

360 LIVE

Exklusiv-Report
**WER HAT ANGST VORM
SCHATTENMANN?**

Mysteriöse
Strippenzieher

4 SEITEN STERNENKRIEG
MASS EFFECT 3

ALLE DETAILS ZU STORY, CHARAKTEREN UND
KAMPFSYSTEM. UNFASSBARE BILDER!



TEST: KRIMINELL GUT!

L.A. NOIRE

Psychokiller hetzen,
Kinderschänder jagen.
GTA mal ganz anders!

NAMCO LINE-UP 2011

RIDGE RACER 8

Erste Spritztour!
Plus: Ace Combat, Soul Calibur 5,
Dark Souls, Inversion, Bodycount

SLUMDOG ACTIONHERO

MAX PAYNE 3

NEUES STUDIO, NEUE STADT, NEUER LOOK:
ROCKSTAR GAMES' NÄCHSTER GENIESTREICH



BRANDAKTUELL

Gears of War 3 – blutiger Beta-Bericht!

Driver: San Francisco – wilde PS-Orgie!

Deus Ex: Human Revolution – wie alles beginnt!

AUSSERDEM Battlefield 3, Lego Pirates, Alice, Brink,

Duke Nukem Forever, Red Faction, Assassins's Creed 4,

Need for Speed: The Run, Hitman 5, Black Ops: Escalation

Plus: Xbox Indie Games – diese Hits musst du haben!

Plus Poster in
der Heftmitte!

DEUTSCHLANDS ERSTER TEST

DUNGEON SIEGE 3

Monster schlitzen, Beute horten, Held
aufleveln. Wer braucht da noch Diablo?!

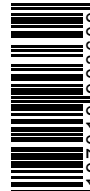
DIRT 3

Grafikporno für Rallye-
Fetischisten. Note 8.8!



HUNTED

Vorabtest: Koop-Kracher
der Fallout-Macher



Welcome to the new Wild West!

CALL OF JUAREZ the CARTEL

Sommer 2011

PC DVD
ROM

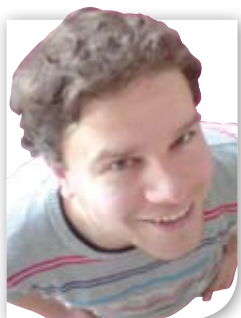
PS3

XBOX 360 XBOX LIVE

UBISOFT

© 2011 Ubisoft Entertainment and Techland. All Rights Reserved. Call of Juarez is a trademark of Ubisoft Entertainment and Techland. Techland and the Techland logo are trademarks of Techland. All rights reserved. The Xbox logo is a registered trademark of Microsoft. Software platform logos (TM) and ESRB 2006.

Willkommen bei 360 Live!



Freitag, 29. April 2011, 10:15 Uhr. Routine-Mission wie jede Woche: Microsofts Xbox-360-Webseite abgrasen. Mal gucken, ob irgendwas passiert ist, was womöglich nicht oder nur wenig

prominent als Pressemitteilung durch den Äther ging. Und siehe da, was entdecke ich: umfangreich aufbereitete Informationen zu »Avatar Kinect«, eine von zahlreichen Neuerungen des kommenden Xbox-360-Dashboard-Updates. Kaum das Video gestartet, wird auch schon klar, worum's geht: zwei Xbox-Avatare, in diesem Fall der von Larry »Major Nelson« Hryb – Chef der Programmierabteilung von Xbox Live – und der des Vizepräsidenten von Xbox Live, Marc Whitten, sitzen sich auf einer virtuellen Couch gegenüber und tratschen. Der Gag: Das Ganze läuft wie ein normaler Sprachchat ab, mit dem Unterschied, dass die Teilnehmer dazu Kinect nutzen und von ihren wild gestikulierenden virtuellen Avataren dargestellt werden.

Wer genau hinschaut, sieht, wie sich die Avatar-Gesichtsausdrücke analog zu denen der realen Personen verändern. Freut sich Larry über etwas, grinst auch sein Avatar wie ein Honigkuchenpferd. Zieht sein Gesprächspartner stutzig die Augenbrauen hoch, kann man auch dies prima im Avatar-Gesicht erkennen. Abgefahren, Kinect erkennt also Gesichtsausdrücke, weiß, wann jemand fröhlich lacht, skeptisch die Stirn runzelt, verbissen die Mundwinkel verzerrt, erstaunt in die Kamera blickt, ja womöglich sogar weint. Die Möglichkeiten, diese Art von Information in Spielen zu nutzen? Erschreckend vielfältig. Um nicht zu sagen: gruselig. Ich stelle mir da zum Beispiel Marcus Fenix in einem kommenden »Gears of War« vor, wie er in Mehrspieler-Duellen erstmals nicht die Gesichtsausdrücke zeigt, die Entwickler ihm einpflanzten, sondern das, was mir in dem Moment der vernichtenden Nieder-

lage im Antlitz abzulesen ist. Oder ein weiteres »L.A. Noire«, bei dem man zur Abwechslung mal selbst den

Top-Gauner mimt und vom LAPD gejagt und irgendwann dann auch verhört wird. Ziel in diesen Szenen: Immer schön das Pokerface aufsetzen. Aber auch eine direkte Verknüpfung mit dem Spiel-internen Balancing wäre denkbar. Also Games, die automatisch schwieriger oder leichter werden, sobald sie durch Gesichtsausdruck-Scan merken, dass der Nutzer entweder unterfordert oder eben total frustriert in die HD-Glotze starrt. Oder kommt alles ganz anders? Werden solche »Emotions-Daten« die neue Goldgrube für Werbetreibende? Blendet In-Game-Werbung dann immer nur noch die Produkte ein, die optimal zu meinem Gemütszustand passen? Etwa einen Spot für schottischen Whiskey, wenn ich mal wieder ein »Mass Effect«-Date in den Sand gesetzt habe

» Werden Emotions-Daten die neue Goldgrube für Werbetreibende? «

und infolgedessen niedergeschlagen bin; oder kommt plötzlich Energydrink-Werbung, wenn ich völlig über-

nächtigt in die Kinect-Kamera gähne?

All das ist denk- und technisch mit ziemlicher Sicherheit realisierbar. Doch will ich das überhaupt? Wer kann mir nach dem Playstation-Network-Desaster noch garantieren, dass nicht auch Microsofts Server mal von Datenpiraten geentert werden? Ich für meinen Teil lehne dankend ab. Zumindest, was auf die Gefühlswelt maßgeschneiderte Werbung angeht. Und deine Meinung? Ist Emotions-Analyse die nächste Evolutionsstufe in Sachen Gaming? Wie groß ist deine Sorge um den Datenschutz? Und vor allem: Was tun, um die beiden Themen vielleicht doch noch unter einen Hut zu bringen?

Schreib es mir an soenke@360-live.de.

Nun aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE KOOP-ACTION-AUSGABE!

Mai/Juni ist Saure-Gurken-Zeit? Von wegen! Noch heftiger als 2010 geht's diesen Frühsommer rund in Sachen Neuveröffentlichungen: »L.A. Noire«, »Dungeon Siege 3«, »Hunted«, »Dirt 3«, »Lego Pirates«, »Red Faction: Armageddon«, »Black Ops: Escalation« – Gründe, nicht ins Freibad zu gehen, gibt es zur Genüge. Doch auch die Preview-Themen bringen Serienkenner in Wallung: »Mass Effect 3«, »Max Payne 3«, »Ridge Racer Unbounded«, »Driver«, »Gears 3« – 360 Live hat lange diskutiert, wer denn nun den meisten Heftplatz bekommt. Ganz neu in diesem Heft: die Indie-Games-Rubrik. Wie immer dabei: die Reportage. **PREVIEWS AB S. 18, INDIE-GAMES AB S. 68. AB 10.6. IM WEB: DER DUKE IM TEST**

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

DUNGEON SIEGE 3

Wenn du plötzlich nur noch darüber nachdenkst, wie lange der Aufstieg in die nächste Erfahrungsstufe noch dauert, welche Beute der nächste Goblin fallen lässt und wie du all dein zusammengeklautes Gold am sinnvollsten beim nächsten Waffenhändler aus gibst, dann hat dich mit ziemlicher Sicherheit das Jagd- und Sammelfieber gepackt. Ob »Dungeon Siege 3«-Spieler ab dem 17. Juni ebenfalls akut von dieser typischen Gamer-Krankheit bedroht sind, verrät unsere Cover-story. Plus: fantastisches Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE JUNI 11

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	18 PREVIEWS	45 TESTS	70 COMMUNITY
 Dungeon Siege 3	Neues aus der Welt der Xbox 360	Die Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost

VERBRECHERJAGD MIT TIEFGANG

46 L.A. NOIRE

Erschütternd, ergreifend, einfach erstklassig: Rockstars Detektiv-Thriller im 4-Seiten-Test!

HARTE FAKTEN, ERSTE BILDER

18 MASS EFFECT 3

Story, Kampfsystem, Neuerungen: 360 Live redet Klartext! 4 Seiten!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Patrick Bach über Battlefield 3
- 06 Hitman: Absolution
- 07 Far Cry 3
- 07 Quake 5
- 08 Need for Speed: The Run
- 08 The Witcher 2
- 09 Wii 2 gegen Xbox 360
- 09 Assassin's Creed: Revelations
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Duke Nukem Forever
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 18 Mass Effect 3
- 22 Deus Ex: Human Revolution
- 25 Max Payne 3
- 28 Gears of War 3
- 32 Ridge Racer Unbound
- 33 Dark Souls
- 34 Ace Combat: Assault Horizon
- 34 Inversion
- 35 Soul Calibur 5
- 35 Bodycount
- 36 Alice: Madness Returns
- 38 Driver: San Francisco
- 40 60 Minuten mit... Transformers: Dark of the Moon

TEST

- 14 Dungeon Siege 3
- 46 L.A. Noire
- 50 Red Faction: Armageddon
- 52 Brink
- 55 The First Templar
- 56 Hunted: Die Schmiede der Finsternis
- 60 Dirt 3
- 63 SBK 2011
- 63 Cabela's Dangerous Hunts 2011
- 63 Thor
- 64 Lego: Pirates of the Caribbean

**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****Spartipps,
Zubehörtests****Forum, News
und mehr**

- 72 Outland
- 72 Trouble Witches Neo!
- 72 Fancy Pants Adventures
- 72 Might & Magic: Clash of Heroes

POSTER

- 41 Call of Juarez
- 43 Dungeon Siege 3

REPORTAGE

- 65 Wer hat Angst vorm Schattenmann?
Mysteriöse Spielecharaktere

SPEZIAL

- 68 Indie Games Invasion

COMMUNITY

- 70 Mecker-Ecke
- 70 Interview mit VISA Honey
vom Clan Visa
- 72 Community Arcade
- 73 Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74 Aktion Lesertest: Homefront
- 75 Nachgefasst bei: Portal 2
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Hardware des Monats:
Roxio Game Capture
- 79 Spartipps des Monats: Guitar Hero 5,
Lego Indiana Jones, Medal of Honor,
Sacred 2, Band Hero, Red Faction:
Guerrilla
- 79 Red Faction: Armageddon – Command
& Recon Edition
- 80 Zubehörtest: Razer Onza Controller,
Bullet Controller, Wandhalterung
- 81 Spieltermine

SERVICE

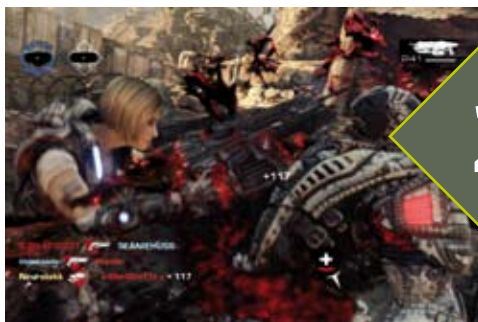
- 11 Abo
- 45 Impressum
- 82 Vorschau

COVERTHEMA**14 DUNGEON SIEGE 3**Schätze horten, Monster schlitzen, Held aufleveln:
der potenzielle Diablo-Killer im Exklusiv-Test!**TOPSPIELE****22** Deus Ex: Human
Revolution

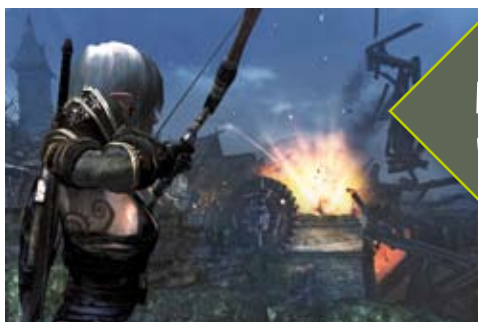
- 32 Ridge Racer Unbounded
- 33 Dark Souls
- 34 Ace Combat: Assault
Horizon

**25** Max Payne 3

- 36 Alice: Madness Returns
- 38 Driver: San Francisco
- 50 Red Faction: Armageddon

**28** Gears of War 3

- 52 Brink
- 55 The First Templar
- 60 Dirt 3

**56** Hunted: Die Schmiede
der Finsternis

- 64 Lego: Pirates of the
Caribbean
- 72 Outland

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ENTHÜLLUNG	SPIELE-INDUSTRIE	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Patrick Bach über Battlefield 3	Need for Speed The Run	Wii 2 gegen Xbox 360	Duke Nukem Forever	Charts

✦ DER HEISSE STUHL Patrick Bach

Die »Battlefield«-Serie zählt vor allem auf dem PC zu den ganz großen Online-Shootern. Mit der Auskopplung »Bad Company« haben die Macher zudem bewiesen, dass sie auch Konsolen und Einzelspieler-Modi beherrschen. In »Battlefield 3« soll nun beides zusammenfließen. 360 Live hat sich den Ausführenden Produzenten Patrick Bach geschnappt und ihn einem Verhör unterzogen...



