brautstrauß scharfe Messer versteckt hat. Angst vor dem ersten Kind? Kein Wunder, denn dieses hier hat Godzilla-Ausmaße, ist von roten Adern überzogen, spuckt giftige Milch und zerquetscht seinen »Papa« zwischen den kleinen Fingern. Abgefahrenes Game-Design – und durchaus horribel genug, um dich selbst noch in den Träumen zu verfolgen.

Apropos Design: Auch abseits der skurrilen Gegner macht »Catherine« optisch einiges her. Ingame-Sequenzen präsentieren sich in einem hübschen Cel-Shading-Look, Videosequenzen dagegen in bester handgezeichneter Anime-Manier. Da geht vor allem Japan-Fans das Herz auf.

Unterm Strich ist »Catherine« ein durchaus unterhaltsames, gänzlich andersartiges Game. Auch die Spielzeit geht mit knapp zehn bis zwölf Stunden völlig in Ordnung. Aber Atlus hätte definitiv mehr daraus machen können als



ein reines Puzzle-Spiel. Rollenspiel-Elemente wären toll gewesen; oder auch nur die Möglichkeit, sich halbwegs frei durch die ansprechend gestaltete Spielwelt zu bewegen. Trotzdem: Wer Freude an ungewöhnlichen Konzepten hat und – ganz wichtig – des Japanischen mächtig ist, sollte sich »Catherine« nicht entgehen lassen. Denn ob's irgendwann auch nach Europa kommt, ist mehr als ungewiss.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Echt schräg, mit was die Japaner hier anrücken. Allerdings ist's mir auf Dauer einfach zu eintönig. Da wäre mehr drin gewesen. Und als Nicht-Japanisch-Sprecher schiebt man schnell Frust, wenn man die ganze Story verpasst. Ich gebe 7.4

Catherine

GRAFIK

Hübscher Cel-Shading-Look, tolle Details und Animationen

7

SOUND

Syncho erstklassig, atmosphärische Musikuntermalung

9

STEUERUNG

Hin und wieder hakt es, insgesamt aber leicht erlernbar

8

Geheimtipp für Sprachkundige! Alle anderen warten auf die US-Fassung im Juni. Es lohnt sich!

8.2 von 10

kurz&knapp

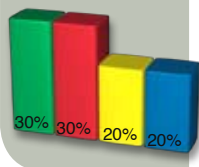
Hersteller | Sega
Entwickler | Sega-AM3
Preis | ab 60 Euro
Genre | Sportspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Super Mischung aus Realismus und Arcade-Spaß. Kinect-Steuerung nur nettes Extra.

das ist drin

- Asse
- Atmosphäre
- Abwechslung
- Arcade



VIRTUA TENNIS 4

Advantage Sega?

Verbissen kämpft Maria Sharapova gegen die dänische Weltranglistenbeste Caroline Wozniacki. Krachenden Topspins folgen listige Lobs und verbissene Rückhandschläge. Das Publikum hält gebannt den Atem an, selbst der Schiedsrichter scheint innerlich mitzufiebern. Dann, endlich – die Entscheidung! Ein piffiger Lupfer direkt hinter das Netz. Sharapova reißt den Schläger gen Himmel, die Masse tobt. Das war's: Matchpoint! Und damit willkommen bei »Virtua Tennis 4«, das eines wieder mal ganz groß schreibt: mitreißende Filzball-Duelle auf höchstem Niveau.

Verschwitz, aber glücklich, so wirken unsere Lesertester Katrin Aug und Moritz Weickert bereits nach ihren ersten Testmatches. Bis dato haben die beiden den Weißen Sport auf Konsole immer gemieden. Jetzt jedoch hatten sie keine Wahl – und sind von den Socken! Moritz schwärmt: »Die Grafik ist wirklich gelungen, aus größerer Distanz kann man das Geschehen kaum noch von einer TV-Übertragung unterscheiden.« Katrin klatscht ebenso verbalen Beifall: »Sieht echt fesch aus. Die Optik wirkt real, wenn auch nicht perfekt.« Dem kann 360 Live beipflichten. Einfach fantastisch, wenn sich die insgesamt 21 Tennis-Cracks, darunter Legenden wie Nadal oder Courier, die gelbe Kugel um die Ohren pfeffern. Alle Stars erkennt man auf den ersten Blick. Nur in

Nahaufnahmen fällt auf: Im Vergleich zu »Topspin 4« wirken die Gesichter weniger lebendig. Extreme Verausgabung lässt sich dem Antlitz des Athleten aber gut ansehen: je länger ein Match läuft, desto mehr Schweiß rinnt dem Sportler die Stirn herunter. Absolut Weltklasse sind Animationen, Schattenwurf sowie Stadiondetails. Auch die deutschen Kommentatoren hängen sich voll rein. Die aufdringliche, sehr repetitive Hintergrundmusik bleibt dagegen Geschmackssache.

Und spielerisch? Da hat Sega konsequent auf die Kritik der Fans reagiert und den fußlahmen, wenig abwechslungsreichen World-Tour-Modus gehörig umgekrempelt und mit Rollenspiel-Elementen aufgepeppt. Statt eines festen Veranstaltungskalenders geht's nun – siehe Dreier-Kasten – auf einer wie ein Spielbrett aufgebauten Weltkarte der Karrierespitze entgegen. Wohl dosiert wechseln sich hier Trainingseinheiten mit spannenden Grand-Slam-Veranstaltungen und fordernden Minispielen ab. Darüber hinaus neu: die stets präsenteste Ausdauerleiste. Durch jede Aktivität nimmt sie etwas ab. Irgendwann ist der Recke schließlich ermattet – harte Schläge und minutenlange Ballwechsel sind nun kaum mehr möglich. Doch keine Bange: Wer auf der Weltkarte regelmäßig in Hotels einkehrt, regeneriert schnell. Klingt alles sehr taktisch? Bedingt, denn einmal auf dem Platz, verleugnet das hier seine Arcade-Wurzeln nicht. Auch ohne den Be-



Du bist der Star: Die Ego-Perspektive im Kinect-Modus sieht zwar gut aus, erleichtert mangels präziser Erkennung der Handgelenkdrehung das Linienspiel aber nicht gerade.

Und außerdem?

- Umfangreicher Online-Modus samt Ranglisten-Matches, Bestenlisten und sehr komfortabler Spieler-Lobby inklusive Chat-Funktion
- Auch mit Kinect spielbar, im Splitscreen-Modus darf allerdings nur eine Person mit Kinect ran – der Rest muss zum Controller greifen
- Keine Sondereditionen geplant
- 48 Erfolge

Erhältlich | 29. April 2011

**EXKLUSIV
LESERTEST
NUR IN 360 LIVE**

Das Spiel in Zahlen

Über 2 Jahre in Arbeit, 28 Tennisarenen, 21 Tennisstars – darunter Federer, Nadal, Murray sowie Sharapova, Wozniacki und Williams, zwei davon sind allerdings freizuspielen, World-Tour-Modus mit 4 Saisons, 4 Perspektiven inklusive Kinect-Ego-Ansicht, 8 Spielmodi, 6 Übungsmodi, 48 Erfolge, bis zu 4 Spieler dürfen on- und offline in Einzel- und Doppel-Matches antreten, 4 Schwierigkeitsgrade, 9 Minispiele, 1 davon Kinect-exklusiv.

Strahlender Sieger oder lahme Balldrescherei?

- ⊕ Einsteigerfreundlich, flotter Mehrspieler-Modus, kaum Ladezeiten, umfangreicher Charakter-Baukasten, realitätsnahe Grafik, sehr realistische Animationen, gute Soundeffekte, abwechslungsreich, echte Tennisstars, gute deutsche Übersetzung, moderat ansteigender Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Keine Einführung in die schwammige Kinect-Steuerung, Plastikgesichter überzeugen nicht ganz, Anzeige in stereoskopischem 3D nur auf Playstation 3

1



✖ Unsere Leser-Tester

SCHÜLERPRAKTIKANTEN AM SCHLÄGER

Katrin Aug und Moritz Weikert, 17 und 16 Jahre alt und beide in der elften Klasse eines Münchener Gymnasiums, schnuppern im Rahmen eines einwöchigen Schülerpraktikums mal in die Tätigkeiten einer Videospiel-Redaktion hinein. Und wurden dort auch gleich für den Lesertest zu »Virtua Tennis 4« gespannt. Zusammenfassendes Fazit der beiden: tolle Umsetzung des Weißen Sports mit sehr real anmutender Grafik und guten Kommentatoren. Auch die Steuerung fand großen Anklang, da zugänglich und akkurat. Die Kinect-Unterstützung kam weniger gut weg, vor allem weil im Mehrspieler nur eine Person ohne Controller den Court betreten darf. Ihre Note: 8.4



✖ Die Kampagne

TENNIS-OLYMP, JETZT KOMM ICH!

1 **Komplett runderneuert** zeigt sich der Karriere-Modus: Mittels umfangreichem Editor erstellt man sich zunächst seinen Nachwuchsstar, dann geht's auf zum Kampf um Platz eins der Weltrangliste. Nadal, mach dich schon mal auf ne kräftige Abreibung gefasst!

2 **Die Weltkarte** ähnelt diesmal einem Spielbrett: Mit zufällig verteilten Punktekarten rückt der Spieler Feld um Feld vor. An Abzweigungen bestimmt er, wie die Reise weitergeht. Wer eine bestimmte Anzahl an Feldern vorrücken oder die Ausdauer seines Filzball-Recken gezielt aufpöppeln möchte, kann neue Punkte- und Energiekarten hinzukaufen.

3 **Geld scheffelt** man für Siege und erfolgreich absolvierte Minispiele. Richtig auf Trab hält »Bombenmatch«. Der Ball ist hier eine Zeitbombe, die möglichst in der gegnerischen Hälfte detonieren soll. Auch spaßig: »Eiersammler«. Berühre die auf dem Court verteilten Eier und bringe die Küken, die ihnen entschlüpfen, zur Henne, ohne dass sie von der Ballmaschine getroffen werden.

3



such des Trainingscamps kommen selbst blutige Anfänger gut zurecht. Grund: Die Steuerung ist nicht überfrachtet und flott erlernt. Außerdem spielt hier im Gegensatz zum Erzrivalen »Top Spin 4« das Timing eine weniger entscheidende Rolle. Die Kombination aus den Grundschnitten Lob, Slice und Topspin ermöglicht somit zusammen mit der Richtungsangabe und der Länge des Tastendrucks ein sehr dynamisches Spiel. Eine kleine, aber wirksame Änderung gibt's dann doch: Die in Teil Drei oft inflationär benutzten Superschläge wurden abgewandelt. An ihre Stelle tritt nun die »Match Momentum«-Anzeige. Aufgeladen wird sie immer dann, wenn man ein zum Spielstil des Tennisstars passendes Manöver ausführt, in der Rolle von Nadal also beispielsweise regelmäßig per Vorhand draufloschmettert. Einmal gefüllt, reicht nun ein Tipper auf die B-Taste und schon lässt der Recke einen mächtigen Spezielschlag vom Stapel. Um die Balance zu wahren, sind diese Dampfhammer dennoch nicht unblockbar – gut so! Und auch Lesertesterin Katrin lobt die Steuerung: »Leicht gehalten und absolut verzögerungsfrei. Man hat von Anfang an Spaß.« Moritz sieht das ähnlich: »Sehr einfach und praktikabel gestaltet.«

Und wie steht's mit der Kinect-Steuerung? Die wird zwar ansprechend präsentiert – man schlägt in der Ego-Ansicht auf die Filzkugel –, ist aber viel zu schwammig und daher kaum eine Konkurrenz für die wesentlich präzisere Move-Anpassung auf Playstation 3. Schade auch, dass man die Karriere nicht fuchtelnd bestreiten darf. Wer controllerlos draufknüppeln will, kann dies nur in zwei speziellen Modi tun – schwach! Dass die Feinheiten der Kinect-Steuerung nicht konkret erklärt werden, sorgt ebenfalls für Probleme. Auch unsere beiden Lesertester hatten Schwierigkeiten, denn leider wird die Handstellung nicht in die dementsprechende Schlägerhaltung übersetzt. So bleibt nur eine zugegeben nette, spielerisch aber eher belanglose Erweiterung – zumal damit auch keine Kinect-only Mehrspieler-Matches möglich sind. Abschließendes Urteil von Moritz: »Leichter Einstieg, macht von Anfang an Laune und ist auch mit anderen spaßig.« Katrin stimmt zu: »Lustig, vor allem zu zweit! Speziell die Party-Spielchen bringen viel Abwechslung rein.« Beides kann 360 Live so unterschreiben. Um »Top Spin 4« in die Tasche zu stecken, reicht's jedoch zumindest auf Xbox 360 nicht ganz. Fazit für das diesjährige 360-Duell der Erzfeinde: Deuce!

Michael Moser

Zweite Meinung

Stefan Mayr: Endlich ein Tennisspiel, das mich auch grafisch vollends überzeugt. Wirft man nun die Rollenspiel-Anleihen und die ultrapräzise Steuerung in die Waagschale, avanciert das hier zum Überflieger. Trotz suboptimaler Kinect-Unterstützung gebe ich 8.7

Virtua Tennis 4

GRAFIK

Top Spieleranimationen, Gesichter jedoch mit Raum für Verbesserungen

8

SOUND

Professionelle deutsche Kommentatoren, stimmige Effekte

8

STEUERUNG

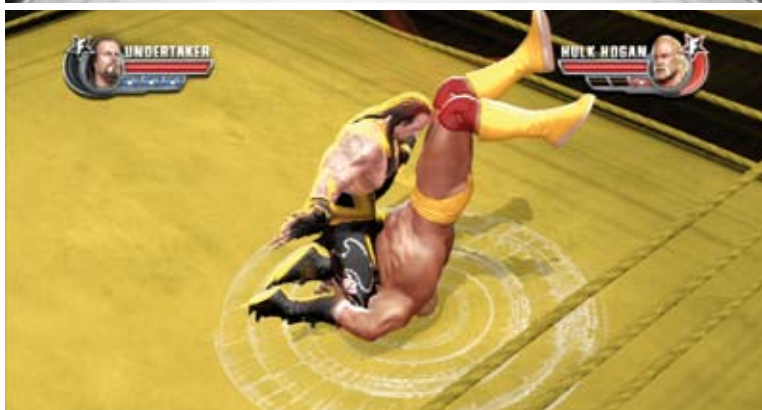
Absolut präzise mit dem Controller, mit Kinect gespielt verdient's nur eine 6

9

Matchball Sega! Bilderbuch-Tennis mit Spielspaß-Garantie. Nur die fade Kinect-Steuerung fällt gegenüber der Move-Variante stark ab.

8.5 von 10

Erhältlich | 1. April 2011



Profi-Kämpfer oder Amateur-Schauspieler?

- +** Viele spaßige Modi, tolle Kontrolle über die Kämpfer, ein großer Spaß auf Partys, freischaltbare Wrestler und Spielmodi motivieren
- Grafik etwas detailarm, viele nervige Ladepausen, kein Championship-Modus

WWE ALL STARS

Du magst Wrestling nicht? Ab jetzt schon!

kurz & knapp

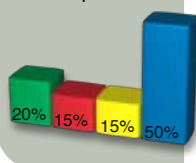
Hersteller | THQ
Entwickler | THQ
 San Diego
Preis | ab 50 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Überraschend guter Neustart der Serie mit vielen bekannten Wrestling-Stars.

das ist drin

- Schläge
- Würfe
- Knock-outs
- Schauspielerei



Vergiss alles, was du über Wrestling-Spiele weißt. Das hier ist ein Neuanfang. Sowohl für THQ als auch für die Marke WWE selbst. Sperrige Bewegungen und komplizierte Tastenkombinationen fallen wie bei einem wuchtigen Duplex-Wurf zu Boden. Was sich bis dato vorrangig an bekennende Fans der Showkämpfe richtete, ist nun deutlich zugänglicher: »WWE All Stars« spielt sich wie ein reguläres Beat 'em Up der Marke »Tekken« und setzt dabei gekonnt auf überzeichnete Versionen bekannter Superstars. Kein Wunder, arbeiten beim Entwickler THQ San Diego doch seit einiger Zeit ehemalige »Mortal Combat«-Verantwortliche. Eben genau die Richtigen, um Hulk Hogan, den Undertaker und andere WWF-Legenden virtuell wieder salonfähig zu machen. Richtig gelesen, hier treten unsere Kindheitsidole gegen Sheamus, Triple H und weitere WWE-Berühmtheiten an. 15 Recken pro Generation und damit 30 Schauspieler... sorry, Kämpfer steigen in den Ring der WWE-, RAW- und Smackdown-Ligen. Das immergleiche Ziel: Dem Gegner die Energieleiste leerkloppen und ihn dann drei Sekunden lang auf den Boden pinnen. Ein relativ einfaches Prinzip, das genau deswegen zündet – speziell im lokalen Vier-Spieler-Modus mit Freunden.