BIO

Name | Patrick Bach

Firma | EA DICE

Position | Ausführender Produzent

Arbeitet gerade an | Battlefield 3

Schon gewusst? | Patrick Bach hat seine Karriere 2002 beim kleinen Studio Digital Illusions CE AB begonnen. Danach wechselte er zu mehreren anderen Entwicklern, nur um letztlich zu seinem ehemaligen Arbeitgeber zurückzukehren – aus dem zwischenzeitlich eines der renommiertesten Studios der Welt geworden ist.

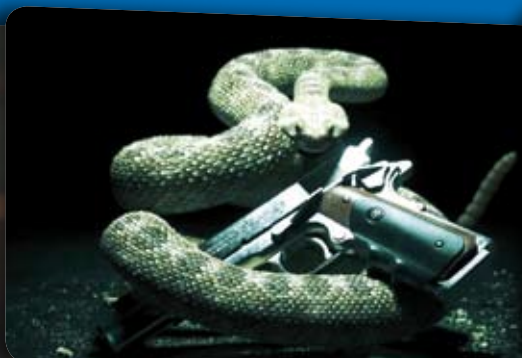
Der Name »Battlefield« steht seit 2002 für gigantische Online-Schlachten und packende Kriegsszenarien. Zuletzt hat das schwedische Studio DICE mit »Bad Company 2« gezeigt, was es auf dem Kasten hat: überragende Waffensounds, eine schräge, aber mitreißende Story und all das abgerundet mit beinhardt Online-Gefechten. Jetzt aber wollen die Macher zur Hauptreihe zurückkehren: »Battlefield 3« soll »Call of Duty« ein für alle Mal in seine Schranken verweisen.

»Es sind fast sechs Jahre seit Battlefield 2 vergangen«, erklärt der Ausführende Produzent Patrick Bach. »Da wurde es jetzt einfach Zeit. Bedacht haben wir ein Konzept entwickelt, das einfach mehr wird als ein Aufguss der alten Suppe.« Heißt: Erstmals soll ein waschechtes »Battlefield« auch eine richtige Solo-Kampagne mit einprägsamen Charakteren und einer fesselnden Story bieten. »Storytelling-Erfahrung, Technik-Know-how – all das haben wir in den letzten Jahren gesammelt. Aber keine Angst: Der Mehrspieler-Modus wird keinesfalls darunter leiden«, versichert der Entwickler. Bedenkt man, dass der Mehrspieler-Part von »Bad Company 2« noch immer eifrig gespielt wird, bleibt die Frage, ob sich DICE mit »Battlefield 3« nicht selbst Konkurrenz macht? »Das beabsichtigen wir eigentlich nicht. Wir wollen, dass alle unsere Games gerne gespielt werden. Aber es ist so: Das Team hat sich fest vorgenommen, das bisher beste Battlefield zu erschaffen. Entsprechend hoffen wir, dass so viele Spieler wie möglich an dieser Erfahrung teilhaben werden.«

Ob's gelingt? Aktuell sieht's ja so aus, als würden nur PC-Spieler die volle »Battlefield 3«-Breitseite abkriegen – Konsoleros müssen aus technischen Gründen mit

einer abgespeckten Version vorliebnehmen. Dazu Bach: »Ja, das stimmt. Wie schon Bad Company 2 unterstützt auch Battlefield 3 auf Konsole nur 24 Spieler. Die PC-Version kann dank höherer Leistung bis zu 64 Spieler stemmen. Als Konsequenz bleiben einige Mehrspieler-Karten PC-Spielern vorbehalten.« Gleichzeitig versichert er aber, dass weder die Atmosphäre noch der Einzelspieler-Part darunter leiden werden. Eine Aussage, die 360 Live nach bisherigen Spieleindrücken nur bestätigen kann. Aber wie schaffen die Schweden es eigentlich, dass alles so realistisch rüberkommt? Ist DICE selbst mit Waffe und Marschgepäck durch den Schlamm gerobbt? »Ja, wir haben viel Feldforschung betrieben, uns auf Schießstände des Militärs begeben. Gleichzeitig nutzten wir diese Gelegenheit, um Audiomaterial zu sammeln«, verdeutlicht Bach. »Zudem stehen uns verschiedene Armeeberater zur Seite: einer für die Militärsprache, einer fürs Waffen-Handling und so weiter.«

Und wie schaut's mit Download-Inhalten aus? Schließlich hat »Bad Company 2« mit »Vietnam« eine gigantische Erweiterung erhalten. Ist so etwas auch geplant? »Möglich. Wir haben schon jetzt die Erweiterung Back to Karkand enthüllt, welche beliebte Karten aus Battlefield 2 zurückbringt. Dank Frostbite-2.0-Engine natürlich mit stark verbesserter Grafik und ganz neuen Möglichkeiten. Jeder, der das Game vorbestellt, bekommt diesen Zusatz übrigens gratis. Längerfristig gesehen werden sicherlich mehr solcher Inhalte kommen. Doch darf man nicht vergessen, dass sie Zeit brauchen. Vietnam zum Beispiel verschlang acht Monate. Aber glaub mir, für Battlefield 3 haben wir noch größere Pläne...«



» Das Team hat sich fest vorgenommen, das bisher beste Battlefield zu erschaffen. «

Patrick Bach, EA DICE



klein- GEDRUCKT

FAR CRY 3

✦ Neues aus der Gerüchteküche: Offensichtlich soll kommenden Monat »Far Cry 3« enthüllt werden. Wurde der zweite Teil der Ego-Shooter-Reihe noch von Ubisoft Montreal entwickelt, soll Teil Drei wieder beim »Far Cry«-Erfinder Crytek heranreifen. Das Studio selbst möchte nur diesen Kommentar abgeben: »Wir haben gerade definitiv mehr als zwei Spiele in der Mache.«

QUAKE 5 UND WOLFENSTEIN 2

✦ Aktuell ist id Software noch voll mit den Arbeiten an »Rage« und »Doom 4« ausgelastet. Dennoch denken John Carmack und Kollegen bereits über Fortsetzungen von »Quake« und »Wolfenstein« nach. »Wir sind selbst Gamer. Und was unsere Kunden wollen, wollen wir meist auch«, sagt Jason Kim, Produzent bei id Software. »Ich glaube, dass wir diesen Spielen neues Leben einhauchen könnten.«

ALAN WAKE 2?

✦ Entwickler Remedy selbst hat es bestätigt: Ein neues »Alan Wake« ist auf dem Weg. Doch wie das finnische Studio mitteilte, sei es kein »Alan Wake 2« oder irgendein Download-Inhalt. »Fans werden sich freuen zu hören, ja, mehr Alan Wake kommt«, sagte Game-Designer Oskari Häkkinen. »Aber es gibt auch Nicht-Alan-Kenner die Chance, noch auf den Zug aufzuspringen.« Wann's so weit sein könnte? Vielleicht schon Herbst 2011.

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

HITMAN: ABSOLUTION

Keine Vergebung, für niemanden. Auch nicht für den Auftragskiller Nummer 47, der 2012 endlich zurückkehren soll. Und zwar gnadenloser denn je. Im letzten Teil der Serie, »Blood Money«, hat sich Agent 47 – Achtung Spoiler – nach einem Blutbad auf seiner eigenen Beerdigung abgesetzt. Sein ehemaliger Arbeitgeber, The Agency, hat ihn aus den Augen verloren. In »Absolution« wird die Story um den glatzköpfigen Killer nun fortgeschrieben. Denn der Hitman wurde aufgestöbert: Polizei, Geheimdienste und seine ehemaligen Verbündeten wollen ihn tot sehen – endgültig. Wie immer findet sich Codenummer 640509-040147 wenig später als Rädchen in einer gigantischen Verschwörungsmaschinerie wieder – eine Tatsache, die ihn

ungewollt dazu zwingt, mehr über seine eigene Herkunft, seine Motivation, sein Tun und Handeln und dessen Folgen herauszufinden.

In Sachen Gameplay setzt »Absolution« auf Tradition. Taktisch geplante Attentate, Verkleiden und Schleichen, ungesehen und hinterrücks Gegner aus dem Verkehr ziehen – das soll einmal mehr im Vordergrund stehen. Doch auch spektakuläre Action-Szenen und neue spielerische Möglichkeiten sollen einfließen. Übrigens: Wer befürchtet, dass das hier zu stark in Richtung Dauerballerei Marke »Kane & Lynch« abdriftet, kann laut Entwickler IO Interactive beruhigt sein. Mehr Infos und klaviersaitenlange Eindrücke aus dem Spiel in der nächsten Ausgabe.

FILMPRODUZENT JERRY BRUCKHEIMER...
...arbeitet mit einem eigenen Studio an drei Videospielen. 360 Live orakelt: Eines davon ist zu »Bad Boys«.
SPLINTER CELL 6...
...wird bald enthüllt. Spätestens zur E3 soll es erste harte Fakten geben.
PORTAL 2...
...soll im Sommer seinen ersten Gratis-Download erhalten. Geplant sind neue Testkammern, Ranglisten und mehr.

✖ DAS RENNEN GEHT WEITER

NEED FOR SPEED THE RUN



» Dies ist das Jahr, in dem Need for Speed in eine ganz neue Dimension eintritt. «
Jason DeLong, Produzent

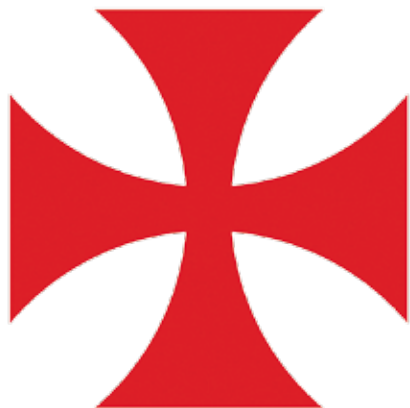
Ein Rennen quer durch die USA, brutale Verfolgungsjagden mit Cops und Kontrahenten, gespickt mit starken Charakteren und einer fesselnden Story: Das alles soll »Need for Speed: The Run« in die Venen von Rennspiel-Fans pumpen. Der neue Abkömmling der Racing-Serie war am 29. April eher irrtümlich angekündigt worden. Der britische Online-Händler Shopto.net hatte das Game für den 18.11.2011 gelistet und nebst Packung auch den Teaser-Trailer veröffentlicht. Geheimhaltung? Für Electronic Arts nicht mehr möglich. Vermutlich hätte »The Run« als Überraschung auf der Spielemesse E3 enthüllt werden sollen, die Anfang Juni startet.

In dem vom Rest der »Need for Speed«-Reihe losgelösten Game sollen wie schon bei der Simulation »Shift« neue Territorien ausgelotet werden. Alles dreht sich um Hauptcharakter Jack, einen waghalsigen Fahrer. Er soll in einem Rennen ohne Verbündete und ohne Regeln, gejagt von der Polizei, von San Francisco aus quer durch die USA bis nach New York

rasen. Offensichtlich haben sich die Macher – wie schon bei »Undercover« und »Pro Street« – von illegalen Straßenrennen wie Gumball 3000 und dem Film »Auf dem Highway ist die Hölle los« inspirieren lassen. Heißt: Der Spieler wird hier etappenweise gegen zahlreiche Kontrahenten antreten, die in verschiedensten Wagen, vom Muscle Car bis zum Edleraser, an den Start gehen. »Dies ist das Jahr, in dem Need for Speed in eine ganz neue Dimension eintritt«, prophezeit Jason DeLong, Ausführender Produzent des Games.

Zumindest grafisch könnte das funktionieren. Denn »The Run« nutzt die »Frostbite 2«-Engine, die auch bei »Battlefield 3« zum Einsatz kommt. Folglich wundert's kaum, dass im Trailer bereits Erdrutsche, imposante Crashes und dergleichen zu sehen sind. Ob der Spieler allerdings, wie in »Split/Second«, auch aktiv die Umgebung demolieren kann, dazu schwieg sich EA noch aus. Weitere Informationen und ein ausführliches Preview in der kommenden Ausgabe.

✖ VERSCHWÖRUNG?



TEMPELRITTER GEGEN BRUTALO-SPIELE

Von wegen Verschwörungstheorie. Sie existieren auch abseits von Filmen, Videospielen und Geschichtsbüchern: die Tempelritter. In Deutschland haben sich die selbst ernannten Ahnen der christlichen Krieger etwa im »Ordo Supremus Militaris Templi Hierosolymitani Großpriorat Deutschland e.V.« organisiert – und fordern jetzt ein striktes Verbot von Videospielen mit »negativem Inhalt«. Gemeint sind Gewalt, Folter, Mord und Totschlag. Ein Antrag mit dieser Forderung sowie dem Plan, Crytek und andere Entwickler für die Herstellung pädagogisch wertvoller Computerspiele zu gewinnen, wurde von den Tempelrittern auch bei der Enquete-Kommission für Internet und digitale Gesellschaft der Bundesregierung eingereicht. Die Kommission will diesen prüfen und 2012 ein Ergebnis dazu präsentieren.

✖ JETZT DOCH FÜR KONSOLE

WITCHER 2

Es ist eines der größten Games für PC im Jahr 2011. Das Rollenspiel »The Witcher 2: Assassins of Kings« vom polnischen Studio CD Projekt ist düster, dreckig und schaut verdammt gut aus. Das Vorgängerspiel, »The Witcher«, welches auf der gleichnamigen Buchreihe um den Monsterjäger Geralt basiert, hat seit seinem Erscheinen 2007 Kultstatus erlangt. Schließlich mixen Buch und Spiel dunkle Fantasy-Geschichten gekonnt mit dem Stil von Spaghetti-Western. Jetzt kündigte Michal Kicinski, Gründer des Entwickler-Studios, an: »The Witcher 2 erscheint auch für Konsole.« Während die PC-Version jedoch schon seit dem 17. Mai 2011 im Laden liegt, müssen sich Konsoleros noch drei bis vier Monate gedulden.



× ÜBERRASCHUNG?

WII 2 GEGEN XBOX 360

Nintendo will Microsoft und Sony hinterrücks einen harten Schlag versetzen: Zur Anfang Juni stattfindenden US-Spielemesse E3 wird der Unterhaltungsgigant seine neue Konsole in spielbarer Form präsentieren. Diese Information gilt als bestätigt. Nur die Details sind noch nebulös. Vom Codenamen »Project Café« ist die Rede. Worum es sich dabei handelt, wollen verschiedenste Quellen von Insidern und offiziellen Stellen erfahren haben: leistungsstärker als die Wii soll sie sein und sogar mehr Power bieten als die Xbox 360. Ob das Gerät tatsächlich über einen Funk-Controller samt integriertem 6-Zoll-Touchscreen mit einer Auflösung von 800x480 Pixel verfügt, ist jedoch noch pure Spekulation. Ebenso der Sinn dieser Art von Controller: Soll er Mehrspieler-Erfahrungen möglich machen, bei denen jeder Mitspieler bestimmte Gameplay-Elemente nur für sich zu sehen bekommt? Oder gar dazu dienen, dass jeder in der Wohnung wann immer er möchte auf die Konsole zugreifen kann? Alles noch Spekulation. Gleiches gilt für einen Film-Streaming-Dienst und Module im Super-Nintendo-Format. Eines hat Nintendo-Chef Satoru Iwata aber bestätigt: »Nintendo plant nicht, auf Eingabegeräte zu verzichten.«

Wenn auch nur die Hälfte der vermeintlichen Fakten zutrifft, dann könnte die neue Konsole Xbox 360 und Playstation 3 tatsächlich gefährlich werden. Allein die höhere Leistungsfähigkeit würde für

manche ein Kaufargument darstellen. Wenn Nintendo dann noch seiner Niedrigpreis-Politik treu bleibt und für ein gutes Angebot an namhaften Starttiteln sorgt, wäre der Clou perfekt. So oder so wird die Enthüllung eine Überraschung. Denn ange-

lich hat Nintendo selbst Gerüchte und sogar falsche Bilder der angeblichen »Wii 2« im Web gestreut, um Verwirrung zu stiften und falsche Erwartungen zu wecken, die dann mit etwas gänzlich Revolutionärem übertroffen werden.



× NOCH EIN VERSEHEN?

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Alles fließt zusammen: Mit »Assassin's Creed: Revelations« steht im November der vierte Ableger der Attentäter-Reihe an. Erneut schlüpft der Spieler in die Haut des derzeit über 50 Jahre alten Ezio, der diesmal in Konstantinopel, dem heutigen Istanbul, sein Unwesen treibt. Mysteriöse Siegel sind sein Ziel: und die erlauben es ihm, sich in das Leben von »Assassin's Creed«-Held Altaïr zu versetzen. Auch sonst hat sich einiges getan. Mit dem sogenannten »Hookblade« kann sich Ezio in einer Art Seilrutschen-System durch die Stadt bewegen. Überdies kann der alternde Attentäter Bomben basteln und die Lager der Tempel – das Pendant zu den Borgia-Türmen – überfallen und für seine Zwecke dienstbar machen. Traditionelle Nebenmissionen werden hingegen gestrichen. Stattdessen wird es immer wieder zufällige, in die Spielwelt gestreute Ereignisse geben: Mal musst du den Überfall auf einen Händler vereiteln, mal einen fiesen Killer zur Strecke bringen. Das alles soll »Revelations« dynamischer machen als seine Vorgängerspiele. XXL-Preview im nächsten Heft.



× LICHT AUS



METRO 2033 LAST LIGHT

Nachrichten von Mütterchen Russland: Nach dem Erfolg des Horror-Shooters »Metro 2033« arbeitet das Studio 4A Games aus Kiew am Nachfolgespiel. Orientierte sich »Metro 2033« noch stark an der gleichnamigen Buchvorlage, soll das beim Folgetitel etwas anders sein. Denn der wird, so Informationen der russischen Seite 3dnews.ru, nicht den Namen »Metro 2034«, sondern »Metro 2033: Last Light« tragen. Registrierungen von entsprechenden Webdomains wie metrolastlight.com scheinen das zu bestätigen.

Entgegen der Romanfortsetzung von Dmitri Gluchowski, die sich vom ersten Helden Artjom abwendet, wird der Spieler den jungen Russen im neuen Spiel also weiter durch die finsternen und von Mysterien erfüllten Tunnel der Moskauer Metro begleiten – Mutanten, Faschisten und Kommunisten inklusive. Bestätigen mag Hersteller THQ das allerdings noch nicht.

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Jean-Sebastien Decant, der Leitende Designer von »Driver: San Francisco«, liebt schnelle Autos und rasante Action-Filme mit qualmenden Reifen. Nur einen Führerschein hat er selbst nicht. Dafür aber jede Menge Auto-Experten, die ihm in Sachen Fahrgefühl mit Rat und Tat zur Seite stehen.

✖ **Zahl:** 168.000. So viele Exemplare wurden vom 2008 veröffentlichten, Xbox-360-exklusiven Action-Rollenspiel »Too Human« verkauft. Verkaufstechnisch ein Flop, insbesondere wenn man bedenkt, dass das Game schon 1999 für den Game Cube hätte erscheinen sollen. Jetzt plant Entwickler Silicon Knights trotzdem, die als Trilogie gedachte Serie fortzuführen.

✖ **Zitat:** »Es stimmt. Es ist wahr, dass dich ein Mehrspieler-Modus länger an ein Spiel bindet und noch einige andere Vorteile mit sich bringt. Aber das ist nur von Bedeutung, wenn du einen Weltklasse-Mehrspieler-Modus hast«, sagt »Bioshock«-Erfinder Ken Levine.

Aus der Redaktion

✖ Der Flug ist gebucht und das Hotel reserviert. Im Juni geht's für Michael auf zur weltgrößten Spielmesse E3 nach Los Angeles, wo ein Marathon an Pressekonferenzen und Probespiel-Terminen wartet. Dazu Interviews mit Jungs wie Peter Molyneux, Cliff Bleszinski und Ken Levine. Davon ging's schon für Sabine in fremde Lande, nämlich nach Dubai, um die kommenden Hits von Namco Bandai unter die Lupe zu nehmen. Die volle Info-Ladung gibt's im Preview-Teil. Was sie sonst so erlebt hat, erfährst du auf blog.360-live.de!

WAS UNS BEWEGT

✖ Zwei Kameraden verlassen das Deck. Mit Tränen in den Augen verabschieden wir unsere Praktikanten Michael Moser und Stefan Mayr, die uns in den vergangenen sechs Monaten tatkräftig unterstützt haben – auch in dieser Ausgabe. Wir wünschen ihnen alles Gute und hoffen natürlich auf ein baldiges Wiedersehen. Ferner rätseln wir noch darüber, wie Kollege Markus an seinen abstrus hohen Gamerscore von rund 149.000 Punkten gekommen ist, den er seit Jahren in seinem privaten Gamertag pflegt. Was muss er dafür bloß alles gespielt haben?! Was sonst so bei uns abgeht? Das erfährst du auf Facebook unter www.facebook.com/360livemagazin und bei Twitter unter twitter.com/360livemagazin.



360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

DUKE NUKEM FOREVER

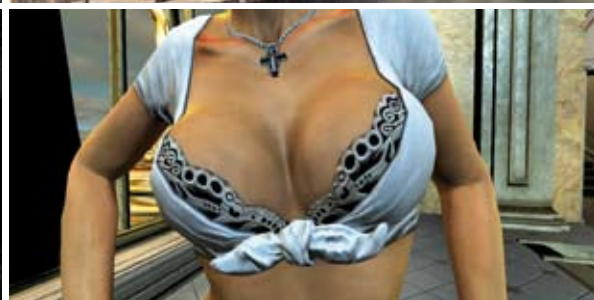
Nimm nur das Pad in die Hand, der Duke besorgt den Rest – auch im Mehrspieler-Modus. Dieser soll laut »Duke Nukem Forever«-Entwickler Randy Pitchford mehr Laune machen als der von »Call of Duty: Black Ops« und »Halo: Reach«. Und Randy könnte Recht behalten – zumindest nach dem zu urteilen, was 360 Live kürzlich anspielen durfte. Denn hier geht's nicht um Taktik oder Raffinesse, sondern um maximalen Spielspaß. Das zeigen auch die verfügbaren Modi: bis zu acht Spieler treten in »Dukematch«, »Team Dukematch«, »Capture the Babe« sowie »Hail to the King« auf zehn Karten gegeneinander an. Natürlich handelt es sich dabei um Abwandlungen von Deathmatch, Team-Deathmatch, Flaggenklau und dem allseits beliebten Hügelkönig aus »Halo«. Nur eben mit deutlich durchgeknallteren Waffen und einer gehörigen Prise derbem Humor...

Auf der Karte »Duke Burger« rennst du mit der Pumpgun in der Hand vorbei an gigantischen Burgerbratern und Kassiertresen. Veteranen ahnen es schon: Alle Spieler sind geschrumpfte Versionen ihrer selbst und die Umgebung ein Fastfood-Restaurant. Und los geht's! Raketen sausen umher, Explosionen, wohin das Auge blickt. Dann springt ein Duke im blauen Shirt hinter einer Kasse hervor. RT-Schultertaste und: Flatsch! Eine Schrotladung fegt den Kerl hinweg – während neben dir schon die nächste Rakete einschlägt. Dein Konter: Einfach mal wild herumballern, irgendjemanden wird's schon erwischen. Geil, funktioniert! Doch dann faucht ein Lichtstrahl

durch die Luft. Holy shit, irgendeiner hat wohl die Railgun entdeckt. Aber schon Sekunden später ist Mann wieder im Spiel. Und endlich: eine Steroid-Packung. Einmal gesammelt, darf der Duke zwar keine Waffen mehr nutzen, prügelt aber mit einem Faustschlag alles nieder, was ihm in die Quere kommt. Wohoo!

Sowieso gilt: Die Waffen sind die Spaßbringer. Der Shrinker etwa schrumpft die Gegner auf Mäusegröße. Anschließend können sie zwar noch ballern, aber kaum Schaden anrichten. Der Freezer friert alles zu Eisblöcken, derweil Devastator und Ripper-Gun mit ihrer puren Feuerkraft sowieso jeden nieder-mähen. Dazu kommen Extras wie das Duke-Hologramm und der Klassiker, das Jetpack. Ach ja, verschiedene Charaktere tritt in »Capture the Babe« Rot gegen Blau an. Das Ziel? Statt der Flagge das gegnerische Babe entwenden, das – über die Schulter des Duke gelegt – hin und wieder zu kreischen beginnt. Ein Klaps aufs sexy Hinterteil beruhigt die knapp bekleidete Dame aber sogleich.

Das alles spielt sich herrlich chaotisch, rasant und spaßig. Hinzu kommt, dass Kills Punkte bringen, die wiederum in Geschwindigkeit, Gesundheit und weitere Fähigkeiten-Upgrades investiert werden dürfen. Komplex? Nein. Anspruchsvoll? Von wegen. Spaßig? Auf jeden! Oder um den Duke zu zitieren: Verdammt, bin ich gut!



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch die actiongewaltige Mehrspieler-Sensation »Brink« von Bethesda dazu. Der Ego-Shooter begeistert besonders durch die grandiose Gegner-KI im Acht-Spieler-Koop.

Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben!

Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du die intelligente Teamspiel-Granate »Brink« gegen eine Zuzahlung von nur 10 Euro erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
7.3
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 »Brink« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Brink« 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 »Brink« als Abo-Geschenk dazu erhalten. USK: ab 16 Jahren. Einmalige Zuzahlung: 10,- Euro. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

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 21.04.2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende April 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Indiziert	WB Games
2	Kinect mit Kinect Adventures	Microsoft
3	FIFA 11	Electronic Arts
4	Portal 2	Electronic Arts
5	Kinect Sports	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende April 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Indiziert	WB Games
2	Mortal Kombat	Warner Bros.
3	Kinectimals	Microsoft
4	L.A. Noire	Rockstar Games
5	Call of Duty: Black Ops	Activision

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Super Street Fighter IV Arcade Edition	Capcom
2	Steins;Gate Double Pack	5pb.
3	Steins;Gate	5pb.
4	Monster Hunter: Frontier	Capcom
5	El Shaddai: Ascension of the Metatron	Ignition Entertainment

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

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

GEARS OF WAR 3

1

Hersteller | Microsoft

52%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Aller guten Dinge sind drei – zumindest was Marcus Fenix anbelangt: Seine Geschichte wird nämlich diesmal wirklich beendet. Deswegen verabschiedet man sich laut Producer Rod Fergusson aber keineswegs vom »Gears«-Universum.



BRINK

2

Hersteller | Bethesda

31%

Tendenz



Macher Splash Damage ist davon überzeugt, dass Online-Rollenspiele mit Shooter-Fokus die Zukunft sind. Dem Studio selbst sei ein solches Projekt jedoch zu aufwendig. **Einschätzung | sehr gut**



GRAND THEFT AUTO 5

3

Hersteller | Rockstar Games

26%

Tendenz



Laut US-Onlinehändler Gamestop kommt das Ding am Donnerstag, den 15. Januar 2012. Ob das hinhaut? Nach der diesjährigen E3 sind wir hoffentlich schlauer. **Einschätzung | sehr gut**



4 L.A. Noire

25% **Einschätzung | sehr gut**

5 Mass Effect 3

24% **Einschätzung | sehr gut**

6 Forza Motorsport 4

23% **Einschätzung | sehr gut**

7 Halo 4

22% **Einschätzung | sehr gut**

8 Rage

21% **Einschätzung | sehr gut**

9 Batman: Arkham City

19% **Einschätzung | sehr gut**

10 Bioshock Infinite

17% **Einschätzung | sehr gut**

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

HALO: REACH

1

Hersteller | Microsoft

50%

Tendenz



360-Wertung | 9.0

Deine Chance: Entwickler Bungie sucht auf seiner Homepage für sein geheimes Projekt – vermutlich ein Science-Fiction-Online-Rollenspiel – noch Beta-Tester.