SCHLAG DIE STARS

Ausgestattet mit den unterschiedlichsten Wurf- sowie Schlag-Manövern

spielt sich jeder der Charaktere überraschend abwechslungsreich. Mit der X- und Y-Taste holt der 2,20-Meter-Hüne Big Show etwa zu harten Schlägen aus, bewegt sich dafür allerdings vergleichsweise träge. Akrobat Rey Mysterio dagegen schwingt sich gleich einer Raubkatze leichtfüßig durch die Seile. Via A- und B-Taste greift er nach seinem Gegenüber, wirbelt mehrmals um diesen herum und rammt dessen Kopf im Anschluss mit voller Wucht in den Boden. Bäm!

Interessant auch die Ausweichmöglichkeiten: Im richtigen Moment mit der RB-Schultertaste blocken oder einen Wurf mit der LB-Schultertaste kontern, schon holt deine Figur zum Gegenschlag aus. Allerdings birgt das auch Frustration: Weil das Zeitfenster zum Gegenangriff extrem kurz ausfällt, braucht's einige Stunden Übung fürs richtige Timing. Doch gerade diese Technik ist spätestens auf dem höchsten der drei fair balancierten Schwierigkeitsgrade essenziell. Gleiches gilt für die sogenannten Signature-Moves, die vernichtenden Spezialattacken eines jeden Helden.

WRESTLING, BIER UND GUTE LAUNE

So eindrucksvoll die Kämpfe, so abwechslungsreich auch die fünf Modi. Ob zwei, drei oder vier Figuren, ob im Team oder allein, ob im Ring oder im Käfig, online oder an einer Konsole – jedes Match ist eine Mordsgaudi. Bei »Fantasy Warfare« gibt's zudem zehn Kämpfer freizuschalten. Alles auszupro-

bieren fesselt ungemein. Zudem provozieren die übertrieben dargestellten Moves immer wieder herzhaftes Lachen. Schade nur, dass THQ auf einen Championship-Modus verzichtet. Ferner hätten Kulissen und Kämpfern deutlich schärfere Texturen gut getan. Die häufigen und teils bis zu 30 Sekunden andauernden Ladepausen nehmen leider Tempo aus dem sonst flüssigen Gameplay. Wer darüber hinwegsieht, bekommt Partyspaß so einschlagend wie die Dampfhammer von Hulk Hogan höchstselbst.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Markus Würstle: Was ist das denn? Ein Wrestling-Spiel, das Spaß macht? Schade nur, dass persönliche Lieblinge wie die Bushwhackers oder Mick Foley fehlen. Egal: Drei Freunde, vier Bier und das hier lässt dich stundenlang nicht mehr los. Ich gebe 8,1

WWE All Stars

GRAFIK

Solide Kämpfer, jedoch etwas detailarm

7

SOUND

Gute Kommentatoren, die aber nur Englisch sprechen

8

STEUERUNG

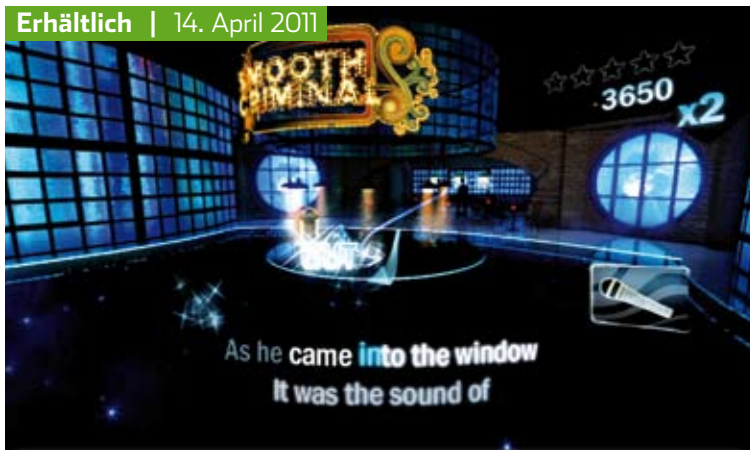
Schnell erlernt und präzise

8

Wer hätte gedacht, dass Wrestling auch Nicht-Eingeweihte so fasziniert. Du zweifelst noch? Schon die Demo könnte dich bekehren!

7.9 von 10

Erhältlich | 14. April 2011



Partyspaß oder Tanzverbot?

- +** Epische Bühnenshows in Original-Settings aus bekannten Musikvideos, präzise Steuerung, abwechslungsreiche Original-Choreografien, Mischung aus Tanz und Gesang passt
- Braucht viel Übung, Kinect ist Pflicht, MJ selbst tanzt nicht mit

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

Der König ist tot, es lebe der König!

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal **Preis** | 50 Euro **Genre** | Musikspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Tanz und Gesang mit exakter Bewegungssteuerung und mitreißendem Sound.

Zu den Rhythmen von »Billie Jean« wirbelst du um die eigene Achse, legst dann einen Moonwalk aufs Parkett und wirfst dich zum Abschluss deiner spektakulären Darbietung in eine unvergleichliche Jacko-Pose – fehlen nur noch Hut und Glitzer-Jacket, dann würdest du glatt als perfektes King-of-Pop-Double durchgehen. Und damit willkommen zu dem Spiel, das es dir erstmals ermöglicht, in die Fußstapfen von Jacko zu treten – indem du zu 30 seiner Klassiker abtanzt. »Thriller«, »Bad«, »Beat It«, »Smooth Criminal«, »Earth Song« – alles da. Gespielt wird, »Dance Central« lässt grüßen, vor den Argusaugen der Kinect-Kamera. Austricksen lässt sich die präzise Bewegungsabfrage kaum – man merkt, dass hier die sehr solide Engine aus »Your Shape: Fitness Evolved« ihren Dienst verrichtet. Menüsteuerung und Spielablauf sind folglich sehr ähnlich: Dein Ebenbild wird auf die Bühne projiziert. Nun gilt's, die eingeblendeten Manöver so optimal wie möglich nachzuahmen. Wichtig: genügend Platz.

Damit auch Einsteiger bei Moonwalk



und Co. nicht das Handtuch werfen, gibt es zu jedem Lied einen Trainingsmodus, welcher dir jeden Tanzschritt verdeutlicht. Und in der MJ-Akademie erklären drei echte Choreografen wichtige Abfolgen noch mal in Form eines fetzigen Videos – Aufwärmtraining inklusive. »Smooth«! All das fühlt sich toll an und begeistert – Spieler wie Zuschauer.

Noch mehr »Thriller«-Feeling gibt's dank Performance-Modus. Hier trällerst du jeden Song in bester Karaoke-Manier nach. Als Mikro fungiert dabei die Kinect-Kamera. Gut: Summen führt nur selten zum Erfolg. Weiterer Motivationsturbo ist das durchdachte Punktesystem und der schweißtreibende Mehrspieler-Modus. Mit bis zu drei Freunden wird abwechselnd gegeneinander getwistet – alternativ sammelt man im Koop-Modus gemeinsam Punkte. Fazit der 360-Live-Punktrichter: Stößt zwar das umfangreichere »Dance Central« nicht vom Thron, tanzaffine Gamer und Jackson-Begeisterte kommen trotzdem voll auf ihre Kosten.

Michael Moser

Wertung

Als Partyspiel ein »Thriller«, aber auch allein dank gutem Trainingsmodus ein schweißtreibendes Vergnügen.

8.1 von 10

CARNIVAL GAMES IN AKTION

Wie eine Achterbahnfahrt: mal aufwärts, mal abwärts.

kurz & knapp

Hersteller | 2K Games **Entwickler** | Cat Daddy Games **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Minispiel-Sammlung **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 8. April 2011

Spaßige Familienunterhaltung mit neun Buchstaben? Na klar, der Jahrmarkt. Doch was tun, wenn's draußen in Kübeln schüttet? Eine Alternative wäre dieses Kinect-Spiel, das klassische Kirmes-Aktivitäten in Form von 20 mehr oder minder spaßigen Minispielen serviert. Auf dem Programm stehen unter anderem Ringe-Werfen, Hau-den-Lukas, Wettrennen auf dem Rücken von Schweinen sitzend und der Klassiker, die Achterbahnfahrt. Konkret abverlangt wird dem Spieler bei Letzterem das Einsammeln von Münzen. Nur wer seine Arme während der Looping-Sause korrekt positioniert, kommt an die wertvollen Taler – erinnert an die Münzsammelei aus dem »Kinect Adventures«-Minigame »Reflex Bergkamm«. Vorrangiges Ziel jeder Aktivität: Tickets gewinnen. Das wiederum schaltet neue Spiele sowie Wikingerhelme und 40 weitere Extras frei. Schade: Trotz netter Ideen schwankt die Präzision der Bewegungserkennung zu stark. Mal klappt's wie am Schnürchen, dann wiederum verhaspelt sich der Xbox-Live-Avatar gewaltig, was nicht nur im witzigen Zwei-Spieler-Modus stört. Nur für Minispiel-Süchtige!

Michael Moser



Wertung

Dürrtige Minispiel-Sammlung mit schwankender Bewegungserkennung und zu geringem Umfang.

5.7 von 10

RIO

Bei dir piept es wohl.

kurz & knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Eurocom **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Minispiel-Sammlung **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 8. April 2011

Na, wann hast du dich das letzte Mal so richtig schön durch die Gegend gevögelt? Schon länger her? Dann solltest du ein Adlerauge auf »Rio« von THQ haben. In rund 40 Minispielen balzt du dich mit den sechs sonderbaren Vögeln Blu, Jewel, Rafael, Eva, Nico und Pedro durch den Regenwald, über den Strand der Copacabana und durch die Straßen Rios. Und das mit bis zu drei Zocker-Artgenossen vor einer Konsole.

»Rio« ist ein typisches Lizenzspiel. Verteilt über fünf Modi sind vor allem Rhythmus-, Gedächtnis- und Geschicklichkeits-Spielen enthalten. Am originellsten: Varianten der »Reise nach Jerusalem« oder von »Sensō«. Das sieht alles ganz putzig aus und steuert sich recht simpel, bietet hierbei allerdings kaum Inhalt oder Herausforderung. Also insgesamt ein nicht besonders prächtiges Minispiel-Federkleid. Selbst Massen-Käfighaltung ist da oft abwechslungsreicher. Tja, lieber eine Taube auf dem Dach, als »Rio« im Laufwerk. Nur Küken oder Schluckspechte haben ihren Spaß. Alle anderen Vögel sind bereits weitergezogen.

Markus Würstle



Wertung

Uninspirierte Lizenzversoftung mit dem Charme einer Bordsteinschwalbe.

5.9 von 10

Sumpft + aut

Drogen

Hasch, Koks, Ecstasy, Heroin, Cannabis und LSD: Was gibt es nicht alles für Drogen – auch in Videospielen! Spielfiguren rauchen, trinken, fixen, sind tablettensüchtig und abhängig von Inhalations-Narkotika. Eine Entwicklung, die auch negativen Einfluss auf die Spielerschaft ausübt? Sabine Vogel stürzt sich in die Drogenspirale.

Der Drogenrausch beginnt 1988 in einer verlotterten Spielhalle. Es dröhnt, rauscht und summt aus den Spielautomaten. Zwischen »Galaga«, »Tetris« und »Space Invaders« steht auch ein Automat mit dem griffigen Titel »NARC«. Monster abschießen und Steinchen sortieren? Das ist hier völlig kalter Kaffee. Damals galt »NARC« als eines der ersten ultra-brutalen Videospiele und wurde innerhalb kürzester Zeit zum Dorn im Auge vieler Eltern. Die Indizierung in Deutschland folgte auf dem Fuße. Der Grund: Ziel des Spiels ist es, als Polizist Junkies und Drogendealer zu fangen und zu töten, ihre Drogen zu konfiszieren und den Bandenboss Mr. Big aufzuspüren. Klingt erst mal wie ein neues »True Crime«. Der Clou hinter »NARC«: Die Spielfigur darf die konfiszierten Drogen auf Wunsch auch selbst einwerfen und sogar mit ihnen handeln, um die eigenen Taschen mit Geld zu füllen. Ein Aufschrei ging durch die Riege der Jugendschützer – und er verhallt bis heute nicht. Denn mit »NARC« wurde der Grundstein für Drogengebrauch in Videospielen gelegt. Das Game

wurde zuletzt 2005 für die Xbox, den PC und die PlayStation 2 mit frischer Grafik und Story neu aufgelegt und gleichfalls wieder indiziert – noch immer findet es zahlreiche Nachahmer. Aber haben solche Games wirklich eine Daseinsberechtigung? Wie kommt ein Entwickler darauf, ein solches Spiel zu produzieren? Der mittlerweile Pleite gegangene Hersteller Midway, der »NARC« damals auf den Markt brachte, rechtfertigt das Game so: »Wir wissen, dass Drogen in der heutigen Zeit ein empfindliches Thema sind – aber das ist eben genau das, was die Leute wollen. Man muss ja nur mal einen Blick ins Fernsehen werfen: Die Leute lieben Serien wie die Sopranos, The Shield, Nip/Tuck. Das ist es nun mal, was sich die Leute ansehen. Wir versuchen gar nicht, Rauschmittel auf irgendeine Art und Weise zu glorifizieren, und wir wollen deren Konsum garantiert nicht bewerben.«

EFFEKTHASCHEREI

Auf gewisse Art und Weise vermittelt »NARC« dem Spieler dennoch eine Affinität zu Narkotika. Denn ihr

Gebrauch im Spiel, sofern er in Maßen erfolgt, ist kaum schädlich. Ganz im Gegenteil. So führt die Einnahme von Speed zum Beispiel dazu, dass die Spielfigur rennen kann wie ein geölter Blitz; und wer Marihuana raucht, wechselt in die sogenannte »Weed Time«, eine Art Zeitlupen-Modus für präzisere Schüsse. Crack dagegen macht den Helden zum Supercop, der jeden Widersacher mit einem einzigen Schuss tötet. Alleinig wer's übertreibt, erlebt auch die Nachteile der Einnahme. Dessen Lebensbalken reduziert sich etwa kurzzeitig auf ein Minimum, und wird er von seinen Kollegen erwischt, folgt der Rauswurf aus der Polizeieinheit: Game Over.

Trotzdem gibt es viele Menschen – darunter auch Spieler selbst –, die die Darstellung und den Gebrauch von Drogen in Videospielen bedenklich finden. Insbesondere männliche Teenager und junge Zwanzigjährige sollen dadurch gefährlichen Reizen ausgesetzt sein. Worte, die Gamern besonders wegen der immer wieder aufkeimenden Killerspiel-Debatte die Ohren bluten lassen. Das Nationale Institut für Medien und

• geflüstert •

geflüstert in Videospielen



NACHGEFRAGT BEI
ZACHARY ROSENTHAL

Professor Zachary Rosenthal arbeitet am medizinischen Institut der Duke Universität in North Carolina und entwickelt ein Videospiel, um Kokainabhängigkeit zu bekämpfen. Wieso, weshalb, warum? 360 Live fragt nach.

360 Live: Herr Rosenthal, wie sind Sie auf die Idee gekommen, Drogensüchtige mit einem Videospiel zu therapieren?

Zachary Rosenthal: Mein Team und ich wollten den wissenschaftlichen Ansatz hinter einer Suchttherapie und den darin enthaltenen Lernprozess auf eine neue Ebene bringen. Die virtuelle Realität findet ja bereits Einsatz bei der Therapie von Phobien. Insofern ist unser Projekt eigentlich weniger ein Videospiel als vielmehr eine neuartige Therapie-Plattform.

360 Live: Hat das Spiel eigentlich einen Namen?

ZR: Die Firma, die unser Produkt verkauft und die technische Entwicklung leitet, ist Psychology Software Tools. Dort läuft unser Projekt unter dem Namen »VRWorlds 2«.

360 Live: Wie genau funktioniert die Therapie?

ZR: Es ist eine sogenannte Konfrontationstherapie. Sobald wir die Patienten so weit haben, dass sie bei der Konfrontation mit Kokain keine oder nur geringe Suchtgefühle durchleben, konditionieren wir sie mit einem Signalton. Dieser Signalton soll ihnen im echten Leben und bei einer echten Suchtattacke dann helfen, die Gefühle zu unterdrücken. Die Patienten können ihn zum Beispiel über ein Handy abspielen.

360 Live: Glauben Sie selbst, dass Drogen in Videospielen einen negativen Einfluss auf Spieler haben könnten?

ZR: Ich bin kein Experte, was das angeht, glaube aber, das ist zu sehr pauschalisiert und so definitiv nicht richtig...