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

2

Hersteller | Electronic Arts

40%

Tendenz



DICE kann die neue Konsolengeneration kaum erwarten. »Battlefield 3« reize die 360 voll aus. Die »Frostbite-2«-Engine könne aber viel mehr, so Produzent Patrick Bach. **360-Wertung | 8.9**



ALAN WAKE

3

Hersteller | Microsoft

30%

Tendenz



Verständlich: »Silent Hill: Downpour«-Produzent Devin Shastky ist über die Vergleiche zu »Alan Wake«, die nach Veröffentlichung neuer Bilder aufkamen, nicht sehr erfreut. **360-Wertung | 8.5**



4 Final Fantasy XIII

24% **Wertung | 9.3**

5 Mass Effect 2

23% **Wertung | 8.9**

6 PES 2011

22% **Wertung | 9.2**

7 Red Dead Redemption

21% **Wertung | 9.2**

8 Brütal Legend

12% **Wertung | 8.0**

9 CoD: Modern Warfare 2

11% **Wertung | 9.1**

10 Castlevania: Lords of Shadow

10% **Wertung | 8.8**

LESER-VOTINGS

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

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

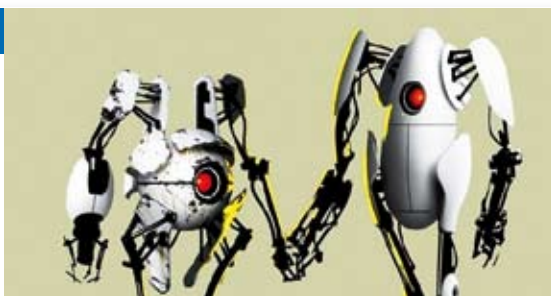
PORTAL 2

1

Hersteller | Electronic Arts

Prototyp: »Größer, besser, schwerere Rätsel, was will man mehr? Nach dem schon grandiosen ersten Teil ein wahrlich würdiger Nachfolger! Ich gebe 9.0.«

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
9.3



VIRTUA TENNIS 4

2

Hersteller | Sega



Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
8.5

Timmiboy95: »Dank überarbeiteter Steuerung und verbessertem Tutorial wirkt's auf mich sehr einsteigerfreundlich. Kurz und knapp: Es ist das bisher beste Tennisspiel! 9/10.«

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

3

Hersteller | Codemasters



Leserwertung
8.1
360-Live-Wertung
8.5

Ollimann: »Bis jetzt gefällt es mir ganz gut. Hübsche Grafik, gute Sprachausgabe, Steuerung ist auch okay, nur leider ist die KI nicht ganz gelungen.«

4 Catherine

Hersteller | Atlas

Leser-Wertung | 7.0

360-Live-Wertung | 8.2

SaschaAsh: »Ziemlich abgefahrte und saftige Anime-Horror-Puzzler-Kombi mit einem Schuss Erotik. Nur was für Fans dieser Sparte. Ich find's interessant, daher 7/10.«

5 WWE All Stars

Hersteller | THQ

Leser-Wertung | 7.0

360-Live-Wertung | 7.9

CROK ODILE: »Ganz witzig bisher!«

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

RAGE

1

Hersteller | Bethesda

Andy the X: »Wenn der neue Shooter von idSoftware kommt, dann wird er alles sowohl grafisch als auch Gameplay-technisch in den Schatten stellen! Die ersten Ingame-Szenen sind beeindruckend.«

Leser-Potenzial
9.2
360-Live-Potenzial
9.0



BRINK

2

Hersteller | Bethesda



Leser-Potenzial
9.2
360-Live-Wertung
7.3

Style-Killaaa: »Ein Parkour-Shooter mit selbst kreierten Helden hört sich nach einem absolut genialen Spiel an!«

DIRT 3

3

Hersteller | Codemasters



Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Wertung
8.8

Heckinator: »Endlich legen die Entwickler wieder den Fokus stärker auf die Etappenrennen. Daumen hoch und Schroth-Gurt an.«

4 Prey 2

Hersteller | Bethesda

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.0

Christoph1712: »Die Gravitations-Spielereien haben Prey besonders gemacht. Sollten sie nur noch rudimentär drin sein, wäre wieder eine Innovation im Genre gestorben.«

5 Warhammer 40K: Space Marine

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

SaschaAsh: »Wenn es eine geile Story bietet, könnte es durchaus ein Hammerspiel werden. Sieht klasse aus, wie ein Mix aus Killzone und Gears of War 3.«

✖ 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

WAS HÄLTST DU VOM ONLINE-PASS?

Sollte das Schule machen?

Ich kann die Hersteller verstehen, halte es aber für einen falschen Schritt	39%
Ich finde Online-Pässe total beknackt. Warum machen die so was?	26%
Ich finde es berechtigt, dass Raubkopierer und Second-Hand-Käufer damit ausgegrenzt werden	21%
Ich boykottiere Spiele mit so einem System grundsätzlich!	14%

LENKRAD ODER STANDARD-CONTROLLER, DAS IST HIER DIE FRAGE!

Was ist eher dein Ding?

Klarer Fall, ich bleib beim Gamepad!	48%
Präzise geht's nur mit Lenkrad	30%
Die sind mir zu teuer, leider...	19%
Ich mag generell keine Lenkräder	3%

ACTION-ROLLENSPIELE AUF KONSOLE – BITTE MEHR DAVON ODER BLOSS HINFORT DAMIT?

Genau dein Ding oder Finger weg?

Geiler Scheiß, bitte mehr davon!	50%
Naja, das Genre tangiert mich nur peripher	28%
Nur, wenn die Steuerung auch ohne Maus und Tastatur rockt	22%
Bloß nicht, da schlafen mir ja die Finger ein!	0%

Erhältlich | 17. Juni 2011

**DEUTSCHLANDS
ERSTER XBOX-TEST
NUR IN 360 LIVE**

Das Spiel in Zahlen

4 Helden, jeder repräsentiert eine Charakterklasse: Lucas den Schwertkämpfer, Katarina die Fernkämpferin, Reinhart den Magier und Anjali den Feuergeist – ein Allround-Talent; 3 Schwierigkeitsstufen, 47 Slots für Spielstände, 1 frei justierbare Kamera, 9 ausbaubare Fähigkeiten pro Heldenklassen, über 25 Stunden Gameplay fürs einmalige Durchspielen der Kampagne auf Normal mit einer Figur, 49 nützliche Hilfetexte.



kurz&knapp

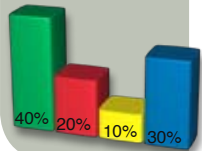
Hersteller | Square
Enix
Entwickler |
Obsidian Entertainment
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Kooperativ aus der Iso-Ansicht Monster jagen – was kann es Schöneres geben...

das ist drin

- Auf sie mit Gebrüll!
- Blocken
- Cool bleiben
- Dresche kassieren



DUNGEON SIEGE 3

Vier Helden gegen den Untergang eines ganzen Königreichs: »Dungeon Siege 3« liefert feinste Action-Rollenspiel-Kost, wird dir garantiert den Schlaf rauben und muss auch Vergleiche mit dem PC-Genre-Klassiker »Diablo 2« nicht scheuen.

Da sitz ich nun, Montag, 02:10 Uhr in der Nacht – mal wieder. Leichtes innerliches Frösteln, das rechte Bein wippt hektisch auf und ab, die Augen schon ein bisschen zusammengekniffen. Dem ständigen Gähnen kann ich nur durch regelmäßiges Einwerfen von in Schokolade gepresstem Espresso beikommen. Ziemlich bescheuert, wenn man's mal nüchtern betrachtet: Alle Welt schläft, tankt neue Energie für den nächsten Arbeitstag, nur ich nicht, ich spiele das Action-Rollenspiel »Dungeon Siege 3«, starre hochkonzentriert gen Fernsehgerät, vergleiche wie ein Finanzbeamter Zahlenkolonnen und denke wieder und wieder immer nur an das eine: »Komm schon, diesen Stufenaufstieg schaffst du noch! Jetzt reiß dich mal am Riemen, noch 1.718 Erfahrungspunkte – Kinderkram! Wäre doch gelacht, wenn die nicht in den nächsten 15 Minuten noch aufs Konto wandern.«

Doch zu früh gefreut, denn das aus der Iso-Perspektive dargestellte Fantasy-Reich Ehb fordert mich immer wieder aufs Neue heraus, hetzt mir immer neue, durch und durch feindselig gesinnte Gestalten entgegen. Ging's eben noch gegen rasend schnelle, jedoch nicht sonderlich widerstandsfähige Kristallspinnen mit funkelndem Chitinpanzer, stampfen nun gleich zwei riesige Drakenwyn heran. Wild entschlossen nehmen die zähnefletschenden Mischwesen aus Werwolf und Höhlentroll Kurs auf KI-Partner Lucas. Erst markerschütterndes Gebrüll, dann träge, aber heftige Prankenhiebe. Aufwärtshaken von links, eine Gerade von rechts – Lucas steckt in der Klemme und steht zu allem Übel mit dem Rücken an einer kahlen Felswand. Schneller und schneller saust sein Lebensbalken nach unten, derweil Magier Reinhart – das bin ich – unweit entfernt noch garstige Gargoyles mit Elektroblietzen aus der Luft pflückt. Wie in einem Blutransch prügeln die Drakenwyn auf Lucas ein,



Doppel-D tut dem Auge nicht weh: Nicht nur im Umgang mit Feuerwaffen kann Katarina herausragende Qualitäten vorweisen.

*** Unfreiwillig komisch****SCHMUNZELN ERLAUBT**

Brutales Stirnband des Heiligtums, Grimmige Robe der Vitalität, Heroische Unterhosen des Heiligtums, Geschickte Schuhe der Entschlossenheit – was die Eindeutigkeit einiger Ausrüstungsgegenstände angeht, wirkt »Dungeon Siege 3« zuweilen unfreiwillig komisch. Macht aber nichts, denn insgesamt gesehen funktioniert das Inventar wirklich vorbildlich. Nicht nur kann man zwei Gegenstände blitzschnell miteinander vergleichen, nein, auch eine »In Gold verwandeln«-Option wird angeboten. Sehr praktisch, wenn das Abenteurersäckl mal wieder bis zum Anschlag mit neuer Beute gefüllt ist und man keinen Nerv hat, dem nächsten Händler einen Besuch abzustatten. Letztere bieten übrigens eine Option an, versehentlich Verkaufte gegen Erstattung des vollen Kaufpreises zurückzubekommen. Faire Sache!



Auch Metallbestien samt Flammenwerfern wollen den Helden ans Leder. Steampunk-Fans wird's gefallen.

Reinhart stapft durch die Stadt Stonebridge. Wer mag, dreht die Kamera nach Belieben und bewundert die schicke Architektur.

**Und außerdem?**

■ Gesamte Handlung zu zweit an einem Bildschirm spielbar, wahlweise dürfen sich zwei weitere Spieler via Xbox Live einklinken ■ Alternativ geht's gleich zu viert online zur Sache; Ein- und Ausstieg bei laufenden Sitzungen jederzeit möglich ■ 44 Erfolge ■ Auch als Limited Edition erhältlich: inklusive vier exklusiver Download-Gegenstände – gegen Bares kann man diese aber auch in der Standard-Edition online nachkaufen ■ Weitere Zusatzinhalte geplant, aber noch nicht benannt; denkbar wären neue Helden, Kapitel und vielleicht sogar Versus-Mehrspieler-Modi

Erfahrungspunkte-Sammler oder Level-Neustarter?

- ➕ Motivierendes Spielprinzip, stimmiger Look, wuchtige Magie-Effekte, großer Umfang, forderndes Feindpack, sehr durchdachtes Kampfsystem, übersichtliche Menüs, komfortable Hilfsfunktionen, prima austarierte Heldenklassen
- ➖ Erstellung einer individuellen Heldenfigur nicht möglich, optisch trist präsentierte Dialoge, die erste Stunde ist etwas schwerfällig, Ladezeiten könnten stellenweise kürzer ausfallen, Anbringen neuer Rüstungsgegenstände ist optisch nicht sichtbar

der seinerseits verbittert mit seinem Breitschwert pariert. Okay, das reicht, ihr schweißtriefenden Ausgeburteten der Fabelwelt! Kurzer Tipper auf die Y-Taste, schon aktiviert Reinhart das sogenannte »Barrierefeld«. Sein ganzer Körper beginnt zu glühen, zu funkeln, fast so, als würde die komplette Haut nur noch aus einer Schicht undurchdringbarer Edelsteine bestehen. Dann der Gegenangriff: Angesicht zu Angesicht mit dem ersten Drakenwyn erlebt dieser nun sein blaues Wunder. Erst ein Faustschlag-Stakkato in die Magen-grube, dann fiese Genickbrecher in den Rückenbereich – diese wiederum ausgeführt vom Sekunden zuvor heraufbeschworenen magischen Spiegelbild Reinharts. Die Bestie faucht, kreischt, keucht; bündelt schließlich noch mal all ihre Reserven und holt zum verheerenden Dampfhämmer aus. Wohl dem, der jetzt auf die LT-Schultertaste hämmert, um die ungezügelte Kraft der Drakenwyn-Schläge mit Hilfe

sogenannter Fokus-Energie zu absorbieren, sprich abzublocken. Glück gehabt! Nahezu unbeschadet überlebt der Magier den Angriff. Zeit für einen Finisher, der die Bestie garantiert unter die Grasnarbe, besser gesagt unter die Schneedecke bringt. Auch hier klappt die Ausführung im Handumdrehen: LB-Taste antippen und so die passiven Zauber auswählen, dann die Y-Taste drücken und staunen. Denn plötzlich schwebt ein würfelförmiger Kristall direkt über Reinharts linker Hand. Ein mächtiges Artefakt, mit dessen Hilfe der Blondschof nun »Geometrievernichtung« heraufbeschwört: Gemeint ist ein riesiger magischer Kreis, Durchmesser gut und gerne sechs Meter, der jedem darin befindlichen Feind gnadenlos den Lebenssaft aus den Knochen saugt. Nimm das, Drakenwyn-Abschaum! Lucas, mittlerweile wieder voll handlungsfähig, malträtiert in der Zwischenzeit Drakenwyn Numero zwei mit Sprungattacken, bis



✕ Roter Faden

DIE LEGENDE DER ZEHNTEN LEGION

Verrat, Verlust, Ehre, Heldenmut, Aufopferung – so lauten nur einige der Themen, die die Story vorantreiben. Dreh- und Angelpunkt der primär in Dialogsequenzen inszenierten Geschichte sind die Geschehnisse der Zehnten Legion. Sie war es, die das Königreich Ehb im Jahr 845 einte, ihm über 400 Jahre hinweg Wohlstand brachte. Bis im Jahr 1264 König Hendrick unter mysteriösen Umständen stirbt. Aufgebrachte Untertanen, angeführt von Rebellen Jeyne Kassinder, bezichtigen die Legion, die Gräueltat begangen zu haben. Ob es stimmt? Keiner weiß es. Fakt ist nur, dass Legionsmitglieder fortan systematisch gejagt werden und es mit Ehb schon bald den Bach runtergeht. Doch es gibt noch Hoffnung: Odo, seinerseits vertriebener Legionsanhänger, will die zersplitterten Länder wieder einen. Mit deiner Hilfe, denn du bist einer der wenigen gebürtigen Nachfahren der Zehnten Legion. Jetzt liegt es an dir und deinen Gefährten die Dinge anzupacken, wieder für Recht und Ordnung in Ehb zu sorgen und Kassinder endlich dingfest zu machen. Der Weisheit letzter Schluss in Sachen Storytelling? Sicher nicht, aber im Spiel selbst trotzdem recht stimmig erzählt.



Teuflischer Blick, laszives Outfit und brandgefährlich: mit Bossgegner Nummer eins, Rajani, ist nicht gut Kirschenessen.

Rajani: Meine Herrin befahl mir Euch aufzuhalten und ich werde nicht versagen.

auch dieser taumelnd zu Boden klatscht. Was für ein Triumph, was für eine XP-Dusche – Levelaufstieg, nun bist du nicht mehr fern. Jetzt noch schnell das »Stirnband der Vitalität«, die »Weste der Rache« und weitere herumliegende Kostbarkeiten aufklauben, kurz im Inventar auf ihren Raritäten- und Nützlichkeitsfaktor abklopfen und wieder zurück in die Schlacht – Jeyne Kassinder muss aufgehalten werden, koste es, was es wolle. Lust auf weitere Storydetails? Der nebenstehende Kasten verrät sie dir. Für alle anderen nur so viel: Das Königreich Ehb ist in Gefahr und du musst den Schlamassel ausbügeln – kennt man ja...

DIABLO LÄSST GRÜßEN

Obwohl nur der Abriss einer kurzen Sequenz im ersten Drittel der Kampagne, so verdeutlicht der Einstieg doch sehr gut, was das Action-Rollenspiel

möglich, erlauben einen barrierefreien Ein- und Ausstieg bei laufenden Partien und betonen einmal mehr, dass hier vor allem kooperatives Monster-Metzeln und Beute-Horten im Vordergrund stehen. Stark, zumal auch der Schwierigkeitsgrad je nach Spielerzahl dynamisch mitskaliert wird, es also deutlich ruppiger zugeht, je mehr menschliche Helden sich einklinken.

Kurzum: Wer schon mal im PC-Dauerbrenner »Diablo« von Blizzard Entertainment dem Fürst der Finsternis und seiner dunklen Brut die Hölle heißgemacht hat, findet schnell rein. Gleiches gilt für Kenner des Xbox-Live-Arcade-Geheimtipps »Torchlight«. Aber auch blutige Einsteiger kommen dank kompakter Einführung, jederzeit zuschaltbarer Umgebungskarte und – ich nenne sie mal »Brotrumen der Erleuchtung« – gut zurecht. Letztgenannte Zusatzfunktion weist dir, »Fable 3« hat's vorgemacht, auf Knopfdruck die Richtung zum nächsten Missionsziel

» Nimm das, Drakenwyn-Abschaum! «

»Dungeon Siege 3« von Obsidian Entertainment – den Jungs hinter Hits wie »Fallout: New Vegas« und dem PC-Klassiker »Neverwinter Nights 2« – ausmacht: intensive, auch mit Controller perfekt spielbare Hack-and-Slay-Action gewürzt mit einer deftigen Portion Magie-Einsatz und Horden abwechslungsreicher Gegnerarten, die dich ordentlich auf Trab halten. Nicht zu vergessen ein riesiges Sammelsurium an nützlichen Gegenständen, in der Regel von all den tausenden Widersachern fallen gelassen, denen die Heldengruppe im Spielverlauf die Lebenslichter ausbläst. Apropos Helden: Insgesamt sind's derer vier. Die oben erwähnten Recken sowie sexy Fernkämpferin Katarina – die vollbusige Dame auf unserem Cover – und die nicht minder freizügig bekleidete Anjali, ihres Zeichens ein Feuergeist. Der Solo-Modus sieht vor, dass du dich für einen von ihnen entscheidest und dann stets einen weiteren KI-Partner an deiner Seite weißt. Später darfst du sogar zwischen ihnen wechseln, was taktisch durchaus Sinn machen kann. Wer mag, schickt alternativ den KI-Gefährten auf die Ersatzbank und holt sich Verstärkung aus Fleisch und Blut. Zu zweit an einem Bildschirm, zu viert via Xbox Live, zwei Spieler an Konsole A zusammen im Team mit zwei Spielern an Konsole B – all diese Kombinationen sind

und arbeitet präzise wie ein Uhrwerk. Wer lieber ohne Hilfestellung die weitläufigen Areale der riesigen Fantasy-Spielwelt Ehb erkunden möchte, dem steht dies selbstverständlich frei. Und was für eine Spielwelt das ist: das brennende Montbarron-Anwesen, die von Banditen heimgesuchte Region rund um das malerische Fachwerkhäuser-Dorf Rabenbach, die verwunschene, von Rinnsalen zerfurchte Sturmliedhöhle, das von Skelettkriegern belagerte Gut der Adelsfamilie Gunderic, die von den ersten Menschen bewohnten Zwielftsümpfe, die von Robotern bewachte Industrie- und Handelsstadt Stonebridge, der unter Kanonenbeschuss stehende Kaari-Pass, der Schneesturm gebeutelte Frostspire-Berg – im gesamten Spielverlauf beweisen die kalifornischen Entwickler ein kreatives Händchen für liebevoll ausgearbeitete Spielumgebungen, die allesamt zum Erkunden einladen. Nett zudem die zahlreichen Effekte: Wasser in Tümpeln und dergleichen spritzt und kräuselt sich beim Hindurchgehen; Blätter, Funken und andere Partikel surren durch den Abendhimmel; Fackeln flackern realistisch vor sich hin; Qualm steigt beharrlich von Lagerfeuern auf; Fässer, Kisten und Inventar zerbricht bei direkter Gewalteinwirkung und nicht zuletzt begeistert die plastische Darstellung von Gesteins-



Burn Baby Burn: Feuergeist Anjali heizt einer Horde Skelettkrieger mächtig ein.



formationen aller Art. Zugegeben, einem Vergleich mit dem noch nicht veröffentlichten Blizzard-Kracher »Diablo 3« hält die Grafik nicht stand – aber um eine atmosphärische Grundstimmung zu erzeugen, leistet sie gute Dienste. Obendrein erfreut eine absolut stabile Bildrate das Abenteuerherz: egal ob dutzende lauthals heranstürmende Goblkrieger, eine ganze Armada krächzender Waldhexen, ein riesiger Pulk schleimig-scheußlicher Sumpfkreaturen, ein gleichzeitig losprechender Verbund turmhoher Schneetrolle – Ruckler

× Erfolge

DRANBLEIBEN LOHNT SICH

Erfolgejäger, die nach einer mehrwöchigen Herausforderung suchen, sollten sich »Dungeon Siege 3« vorknüpfen. Allein die Story mit allen vier Helden einmal durchzuspielen kann mehrere Wochenenden dauern. Ganz zu schweigen von der Zeit, die es braucht, das Spiel auf der höchsten Schwierigkeitsstufe »Hardcore« zu vollenden. Einfacher dank gut gegliedertem Quest-Logbuch: Alle Nebenmissionen abschließen, Gegenstände im Wert von 100.000 Geldeinheiten verkaufen und sich – kooperativ angegangen – mehrmals für ein und dieselbe Antwortmöglichkeit entscheiden.

traten zu keiner Zeit auf. Selbst dann nicht, wenn gleißende Blitze, wütende Feuerstürme und andere sehenswerte Magieeffekte sich in deine Hornhaut brennen. Deutliche Abstriche müssen Optik-Fetischisten hingegen in den Dialogsequenzen hinnehmen. Vielschichtiges Mienenspiel wie bei Rockstars »L.A. Noire«? Toll animiertes Gestikulieren wie bei einem »Mass Effect« oder »Heavy Rain«? Pustekuchen. Fast wie angewurzelt und stets mit einem Stock im Rücken stottern die unzähligen Nichtspieler-Charaktere gelangweilt ihre immerhin meist ordentlich synchronisierten Textzeilen herunter und warten darauf, dass der Spieler an bestimmten Stellen durch Auswahl verschiedener Frage- und Antwortmöglichkeiten den Dialog vorantreibt. Was im Übrigen den Storyverlauf durchaus beeinflusst.

SPIEL MIT HERZ

Doch sei's drum, denn zurück auf dem Schlachtfeld greifen die Hauptmotivatoren Sammelwahn und Erfahrungspunkte-Hatz sofort. Spätestens nach 40 bis 50 Minuten Spielzeit kettet dich zudem ein weiteres Element fast schon magisch ans Gamepad: die mit jedem Levelaufstieg einhergehende Belohnung mit Fähigkeits-, Fertigkeiten- und Talentpunkten. Scharf-

schützin Katarina zum Beispiel kann schon bald die Fähigkeit »Herzsucher-Schuss« erlernen und diese dann in zwei Richtungen spezialisieren. Investierst du beispielsweise einen Punkt in »Magisches Geschoss«, steigt die Chance, weitere Feinde mit nur einem Treffer zu durchlöchern. Wer dagegen »Schnellfeuer« ausbaut, erhält sechs zusätzliche Fokuspunkte für jeden erfolgreich angeschossenen Widersacher. Da jeder der Helden neun Fähigkeiten besitzt, die er in je zwei Richtungen entwickeln und durch weitere zehn sogenannte Talente aufwerten darf, bleibt in der Summe eine riesige Vielfalt, seinen Helden gezielt weiterzuentwickeln. Anjali etwa brennt ganze Landstriche mit Feuerwalzen nieder, während Katarina unter anderem einen schwarzen Hund heraufbeschwören darf, der ihr im Kampf bisskräftig zur Seite steht. Dieses recht komplexe, aber dennoch gut verständliche Fähigkeiten-System sowie natürlich packende Bosskämpfe sind Teil des über 25-stündigen Befreiungsfeldzugs des Königreichs Ehb – in den man im weiteren Verlauf natürlich noch mal mit einer anderen Figur ziehen kann, was den Wiederspielwert ungemein erhöht. Ein Wort noch zur Idee, die für dieses Genre typische »Ständig Zaubertänke hinter die Binde kippen«-Manie abzuschaffen: Tränke gibt's hier schlichtweg nicht, was Klickorgien sinnvoll vorbeugt. Stattdessen füllt jeder Recke seine Zauberkraft, die bereits erwähnte Fokusenergie, durch erfolgreiche Nahkampftreffer auf. Netter Nebeneffekt: Man ist fast schon gezwungen, regelmäßig zwischen Nah- und Fernkampf-Techniken abzuwechseln. Und damit's auch fair bleibt, hinterlässt erlegtes Feindpack immer wieder mal zusätzlich Lebensenergie- und Fokussphären – »Dante's Inferno« lässt grüßen.

Ausgeklügeltes Kampfsystem, tonnenweise Sammelkram, bergeweise unterschiedliche Feinde, vier sehr differenzierte Heldenklassen, tolle Koop-Integration, griffige Steuerung – obwohl in den ersten 60 Minuten etwas fußlahm, dreht »Dungeon Siege 3« spätestens nach dieser Durststrecke mächtig auf. Ein besseres Action-Rollenspiel mit Hack-and-Slay-Anleihen wirst du auf Xbox 360 aktuell nicht finden!

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Trolle schlachten, Erfahrung sammeln, Items horten – wie lange habe ich auf einen würdigen »Diablo«-Ersatz gewartet und ihn endlich gefunden. Da sehe ich gern über die verbesserungswürdige Grafik und die unspektakuläre Dialoginszenierung hinweg. Ich gebe 8,4

Dungeon Siege 3

GRAFIK

Detaillierte Gegner, nette Umgebungen, jedoch alles mit Luft nach oben

7

SOUND

Brillante Umgebungsgerausche, gute Synchro, schöne Musikeinspieler

8

STEUERUNG

Solche Spiele funktionieren nur mit Maus und Tastatur? Von wegen!