360 Live: Denken Sie, Therapien wie Ihr Projekt sind die Zukunft der Suchttherapie?

ZR: Ich bin zumindest davon überzeugt, dass die Zukunft der Verhaltenstherapie computerbasierte Anwendungen unterstützt – und das in deutlich höher entwickelter Form als heute. Das beinhaltet natürlich auch Videospiele. Und ich denke, dass die Kreativität und die Intelligenz solcher Programme noch lange nicht ausgeschöpft sind.

360 Live: Wie viele Patienten haben bislang an dem Projekt teilgenommen und wie vielen konnte damit wirklich geholfen werden?

ZR: Eigentlich befinden wir uns noch immer im Experimentier-Teil des Projekts. Unsere erste Studie war die Pilotstudie. Dabei ging es nur darum, ob unser Ansatz ungefährlich und akzeptabel für die Patienten ist. Und das war er. Wir holten uns jede Menge Feedback und Wissen von Patienten ein, um die virtuelle Welt für sie möglichst realistisch zu gestalten. Jetzt, nachdem die Welt fertig gestaltet ist, sammeln wir vor allem Daten von Test-Patienten, um herauszufinden, ob unsere Therapiemethode gegenüber der normalen Therapie, die lediglich auf Beratungsgesprächen basiert, entscheidende Vorteile birgt.



Das Actionspiel »NARC« erschien erstmals 1988 auf einem Spielautomaten und wurde 2005 für Xbox, Playstation 2 und PC neu aufgelegt. Beide Titel sind in Deutschland indiziert. Ihre Listenstreichung erfolgt im September 2016 für die Spielautomaten-Version beziehungsweise erst 2030 für die Neuauflage.



* Nicht ohne meine Drogen

FÜR JEDE SITUATION DAS RICHTIGE MITTEL

Drogen haben in Videospielen ganz unterschiedliche Bedeutungen und Effekte auf die Spielfigur – gute genauso wie schlechte. Hier die drei häufigsten Anwendungsmöglichkeiten.

Motivations-Drogen



In vielen Games dienen Drogen lediglich als Stilmittel, um bestimmte Missionen auszusmücken. Bestes Beispiel: das Offene-Welt-Actiongame »GTA IV«. Wie oft muss Niko in Teil Vier Drogenlieferungen zu ihren Empfängern kutschieren? Ich hab aufgehört zu zählen. Allerdings kriegt der Spieler die Drogen hier nie zu Gesicht, sondern weiß lediglich um deren Anwesenheit.

Fähigkeiten-Drogen



In manchen Games befähigen Drogen die Spielfigur, besondere Fertigkeiten einzusetzen. So zum Beispiel in »Bioshock«. Mit den sogenannten Plasmiden, die man sich direkt in die Pulsschlagader injiziert, kann der Hauptcharakter zum Beispiel Blitzsalven verschießen und Telekinese anwenden. Und sogar der kinderfreundliche Klempner Mario futtert mysteriöse Pilze, die ihn größer und kräftiger werden lassen.

Gesundheits-Drogen

Wer in Spielen Drogen einwirft, füllt damit nicht selten seine Gesundheitsleiste auf oder schützt sich vor bestimmten Gegnern und Umwelteinflüssen. Im ersten »Deus Ex« aus dem Jahr 2000 beispielsweise kann sich Protagonist J.C. Denton gleich mehrere Drogen einwerfen. Neben Tabak und Alkohol konsumiert er bevorzugt Zyme, ein fiktives Halluzinogen, das für 30 Sekunden einen Zeitlupen-Modus auslöst.



Familie der USA schreibt anno 2008, dass der Effekt von Rauschmittel-Konsum in Games auf den Spieler bisher zwar nicht ausreichend untersucht wurde, dass die gleiche Materie in anderen Medien aber Grund zur Sorge liefert. 2005 bewiesen beispielsweise 40 verschiedene US-Studien, dass junge Erwachsene, die in Filmen häufig Raucher zu sehen bekommen, selbst deutlich häufiger mit dem Rauchen beginnen. Gleiche Ergebnisse erzielten übrigens Studien zum Thema Alkohol in Medien. Ob das auch für Drogen in Videospielen gilt? Das wurde bis heute, anno 2011, noch immer nicht ausreichend erforscht.

WIE HOCH IST DAS RISIKO?

Dabei wäre es mittlerweile angebrachter als je zuvor. Die Reihe an Games, die sich mit dem Thema Drogen auseinandersetzt, wächst und wächst unaufhörlich. Einige nehmen das Metier aktiv an, andere wiederum scheinen nur aus Coolness mitzuziehen oder weil's eben gerade in die Story passt. Norman Jayden, der FBI-Agent aus dem Playstation-3-exklusiven »Heavy Rain« ist abhängig vom fiktiven Narkotikum Triptokain; der New Yorker Polizist Max Payne betäubt seinen Kummer im gleichnamigen Videospiel immer wieder mit starken Schmerzmitteln; im Zombie-Shooter »Left 4 Dead« (dt.) ist der Einwurf von Pillen zur Gesundheitssteigerung an der Tagesordnung; und in den Rollenspielen »Fallout 3« und »The Elder Scrolls IV: Oblivion« sorgen Drogen aller Art für einen Anstieg der Statuswerte des Helden. Aktuell befindet sich jedoch ein Game ganz besonders im Fokus der Öffentlichkeit: der potenzielle Koop-Action-Kracher »Call of Juarez: The Cartel«, welcher über Ubisoft im Sommer 2011 erscheinen soll. Anders als die bisherigen zwei Ableger spielt »The Cartel« nämlich in der Gegenwart statt im Wilden Westen und thematisiert eine Problematik, die aktueller nicht sein könnte: den nicht enden wollenden Drogenkrieg im echten Ciudad Juarez, Mexiko. Angesichts der Tatsache, dass wöchentlich etwa 60 unschuldige Menschen in Schießereien und Bandenkriegen ums Leben kommen, wird sogar schon darüber nachgedacht, die Veröffentlichung des Games in Mexiko zu verbieten. Zumindest verlangen das Ricardo Boon Salmon, Abgeordneter des Staates Chihuahua, in dem auch Juarez liegt, und der Kongressvorsitzende Enrique Serrano.

Was kommt also als Nächstes? Wenn gerade keine Debatte über Killerspiele läuft, werden dann vielleicht die »Drogenspiele« herangezogen? Patricia Vance, Präsidentin der unabhängigen US-Prüfstelle Entertainment Software Rating Board – kurz ESRB, also das US-Pendant zur deutschen USK –, sieht das etwas anders. Laut ihrer Aussage geht der Trend nicht explizit in Richtung »mehr Drogen in Videospielen«, sondern »mehr Realismus in Videospielen«. »Spiele behandeln mittlerweile eine sehr ausgeprägte Charaktergestaltung und -entwicklung sowie tief greifende Geschichten. Das führt unweigerlich auch zu einer größeren Bandbreite an möglichen Themen und Gebieten, die ein Videospiel behandelt«, so Vance. Der Meinung sind auch zahlreiche Veteranen der Spielebranche.



Sie stehen dafür ein, dass Videospiele – genauso wie Filme, Musik und Bücher – ebenfalls das Recht haben, Drogen und Rauschmittelkonsum zu thematisieren. »Wenn du jemandem den Kopf wegschießen darfst, warum darfst du dann nicht auch Drogen einwerfen, sofern es zum Kontext passt?«, sagt beispielsweise Doug Walker, Game Designer beim holländischen »Killzone«-Entwickler Guerrilla Games. Aber ist das wirklich so? Gehören Drogen mittlerweile zur »Pop-Kultur« der jungen Leute und sollten Bestandteil eines Games sein dürfen, wie eben auch Alkohol und Tabak? Bedenkt man, wie stark Drogen in TV und Film verharmlost werden, könnte man sich schon fragen: Wozu der ganze Aufstand? Der beliebte Fernseh-Doktor House wirft Schmerzmittel ein wie andere Leute Gummibärchen und wird trotzdem als Held gefeiert. In »Two and a Half Men« säuft Charlie Harper selbst Winston Churchill unter den Tisch, und auch der eine oder andere Joint wird genüsslich verachtet. Und gehen die Zuschauer deshalb reihenweise Marihuana anpflanzen oder klauen verschreibungspflichtige Medikamente aus der Apotheke? Was das angeht, ist es wie mit der Fußballreihe »FIFA«: Nicht jeder, der »FIFA« spielt, geht im Anschluss auch raus auf den Rasen.

DROGEN-GAMES MAL ANDERS

Es gibt aber auch Menschen wie Zachary Rosenthal, Professor für Psychologie und Verhaltenswissenschaften am medizinischen Institut der Duke Universität in Durham, North Carolina. Er macht aus der Not eine Tugend und dreht den Spieß einfach um. Warum sich die virtuellen Drogen nicht zunutze machen und damit echte Drogenabhängige kurieren? Das eigens für diesen Zweck entwickelte Videospiel simuliert die Realität und soll dem Spieler dabei helfen, sein Verlangen nach Kokain unter Kontrolle zu halten. Unterstützung für das Projekt gibt's sogar vom nationalen Institut für Drogenmissbrauch. »Wir bringen die Leute in eine virtuelle Umgebung, in der sie die Möglichkeit haben, an jeder Ecke Kokain zu kaufen und zu konsumieren und erzeugen bei ihnen so die Begierde nach einem Schnupfer. Sie erleben die gleichen Gefühle wie in einer ähnlichen Situation im echten Leben«, erklärt Rosenthal. Dem Universitäts-Professor zufolge ist Abhängigkeit ein trainiertes Gefühl – und alles, was einmal antrainiert wurde, kann auch wieder abtrainiert werden. Zwar denunzieren viele Experten Rosenthals Projekt mit der Begründung, virtuell oder künstlich erzeugtes Verlangen nach einer bestimmten Droge habe nicht den gleichen Effekt wie eine reelle Verlockung, aber Rosenthal kann immerhin behaupten, mit seiner unkonventionellen Therapie schon mindestens einem Patienten geholfen zu haben: Ein 52-jähriger Drogensüchtiger auf Entzug, der seine Identität nicht preisgeben möchte, gibt zu, regelmäßig von Rosenthal und seinem Drogen-Game therapiert worden zu sein – mit Erfolg. Zuvor probierte er es jahrelang mit konventionellen Maßnahmen, ohne dass sich eine Besserung einstellte. »Das Programm hat bei mir Wunder bewirkt«, sagt er. »Zwar bin ich sozial extrem abgestiegen, seit ich die Therapie beendet habe, aber ich bin clean – und das schon seit einer langen Zeit.« Aktuell läuft das Projekt hauptsächlich für Kokain-Süchtige, aber »die Möglichkeiten sind grenzenlos«, sagt Rosenthal. »Hier geht es nicht um Kokain, eigentlich auch nicht in erster Linie um anderen Substanz-Missbrauch«, erklärt der Professor. »Hier geht es darum, neue Lernwege zu beschreiten und das Gelernte auf die reale Welt zu übertragen.«

Sabine Vogel

✱ Alle Spiele aufzuzählen, die Drogen thematisieren, wäre eindeutig zu viel des Guten. Deshalb hier eine kleine, aber feine Auswahl an Games, die die Finger einfach nicht vom Stoff lassen können.

Heavy Rain



Die vier Hauptfiguren aus Sonys Playstation-exklusivem »Heavy Rain« sind ja irgendwie alle mental angeschlagen. Scott Shelby inhaliert regelmäßig ein Asthma-Spray – fraglich, ob er's wirklich braucht –, Ethan Mars kippt sich gerne mal die eine oder andere Flasche Hochprozentiges hinter die Binde und Norman Jayden hat ernsthafte Probleme mit Triptokain. Diese fiktive Inhalations-Droge unterdrückt ein lästiges Muskelzittern und verschwommene Sicht innerhalb von Sekunden. Der Spieler hat aber stets die Wahl, den gefährlichen Suchtattacken mit zeitraubenden Quicktime-Reaktionstests zu widerstehen. Wählst du den bequemen Drogen-Weg oder investierst du Kraft und Nerven, um davon loszukommen? Deine Entscheidung.

Haze



In der südamerikanischen Region Boa herrscht Krieg: Rebellen gegen Regierung. Letztere holt sich irgendwann Hilfe durch die Söldner des fiktiven Unternehmens Mantel. Ihre Besonderheit: Sie stehen unter dem Einfluss von Nova-Keto-Thyrazin, kurz Nektar genannt, ein Halluzinogen, das die Söldner nicht nur schneller, stärker und aufmerksamer macht, sondern auch deren Wahrnehmung verändert. Statt die Schrecken des Krieges, die sie verbreiten, aktiv wahrzunehmen, sehen sie keine Leichen, kein Blut und auch keine richtigen Menschen. Dank Nektar erscheinen ihnen die Rebellen als gesichtslose, böse Wesen. Heile, heile Drogenwelt? In »Haze« jedenfalls schon – bis die Wirkung nachlässt.

Max Payne 2



Max Payne ist ein gebrochener Mann: die Familie tot, das Leben in Scherben, keine Perspektive für die Zukunft. Wer will es ihm da verübeln, dass er hin und wieder zu den »Painkillers« greift: überragend starke Schmerzmittel, die garantiert noch mehr weschwemmen als nur den seelischen Kummer. Immerhin: Seine Gesundheitsleiste füllt sich dank der Monster-Narkotika wieder auf, seine Lebensgeister kehren zurück, der einst schwer depressive Mann

wird wieder agil und vergisst kurzzeitig, dass er des Lebens längst überdrüssig ist. Zu allem Überfluss hängt Max auch gerne mal an der Whiskey-Flasche. Eine ernsthaft schädliche Kombination! Nur Max macht's nichts aus – die Rauschmittel haben bei ihm keinerlei negative Auswirkungen.

Fallout 3



Was bleiben einem in einer postapokalyptischen Welt schon noch für Freuden? Deshalb setzt das Endzeit-Rollenspiel »Fallout 3« lieber auf Mittelchen, die die Realität etwas erträglicher machen. Gleich mit mehreren Drogen bekommt es der Spieler hier zu tun, die die Statuswerte verbessern. Das weit verbreitete Jet wird inhaliert und füllt die Aktionspunkteleiste wieder auf. Als Steigerung davon gibt es noch Ultra-Jet; eine Version, die ursprünglich für robuste Ghoule entwickelt wurde und aus Jet, Abraxo-Putzmittel und Zuckerbomben besteht – vom normalen Jet kriegen die Fäulniskollegen ja bestenfalls Kratzpusteln. Rad Away ist dagegen eine intravenöse Lösung mit radioaktiv verstrahlten Partikeln, die den Körper gegen Strahlung leicht immunisieren soll. Mögliche Nebenwirkungen: Kopf- und Magenschmerzen.

Grand Theft Auto



Kein Ableger der »GTA«-Reihe ohne Drogen. Die Rauschmittel gehören zum Konzept der Offene-Welt-Action-Serie wie das Koksrohrchen zur Rasierklinge. Ihr Einsatz ist dabei vielseitig. Mal werden sie lediglich vom Spieler von A nach B transportiert, mal gilt es, einen Dealer unschädlich zu machen, und mal ist man auch aktiv selbst am Drogengeschäft beteiligt. Besonders prominent in diesem Zusammenhang: »GTA: Chinatown Wars« für PSP, Nintendo DS und iPhone. Denn hier kauft man bei verschiedenen Dealern günstig Drogen ein und vertickt sie anschließend an gut zahlende Kunden. Das erwirtschaftete Geld darf dann in alles investiert werden, was das Spielerherz begehrt – und da kommt einiges an Kohle zusammen. Drogen sind in diesem Game ein absolut lukratives Geschäft.

Bioshock



Die unheimliche Unterwasserwelt von »Bioshock« beherbergt gleich zwei Drogenarten: die Fähigkeiten-Steigernden Plasmide und eine Substanz namens Adam, die aus einem Parasiten gewonnen wird, der sich auf einer seltenen Seesneckenart ansiedelt. In seiner Grundform ist Adam eine Stammzelle. Modifiziert und in den menschlichen Körper injiziert, verhält es sich wie ein Krebsgeschwür, bei dem man die gewünschte Mutation allerdings festlegen kann. Zumindest teilweise. Denn wenn nicht in regelmäßigen Abständen Adam nachgespritzt wird, wuchert der Körper unkontrolliert und zersetzt überdies das Gehirn. Die Folge: Aus den Menschen werden monströse Horrorgestalten, die Splicer. Auch wenn die Entwickler selbst behaupten, hier würde nicht mit dem erhobenen Zeigefinger geschwungen: Die Interpretation »Wer Drogen nimmt, zieht immer die A-Karte« liegt näher als in manch anderen Spielen.