8

Das hier ist wie eine harte Droge – einmal angefixt, kommst du nicht mehr davon los. Gilt vor allem für Koop-Kerkermeister!

8.5 von 10

JETZT IN 360 LIVE:
ALLE FAKTEN
ZUM DRITTEN TEIL!

kurz&knapp

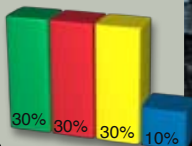
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Erneut auf mehr
Action getrimmt –
aber auch die Rollen-
spiel-Komponente
gewinnt wieder an
Bedeutung.

das ist drin

- Heimatschutz
- Raumpatrouille
- Zukunftsvisionen
- Massenportale



MASS EFFECT 3

Das gesamte Universum ist dem Untergang geweiht. Doch niemand rechnet damit – bis es zu spät ist. Im letzten Eckpfeiler der »Mass Effect«-Trilogie muss sich Commander Shepard erneut einer interstellaren Bedrohung stellen – eine, die alle bisherigen Gefahren wie einen Kindergeburtstag anmuten lässt...



Sergeant Anderson ist an die Front zurückgekehrt und führt die irdischen Truppen im Kampf gegen die Reaper an.



✕ Totale Vernichtung

DER FINALE COUNTDOWN

Seit Beginn der Trilogie mimt die Rasse der Reaper den unberechenbaren Bösewicht im »Mass Effect«-Universum. Dabei ist über die zerstörerischen Hightech-Giganten nur wenig bekannt. Angeblich existieren sie bereits seit Millionen von Jahren und sind die ausführende Kraft in einem uralten Kreislauf der Vernichtung: Erreicht eine Zivilisation – innerhalb der gesamten Milchstraße – ihren Höhepunkt, wird sie im Nu von den Reapern mit gottgleicher Macht aufgerieben. Unzählige Hochkulturen wurden auf diese Weise schon ausgeradiert, nur wenige Überbleibsel werden von den Reapern in willenlose, insektenartige Sklaven verwandelt. Der Vernichtungsfeldzug beginnt immer in der Zitadelle. Diese gigantische Raumstation ist der Sitz des hohen Rates der Allianz, einem Verbund aus fast allen Völkern der Milchstraße. Sobald die Reaper sich in die dortigen Terminals gehackt haben, nutzen sie das gesamte Wissen der jeweiligen Zivilisation, um alles Leben zu vernichten. Erst dann ziehen sie sich in den Orkus-Nebel zurück, während ihre Sklaven zurückbleiben und aus dem gesammelten genetischen Material einen neuen Reaper konstruieren. Dieser eine verweilt dann als Kundschafter bis zur nächsten Evolutionsspitze in den einst besiedelten Systemen – dann beginnt das Abschlachten erneut. Menschen und andere organische Lebensformen sind angeblich nicht in der Lage, ihre Beweggründe nachzuvollziehen. Allerdings wird vermutet, dass sich die bedrohliche Lebensform nur auf diese Weise vermehren kann.



Implantate bedeuten Macht: Mit Kinese-Upgrades pustet Shepard seinen Kontrahenten aus den Socken.

Keine Chance. Die Menschheit ist geliefert. Die Erde, der Quell unseres Daseins, wird von einer Heerschar monumentaler Maschinenwesen überrannt. Diese Reaper genannten Monster dringen wie der kalte Atem des Todes in jeden noch so entlegenen Winkel der bekannten Sonnensysteme vor – keine Lebensform wird verschont. Und Weltenretter Commander Shepard? Der mit allen Wassern gewaschene Heroe der letzten beiden »Mass Effect«-Teile? Der muss sich ausgerechnet im Moment der Invasion vor einem irdischen Kriegstribunal wegen Völkermords verantworten.

Während all dies geschieht, sind London, New York City und ganz Japan bereits verloren. Der Kampf gegen nur eines dieser todbringenden Wesen hat die Allianz schon einmal eine gesamte Flotte gekostet. Nun aber hängen hunderte dieser klauenförmigen, mit fremdartiger Technologie bewaffneten Schlachtschiffe in der Erdatmosphäre – eine Übermacht, welche die irdischen Streitkräfte lächerlich, ja fast schon unscheinbar wirken lässt. Wer hätte auch damit rechnen sollen, dass sich die Legenden von einer antiken, lebensverachtenden Bedrohung doch eines Tages bewahrheiten? Shepard hat es kommen sehen, doch niemand wollte ihm glauben. Ist es nun schon zu spät?

Nein, denn überraschend gelingt Shepard die Flucht vom umkämpften Planeten Erde. Von Flinten- und Korn-Werfen kann übrigens keine Rede

sein – Shepard hat bereits einen klaren Plan, und der lautet: Antworten finden. Antworten darauf, wie sich das scheinbar Unvermeidliche doch noch irgendwie abwenden lässt. Bleibt die Frage: Wie kommt er wieder in den Besitz der Normandy, seines Raumkreuzers? Nach den Vorfällen in der »Mass Effect 2«-Erweiterung »Die Ankunft« hat der Hohe Rat sein rechtmäßiges Eigentum ja bekanntlich eingefordert, dann komplett zerlegt, analysiert und neu zusammengesetzt. Nun, die Antwort auf die eingangs gestellte Frage überspringen wir an dieser Stelle. Nur so viel: Shepard regelt das – auf seine Weise!

WENN WELTEN UNTERGEHEN

Um den Niedergang der menschlichen Zivilisation abzuwenden und den Reapern ein für alle Mal einen intergalaktischen Denkmittel zu verpassen, wird Shepard Verbündete brauchen. Einzelpersonen, die mit ihm durch Dick und Dünn gehen. Aber auch ganze Völker, die seine Mission gutheißen. Da viele von ihnen jedoch seit Jahrhunderten verbittert verfeindet sind, muss Shepard vor allem eines: Überzeugungsarbeit leisten. Doch Obacht: Die Aussicht, irgendwann alle Völker hinter Shepards Rücken zu wissen, ist mehr als vielversprechend. Was im Umkehrschluss bedeutet, dass er's sich auch mit allen verscherzen kann. Richtig gelesen, laut Bioware sollen die Möglichkeiten innerhalb der Dialog-

sequenzen so weit reichen, dass im schlimmsten Fall keine der außerirdischen Lebensformen mehr mit Shepard kooperieren will. Was das bekennenden »Mass Effect«-Enthusiasten sagt? Ganz einfach: Schüsselfiguren innerhalb des Plots werden auch diesmal den Löffel abgeben. Mal sind's verhasste Feinde, mal neutrale Gefährten, mal loyale Verbündete – Persönlichkeiten, die der Spieler ins Herz geschlossen hat; womöglich schon seit dem ersten Teil. Genial: Um sicherzustellen, dass sich all das für Serienkenner harmonisch zusammenfügt, darf natürlich auch in Teil Drei der Spielstand des Vorgängertitels importiert werden.

Was die Inszenierung eben angesprochener Dialoge angeht, konzentriert sich Bioware nach Aussagen von Frontmann Casey Hudson einmal

Und außerdem?

- Spielstand aus Teil Zwei kann importiert werden; witzig: Im Gegensatz zum Wechsel zwischen den ersten beiden Teilen werden die Charakterwerte jedoch nicht zurückgesetzt
- Voraussichtlich sechs Schwierigkeitsgrade; soll generell fordernder werden
- Download-Inhalte sind bereits beschlossene Sache, ihre Art dagegen keineswegs; eventuell könnten Koop- und Mehrspieler-Modi nachgereicht werden
- Erfolge nach aktuellem Stand bis zur Veröffentlichung unter Verschluss
- Bestätigte Wiedersehens-Momente mit: Garrus, Liara, James Sanders, Wrex, Mordin, Legion, Captain Anderson, Udina, Ashley oder Kaidan, der Unbekannte



Shepard muss für seinen Kampf gegen die Reaper wieder zahlreiche Verbündete rekrutieren. Hier zu sehen: sein alter Gefolgsmann Kaidan Alenko und zu seiner Linken eine bisher noch unbekannte Asari-Kriegerin.



mehr auf das, was schon den ersten beiden Millionensellern zu gigantischem Erfolg verhalf: Emotionalität. Sei es nun der garstige Kroger Wrex oder ein ständig vor sich hin plappernder salarianischer Wissenschaftler namens Mordin – ja, sogar Gesprächspartner feindseliger Natur sind oft so cool in Szene gesetzt, dass man sich hin und wieder nur mittels bewährtem Ringmenü mit ihnen unterhält, um zu sehen, wie sie reagieren. Und glaub uns: Neue schräge Vögel wirst du zur Genüge kennenlernen – innerhalb des komplexen Hauptstrangs ebenso wie in unzähligen Nebengeflechten der Handlung.

JEDES WORT ZÄHLT

Hast du die Rachni-Königin verschont? Was ist mit Ashley passiert und was geschah mit der Basis der Sammler? In den ersten beiden Spielen der Reihe war oft schon recht schnell klar, welchem Ziel man folgt. Saren finden und die Sammler ausschalten – diese Themen gaben den Ton an. Das Drumherum jedoch erschien oft nicht von tragender Bedeutung. Wie tragisch muss es da jetzt sein, wenn Shepard mit einem dummen Spruch vielleicht ein ganzes Volk ins Verderben schickt? Ums auf den Punkt zu bringen: die Geschichte von Teil Drei steuert auf etwas ganz Großes hin. Eine Tatsache, die auch den interstellaren Reisen zwischen den dutzenden Sonnensystemen mehr Bedeutung zuteilwerden lässt. Heißt für den Spieler: Sobald Shepard wieder die Normandy kommandiert, springt er samt Schiffsbesatzung via Massensprungportalen von einem System ins nächste und erkundet auf diese Weise neue Planeten und Raumbasen. Aber auch an Bord der nun viel größeren Normandy gibt's einiges zu erkunden und zu bewundern: zahlreiche neue Räume zum Beispiel.



Der Konflikt mit dem zwielichtigen Großkonzern Cerberus artet aus. Gleich ein ganzes Konglomerat verschiedener Spezialeinheiten macht Jagd auf Shepard und seine Crew.



heit nicht nur einmal ein unvergessliches »Was in aller Welt ist das denn!« hervorrufen. Wie ein Kampf mit solch einem Größenunterschied genau ablaufen soll, hält Bioware allerdings noch unter Verschluss. Verständlich, denn dass Shepard einem dieser Siliziumbiester gegenübertritt, ist dann doch eher die Ausnahme. Wesentlich häufiger stehen dagegen Kämpfe gegen zwielichtige Söldnertrupps, randalierende Raumpiraten und anderem, die Milchstraße terrorisierenden Abschaum auf dem Programm. Ach ja, und dann wären da noch die Husk – sozusagen der besonders hinterhältige Plan B der Reaper. Diese hirnlosen Tötungsmaschinen sind Menschen, denen die Reaper einst ihre Implantate ins Rückenmark einpflanzten – Kenner der Reihe wissen Bescheid. Neu ist allerdings, dass die Reaper nun vor keiner Spezies mehr zurückschrecken und Angehörige sämtlicher Alienvölker modifizieren, was ständig neue, boshafte Ausgeburt der Husks hervorbringt.

Das Universum steht Kopf – und es wäre nur wenig verwunderlich, wenn »Der Unbekannte«, der Anführer der Cerberus-Gruppe und Verbündeter von Shepard in »Mass Effect 2«, nicht seine Finger mit im Spiel hätte. Über seine Funktion innerhalb der Handlung schweigt Bioware sich noch aus, doch eines ist sicher: die einstige Allianz mit dem Großkonzern ist Geschichte – und Shepard seitdem ganz oben auf dessen Abschussliste. Schwer gepanzerte Spezialeinheiten sowie mit Säbel- und Kinese-Implantaten bewaffnete Phantomkrieger haben Cerberus und sein zwielichtiger Anführer auf Shepard angesetzt. Und sie alle wollen nur eines: ihn tot sehen!

Ob das bisher Gezeigte einen bleibenden Eindruck hinterließ? Kann man wohl sagen! Einen kometengroßen Batzen Respekt verdient zudem die Tatsache, dass viele Änderungen direkt auf das Feedback der Fangemeinde zurückzuführen sind. Wie gut Spielmechanik und Balancing in der Praxis ausfallen? Mehr dazu nach ersten schweren Gehversuchen auf der Spielemesse E3 in Los Angeles Anfang Juni.

Jan Heinrich

Freispruch oder Guantanamo?

- + Pompöse Inszenierung, stark verbessertes Technikgerüst, optimiertes Deckungssystem, optionale Waffenaufsätze, das Gameplay stellt weiterhin enorme Entscheidungsfreiheit und die damit verbundenen Folgen in den Mittelpunkt
- Das bisher gezeigte Erd-Invasions-Szenario lässt keinerlei Rückschlüsse auf die Qualität von Raumreisen, Fahrzeugmissionen und der allgemeinen Bewegungsfreiheit zu

WEITERENTWICKLUNG

Nur damit keine Missverständnisse aufkommen: Auch »Mass Effect 3« ist und bleibt Action- und Rollenspiel zu gleichen Teilen. Ein Spiel, das nahtlos auf den spielerischen Errungenschaften der Erstlingswerke aufbaut. Ein Schlachtfeld, das sich von einem Ende der Galaxie bis ans andere erstreckt. Verhärtete Fronten überall machen Waffengewalt oft zum einzigen Werkzeug, um den eigenen Willen durchzusetzen. Die für Shooter-Ansprüche etwas rudimentäre Steuerung wird deshalb zum zweiten Mal komplett überarbeitet. Bioware verspricht nichts Geringeres als die packendsten Kämpfe aller »Mass Effect«-Spiele. Abseits der Steuerung wurde insbesondere das Deckungssystem generalüberholt. Egal ob Shepard nun hinter kugelsicheres Gerät hechtet, darüber hinwegspringt oder einfach nur aus der Deckung heraus zielt – alles läuft nun noch geschmeidiger ab. Konkret gesprochen muss Shepard, um ein Objekt zu überwinden, nicht erst davor in Deckung gehen, sondern springt einfach drüber. Korrekt, der selbsterklärte Sheriff der Galaxis hat endlich das Springen erlernt, weshalb auch kleine Abgründe für ihn kein Hindernis mehr darstellen. Darüber hinaus Teil seines neuen Bewegungsrepertoires: eine elegante Hechttrolle und damit einhergehend die Möglichkeit, blitzschnell auszuweichen. Doch damit nicht genug: Kommt's zu Nahkämpfen, schlagen Shepard und sein Team nun noch

effizienter zu – jeweils charaktereigene Angriffsanimationen gewinnen an Bedeutung. Cool zudem, dass Shepard nun erstmals Leitern hochkraxelt. Der Vorteil für die Leveldesigner liegt auf der Hand: rampenähnliche Konstruktionen innerhalb eines Areal sind nicht mehr nötig, was wiederum viel Raum schafft für Sinnvolleres. Die wohl tiefgreifendste Änderung am Kampfsystem betrifft jedoch die Waffenwahl – endlich ist sie nicht mehr an eine Charakterklasse gebunden. Hinzu kommt, dass die in Teil Zwei sehr ausgedünnten und deshalb oft kritisierten Fähigkeitsbäume der Figuren mit neuen Variablen und somit neuen Verästelungen ausstaffiert werden. Als i-Tüpfelchen spendiert Bioware neue Waffenaufsätze, die ebenfalls zum Experimentieren einladen: ein messerscharfes Bajonett, ein verbesserter Lauf, ein größeres Magazin und und und – die Liste der kombinierbaren Upgrade-Bauteile kann sich sehen lassen. Jedes von ihnen selbstverständlich mit unterschiedlichen ballistischen wie auch optischen Eigenschaften.

INTERESSENKONFLIKT

Je nach Auftreten des Spielers in der bisherigen Geschichte, pflegt Shepard nun mehr Freund- oder eben auch Feindschaften. Irgendwer hat Shepard immer im Fadenkreuz. Kämpfe im direkten Angesicht mit einem Reaper – ihre Außenhülle erstreckt sich meist zwischen 500 und 2000 Meter in den Himmel – werden mit Sicher-

360 LIVE sagt...

Eine wegweisende Story rast mit Warp-Geschwindigkeit einem epischen Finale entgegen. Leider kommt's HITPOTENZIAL wohl doch erst 2012.

8.5 von 10

Erhältlich | 26. August 2011 Status | 80% komplett

NEUE BILDER
NEUE STORYDETAILS
NUR IN 360 LIVE!



OC-192 oder 56k?

- +** Sehr lebendige Spielwelt, sehr atmosphärische Licht-Schatten-Spiele, unverbrauchtes Design mit Renaissance-Anleihen, jede Mission anders lösbar, starke Charaktere, Jensen hat einen verdammt coolen Mantel
- Noch oft zu gleich aussehende Gegner, langweilige deutsche Waffennamen, teils schwachbrüstige Waffen-Sounds

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

kurz&knapp

Hersteller | Square

Enix

Entwickler |

Eidos Montreal

Genre | Action-

Rollenspiel

Spieler | 1

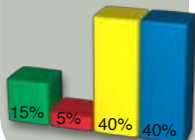
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Stilvolle Cyberpunk-Action, die Hirn, Herz und List erfordert, um zu überleben.

das ist drin

- Implantate
- Hacker-Künste
- Verschwörer
- Kommunikation



Die Zukunft ist gold-schwarz und lässt dir viele Freiheiten. In »Deus Ex: Human Revolution« liegt es an Adam Jensen, ein unglaubliches Komplott aufzudecken, welches das Schicksal der Menschheit ein für alle Mal besiegeln könnte...

Und am siebten Tag vollendete Gott das Werk, das er geschaffen hatte. Der Herr segnete diesen Tag und erklärte ihn für heilig; denn an ihm ruhte Gott. Er, der Allmächtige, hatte seine Schöpfung vollendet - so schreibt es die Bibel. Aber hat Gott sein Werk tatsächlich vollbracht, zur Perfektion geführt? Nein, denn wir Menschen sind schwach, verletzlich und altern. Dieser Meinung ist zumindest David Sarif, Boss von Sarif Industries - einer der führenden Fabrikanten für Augmentationen. Gemeint sind den Menschen perfektionierende Implantate. Bionische Arme und Beine, elektronische Hornhäute für die Augen und Schwingungssensoren für die Ohren. Doch längst nicht jeder sieht darin die Zukunft. Ein Sakrileg sei das, Gotteslästerung und eine Verpestung des menschlichen Körpers. Puristen nennen sich jene, die gegen die Modifizierung des Homo sapiens im Jahre 2027 aufbegehren. Nur selten verlaufen ihre Protestaktionen friedlich, brutale Anschläge sind keine Seltenheit. Einen davon darf 360 Live in einer weit fortgeschrittenen Anspielversion vereiteln...

EINE DÜSTERE WELT

»Willkommen zu Hause, Mr. Jensen«, begrüßt die

weibliche Computerstimme den Sicherheitschef von Sarif Industries in seinem Appartement in Detroit. Automatisch fahren die Jalousien des Lofts nach oben und zeichnen ein eindrucksvolles Lichtspiel aus Schwarz und Gold. Lange Schattenfinger fahren über den Renaissance-Sessel, eine Werkbank voller Zahnräder und Federn sowie die futuristische Küche, in der Packungen von Brunch Pirates und Dosenbier herumsitzen. Aber keine Zeit. Schnell ins Büro zur Rechten. Kaum dort angekommen, funkt Frank Pritchard, der Technik-Beauftragte von Sarif Industries, hektisch übers Intercom. Via Jensens Rechner will er Zugriff auf das Neural-Implantat eines Hacker-Terroristen der Vereinigung Purity First erlangen. Der nämlich hat sich vor wenigen Stunden das Leben genommen. In einer Fabrikationsanlage für die sogenannte Taifun-Erweiterung war der Kerl in die Rechnersysteme eingedrungen. Als ihm Jensen Auge in Auge gegenüberstand, führte er sich - scheinbar nicht ganz freiwillig - eine Waffe an den Kopf und drückte ab. Pritchard bestätigt diese Geschehnisse. Keine Frage, jemand hat den Hacker über sein Implantat zu dieser Verzweiflungstat gezwungen. Jemand mit viel technischem Know-how. Nur wer? Woher konnte die



Wo tut's denn weh? Ja, auch Cyborgs müssen in die Klinik. In den LIMB-Krankenhäusern werden »Bionisch-Erweiterte« untersucht und können sich neuesten Schnickschnack implantieren lassen.

✕ Viel zu entdecken?

SCHLAG DIE ZEITUNG AUF

Die Anspiel-Version von »Deus Ex: Human Revolution« ist noch alles andere als fertig. An den ein oder anderen Stellen scheinen die Stimmen zum Beispiel noch wie von Praktikanten eingesprochen. Auch die Gesichter wirken stellenweise unbelebt.

Dennoch: Was die Missionen angeht, hinterlässt die Vorabfassung bereits einen runden Eindruck. Vor allem das Stöbern innerhalb der Level fasziniert ungemein. Hier macht »Human Revolution« selbst seinem legendären Urahn Konkurrenz. Auf Schreibtischen liegen digitale Zeitungen zum Schmökern parat; überall finden sich Computerminals, die Zugriff auf private E-Mails gewähren – viele davon angereichert mit oft spielwichtigen Inhalten, aber auch Trivialem wie einer Reparaturaufforderung für einen Badezimmerspiegel. Wer auf solche Dinge achtet, der erfährt mehr über die Welt von »Deus Ex« und kann hin und wieder sogar auf neue Lösungswege stoßen. Denn auch in 16 Jahren scheint es immer noch Leute zu geben, die Passwörter für kritische Sicherheitssysteme in unverschlüsselten E-Mails verschicken oder ungeschützt in PDAs rumliegen lassen.

Person die Zugangscodes zur Anlage? Und was haben die militanten Puristen eigentlich mit einer Söldnertruppe zu schaffen, deren Mitglieder sehr wohl verschiedenste Augmentationen in sich tragen?

MIT LIST UND DIGITALER TÜCKE

Zumindest auf eine dieser quälenden Fragen findet Pritchard eine Antwort, die dem Spieler über das Fenster im rechten oberen Eck des Bilds präsentiert wird: Der Datenklau gelang durch Anzapfen einer Funkturmanlage über den Dächern von Derelict Row, Detroit. Eine echt miese Gegend – wo es nun Beweise zu sichern gilt. Endlich unterwegs, erschließt sich dem Spieler ein fantastischer Anblick der teils offenen Spielwelt, in der Haupt- und Nebenmissionen angegangen werden: Hochbahnen schlängeln sich durch die Stadt. Aus Gullideckeln quillt Dampf. Neonanzeigen werben für den Beitritt zur Humanity Front und den Besuch der Oper »Il Metamorphoso«. Passanten schlendern vorbei an Nachtclubs und kleinen Läden; Prostituierte preisen ihre Dienste an: »Hey, Süßer, heute Abend schon was vor?«

Doch genug der verlockenden Ablenkungen und – dem Missionssymbol im Visor folgend – weiter durch

die Hallen der Central Station. Dort tanzen Jugendliche zu rumsenden Beats aus einem Ghettablaster. Einer pöbelt sofort in Richtung des Sicherheitschefs, »Alter, was schaut'n so?« Wahnsinn, wie lebendig das alles wirkt. Nach wenigen Minuten ist das Ziel erreicht – fast. Denn plötzlich stellen sich Jensen schräge Typen mit weißen Shirts in den Weg. Die militanten Puristen. Diplomatie? Vergiss es! Sofort eröffnen die Bastarde das Feuer, während Jensen sich durch Gedrückthalten der LT-Schultertaste in Deckung wuchtet und mit dem Sturmgewehr antwortet. Über die Feuerleiter die Kerls umgehen? Wäre möglich. Diesmal allerdings muss jeder Schuss sitzen – und das tut er. Zwei, drei Treffer. Mehr halten die Typen nicht aus. Das Gefecht überstanden, geht's schnurstracks aufs Dach, wo die Antennenanlage wenig später in Schall und Rauch aufgeht. So viel zum Eindringen in unser Computernetz, ihr Spinner!

Aber dann fällt der Blick nach unten, zeigt einen Pulk schwer bewaffneter Hünen, die zufällig in nicht allzu großer Distanz nahe einer alten Fabrikanlage vorbeimarschieren. Unter ihnen ein Gesicht, das Jensen kennt: ein über und über mit Augmentationen vollgestopfter Söldner-Haudegen, der mit seinem Gefolge

Und außerdem?

■ Wird ein reines Einzelspieler-Abenteuer ■ Download-Inhalte? Sind vorstellbar, aber nicht bestätigt ■ Erfolge? Klar – genaue Infos verbergen sich jedoch gut geschützt hinter dutzenden Firewalls des kanadischen Entwicklers ■ Wer mag, darf schon mal die prall gefüllte Collector's Edition für rund 90 Euro vorbestellen; die kommt mit einer Jensen-Action-Figur, einer Zusatz-Mission, einigen exklusiven Ingame-Waffen, einer DVD mit Making-of-Video, dem Soundtrack, einem Comic und einem Artbook



Eine Symphonie aus Gold und Schwarz. Der Look ist ungewöhnlich und wirkt auf den ersten Blick etwas schräg, passt insgesamt aber wunderbar zum Szenario des Games.



Schlitz. Schon liegt der Feind leblos am Boden. In vielen Missionen stellt sich zudem das Öfteren die Frage: Nah- oder Fernkampf? Beides führt zum Ziel. Allerdings liegt's ganz am Spieler, welchen Weg er beschreitet.

hinter einem großen Tor verschwindet. Ganz klar, es ist einer derjenigen, die vor Monaten bei Sarif eindringen. Einer von denen, die ihm fast den Tod gebracht hätten, ein qualvolles Ende, vor dem Jensen nur durch Einpflanzung unzähliger Implantate bewahrt werden konnte. Der nächste Schritt ist somit klar: hinterher! Aber erst nachdem die Wachen ausgeschaltet wurden. Das erfordert Taktik und Finesse. Rambo spielen? Klappt. Doch auch die Sam-Fisher-Tour zieht, sprich durch Lüftungsschächte kriechen und mit präzisen Schüssen einen Posten nach dem anderen

umnieten. Das wiederum lockt den Rest der Meute an. Also zurück in Deckung und warten, bis ein eigenes Implantat mittels Tonsignal das Abziehen der Schutzmänner signalisiert – denen Jensen sogleich hinterrücks einen Denkkzettel verpasst. Vier bis fünf Treffer aus der mit mit Laserzielgerät ausgerüsteten 9mm-Pistole genügen, dann gehen die Maskenträger zu Boden. Die Waffen einsacken, die Leichen nach Geld und Munition durchsuchen – ja, Routine hält am Leben! Nach knapp 15 Minuten sind alle Störenfriede eliminiert. Auch der feige Scharfschütze auf dem Dach.

Der Weg zum großen Tor ist frei. Söldnerpack, jetzt wird abgerechnet!

EINE GIGANTISCHE VERSCHWÖRUNG?