Gothic



Die Welt von »Gothic« ist vollgestopft mit harten Kerlen und Raubbeinen, die neben Starkbier, Reisschnaps und Wein noch einem anderen Laster verfallen sind: dem Sumpfkraut. Dieses grünblättrige Pflänzchen wächst bevorzugt auf Sand- und Sedimentböden und hat eine ähnliche Wirkung wie Marihuana. Deshalb wird es auch bevorzugt getrocknet, zu Stangen gerollt und als Sumpfkrautstängel wie ein Joint geraucht. Der Effekt: Der Konsument nimmt die Zeit um ihn herum verlangsamt wahr und leidet zudem unter Sehstörungen. Das Sumpfkraut ist in seiner verarbeiteten Form unter vielen Namen bekannt, unter anderem als »Grüner Novize«, »Schwarzer Weiser« und »Schwarzer Rhobar«.

Dune



Selbst im All wird die Menschheit noch von dem Verlangen nach Drogen bestimmt. Zumindest in der PC-Strategie-Reihe »Dune«. Wie auch in den Büchern und Filmen dreht sich hier alles um die Gewürzdroge »Spice«, die ausschließlich auf dem lebensfeindlichen Wüstenplaneten Arrakis wächst. Ohne das Spice sind lange Reisen durch die Galaxie nahezu unmöglich, denn die Navigatoren der Raumschiffe – menschenähnliche Lebewesen, die die Schiffe mit ihren Gedanken steuern – brauchen die bewusstseinsweiternden Eigenschaften des Spice, um den Weg durchs All vorherzusehen. Zudem heißt es, Spice verlängere das Leben der Menschen, die es konsumieren – und macht herrlich blaue Augen!

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	Dragon Age 2, Mass Effect 2, Marvel vs. Capcom 3	World Invasion: Battle Los Angeles, Ghostbusters: Sanctum of Slime, Outland, Trenched	Aktion Lesertest: Dragon Age 2	So punktet es sich richtig

✕ Administratoren gesucht!

WERDE TEIL DER LIGA

Wieder mal suchen die Betreiber von www.consoles.net tatkräftige Verstärkung für ihr Team, genauer für den Consoles-Arcade-Bereich. Dort werden Administratoren gebraucht, sprich Verwalter für den ständig anwachsenden Ladder-Bereich der Seite. Dafür wollen sie nicht irgendwen, sondern natürlich erfahrene Ligen-Mitglieder, die sich für ihre Kollegen engagieren oder sich einfach aktiv an ihrem Lieblingsspiel über die simple Ligen-Aktivität hinaus beteiligen möchten. Lohn der Mühe ist ein kostenloses Premium-Update für deinen CSL-Account. Bist du also

» Der Arcade-Bereich braucht dich! «

mindestens 16 Jahre alt, besitzt gute Deutschkenntnisse und scheust Verantwortung ebenso wenig wie Konfliktschlichtung? Besitzt du oben- und sehr gute Kenntnisse über Ligen-taugliche Games und bist zuverlässig? Dann nichts wie hinsurfen und das Bewerbungsformular ausfüllen! Zu finden neben allen weiteren Zusatzinformationen wie immer unter www.consoles.net.



Die Mecker-Ecke LASST EUCH MAL EIER WACHSEN!

Videospiel-Journalist ist ein feiner Job. Wir Jungs und Mädels schreiben über unser Hobby, dürfen Games vor der Veröffentlichung spielen und sagen, was die Spieler erwarten können. Zumindest in der Theorie. Denn natürlich sind die Hersteller wie eine Meute Kojoten hinterher, dass ihre Games möglichst gut wegkommen. Also sagt der geneigte Videospiel-Journalist dem geneigten Leser im Idealfall: »Hey, das Game wird geil, das willst du!« Aber natürlich ist eben nicht jedes Game, das wir zu sehen bekommen, so super. Geschweige denn manchmal überhaupt in irgendeiner Form wirklich zu bestaunen. Denn ein Spiel entwickelt sich nun mal. Grafik, Gameplay, Sound: All das verändert sich im Entwicklungsprozess stellenweise grundlegend. Wir wissen das, die Hersteller wissen das – und dir sagen wir das in Previews.

Dennoch gehen hier und bei den Kollegen anderer Magazine immer wieder enttäuschende bis bitterböse E-Mails und Anrufe der Hersteller ein, die sich über Vorab-Einschätzungen beschweren. Da hat ein Game ein Potenzial von 7.5 statt 8.0 bekommen. Oder es steht nur ein »Gut« statt einem »Sehr gut« in der Vorschau. »Wie könnt ihr dieses Spiel nur so zerreißen?«, haben wir sogar schon mal bei einer Endnote von 9.0 zu hören bekommen. Natürlich, die Hersteller wollen, dass alle ihre kommenden Produktionen lieben. Sie machen nur ihren Job – wie wir auch. Und wie in jedem Job kriegen sie Dresche und Druck vom Chef, wenn ein Spiel mal schlechter eingeschätzt wird als gedacht. Scheiße fällt immer von oben nach unten, heißt es so schön.

BALLS OF STEEL

Dennoch bleibt einem bei manchen Beschwerden schon mal der Mund offen stehen. Vor allem dann, wenn ein Videospiel noch in weiter Ferne ist, bisher kaum etwas davon zu sehen war außer einem Trailer und ein paar Bildern und eine Einschätzung entsprechend schwierig ist. Und man möchte den Lesern natürlich nicht den digitalen Messias versprechen. Genau das wollen aber scheinbar viele Hersteller. Und deren Kontrollwahn geht teilweise sogar so weit, dass sie manche Previews sogar Probe lesen wollen, bevor sie gedruckt werden. Ja, geht's noch? Pressefreiheit, irgendwer? Da kommt mir nicht selten der Gedanke: »Haben die Hersteller denn gar kein Selbstvertrauen – keine Eier in der Hose?« Ich meine: Wen juckt eine 8.0-Einschätzung im März auf Basis einer 15-minütigen Videopräsentation, wenn das Spiel im Dezember kommt und dann zum Test eine 9.4 kassiert? Ehre, wem Ehre gebührt. Echt, kriegt euch mal ein! Ach ja: Artikel vorab an den Hersteller – nicht mit uns!



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und kann es manchmal einfach nicht fassen.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT planb GANSBER

Name | David Murovatz **Alter:** 28
Beruf: Service-Techniker **Wohnort:** Burgenland, Österreich
Webseite: <http://www.plan-B.at>



360 Live: Du bist in der CSL sehr aktiv. Welches Game frisst derzeit den Großteil deiner Freizeit?

David Murovatz: Zurzeit spiele ich hauptsächlich »Call of Duty: Black Ops«. Das Gesamt-Paket dort ist sehr gut abgestimmt. Deshalb ist es momentan auch das angesagteste Game bei uns. Nebenbei spiele ich noch »Dorito's Crash Course« und »Battlefield: Bad Company 2«. Ab und an auch noch »Halo Wars«.

360 Live: Erzähl doch ein bisschen über deine Ligen-Erfahrung. Hattest du je Probleme mit anderen Spielern?

DM: Vier Jahre Liga, da ist man schon mit dem einen oder anderen aneinandergeraten. Allgemein muss ich aber sagen, dass ich mich schon immer leicht getan habe, da ich jedem User mit Respekt und Freundlichkeit entgegenrete.

360 Live: Du kommst ja aus der schönen Alpenrepublik Österreich. Wie gestaltet sich die Gamer- und Ligen-Gemeinde da?

DM: In der Gamer-Gemeinde kennt man sich. Viele treffe ich auch persönlich, da ich ein langjähriger LAN- und Event-Teilnehmer bin. Im Game selbst gibt's für mich keine Nationalitäten – nur den Gegner und mich. Natürlich spielen viele in der CSL und anderen Ligen, jedoch gibt es in Österreich eine große Anzahl an Offline-Events. Wie die alle drei Monate stattfindenden LANs in der »Area 52« in Wien oder die renommierten alljährlichen Staatsmeisterschaften der Konsolenspieler im Rathaus in Wien.

360 Live: Du hast schon einige Erfolge in der CSL. Stell uns doch einen kurzen Drei-Punkte-zum-Ligen-Zocker-Plan auf!

DM: Punkt 1: Ausdauer. Der Weg zum Erfolg ist steinig und voller Rückschläge. Man darf sich von Niederlagen nicht aus der Bahn werfen lassen. Ein verlorenes Match ist meist lehrreicher als ein gewonnenes. Punkt 2: Skill. Schnelle Reaktionen, Präzision, Movement, Aiming, mit Hirn spielen – darum geht's. Diese Eigenschaften machen einen guten Gamer, egal welchen Genres, aus. Punkt 3: Team/Clan. Beim Spielen in der Gruppe lernt man schnell Neues hinzu oder guckt sich was ab. Dazu der Rückhalt der Truppe. Super! Und bei Erfolgen bist du gleich doppelt stolz, da sich andere mit dir freuen und dich loben.

360 Live: Welche drei Spiele wünschst du dir 2011 für die CSL?

DM: Ende des Jahres wird ziemlich sicher wieder ein »Call of Duty« kommen, da freue ich mich schon drauf. »Halo Wars 2« bleibt für 2011 dagegen nur Wunschdenken. »Homefront« hat ebenfalls Potenzial.

360 Live: Mit welchem Promi würdest du am liebsten eine Spielsession abhalten? Und warum?

DM: Am liebsten spiele ich mit meinen Team-Leuten und mit Szene-Neulingen. Ab und an entdecke ich neue Talente für mein Team. Um aber auf die Promi-Frage zurückzukommen: Ich glaube, mit Stefan Raab würde es interessant werden. Der ärgert sich so schön, wenn er verliert.



✕ Mass Effect 2: Die Ankunft

EIN COMMANDER IM ALLEINGANG

Seit jeher fasziniert das »Mass Effect«-Rollenspiel-Universum mit epischen Handlungssträngen, einprägsamen Charakteren und einer komplexen Spielmechanik. Der letzte geplante »Mass Effect 2«-Download-Inhalt soll nun die Story des Hauptspiels abschließen. Gleichzeitig fungiert er als Bindeglied zum dritten Eckpfeiler der Trilogie, angekündigt für Herbst 2011. Was also kann die etwa 800 Megabyte große, 560 Microsoft Points teure Erweiterung?

Gleich zu Beginn wird »Mass Effect«-Held Commander Shepard, noch in seinem Quartier, von Admiral Hackett kontaktiert: Die Undercover-Agentin Dr. Amanda Kenson wurde im batarianischen Sektor von eben jenen menschenverachtenden Aliens entführt und eingesperrt. Sie soll schlagkräftige Beweise für eine baldige Invasion der Reaper in ihren Besitz gebracht haben. Um Näheres zu erfahren begibt sich Shepard auf den Batarianer-Planeten Aratoht – und zwar ohne die restliche Crew. Dort angekommen, fällt gleich ein weiterer Umbruch der gewohnten Spielmechanik auf: Innerhalb der heruntergekommenen Bunkermauern des weitläufigen Gefängnisses patrouilliert nur ein knappes Dutzend Wachen, die sich in Zweiergruppen angeregt unterhalten. Quasi erstmals innerhalb eines »Mass Effect«-Games muss man diese hier aber nicht zwingend ausschalten, sondern kann sie auch umschleichen – die Wahl liegt allein beim Spieler. Außerdem neu: Auf dem Weg zum

Folterkeller, in dem Dr. Kenson festgehalten wird, muss man immer wieder Ventilgriffe und andere Objekte finden, um sich seinen Weg über Abgründe hinweg und vorbei an undichten Gasleitungen zu bahnen. Diese kleinen Pseudo-Rätsel sind zwar nicht sonderlich anspruchsvoll, bringen aber willkommene Abwechslung ins sonst primär von Konversationen und Schießereien geprägte Gameplay des Hauptspiels.

Zum Plot selbst soll an dieser Stelle nicht mehr verraten werden; deshalb hier nur ein paar weitere Eckdaten: An einer Stelle musst du dich auf einen tragischen Wendepunkt gefasst machen, außerdem erwarten dich ein kurzer Abstecher auf eine geheime, sogenannte »Asteroiden Projektstation« sowie weitere nette Gameplay-Eigenheiten. Die teils ausschweifenden Dialoge und Zwischensequenzen in Spielgrafik glänzen »Mass Effect«-typisch mit erstklassigen Animationen, etlichen Hintergrundinformationen und motivierten deutschen Sprechern. Hier hat sich Entwickler Bioware in jeder Hinsicht Mühe gegeben. Insofern kann man also über die etwas kurz geratene Spielzeit – je nach Spielweise sind's etwa nur zwei Stunden – dieser kleinen, aber doch äußerst spannenden Story-Erweiterung hinwegsehen. Die Qualität der neuen Mission, der noch faire Kaufpreis sowie drei spezielle Erfolge für zusammen 100 Gamerpoints sind einfach zu gute Gegenargumente, um diesen feinen Download-Happen nicht zu empfehlen.

DRAGON AGE 2

Preis | 800 und 560

Microsoft Points

Hersteller | Electronic Arts

Seit dem Erscheinen am 11. März gibt's für Biowares Rollenspiel-Epos zwei nennenswerte Download-Inhalte. Der erste hört auf den Namen »Der verbannte Prinz« und war für Vorbesteller der Signature Edition kostenlos, alle anderen müssen dafür nun 560 Punkte berappen – kriegen dann aber auch einiges geboten: nämlich einen neuen Mitstreiter, den Adligen Sebastian Vael. Der meisterhafte Bogenschütze sinnt nach Rache an den Mördern seiner Familie und bringt eine zu diesem Schicksal passende Questreihe mit.

Download Numero zwei, »Das Schwarze Emporion«, ist kostenlos für alle Erstkäufer des Hauptspiels, sofern sie den beiliegenden Online-Pass aktiviert haben. Der spärliche Inhalt? Ein Basar mit verschiedenen Gegenständen – hier kann man unter anderem einen Mabari-Kriegshund erstehen.

MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Preis | 400 Microsoft Points

Hersteller | Capcom

Schon durch die riesige Kämpferriege geprügelt? Dann lade dir doch den grünen Riesenkraken Shuma-Gorath oder »Resident-Evil«-Veteranin Jill Valentine runter. Während Gorath seine sechs Arme und sein Riesengebiss wirkungsvoll einsetzt, überzeugt Jill mit wuchtigen Kickattacken, sexy Kampfanzug und durchschlagenden Neun-Millimeter-Knarren. Nur: Jeder Kämpfer schlägt mit 400 Microsoft Points zu Buche – unverschämt! Dafür gibt's den sogenannten »Shadow«-Modus als separaten Download für jeden kostenlos: Eine Spiel-Variante, bei der man gegenrischen Recken die Spielweise bekannter Persönlichkeiten aus dem Entwicklerteam einimpft.

✕ TURNIER-BERICHT

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Seit über fünf Monaten bekriegen sich die Spieler nun schon in diversen Online-Cups in der CSL. Jetzt erweitert man das reichhaltige Angebot um zwei neue Turniere: Das Eins-gegen-eins-Scharfschützen-Turnier auf der Karte »Nuketown« sowie der Zwei-gegen-zwei-M16-plus-MP5-Wettbewerb im Core- und Hardcore-Modus. Alle drei Turniere erfüllen den zentralen Wunsch vieler CSL-Spieler: Liga-Matches mit festgelegten Waffen. Anfängern wiederum seien die neuen Vier-gegen-vier-Aufwärmturniere ans Herz gelegt.

HALLO BUNDESLIGA!

Die Bundesliga-Qualifikations-Turniere in »Bankshot Billiards 2« sind vorbei. Insgesamt 23 Queue-Künstler lochten ein. Am Ende konnten sich jedoch nur acht von ihnen durchsetzen. Als da wären: DbpG Grinsler und T0ken, Nice Guy und VISA Acid, planb GANSBER sowie DbpG Bolle und schließlich q'aos und DbpG Gangstabeans. Aber ein CSL-Turnier wäre keins, wenn es nicht auch um Preise ginge. Der Erstplatzierte freut sich über drei, der Zweite über zwei und der Dritte über einen Monat CSL-Premium-Mitgliedschaft.



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



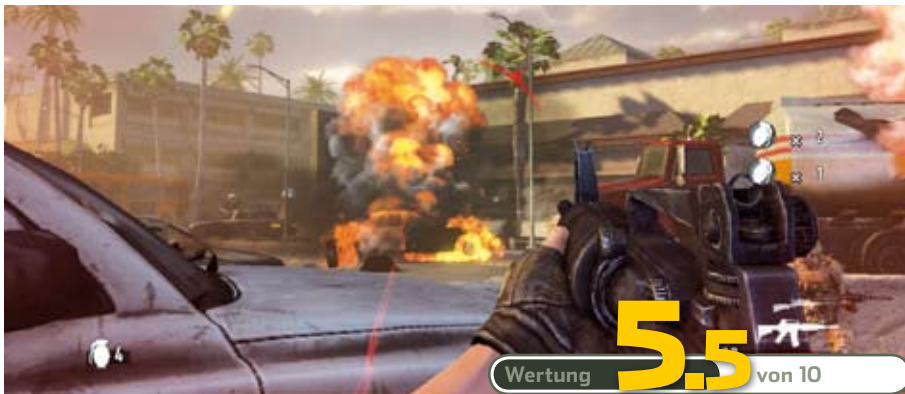
LIVE ARCADE TOTAL

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

WORLD INVASION: BATTLE LOS ANGELES

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

Außerirdische erobern in einem Blitzkrieg die Erde, nur eine Handvoll Marines in Los Angeles hält wacker die Stellung. Viel mehr lässt sich über den Plot des Actionfilmes, der seit 14. März in den Kinos läuft, nicht sagen. Wobei: Konami und Entwickler Saber Interactive, Macher des Zeitmanipulations-Shooters »Timeshift«, liefern das passende Lizenzspiel. In dem Ego-Shooter rennt man durch ein schlauchartig angelegtes Los Angeles und schießt jede Menge Aliens mit M16, Scharfschützenflinte und Handgranaten über den Haufen. Zwischendurch fischt der Spieler Gleiter mit Raketenwerfern aus der Luft und zerlegt die Umgebung mit fest installierten Gatling-Kanonen. Optisch und akustisch geht der ein Gigabyte große Download noch in Ordnung, die Steuerung jedoch ist so schwammig, dass bei der Verteidigung der Stadt eher Frust denn Ballerspaß aufkommt. Auch fad: Statt fetziger Zwischensequenzen spinnen öde Comic-Standbilder die Story weiter. Da ist man fast froh, dass der Abspann nach rund 40 Minuten über den Bildschirm scrollt, länger dauert die wenig explosive Mischung nämlich nicht. Die knapp zehn Euro lieber für eine Kinokarte abdrücken.



GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Atari **Schwierigkeit** | einfach

Ein Poltergeist bewohnt dein Eisfach? Wen rufst du dann an? Na klar, die Ghostbusters! Nach ihrem gelungenen Third-Person-Auftritt im Jahre 2009 sind die Profis für paranormale Phänomene nun wieder zurück – in einer Iso-Ballerei, entwickelt von einem Team aus Chile, den Wanako Studios. Ob das hier ähnlich einschlägt wie deren Prestigeprojekt, der Xbox-Live-exklusive Buggy-Shooter »Assault Heroes«? Leider nein. Doch von vorn: Bis zu vier frischgebackene Geisterjäger hetzen on- wie offline in zwölf Leveln Spukgestalten hinterher – die Serienveteranen Venkman, Stantz, Spengler und Zeddemore haben dabei aber Sendepause. Zu Fuß, im »Ecto-4WD« sowie weiteren Vehikeln nutzt das Quartett Protonenstrahler und Co. zur fachgerechten Bekämpfung der ectoplasmischen Bedrohung. Die Steuerung geht in Ordnung, die Grafik dagegen weniger. Hauptproblem ist jedoch der garstige Langlewige-Geist, der zusammen mit dem sehr aktiven Wiederholungs-Gespenst selbst hartnäckige Serienfans vergrätzt. Stets ballert man sich nach Schema F durch den Big Apple. Auch aufmüpfige Bossgegner gestalten die Geisterhatz nur geringfügig interessanter. Schade um die Lizenz.



PREVIEW

OUTLAND

Preis | noch unklar **Hersteller** | Ubisoft

Schwierigkeit | mittel

Inspiziert vom Arcade-Shoot-»em-Up« Ikaruga« und Jump-and-Run-Klassikern wie »Prince of Persia« und »Flashback« kämpfst, rennst, springst und knobelst du dich hier in der Rolle eines Eingeborenen durch zweidimensional angelegte Urwald-Level, um die Welt – mal wieder – vor dem Untergang zu bewahren. Unverzichtbar sind dabei dein Schild, der Strahlenangriff und die Möglichkeit, die Geister der Dunkelheit und des Lichts zu kontrollieren. Letztere bringen das »Ikaruga«-Prinzip mit ein: Rotfarbene Spinnen, Stachelkäfer und dergleichen lassen sich beispielsweise nur dann ausknipsen, wenn man sie mit der blauen Geistermacht angreift – und umgekehrt. Durch geschicktes Farbe-Wechseln können zudem spezielle Plattformen genutzt und tödliche Strahlenangriffe absorbiert werden. Der runenverzierte Grafikstil mit seinen liebevoll ausgearbeiteten Lichteffekten überzeugt und sorgt zusammen mit der sphärischen Musik für eine tolle Atmosphäre. Auch die Steuerung fühlt sich richtig gut an. Dazu noch die riesige Spielwelt und drei Online-Koop-Modi – hat das Zeug zum Überraschungserfolg.



TRENCHED

Preis | noch unklar **Hersteller** | Double Fine Productions

Schwierigkeit | noch unklar

In Sachen Live-Arcade-Spiele geht's bei Double Fine Productions derzeit Schlag auf Schlag. Erst »Costume Quest«, dann »Stacking« und jetzt das hier: Zu Zeiten des Ersten Weltkriegs trittst du in einer wahnwitzigen Mixtur aus Third-Person-Shooter und Tower-Defense-Spiel in gasbetriebenen Mechs gegen Bösewicht Vladimir Farnsworth an. Sein Ziel: Die Menschheit mithilfe schleimiger Bestien unterjochen. Unterstützt von bis zu drei online zugeschalteten Koop-Partnern geht's an Bord der namensgebenden »Mobile-Trench«-Mechs an die Front. Vor jedem Gefecht flanscht man den Blechbüchsen Schrotflinten, Sniper-Kanonen und andere kiloschwere Todbringer an. Und das Tower-Defense-Element? Kommt dann zum Tragen, wenn man um die eigene Basis MG-Türme, Flak-Batterien und weitere Verteidigungsanlagen geschickt platziert. Das wiederum ist überlebenswichtig, denn sobald die Feindwellen den Unterschlupf überrennen, heißt's Game Over. Hektisch, taktisch und angereichert mit dem typischen Double-Fine-Humor – ziemlich sicher der nächste Geheimtipp der Kalifornier.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

✕ Bulletstorm 2

FORTSETZUNG GEWÜNSCHT?

Teil Eins der Epic-Produktion wurde hierzulande ziemlich verstümmelt und erfreut sich daher vor allem als Importfassung großer Beliebtheit. Doch wie gut kam das Spiel rückblickend wirklich an? Hoffte die Community auf einen zweiten Teil? Diese Fragen stellten wir in einer Umfrage in unserem Forum auf www.360-live.de. Die Meinungen waren zwiegespalten.

NKBiker stimmt dafür: »Ich bin jetzt beim zweiten Durchgang und einen zweiten Teil würde ich hundertprozentig kaufen. Sehr unterhaltsam, die Sprüche sind einfach herrlich.« 41 Prozent der Teilnehmer stimmten ebenso ab. Interessant die »Bulletstorm«-Begegnung von Herrn Kraut: »Hatte zum Start der Umfrage leider angekreuzt, dass ich noch warten werde, wie das Spiel ist. Heute würde ich sagen: Es muss auf jeden Fall eine Fortsetzung her! Allerdings mit einem richtigen Mehrspieler-Modus, denn der Anarchy-Modus sagt mir leider gar nicht zu.« Ebenfalls seiner Meinung waren 32 Prozent, indem sie für »Erst mal abwarten, was der erste Teil wirklich kann« abstimmten. Gerade mal fünf Prozent sagt »Bulletstorm« dagegen gar nicht zu. So auch Basti1980: »Ich bin der Meinung, dass Games, die Gewalt übertrieben hart darstellen, einfach überflüssig sind. Eine gute, gewaltfreie Story ist mir lieber!« Und Stuff führt aus: »Ohne mich. Mir hat es mal gar keinen Spaß gemacht, würde mich nur ärgern, dafür so einen Haufen Kohle hinzulegen.« Insgesamt 21 Prozent schlossen sich seiner Einstellung an, erteilen einer potenziellen Fortsetzung eine Absage. Und deine ganz persönliche Meinung? Braucht's ein »Bulletstorm 2« – und vor allem warum? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de. Oder per Mail an redaktion@360-live.de. Die kreativsten Antworten drucken wir im nächsten Heft.



DRAGON AGE 2

Einmal in Kirkwall eingewandert, einem Gruppenmitglied die Rüstung verbessert, ein Rezept eingesackt, außerhalb Kirkwalls auf Erkundungstour gegangen, die Anfänge der eigenen Legende angehört und die Tageszeit in der Kartenansicht von Tag auf Nacht gewechselt, schon werden je fünf Gamerpoints aufs Konto gespült. Kokettierst du mit einem Gruppenmitglied, gib'ts postwendend noch mal fünf Pünktchen. Härter, aber noch gut schaffbar: »Höhlenforscher«. Hierzu gezielt zehn Höhlen rund um Kirkwall erkunden und 25 Punkte einsacken. Gleiches gilt für »Schatzjäger«. Beständig Truhen öffnen, bei der fünfzigsten gib'ts dann 25 Zähler. Du bist schon einmal durch? Dann versuch dich an »Episch« und wag für 50 Punkte einen zweiten Durchgang. Schneller kriegst du die, wenn du schon direkt nach Spielkauf mit einem importierten Spielstand durchstartest.

Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	5
Mehrspieler-Erfolge	5
Zeitfaktor	9 von 10
Schwierigkeit	7 von 10

Fazit: Auch wenn vieles schnell abgehakt ist – in der Summe ist das hier ein echter Zeitfresser. Lohnt aber allemal.

HOMEFRONT

Das Abschließen der Story macht 70 Punkte, wem's auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gelingt, der kriegt noch mal 175 Punkte obendrauf. Die ganz harten beenden das Spiel, ohne zu sterben und ohne Checkpoint-Wiedereinstieg und kassieren weitere 175 Zähler. Zehn definitiv leichter verdiente Punkte beschert »Deckungsnutzer«. Dazu in Kapitel zwei einfach den ersten Wachturm sprengen, ohne getroffen zu werden. Für Adleraugen gut schaffbar: »Archivar«. Hierfür gilt's, 30 der 61 Nachrichten-Pickups aufzustöbern. Wer alle findet, darf sich »Historiker« nennen und streicht noch mal 30 Punkte ein. Online flott geholt: »Volles Brot« für die simple Teilnahme und »Drohnenexperte« für das Meistern einer Expertenherausforderung zu einer beliebigen Drohne.



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

Fazit: Stress an der Heimatfront: Ausdauer und Frustrationstoleranz sind gefragt, um alle Erfolge einzuhemsen.

TOP SPIN 4

Die ungefähr 12-stündige Karriere durchgezockt und es bis zur Legende gebracht? Dann sackst du 190 Gamerpoints ein. Dabei Level 20 erreicht, kommen weitere 25 dazu. Einsteiger lassen's ruhig angehen und absolvieren zunächst die Top-Spin-Akademie – bringt zwei Erfolge und 35 Zähler. Auf dem Trainingsplatz der Ballmaschine 50 Bälle in Folge entgegenballern wird mit weiteren zehn Punkten honoriert. Durch »Es lebt!« fürs Erstellen des eigenen Spielers und »Tennis für zwei« für den Sieg in einem Doppel wandern zusammen 30 Punkte ruckzuck in die Tennistasche. Für ausdauernde Filzball-Drescher, die nach fetten 50 Punkten lechzen: »Echter Top-Spin-Freak« – hierzu »einfach« 250 Matches spielen. Weitaus einfacher: das Anstellen deines ersten Trainers.



Anzahl der Erfolge	40
Geheime Erfolge	1
Mehrspieler-Erfolge	9
Zeitfaktor	9 von 10
Schwierigkeit	8 von 10

Fazit: Wie Wimbledon, nur härter. Einige Punkte sind leicht erzielt, für die vollen 1.000 muss man aber massig Zeit einplanen.

WERDE ZUM LESERTESTER

Wie gewohnt findest du den Lesertest an dieser Stelle im Heft. 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 2.700 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!

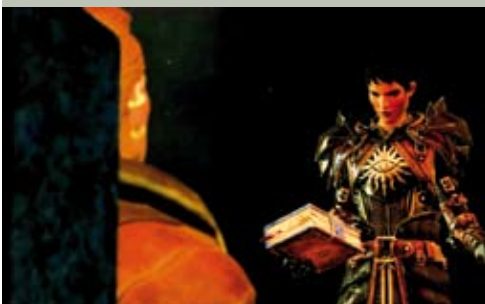
UNSER LESERTESTER

Name | Patrick Steffenhagen **Alter** | 31

Wohnort | Mainz-Kostheim

Name im Forum | reverend.save_me.exe

Kurz-Bio | Patricks Berufe sind so vielseitig wie seine Hobbys: Ausbildung zum Bestatter, Studium der Psychologie, Redakteur bei einem Musikmagazin und nun Speditionskaufmann. Hobbys: Lesen, Physik, Philosophie, klassische Brettspiele und Fernsehserien. Kein Wunder, dass sich Patrick da auch etwas mehr Abwechslung bei »Dragon Age 2« gewünscht hätte...



✖ Aktion Lesertest

DRAGON AGE 2

Warten auf Godot...

Das Land Ferelden wird von der Dunklen Brut überrannt und das kleine Städtchen Lothering steht am Rande der Vernichtung. Der angehende Held Hawke und seine Familie sind auf der Flucht, auf dem Weg nach Kirkwall – eine Stadt in den Freien Marschen, wo die Familie ein Anwesen besitzt. So beginnt die Geschichte von Hawke und seinem Aufstieg vom Flüchtling zum Champion von Kirkwall...

Gleich zu Beginn: die Charaktererstellung. Spielbar sind ein menschlicher Schurke, Krieger oder Magier – jeweils männlich oder weiblich. Andere Klassen und Rassen gibt's nicht.

Nach der erfreulichen Frischzellenkur, die BioWare »Mass Effect 2« verpasst hat, war meine Hoffnung groß, auch »Dragon Age 2« wäre nun sinnvoll entschlackt. Leider sind die Entwickler ziemlich über das Ziel hinausgeschossen. Das veränderte Kampfsystem stellt dabei nicht den größten Verlust dar: Zwar besitzt das Spiel jetzt einen leichten Hack-and-Slay-Charakter, dafür sind die Kämpfe aber auch fetziger und actionreicher. Auch die Interaktion mit den Teammitgliedern wurde zurückgeschraubt. Zwar finden die teilweise sehr amüsanten Frotzeleien unter den Begleitern auch weiterhin statt, doch Hawke selbst kann mit ihnen nur noch an vorgegebenen Stellen ins Gespräch treten. Dafür fahren die Entwickler erneut eine Palette an Mitstreitern auf, die rundum stimmig ist und die man schnell ins Herz schließt. Grafisch hat

sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan. Zwar wurde die Mimik der Figuren verbessert und einige Bewegungen sind etwas flüssiger, doch auch »Dragon Age 2« kränkt an den Nichtspieler-Charakteren: Viele gleichen sich bis aufs Haar. In einer Spielwelt voller schöner Details fällt das extrem auf und wirkt gekünstelt. Auch im Vergleich zur epischen Handlung des Vorgängers fällt »Dragon Age 2« weit zurück. Die Geschichte von Hawke wirkt episodentartig und lässt einen mitreißenden Handlungsstrang lange vermissen. Immerhin hat die Qualität der Nebenquests ordentlich zugenommen. Viele Missionen erzählen eine eigene, spannende Geschichte und können sich sogar zur mehrstufigen Questreihe entwickeln. Schade nur, dass ein Großteil des Spiels innerhalb der Stadtmauern von Kirkwall stattfindet. Diese Kulisse nutzt sich schnell ab und weckt den Wunsch nach mehr Abwechslung. Die gibt's außerhalb der Stadt, wo »Dragon Age 2« seine Sache richtig macht. Hier sind die Abschnitte zwar sehr schlauchig, aber die Atmosphäre stimmt und das Spiel fesselt innerhalb von Sekunden.

Für meinen Geschmack ist der Titel zu einer Melange aus seichtem Rollenspiel, simpler Action und schleppender Handlung geworden. Für den reinen Actionfan ist's zu langsam, für den reinen Rollenspieler zu flach. Deshalb ist »Dragon Age 2« aber keineswegs ein schlechtes Spiel. Es bietet viele Stunden Unterhaltung und Spielspaß, punktet aber nicht so, wie es hätte können.

Patrick Steffenhagen/ sv

Leserwertung

Licht und Schatten beherrschen »Dragon Age 2« – leider scheint es Abend zu sein und die Schatten lang.

8.2 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 04/2011: 8.9





✕ **Nachgefasst**

HOMEFRONT

Der fiktive Befreiungskampf gegen die koreanischen Besatzer bewegt die Gemüter der Shooter-Spieler nun schon seit über einem Monat. Dank aufwühlender Inszenierung und fesselndem Mehrspieler-Modus hat die Redaktion die Note 8.4 vergeben. Aber wie angetan ist eigentlich die 360-Live-Community?

Rachedgedanken treiben dich vorwärts. Wenn ein Ego-Shooter dieses Motiv konsequent nutzt, dann »Homefront«. Im Unterschied zu vielen anderen Genrevertretern scheut sich die Produktion von Entwickler Kaos Studios nicht, auch die Schattenseiten des Krieges zu zeigen. Ergebnis: Der Kampf um die Heimatfront trumft mit einer unter die Haut gehenden Kampagne auf wie kein Zweiter. Der Mehrspieler-Modus kann sich ebenfalls sehen lassen und fesselt mit spannenden Karten, Unterstützung für 32-Spieler-Massenschlachten und viel Freischaltbarem. Doch wie fällt das Feedback der Leser aus? Hier die interessantesten Beiträge aus unserem Forum. Vorsicht, Spoiler-Gefahr!

Den Anfang macht der begeisterte Monsterrandi65: »Die Story ist sehr bedrückend. Als zum Beispiel am Straßenrand die Eltern eines Kindes erschossen werden, möchte man gleich Rache nehmen!« Ollimann sieht das ähnlich: »Die Szene fand ich auch extrem. Das gilt für den ganzen Abschnitt, wo man sieht, was die Koreaner aus Amerika gemacht haben. Überall Leichen, ein Arbeiterlager... Mich erinnert's ein bisschen an den Holocaust.« Er führt weiter aus: »Die Atmosphäre ist vom Feinsten! Genauso der Sound. Die vielen Waffen können überzeugen. Jedoch muss man sehr oft wechseln und die Schüsse gut platzieren, da man nie viel Munition hat.« Ezio Auditore Da Firenze äußert sich ebenfalls euphorisch: »Der Anfang ist ganz schön brutal, aber richtig geil! Ich kann dem Test der 360 Live nur zustimmen. Reißt einen wirklich emotional mit.« Anlass zur Kritik bietet die Länge der Kampagne – viele Leser sehen das ähnlich, rügen aber noch weitere Punkte. Wie zum Beispiel Djmspeed: »Der Solo-Modus haut mich nicht um. Viel zu kurz, schlechte Grafik. Kann sich absolut nicht mit den Genregrößen messen. Allein der Sound haut rein!« Dann jedoch relativiert er seine Aussage ein wenig: »Beim Mehrspieler-Modus ist die Grafik nicht besser, aber der Umfang überzeugt. Coole Fahrzeuge und Drohnen, viele taktische Möglichkeiten. Werd's nur deswegen öfter in die Konsole schieben.« NKBiker findet: »Die Grafik ist nichts Besonderes. Umso bombastischer sind die Explosionen, die machen schon Druck. Den Sound finde ich richtig gut. Die Inszenierung ist absolut top. Da braucht sich Homefront nicht hinter der Konkurrenz verstecken.« Später resümiert er: »Ich habe die

Kampagne jetzt durch. Knapp fünf Stunden Dauer-Action auf Schwierigkeit Normal ist schon sehr kurz. Es wurde im Vorfeld viel darüber gesprochen, dass die Atmosphäre so bedrückend sei – kann ich nicht nachvollziehen. Liegt wohl daran, dass ich die amerikanischen Kleinstädte nicht kenne! Meine Wertung: 7.5/10. Ich wende mich jetzt mal dem Mehrspieler-Part zu und hoffe, dass der noch was retten kann.« Lo360oser pflichtet bei: »Fünf Stunden sind zwar nicht viel, doch bei guter Inszenierung und sehr gutem Online-Modus genug.« Und MacLago meint: »Grafisch durchaus gut, zwar nicht das Neueste vom Neuesten, aber es kann durchaus mit Call of Duty mithalten. Nur einzelne Sachen sehen etwas altbacken aus – etwa Flammen oder Leitern. Dafür rummst es an allen Ecken, ähnlich wie bei Battlefield. Der Sound ist klasse.« Weiter merkt er an: »Der kleine Kampfheli macht Spaß. Man muss zwar mehrfach die Infanterie treffen, aber er lässt sich sehr gut steuern – besser als in Battlefield. Das Kriegspunkte-System ist super!« Doch nicht jeder ist so positiv gestimmt wie MacLago. Vor allem flohot wettet in seinem Kommentar unter dem Test im Web: »Habe gehofft, dass ich einen wahren Konkurrenten zu Black Ops finde, doch das ist nicht der Fall. Die knallharte Brutalität finde ich klasse: Damit meine ich, dass es mich echt geschockt hat. Wundert mich, dass die USK das genehmigt hat. Die Grafik aber ist einfach von vorgestern und die Steuerung totaler Dreck. Ich kann nicht einmal eine Granate aufheben und sie dem Feind vor die Nase werfen. Wenn THQ weiterhin solche Games herausbringen will, müssen die noch viel lernen. Fazit: absoluter Fehlkauf und null Wiederspielwert.« Und ein Leser, der anonym bleiben möchte, schimpft: »Wurde bitter enttäuscht. Grafik zum Erbrechen, Story viel zu kurz. Allein die erste und die letzte Mission kann man spielerisch durchgehen lassen. Multiplayer macht da schon mehr Spaß, da viele Möglichkeiten. Liebes Kaos-Team, beim nächsten Mal mehr reinhängen.«

Zusammengefasst schwanken die Meinungen also gewaltig. Ob sich an dieser Tendenz noch etwas geändert hat, kannst du im mittlerweile über sechs Seiten starken Thread im Forum nachlesen – und dort natürlich aktiv mitdiskutieren. Du willst es der Redaktion direkt sagen? Dann mail an redaktion@360-live.de.

Michael Moser

Ist's ein explosiver Überraschungshit? Oder doch nur ein weiterer generischer Ego-Shooter? Hier die völlig subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Sönke

Die erste Mehrspieler-Session mit einigen Forumsnutzern war im wahrsten Sinne des Wortes eine Mordsgaudi. Trotzdem hoffe ich, dass die Kaos Studios beim zweiten Teil das umsetzen, was sie kürzlich lauthals verkündeten: eine mehr als doppelt so lange Kampagne, die, wie das hier auch, die Gräueltaten des Kriegs nicht unter den Teppich kehrt.

Michael Förtsch

Eine kurze Kampagne mit einigen echten Höhepunkten – aber auch einer Story, die deutlich Raum für Verbesserungen lässt. Dafür ist der Mehrspieler-Modus ein echter Spaßbringer: rasante Gefechte und bombastische Fahrzeug-Action. Dazu die taktisch einsetzbaren Drohnen. Damit lässt sich die Wartezeit auf »Battlefield 3« prima überbrücken!

Stefan

Auch wenn der Mehrspieler-Modus ziemlich viel richtig macht, so vermag mich »Homefront« dennoch nicht vollends zu überzeugen. Die Kampagne ist einfach zu kurz, und auch die Dramaturgie spricht mich nur bedingt an. Das Szenario dagegen schon.

Jan

Dass hier menschliches Leid als ultimatives Stilmittel genutzt wird, ist sehr mutig – und im Großen und Ganzen auch noch glaubhaft umgesetzt, zumal auch die USA nicht nur als Nation mit komplett weißer Weste dargestellt wird. Wer jedoch eher auf überzogene Action Marke »Bulletstorm« steht, sollte »Homefront« meiden.

Michael Moser

Zugegeben, ich hatte »Homefront« gar nicht auf dem Schirm – bis zu einem Online-Mehrspieler-Event. Seitdem lässt es mich nicht mehr los. Der Solo-Modus ist zwar kurz, aber knackig. Online zieht das hier für mich persönlich sogar an »Black Ops« vorbei.



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

360 LIVE LESERPOST



Noch immer erreichen uns fast täglich Anfragen bezüglich des Jubiläumsschnipsel-Gewinnspiels. Mal traurige Sammler, die nicht zu den glücklichen 500 Gewinnern zählen und trotzdem jeden Tag hoffnungsvoll in den Briefkasten schauen; mal erfreute Glückspilze, die sich für ihr neues Game bedanken; und mal bitterböse Briefe, die uns sogar mit einer Klage drohen. Über Letzteren liest du übrigens in unserem Blog auf www.360-live.de/blog.



HER MIT DEN EMOTIONEN!

Wie sieht es bei euch so aus mit den atmosphärischen und emotionalen Games? Welches Spiel hat euch am meisten an den Controller gefesselt? Waren es die deutsch-russischen Stimmen aus »Metro« oder hat es euch der Nebel-Spaziergang in »Alan Wake« angetan? Oder doch den Olymp auf der Playstation 3 in »God of War 3« zu besteigen? Apropos Atmosphäre: Ich habe die Hoffnung auf ein »Alan Wake 2« noch nicht aufgegeben... die Hoffnung stirbt zuletzt – erst recht bei so einem großartigen Spiel.

Christopher Klaus, per Mail

Sabine: Ich glaube, jeder hier in der Redaktion hat so seinen eigenen Favoriten, wenn's ums Thema Emotionen und Atmosphäre geht. Ich für meinen Teil liebe ja die Dramatik aus Sonys Playstation-3-exklusivem »Heavy Rain«, finde aber auch Gefallen an der herrlich stimmigen Atmosphäre von »Mafia 2«

und »Dead Space 2«. Moritz schwört auf die dichte und weitläufige Welt von »The Elder Scrolls IV: Oblivion«, Michael trauert noch heute um die erste getötete Little Sister aus »Bioshock« und Stefan geht die Falterszene aus dem ersten »Metal Gear Solid« für Playstation One nicht mehr aus dem Kopf. Was »Alan Wake 2« angeht: Eine Fortsetzung ist zumindest nicht ausgeschlossen und das Studio Remedy nicht abgeneigt. Allerdings wollen die Jungs aus Finnland sich zunächst einem anderen Projekt widmen, das eventuell auf der E3 2012 enthüllt wird. Bis Alan wieder durch die Nebel ziehen darf, dauert's also noch...

NEUEINSTEIGER

Ich überlege, mir eine Xbox 360 zuzulegen und habe einige Fragen an euch: Lohnt es sich nach fünf Jahren noch, eine Xbox zu kaufen oder steht ein Nachfolger schon fest? Sollte man unter diesen Umständen lieber die 4-GB- oder die 250-GB-Version kaufen? Ist in eurem Heft eine Bestenliste oder so was, um sich einen Überblick über bisherige Topspiele zu verschaffen? Vielen Dank im Voraus von einem baldigen Käufer.

Robert Heyne, per Mail

Jan: Schön, dass du dich dem erlesenen Kreis der Xbox-Gamer anschließen magst! Ich sage mal so: Für eine Xbox 360 ist es eigentlich nie zu spät. Zwar kursieren Gerüchte, Microsoft könnte schon bald die nächste Konsolengeneration zumindest ankündigen, andererseits sagt der Hersteller selbst, Kinect würde die Lebensspanne der Box um mindestens weitere fünf Jahre verlängern. Hinzu kommt, dass die Xbox momentan günstig wie nie zu haben ist. Ein Fehlkauf wird's also garantiert nicht. Was das Modell angeht: Da kommt's drauf an, wie viel du spielst und ob du vor hast, dir zum Beispiel auch viele Download-Games herunterzuladen. Oder ob du Spiele auf der Festplatte installieren willst, um Ladezeiten zu verkürzen und den Geräuschpegel des Laufwerks zu mindern. In diesem Fall ist die 250-GB-

✗ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich halte gerade die neue Ausgabe in meinen Händen und habe schon einiges gelesen. Vor allem wollte ich die Tests zu »Homefront«, »Dragon Age 2« und »Crysis 2« loben. Die sind super geschrieben und haben mich dazu gebracht, gleich alle drei zu bestellen. »Dragon Age 2« kann ich kaum erwarten und bei »Crysis 2« scheint richtig überraschend die Post abzugehen! »Homefront« ist für mich ein richtiges Superspiel, obwohl viele anderes sagen...

Aber ich habe da noch eine Frage an euch: Sind Sabine Vogel und Michael Förtch auch im richtigen Leben so verrückt und blutgeil, wie sie bei ihren Tests und Vorschauen immer erscheinen?

Markus Herz, per Mail

Sabine: Was? Moment! Blutgeil? Also... eigentlich bin ich ja ganz anders. Das ist bloß der schlechte Einfluss von den Kollegen hier... harhar! Nein, sagen wir mal so: Ich komm auch gut ohne Blut aus, mag's aber, wenn's an den richtigen Stellen und in nicht zu übertriebenem Maße fließt. Als Stilmittel sozusagen. Michael ist da schon ein bisschen derber und tut immer so, als würde er sich am liebsten 18 Meter Dickdarm als Schal um den Hals legen. Aber das ist bestimmt auch nur Fassade... hoffe ich. Aber wenn wir tatsächlich so blutgeil erscheinen, sollten wir vielleicht darüber nachdenken, in Zukunft keine USK-18-Titel mehr zu testen...

Variante klar die bessere Wahl. Zur gewünschten Bestenliste: Die würde definitiv den Rahmen jeder Ausgabe sprengen. Aber wer weiß: Vielleicht gibt's diese Liste schon früher als gedacht auf unserer Webseite. Dennoch: Tolle Spartipps findest du monatlich im Kaufberater weiter hinten im Heft.

PRÄMIE VERMISST

Ich durfte mir von euren netten Personen beim Abo-Service damals eine Liste geben lassen,

✗ 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

IMPORT-GAMES

Hab jetzt das dritte Heft gekauft und spiele mit dem Gedanken, mir ein Abo zu gönnen. Allerdings vermisse ich eines schmerzlich: Ich kaufe sehr gern meine Games in England, weil sie erstens oft günstiger sind und zweitens ungeschnitten. Leider weiß ich nie, ob die Games auch in deutscher Sprache sind. Ist immer unterschiedlich. Beide Teile von »Battlefield« waren zum Beispiel komplett auf Deutsch, also auch mit deutscher Sprachausgabe.

»Saboteur« ist dagegen komplett in Englisch. Ist halt immer ein Lotteriespiel... Deshalb wäre eine Rubrik super, bei der halbwegs aktuelle Games gelistet sind und wo man sieht, welche auf Deutsch sind und welche nicht.

Stephan Schwarz, per Mail

Moritz: Dafür gleich eine komplette Rubrik einzuführen, wäre vielleicht doch etwas zu viel des Guten. Und da wir

im Heft vorwiegend nur deutsche USK-Versionen testen, ist es schwierig, die Sprachen-Info zur PEGI-Version da sinnvoll unterzubringen. Aber eine gute Anlaufstelle für solcherlei Probleme ist die Webseite www.ogdb.de – kurz für Online-Games-Datenbank. Da werden so ziemlich alle Games in so ziemlich allen jemals erschienenen Versionen aufgelistet, inklusive Infos zum Thema Schnitte, Indizierungen und eben auch Spielsprachen. Ich hoffe, das hilft dir weiter.

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 | Nadine Rexas **Alter** | 25 **Wohnort** | Oberasbach b. Nürnberg **Name im Forum** | Nexas

Kurz-Bio | Nadine arbeitet als Einzelhandelskauffrau in der Textilabteilung und hat zwei große Hobbys: Zocken und Videobearbeitung. Mit beidem verbringt sie Stunden und erschafft ganz nebenbei beeindruckende animierte Musikvideos. Unterstützung erhält sie von ihrem Freund und ihrem dicken, fetten, alten Kater, der nach eigenen Angaben zwar strunzdumm, dafür aber extrem süß und verschmust ist.



360 Live: Als Mädels leidenschaftliche Zockerin zu sein ist schon eher ungewöhnlich. Was hält dein soziales Umfeld denn davon?

Nadine: Meine Freundinnen verstehen das irgendwie nicht so und der männliche Freundeskreis findet's auch etwas seltsam. Aber das hält sie nicht davon ab, mit mir die Leidenschaft zu teilen. Mein Freund ist darüber mehr als froh, und ein Freund, der nicht zockt, wäre gar nicht zum Aushalten.

360 Live: Im Sommer willst du unbedingt mal im Freien zocken. Wie stellst du dir das genau vor?

Nadine: Der Megaplan steht schon bereit. Es wird ein Ver-

längerungskabel rausgezogen in den Garten, mit Fernseher und der Xbox natürlich. Daneben steht ein Kasten mit Bier und mein Freund direkt am Grill (da wo er hingehört) und dann wird sich abgewechselt. Zum Vernichten des Fleisches wird dann wohl oder übel eine kurze Zockerpause eingelegt.

360 Live: Für die Spaghetti, die dein Freund kocht, würdest du morden. Verrätst du uns das Rezept?

Nadine: Wenn ich das Rezept verrate, muss ich leider meinen Massenvernichtungsplan in die Tat umsetzen. Ja okay, eines verrate ich: ein Tässchen voll Liebe und ein Kilo pures, totes Rindervieh.

von welcher ich mir eine Prämie aussuchen durfte. Ich weiß, ihr haut solche Prämien nicht unbedingt gerne raus, denn die kosten euch ja was. Jetzt, vier Wochen nachdem ich bezahlt habe, sollte diese Prämie aber doch mal ankommen, findet ihr nicht auch?

Timon Katz, per Mail

Sönke: Wir wissen nur allzu gut, dass unsere treuen Leser in puncto Prämien, Gewinnspiele und Geschenke manchmal ganz schön ungeduldig sein können. Nicht umsonst gibt es beim Abschluss eines Abos deshalb auch den Hinweis: »Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungsingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann.« Du liegst also noch gut in der Zeit. Bis dieser Leserbrief abgedruckt wird, solltest du deine Prämie allerdings erhalten haben. Wenn nicht: Du kennst ja die Telefonnummer der »netten Personen beim Abo-Service«. Spätestens dann da noch mal nachhaken.

UND DIE ECHTEN FREUNDE?

Es ist schlicht skandalös, dass es Hersteller nicht mehr für nötig halten, einen ordentlichen Multiplayer-Modus zu installieren, bei dem man mit seinen echten und realen Freunden einen guten Abend an einer Konsole verbringen kann. Gerade in Zeiten, wo immer von

Community, Freunden und Socialising gesprochen wird, ist das irgendwie traurig. Wie soll das möglich sein, wenn die Kontakte ausschließlich über Chatrooms zustande kommen? Diese Entwicklung ist auch insofern seltsam, da in allen Werbespots eigentlich immer Szenen gezeigt werden, in denen sich die Leute tatsächlich verabreden und das Wohnzimmer zum Einsturz bringen. Vielleicht könntet ihr in euren Tests ein bisschen deutlicher darauf aufmerksam machen, wenn der gesamte Multiplayer-Spaß eben nur online möglich ist.

Patrick, per Mail

Moritz: Auch wir können es nicht nachvollziehen, dass immer mehr Hersteller auf einen Offline-Mehrspieler-Modus verzichten. Und das auch noch bei dafür prädestinierten Games wie etwa dem Rennspiel »Need for Speed: Hor Pursuit«, wo der geteilte Bildschirm wunderbar funktioniert hätte. Andere Entwickler wie Codemasters haben hingegen erkannt, dass das Daddeln an einer Konsole eben doch wichtig ist: »Dirt 3« kommt etwa als erster Teil der Serie mit einem Splitscreen-Modus. Auch in »Hunted« wurde dieser nachträglich ergänzt. Und in »Dungeon Siege 3« von Square Enix geht's ebenfalls zusammen an einem Bildschirm auf Monsterjagd. Hoffen wir, dass der Trend anhält.

✖ SCHNIPSEL

In Ausgabe 01/2011 haben wir die Leser aufgerufen, an unserer großen Leserumfrage teilzunehmen. Was halten sie vom Heft? Was finden sie gut? Wo ist Verbesserungspotenzial? Hier nur einige der nicht immer ganz konstruktiven Zuschriften:

Mehr Features und Reportagen bitte. Wegen diesen Rubriken habe ich die Games™ gelesen, da habt ihr wirklich was drauf. Tests kann schließlich jeder!

Der Umfang könnte echt größer sein. Etwas mehr Magazin-Style, nicht so heftmäßig. Ansonsten: sehr gut, weiter so!

Für mich seid ihr die Besten. Schade, dass Richard geht, seine Artikel werd ich vermissen.

Ist immer alles mit Liebe gemacht und das sieht man auch. Daher: Macht einfach weiter so. Mir gefällt es, wie es ist.

Ego-Shooter in Zukunft bitte schlechter bewerten!

Macht das Heft genauso weiter wie bisher. Ich habe alle Magazine zwischenzeitlich durchgetestet, aber euer Schreibstil ist mit Abstand der beste.

Ich persönlich finde, dass viele Spiele eine zu positive Wertung bekommen.

Das Magazin ist der Brüller vor dem Herrn. Ohne geht's nicht. Danke und weiter so!

Der Preis für ein Heft ist doch ein bisschen hoch. Wie wäre es mit 2,50 Euro?

Mehr Leserbriefe bitte!

Bringt doch bitte ein bis zwei Mal im Jahr eine Heft-DVD.

Ihr seid aktueller als manch anderes Game-Magazin!

Das Bewertungssystem ist katastrophal.

Testet mal LED-TVs ab 46 Zoll mit HD DVB-S-Tuner.

Es fehlen Kleinanzeigen für gebrauchtes Zubehör und Spiele.

Super, macht einfach weiter so. Danke für viele schöne Lesestunden.

✖ LASS ES RAUS!

NIE WIEDER!

Ich habe sofort nachdem die letzte Ausgabe der 360 Live mit dem fünften Schnipsel erschienen war alle zu euch geschickt. Und das SOFORT! Ich warte nun wochenlang auf ein Spiel und gucke jeden Tag in den Briefkasten und finde immer und immer wieder NICHTS! Ich finde das so was von scheiße! Ich bin euch schon immer treu, was das Magazin angeht! Nur im Forum habe ich mich erst vor Kurzem angemeldet. Aber ich finde das voll scheiße! Hoffe auf eine vernünftige Antwort! Aufgebrachter Leser per Mail

Aufgebrachte Redaktion: Als vernünftige Antwort gibt es eigentlich nur die hier: nie wieder! Liebe Leute, jetzt ein

für alle Mal, um das Schnipsel-Thema nach Monaten des Hin und Hers und der dauernden Mehrarbeit endlich mal abzuschließen: Es hat eben nur 500 Spiele-Vollversionen gegeben. Und die sind allesamt verschickt worden! Denn was passiert wohl, wenn mehr als 500 Leser ihre Schnipsel einschieben? Nix passiert, das Kontingent ist erschöpft, alle Preise sind raus. Basta! Bei weit über 25.000 Lesern kein allzu unvorstellbares Phänomen, oder? Da muss man dann eben auch mal damit leben können, kein Spiel gewonnen zu haben. Dafür gibt es ja dann das nächste Gewinnspiel auf der Webseite oder auf Facebook. Fest steht jedenfalls, dass wir in Zukunft von so groß angelegten Aktionen absehen werden.



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

360_{LIVE}
MAI 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPARTIPP

PES 2011

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Gewinnspiele

PES 2011

Fußball ist ja bekanntlich die schönste Nebensache der Welt. Doch »PES 2011« macht diese Nebensache zu einer glamourösen Dauerbeschäftigung. Tolle Animationen, unangefochtene Spieltiefe und eine herausfordernde, aber präzise Steuerung sind die Highlights dieses nun offiziell für 30 Euro erhältlichen Kauf Tipps.

DER 360 LIVE
SPARTIPP
DES MONATS!

Genre | Sport Hersteller | Konami USK | ab 0 Jahren
Xbox Live | ja Spieler | 1 - 8 Aktueller Preis | ab 30 Euro

Der ehemalige Fußball-Profi Dariusz Wozniak meinte einmal in einem Interview: »Alles hat gestimmt: Das Wetter war gut, die Stimmung war gut, der Platz war gut – nur wir waren schlecht.« Ganz anders »PES 2011«: Da sind nicht nur das Wetter, die Stimmung und der Platz gut, auch das Spiel kann überzeugen – jetzt auch preislich. Denn seit dem 31. März ist die aktuelle Inkarnation der »Pro Evolution Soccer«-Serie erstmals als Classics Version für sportliche 30 Euro zu haben. Ein Preis, den nicht einmal Oliver Kahn halten kann.

Mit »PES 2011« erobert Konami – wenn auch nur knapp – die Krone der Konsolen-Fußballspiele zurück und bietet dem geneigten Fußballfan völlige Ballkontrolle. Flanken schießen wie David Beckham, Freistöße zirkeln wie Icke Häbler, Schüsse rauschauen wie Roberto Carlos: alles kein Problem. Gerade die Präzision ist ein Punkt, dem die Entwickler besondere Aufmerksamkeit schenken. Die Zielgenauigkeit und Wucht jedes Schusses, jeder Flanke und jedes Passes kann nach kurzer Eingewöhnung punktgenau bestimmt werden. Einfach mal den Mittelstürmer

schicken? Klar, aber erst zielsicher eine lange Flanke auf unseren Offensivspieler, der bereits auf rechts außen gelaufen ist. Das Mittelfeld rückt nach und eine Bananen-Flanke später steht ein Kopfball-Hüne schon bereit, um das Leder ins linke Kreuzfeld zu befördern. Das alles funktioniert so realistisch wie in noch keinem virtuellen Kick zuvor und vermittelt zumindest auf Distanz den Eindruck einer echten Live-Übertragung – nicht zuletzt wegen der fantastischen Stadionatmosphäre und der vielen kleinen Details. Darunter zum Beispiel Auswechselspieler, die sich am Spielfeldrand warmlaufen. Wie immer sind auch eine Vielzahl an verschiedenen Ligen und Modi enthalten. So kann man beispielsweise am südamerikanischen Copa Libertadores teilnehmen oder in der UEFA Champions League um den begehrten Pott kämpfen. Größtes Manko: Wegen fehlender Lizenzen gibt es abseits von Bayern München und Werder Bremen keine offiziellen Bundesliga-Vereine.

Dennoch: Fans des rollenden Leders greifen bei diesem fantastischen Angebot sofort zu. Denn zum einen bleibt hier sogar noch Geld übrig für ein Bier



und eine Portion Pommes Schranke im Stadion, zum anderen gleicht das Cover der Classics-Edition diesmal dem des todschicken Originals fast 1:1. Volltreffer!

Markus Würstle

Wertung 9.2



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

HALO WARS

Genre | Echtzeit-Strategie **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 6
Aktueller Preis | ab 21 Euro, www.amazon.de

Scorpion-Panzer, Feuer frei! Dass die Marke »Halo« nicht nur für packende Ego-Shooter taugt, beweist Microsoft mit diesem Echtzeit-Strategie-Ableger. Innovative Steuerung, taktisch fordernde Gefechte, zwei gut ausbalancierte Fraktionen, umfangreicher Mehrspieler-Part – Pixel-Generäle kommen voll auf ihre Kosten.

Wertung **7.8**

MICHAEL FÖRTSCH

BURNOUT PARADISE THE ULTIMATE BOX

Genre | Arcade-Racer **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | ab 23 Euro, www.amazon.de

Eine gigantische offene Welt, fantastische Wagen, harte Rennen, brutale Unfälle und krasse Stunts, dazu viel Verstecktes und Entdeckenswertes – dieser Arcade-Racer fasziniert wochenlang. Nicht zuletzt dank der zwei gleich mitgelieferten Erweiterungspacks samt neuen Karren und Herausforderungen.

Wertung **8.8**

JAN HEINRICH

VANQUISH

Genre | Action **Hersteller** | Sega
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | ab 30 Euro, www.nippondreams.de

Der wohl außergewöhnlichste Third-Person-Shooter auf dem Markt darf in keiner Videospiel-Sammlung fehlen. Denn neben dem nahezu perfekten Technikgerüst liefern die Gaming-Virtuosen von Platinum Games vor allem eines: atemlose Action vor epischer Sci-Fi-Szenerie. Bei dem Preis gibt's eh keine Ausreden!

Wertung **8.9**

MICHAEL MOSER

SOUL CALIBUR IV

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | ab 23 Euro, www.amazon.de

Das mit großem Abstand beste 3D-Kampfspiel zum Sparpreis! Grafik und Spielmechanik sind über jeden Zweifel erhaben. Auch der Charakter-Editor begeistert: Mario verkloppt Luigi? Der Hulk rauf mit Yoda? Alles kein Problem. Das darf sich kein ernsthafter Beat-'em-Up-Fan entgehen lassen.

Wertung **8.7**

MORITZ WANKE

HALF LIFE 2 THE ORANGE BOX

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | ab 28 Euro, www.spielegrotte.de

Drei Jahre alt und immer noch die bis dato beste Spiele-Sammlung: Denn in der unscheinbaren Packung steckt das großartige Shooter-Epos »Half-Life 2« samt der beiden Episoden-Fortsetzungen, außerdem der Mehrspieler-Hit »Team Fortress 2« sowie der Puzzle-Shooter »Portal«. Muss man gespielt haben!

Wertung **9.1**

STEFAN MAYR

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

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

Tonnenweise Blei durch Pistolenläufe wandern lassen, Schlitten aus Film-Klassikern wie »Goldfinger« fahren und dabei verdammt gut aussehen. »Blood Stone« kombiniert das bewährte Rezept mit starker Inszenierung, solidem Mehrspieler-Modus und authentischen Dialogen. Hier wirst du geschüttelt, nicht gerührt!

Wertung **8.4**

SPECIAL EDITION

DUNGEON SIEGE 3 LIMITED EDITION

Habgier reloaded.

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 12 Jahren **Preis** | ab 65 Euro
Erhältlich | 27. Mai 2011

Stunde um Stunde metzeln sich noch heute tausende Spieler durch Horden von Untoten und Monstern. Nur um im PC-Klassiker »Diablo« aus dem Jahre 1996 zum Beispiel an das besondere Breitschwert »Griswolds Schneide« zu gelangen. Der Reiz dieser speziellen Gattung von Rollenspiel geht jedoch oft nicht vom hektischen Spielgeschehen oder der Story aus. Was die meisten Spieler wirklich fesselt, sind die unzähligen Gegenstände, die von besiegten Gegnern fallen gelassen werden. »Dungeon Siege 3« ist neben dem Xbox-Live-Arcade-Geheimtipp »Torchlight« ein Vertreter dieser zumindest auf Konsolen schon fast vergessenen Art von Rollenspiel, dem Hack 'n' Slay.

ROBE DER NUTZLOSIGKEIT +2

Darum ist es nicht verwunderlich, dass die Limited Edition der virtuellen Verliesbelagerung als Besonderheit vier exklusive Gegenstände enthält, die so nicht in der normalen Version des Spiels vorkommen. Der »Ring des Feuers« erhöht den Schaden von Angriffen und steigert die Chance, feindliche Ziele in Brand zu setzen. Der »Biss des Arakun« ist hingegen ein Ring, der getroffenen Feinden mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit ein Gift injiziert und dadurch deren Verteidigung auf Dauer schwächt. Der »Talisman des Großmagiers« wiederum verbessert die Rüstungswerte seines Trägers und löst ab und an magische Nahkampfangriffe aus. Letzter Gegenstand im Bunde: das »Heilige Herz der Legion«. Dieses Amulett verbessert die Gesundheit des Besitzers und drängt Angreifer in manchen Situationen erfolgreich zurück. So weit ganz nett, für einen Aufpreis von immerhin fünf Euro jedoch irgendwie lächerlich. Zumal ein Reiz des Spiels ja auch darin besteht, ständig selbst bessere Gegenstände zu sammeln. Deshalb: Lieber fünf Kröten sparen und diese in einen spaßigen Xbox-Live-Arcade-Titel investieren.

Markus Würstle



Kaufen? **NEIN**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

L.A. NOIRE VORBESTELLER-BONI

Neue Fälle und schicke Klamotten

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Rockstar
Games **USK** | noch unklar **Preis** | ab 65 Euro
Erhältlich | 20. Mai 2011

Ob Brand, Mord oder Überfall: Phelps löst den Fall – auf jeden Fall! Schon jetzt ist »L.A. Noire«, der erste Krimi-Thriller von Rockstar, eines der am meisten erwarteten Spiele des Jahres 2011. Die »GTA«-Macher bringen auch deshalb gleich mehrere Vorbesteller-Boni unters Volk. Welcher Download-Bonus mit in der Packung steckt, hängt dabei vom gewählten Verkäufer ab.

Kunden des Online-Händlers Amazon erhalten das Anzug-Paket »Der Haudegen«. Es enthält einen speziellen Ziwin, der es möglich macht, in Raufereien mehr Schläge einzustecken und – etwas seltsam – größeren Schaden auszuteilen. Dazu gesellt sich ein alternatives Modell der Handfeuerwaffe von Cole Phelps. Die bekannte Videospiel-Kette Gamestop bietet hingegen den Zusatzfall »Die nackte Stadt«, in dem Phelps für das Sitten-dezernat ermittelt – und zwar was den augenscheinlichen Selbstmord eines Models angeht. Zudem enthalten: die »Jagd nach Abzeichen«. 20 Polizeimarken gilt es zu finden. Bei erfolgreicher Suche winken zusätzliche Erfahrungspunkte und ein Anzug, der es dem Spieler ermöglicht, mehr Munition mit sich zu tragen. Kunden des Elektro-Fachmarktes Saturn dürfen wiederum im Fall »Falsche Papiere« ermitteln. Hier dreht sich alles um gestohlene Autos und den in diese Taten verwickelten Schiebberring.

NICHT VERZAGEN

Wem aktuell das nötige Kleingeld fehlt, um sich »L.A. Noire« vorzubestellen, der muss nicht verzweifeln: Rockstar hat bereits angekündigt, zu einem späteren Zeitraum alle Download-Inhalte in einer kostenpflichtigen Version zu veröffentlichen. Wer allerdings sowieso mit dem Kauf liebäugelt, sollte zuschlagen, schließlich kosten die Vorbesteller-Versionen keinen Cent extra. Auf zum Tatort!

Markus Würstle



Kaufen?

JA

ZUBEHÖR-TEST

RAZER CHIMAERA WIRELESS GAMING HEADSET

Hersteller | Razer **Typ** | Headset
Preis | ab 130 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Ob schallgedämpfte Schüsse hinter der nächsten Tür oder ein dumpfes Poltern in der Hausetage über dir: Beides sind Anzeichen für lauernde Gegner, die deinem Alter Ego an den Kragen wollen. Um diese drohenden Vorzeichen jedoch wahrnehmen zu können, ist der passionierte Gamer entweder auf eine gute Anlage oder die passenden Kopfhörer angewiesen – wie etwa das kabellose Stereo-Headset »Chimaera« von Razer. Die Inbetriebnahme geht für Technikbegeisterte schnell vonstatten. Für alle anderen liegt zwar eine gut bedruckte, aber leider nur englischsprachige Anleitung bei. Also Akkus eingebaut und Headset auf die Station bugsiert. Nach rund drei Stunden Aufladezeit ist das Gerät einsatzbereit. Einmal angelegt, schmiegen sich die weichen Polster der ohrumschließenden Muscheln mit angenehmem Druck an den Kopf. Somit bieten sie hohen Tragekomfort und eine hervorragende Außengeräusch-Isolierung. Über mehrere Knöpfe am Headset lassen sich verschiedene Einstellungen steuern. So regelt man unabhängig die Lautstärke der Audioausgabe und des Mikrofons und kann beide Komponenten eigenständig stumm schalten – wunderbar.

KANNST DU DEN WIND FLÜSTERN HÖREN?

Der Klang des mit 50mm Neodym-Treibern ausgestatteten Headsets ist phänomenal. Egal ob Spiele, Musik oder Filme – alles wird mit klaren Höhen, trockenen Mitten und druckvollen Bässen dargestellt. Heftige Explosionen und stille Momente können gleichermaßen überzeugen. Und das bei bis zu zehn Metern Entfernung von der Basisstation. Ebenso gelungen: das Mikrofon. Nach kurzer Konfiguration hatten die Tester an der anderen Seite der Leitung weder Probleme mit der Lautstärke noch mit der Klangqualität. Mit einem Lächeln auf den Lippen wandert das »Chimaera« dann nach etwa zwölf Stunden zurück auf die Ladestation – Respekt. Wer sogar noch mehr Geld auf der hohen Kante liegen hat, sollte mit dem Kauf allerdings noch etwas warten. Im nächsten Heft gibt's nämlich den Test zur 5.1-Version des »Chimaera«.



Hoher Preis, aber exzellente Qualität. Das »Chimaera« ist ein Muss für Gaming-Enthusiasten.

9.0

BIGBEN DUAL CHARGER

Hersteller | Bigben **Typ** | Ladestation
Preis | ab 20 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Was haben alle kabellosen Controller dieser Welt gemeinsam? Klar, sie brauchen Strom. Strom, der meist von Akku-Packs verschiedener Hersteller geliefert wird. Die Auswahl ist groß, und seit einiger Zeit hat nun auch Zubehörspezialist Bigben eine Xbox-360-Lade-Lösung am Start – den »Dual Charger«. Im 20 Euro teuren Paket sind zwei Akku-Packs mit einer Ladeleistung von 700 Milliampere-Stunden enthalten. Hinzu kommt eine Ladestation und ein kompatibles Kabel mit USB- und Mini-USB-Anschluss. Während die Mini-USB-Seite in die Station gesteckt wird, gehört das normale USB-Ende in die Konsole. Kurzum: kinderleichte Verkabelung. Überdies kann das Bigben-Gerät an jede andere USB-Quelle angeschlossen werden und lädt sogar dann, wenn die Xbox 360 ausgeschaltet ist. Ein großer Vorteil im Gegensatz zum offiziellen »Play & Charge Kit« von Microsoft. Heißt: Nach etwa vier Stunden Initialladung leuchtet die Ladestatusanzeige grün und es kann losgehen.

QUALITÄT GEHT ANDERS

Auf der anderen Seite steht jedoch die sehr billig wirkende Verarbeitung der Komponenten. Während es sich beim Kabel noch um Standardware handelt, wirkt die Ladestation trotz der abgerundeten Ecken minderwertig und so gar nicht vertrauens-erweckend. Die Akkus selbst sind sehr leicht und scheinen minimal zu groß für den Xbox-Controller geraten zu sein. Um sie einzusetzen, benötigt man einen ungewohnt hohen Kraftaufwand. Dadurch wackelt zwar nichts, aber man hat ständig das ungute Gefühl, Komponenten zu verwenden, die nicht optimal angepasst wurden. Die auf der Verpackung angepriesenen 20 Stunden Spieldauer pro Akku stimmen ebenso wenig. Während der normale Microsoft-Akku gute 25 Stunden auf die Uhr bringt, können die Bigben-Akkus nur zusammengerechnet an eine Spielzeit von etwas über 20 Stunden heranreichen. Zwar tut der »Dual Charger«, was er soll, doch für ungefähr den gleichen Betrag kann man auch das wesentlich hochwertigere »Play & Charge Kit« von Microsoft erwerben.



Funktioniert zwar, aber nicht besonders gut. Da greift man lieber zum Original.

6.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

DUKE NUKEM FOREVER

Hersteller **2K Games** Genre **Ego-Shooter**



Diese verfluchten Alien-Pisser! Sind sie jetzt auch noch schuld daran, dass der Duke rund einen Monat später in den Läden steht? Nein, diesmal sind es nicht die extraterrestrischen Fieslinge, sondern die Jungs von Gearbox und 2K Games, die den Fans kräftig ins Bier spucken. Der Duke wird nämlich erst ab 10. Juni mit den außerirdischen Freaks aufräumen. Doch keine Panik, der Duke will kommen und er wird kommen! Grund für die Verschiebung: Wahrscheinlich eine Marketing-Entscheidung, um »L.A. Noire« und »F.E.A.R. 3« aus dem Weg zu gehen.

F.E.A.R. 3

Hersteller **WB Games** Genre **Ego-Shooter**



Ein zentraler Bestandteil der »F.E.A.R.«-Serie war schon immer der Multiplayer-Modus. »F.E.A.R. 3« geht in dieser Hinsicht jedoch ganz neue Wege. Neben verschiedenen Versus-Modi und dem im letzten Heft ausführlich vorgestellten Koop-Modus wurde kürzlich noch die Spielvariante »Fucking Run« angekündigt. Ähnlich dem beliebten »Firefight«-Modus aus »Halo: Reach« für Xbox 360 müssen immer neue Wellen anrückender Horrorgestalten vernichtet werden. Aber warum »Fucking Run«? Weil der Spieler ständig von einer »Mauer des Todes« verfolgt wird und nie an einer Stelle verweilen kann. Verrückt!

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Rollenspiel**



Lust auf ein tiefgreifendes Abenteuer in einem weit verzweigten Fantasy-Universum? Genau das bietet »Kingdoms of Amalur: Reckoning«. Das Offene-Welt-Rollenspiel ist, der Name deutet es bereits an, im Königreich von Amalur angesiedelt. Eine Welt, die von Comic-Legende Todd McFarlane zum Leben erweckt wurde. Schon jetzt erinnern Szenen einer Anspielung stark an »Fable 3« – mit dem Unterschied, dass das Kampfsystem der EA-Produktion wesentlich komplexer ausfällt. Weltenbummler müssen sich allerdings noch bis 2012 gedulden.

TERMIN	TITEL
1. Apr.	WWE All Stars
8. Apr.	Alien Breed Trilogy
8. Apr.	Dynasty Warriors 7
8. Apr.	Rio
20. Apr.	Operation Flashpoint: Red River
21. Apr.	Mortal Kombat
21. Apr.	Portal 2
29. Apr.	Thor
29. Apr.	Virtua Tennis 4
5. Mai	The First Templar
13. Mai	Triple Pack: Limbo, Splosion Man, Trials HD
13. Mai	Brink
20. Mai	F.E.A.R. 3
20. Mai	L.A. Noire
24. Mai	Dirt 3
31. Mai	Red Faction: Armageddon
Mai	Let's Dance with Mel B
Mai	MX vs. ATV Alive
Mai	SBK 2011
1. Juni	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
10. Juni	Duke Nukem Forever
16. Juni	Alice: Madness Returns
17. Juni	Dungeon Siege 3
23. Juni	Shadows of the Damned
28. Juni	Call of Juarez: The Cartel
15. Juli	Captain America: Super Soldier
Juli	Transformers: Dark of the Moon
Q2	Afterfall: Insanity
Q2	Air Conflicts: Secret Wars
Q2	Arcana Heart 3
Q2	Earth Defense Force: Insect Armageddon
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Anarchy Reigns
2011	Asura's Wrath
2011	Batman: Arkham City
2011	Battlefield 3
2011	Binary Domain
2011	Bodycount
2011	Cars 2
2011	Codename: Kingdoms
2011	Dark Souls
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Dead Island
2011	Deep Black
2011	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
2011	Deus Ex: Human Revolution
2011	DMC

TERMIN	TITEL
2011	Doom 4
2011	Driver: San Francisco
2011	Earth No More
2011	El Shaddai: Ascension of the Metatron
2011	F1 2011
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	Hitman 5
2011	I Am Alive
2011	Lego Pirates of the Caribbean: Das Videospiel
2011	Mass Effect 3
2011	Max Payne 3
2011	Metal Gear Solid: Rising
2011	Neverdead
2011	Ninja Gaiden 3
2011	Rage
2011	Resident Evil: Operation Raccoon City
2011	Ride to Hell
2011	Risen 2: Dark Waters
2011	Rocksmith
2011	Saints Row: The Third
2011	Silent Hill: Downpour
2011	Spec Ops: The Line
2011	Spider-Man: Edge of Time
2011	Supremacy MMA
2011	The Cursed Crusade
2011	The Darkness 2
2011	The Elder Scrolls V: Skyrim
2011	The Ripper
2011	The Testament of Sherlock Holmes
2011	Thief 4
2011	Tomb Raider
2011	Warhammer 40.000: Space Marine
2011	WRC 2 – FIA World Rally Championship
2011	X-Men: Destiny
2011	Xcom
2012	Armored Core V
2012	Bioshock Infinite
2012	Darksiders 2
2012	Devil's Third
2012	Dragon's Dogma
2012	GRID 2
2012	Inversion

TERMIN	TITEL
2012	Kingdoms of Amalur: Reckoning
2012	Prey 2
2012	Prototype 2
2012	Ridge Racer Unbounded
2012	SSX
2012	Street Fighter X Tekken
2012	Tekken X Street Fighter
2012	Transformers: Kampf um Cybertron 2



Zeitsprung: »The Cartel«, der neueste Teil der »Call of Juarez«-Reihe kommt noch diesen Sommer und versetzt die einstige Wild-West-Action in ein Neuzeit-Szenario – Bandenschießereien und Verfolgungsjagden mit PS-starken Muscle Cars inklusive.

KINECT

TERMIN	TITEL
7. Apr.	Brunswick Bowling
8. Apr.	Carnival in Aktion!
14. Apr.	Michael Jackson: The Experience
14. Juni	Child of Eden
Juni	Powerup Heroes
Juli	UFC Personal Trainer
Q2	Kung Fu Panda 2
2011	Codename D
2011	Haunt
2011	Kinect Disney
2011	Kinect Star Wars
2011	Project Draco
2011	Rise of Nightmares
2011	Sesame Street: Once Upon a Monster
2011	Steel Battalion: Heavy Armor
2011	The Gunstringer

360 LIVE NEU AB DEM 25. MAI!

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

BRANDAKTUELL

DUNGEON SIEGE 3

Rollenspiele mit ausgeprägtem Koop-Modus sind passé? Fantasy-Schnetzler im Stil des PC-Klassikers »Diablo« so gut wie ausgestorben? Nicht ganz richtig, denn mit »Dungeon Siege 3« sorgt Square Enix in Kürze für prominenten Nachschub. Offline, online oder in einer Kombination aus beidem geht's ab dem 17. Juni mit bis zu vier Spielern auf Monster- und Item-Jagd. Der Preview-Code ist – siehe Vorschaubericht in dieser Ausgabe – bereits ein echter Zeitfresser. Doch gilt das auch für das fertige Spiel? Motiviert es so sehr, dass Rollenspieler-Augen auch beim zweiten und dritten Durchgang noch glühen? Test plus Speedrun-Wettbewerb!

L.A. NOIRE

Gerade mal ein Jahr nach Veröffentlichung von »Red Dead Redemption« schiebt Hersteller Rockstar Games bereits das nächste Ausnahme-Spiel in den Handel. Im Los Angeles des Jahres 1947 nimmst du als aufstrebender Detective ungeklärte Mordfälle unter die Lupe, sammelst Indizien und verhörst Verdächtige. Eine extrem leistungsfähige Motion-Capturing-Technologie ermöglicht dabei neben dem ohnehin ausgefallenen Gameplay eine völlig neue Spielerfahrung, in der jeder Wimpernschlag von Bedeutung sein könnte. Das 360-Live-Test-Dezernat liefert den umfangreichen Abschlussbericht – zeitnah zum Spielstart auch auf www.360-live.de

DIRT 3

Steinschlag-Alarm! Teil Drei der »Dirt«-Serie trumpft mit gewohnt griffiger Steuerung, brandneuen Online-Modi und noch mehr Umfang auf: Mehr als 50 Wagen sowie dutzende, über den gesamten Globus verteilte Strecken stehen zur Wahl. Ja, selbst vor der Adaption populärer Entwicklungen innerhalb des Motorsports – gemeint sind die sogenannten Gymkhana-Geschicklichkeits-Events – macht Codemasters nicht Halt. Eindrücke zur Preview-Version gibt's weiter vorne im Heft. Ob das fertige Produkt die überschwänglichen Erwartungen dann auch tatsächlich erfüllt, verrät der Dauerbelastungstest in der nächsten Ausgabe.

PLUS!

MASS EFFECT 3

Im Aktuellteil dieser Ausgabe findest du bereits die ersten Fakten zum dritten Teil von Biowares Weltraum-Saga. Im nächsten Heft geht's dann ans Eingemachte. 360 Live spricht mit den Entwicklern und analysiert erste Gameplay-Präsentationen. Ist das hier noch immer der hellste Stern im Sci-Fi-Rollenspiel-Universum? Wie gut funktioniert das überarbeitete Kampfsystem und wie lebt die Serie nach dem Finale weiter? Womöglich als Online-Rollenspiel, wie es dem Ausführenden Produzent Casey Hudson vorschwebt? Ausführliches Preview!

DRIVER: SAN FRANCISCO

Nach dem ersten und bisher einzigen Preview zum Neustart der »Driver«-Reihe in 360 Live Ausgabe 07/10 mehrten sich Zweifel, ob das hier wirklich noch erscheint. Diese Sorgen legen wir hiermit zu den Akten, denn Ubisoft lud zu einer ausgiebigen Anspiel-Session. Drei komplette Missionen, die etwas mehr als das erste Kapitel des Hauptspiels abdecken, sollen die wichtigsten Fragen zum Bleifuß-Abenteuer des Serienhelden John Tanner klären. Alle Eindrücke plus Entwickler-Interview im umfassenden Vollgas-Preview in Ausgabe 06/11.

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, FORZA MOTORSPORT 4, RAGE, BATTLEFIELD 3, INVERSION, DARK SOULS, ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON, BRINK, RED FACTION: ARMAGEDDON, F.E.A.R. 3, HUNTED, CALL OF JUAREZ: THE CARTEL, EL SHADDAI, DUKE NUKEM FOREVER UND VIELE MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. MAI 2011!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

F.E.A.R.

AB 27. MAI IM HANDEL

NEVER FACE F.E.A.R. ALONE



PlayStation Network



F.E.A.R. 3 software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

F.E.A.R. 3 and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)

"Wer lockere Action gepaart mit leichten Rätseleinlagen schätzt,
kann hier (...) zum Schwert greifen." - CBS 03/2011

ENTHÜLLE DAS GRÖßTE GEHEIMNIS DER MENSCHHEIT!

Ab 5. Mai 2011
im Handel!

Für PC und Xbox 360®



the first TEMPLAR



WWW.THEFIRSTTEMPLAR-GAME.COM

XBOX
LIVE

HAEMIMONT
GAMES

kalypso®

Copyright © 2011 Kalypso Media Group. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.
Windows, die Windows-Startfläche, 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.

 Games for Windows™

 XBOX 360.