Ein Rattern ertönt, als das schwere Tor nach oben fährt. Entgegen erster Annahmen verbirgt sich dahinter jedoch kein Lager und auch keine Tiefgarage – nein, es ist ein Fahrstuhl. Kaum den Schalter aktiviert, setzt sich die massive Apparatur aus Glas und Metal gen Erdrich in Bewegung. Was der Sarif-Sicherheitsbeamte dann zu Gesicht bekommt, verschlägt ihm jedoch die Sprache: Tausende Waffen, Kampfroborer und Söldnertruppen gleiten Stockwerk um Stockwerk an Jensen vorbei. Kurz darauf Kisten mit der Aufschrift »FEMA«, also dem Namen der US-Umweltschutzbehörde... Was zum Teufel? Wird hier ein Krieg vorbereitet? Etwas, das nicht nur Sarif, sondern die Gesellschaft an sich in ihren Grundfesten erschüttern könnte?

Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten. »Deus Ex«-Veteranen hingegen dürfen spätestens jetzt schon wild spekulieren: FEMA und die Anti-Terror-Organisation UNATCO? Das klingt verdächtig nach Storybrücken zu den Geschehnissen aus dem legendären ersten Teil. Ein Grund mehr, warum wir uns so wahnsinnig auf diesen Atmosphäre-Kracher freuen!

Michael Förtsch



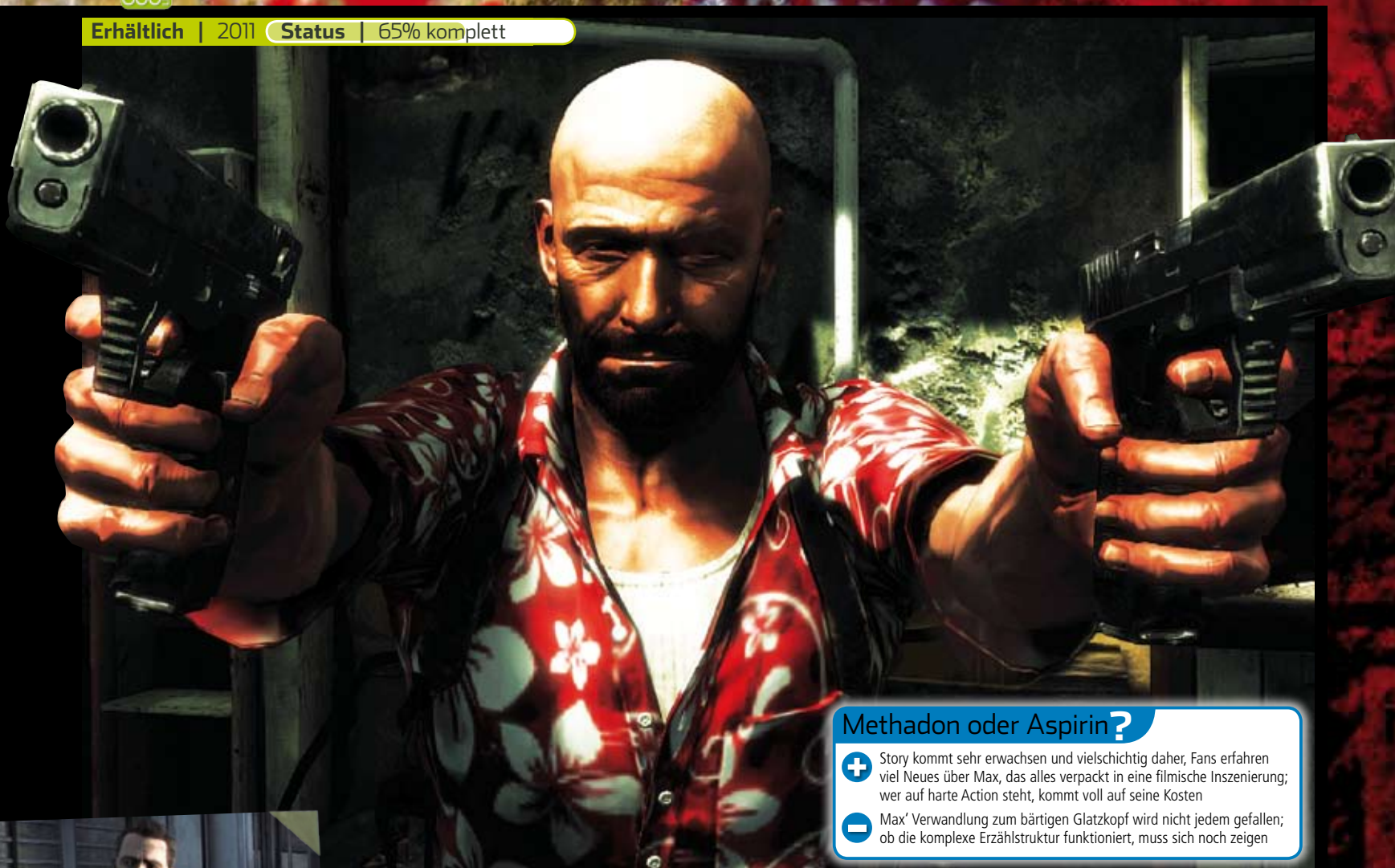
Diamond Back .359, Widowmaker TX oder Kaiga 5.56 M404, so die Namen von einigen Waffen in »Human Revolution«. In der angespielten, bereits eingedeutschten Version gibt's leider keine so knackigen Bezeichnungen: Da heißen die Dinger schlichtweg Revolver, 9mm-Pistole und Präzisionsgewehr. Schade.

360LIVE sagt...

Verdammt atmosphärisches Cyberpunk-Abenteuer mit reizvollem Zukunftsszenario. Gereicht seinen HITPOTENZIAL Ahnen schon jetzt zur Ehre.

8.5 von 10

Erhältlich | 2011 Status | 65% komplett



Methadon oder Aspirin?

- +** Story kommt sehr erwachsen und vielschichtig daher, Fans erfahren viel Neues über Max, das alles verpackt in eine filmische Inszenierung; wer auf harte Action steht, kommt voll auf seine Kosten
- Max' Verwandlung zum bärtigen Glatzkopf wird nicht jedem gefallen; ob die komplexe Erzählstruktur funktioniert, muss sich noch zeigen



kurz & knapp

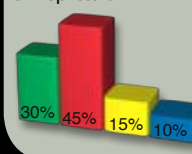
Hersteller | Rockstar
Entwickler | Rockstar
Vancouver
Genre | Third-Person-
Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die Geschichte eines lebensmüden Ex-Cops verpackt in einem beinhaltenen Shooter.

das ist drin

- Schmerz
- Gewalt
- Drogen
- Depression



Die Bullet-Time, also die Zeitlupen-Funktion, ist auch diesmal mit dabei. Doch füllt sich Energie dafür nur, wenn Max genügend Kerls über den Haufen feuert.

Und außerdem?

■ Koop- und Mehrspieler-Modus sind nicht geplant ■ Download-Inhalte? Möglich, aber nicht bestätigt ■ Erfolgsgänger werden natürlich bedient, womit genau, ist noch geheim

MAX PAYNE 3

Ein Leben in Trümmern, eine Welt erfüllt von Schmerz und Blut. Der Sturz eines gebrochenen Helden.

Und am Ende bleibt nur ein endloses Meer aus Schmerz und Leid. Max Payne, der einstige Vorgeze-Cop der New Yorker Polizei, ist am Ende; nur noch ein Schatten seiner selbst; ein gebrochener Mann, der kurz davorsteht, sich aufzugeben. Seine Welt liegt in Trümmern. Seine Frau und sein Kind: vor Jahren brutal ermordet. Seine Geliebte Mona Sax? In seinen Armen gestorben. Sein Job? Wohl für immer verloren. Schuldgefühle und eine innere Leere plagen ihn. Dass er seinem Leiden noch kein Ende gesetzt hat – ein Rätsel. Aber er muss einfach weitermachen...

...denn um ihn herum scheint die Welt in Flammen aufzugehen. Kugeln surren durch die Luft, bewaffnete Typen samt Uzis und Sturmgewehren brüllen unverständliches Brasilianer-Blabla. Putz bröckelt unter Dauerbeschuss von den dreckigen Wänden. Glas splittert, Holz zerbricht. Kurz gesagt: Max steckt knietief in der Scheiße. Acht satte Jahre nach den Geschehnissen in New York City hat sich der Ex-Cop abgesetzt. Ist dorthin gegangen, wo keiner seinen Namen kennt: São

Paulo, Brasilien. Ein zyklischer Moloch von einer Stadt, in dem Max nur ein weiteres überflüssiges Individuum darstellt. Es ist die Metropole der Gegensätze: Hier schrammt Arm an Reich, Korruption an Idealismus und Selbstjustiz an Polizeiarbeit. All das verschwimmt in dem von Palmen durchzogenen Pseudo-Paradies zu einer ätzenden Brühe. Und in die hat sich Max reinziehen lassen: indem er sich kurz nach seiner Ankunft in Südamerika als Personenschützer verdingte und beim Immobilienmogul Rodrigo Branco anheuerte. Ein schleimiges, selbstverliehtes Scheusal – quasi der Donald Trump der südlichen Hemisphäre, ein Monster, das unentwegt mit seinem Reichtum prahlt und protzt.

DECKUNG SUCHEN!

Kein Wunder also, dass eine Gang die Frau von Branco kidnappt. Ihre Befreiung? Liegt jetzt allein in Max' Hand. Eigentlich hätte der Ex-Cop mit vollem Haar und Dreitagebart nur das Lösegeld aushändigen sollen. Doch bei der Übergabe in einem Stadion läuft schief, was

✕ Von wegen Urlaubsparadies

SÃO PAULO, DER VORHOF DER HÖLLE

Das brasilianische São Paulo bildet die zentrale Kulisse von »Max Payne 3«. Denn hierhin hat sich der Serienheld zurückgezogen. Allerdings hätte er sich denken können, dass ihn die Elf-Millionen-Einwohner-Metropole fressen und halb verdaut wieder ausspucken wird. Denn São Paulo ist nicht nur Wirtschafts-, Finanz- und Kulturzentrum Brasiliens, sondern auch eine Hochburg des Verbrechens und Terrors. Rund elf Morde pro 100.000 Einwohner gibt's pro Jahr. Dazu kommen organisierte Gangs, die Mafia, Drogendealer, Menschenhändler und anderes Gesocks. Ganz zu schweigen von dem, was in den Elendsvierteln, den Favelas passiert. Ein Sumpf mit einer ganz eigenen Lebens- und Kriminalitätskultur sowie unzähligen statistisch nicht erfassten Todesfällen. Um die Großstadt so real als möglich darzustellen, ist ein Teil des kanadischen Entwickler-Teams für mehrere Wochen nach São Paulo gereist und hat dort Film- und Fotoaufnahmen angefertigt, die als Inspiration, aber auch als Texturmateriale für die digitalen Kulissen dienen. Ebenso die Menschen, das Leben und die Kultur wollten die Rockstar-Jungs kennenlernen. Und nicht zuletzt die krassen Gegensätze, die sich offenbaren. Nur wenige Meter und ein hoher Zaun trennen hier Glaspaläste von Wellblechhütten und Edelrestaurants von Fisch, der über einer Blechtonne gegrillt wird.



» Schonungslos wird Action-Enthusiasten der Verfall des Max Payne ins Gesicht gerieben. «

schießlaufen kann: Nachdem Payne und sein Gehilfe Passos mit einem Helikopter landen und die Kidnapper im Anschluss die Reisetasche voller Geld an sich reißen, fallen plötzlich Schüsse. Irgendjemand mischt sich ein. Kugeln zerschneiden die feuchtschwüle Luft – Max wird in den Oberarm getroffen. Blut trinkt sein schneeweißes Hemd. Das Gesicht verzerrt vor Schmerz.

Jetzt endlich übernimmt der Spieler die Kontrolle. Mit schwerem Schritt wird Max quer übers Spielfeld gescheucht, hinein in die Umkleidekabinen, um einen Erste-Hilfe-Kasten oder zumindest ein paar Schmerztabletten aufzutreiben. Kumpel Passos wetzt mit gezückter 9mm-Kanone hinterher. In den Betonhallen des Stadions entbrennt ein heftiges Feuergefecht. Und da ist Max nun: Gepresst an einen Stahlschrank bringt sich der Spieler in Deckung, während Glas und Putz auf ihn herniederregnen, Kugeln nur wenige Zentimeter an seinem Haupt vorbeisaußen. Deckung? Das ist neu in der Serie – bringt aber Taktik und Realismus ins Spiel. Blind ins Feindfeuer laufen? Nein, Max mag zwar lebensmüde sein, aber nicht völlig durchgeknallt. Daher wird erst blind aus der Deckung gefeuert. Dann ein Hechtsprung zur Seite und per Tastendruck die legendäre Bullet-Time aktiviert; die Zeit verlangsamt, während Max nun mit gezielten Schüssen aus Glock 19 und Revolver zwei der Kidnapper niederstreckt. Wer genau hinschaut, sieht, wie er sich auf jeden seiner Schüsse konzentriert, wie er die Augen fürs Zielen zusammenkneift und sich auf den harten Aufprall auf dem hautabschürfenden Betonboden vorbereitet. Ein Ruck durchzieht währenddessen die Körper der beiden Basecap-Träger in Stiefeln. Mit einem fleischigen Klatsch reißt's den einen durch zwei Treffer in die Brust brutal nach hinten. Der andere sackt nach einem Schuss ins Pumporgan an eine Wand gelehnt in sich zusammen, sein dreckiges Shirt ist sogleich blutüberströmt. Max

selbst rumst nach dem Sprung mit einem dumpfen Schlag hart auf den Boden. Man spürt förmlich die Wucht; sieht die Anspannung der Muskeln und wie Staub und Dreck realistisch aufwirbeln. Wahnsinn, was die aufgebohrte »GTA 4«-Engine, das technische Grundgerüst von »Max Payne 3«, hier zu leisten vermag.

WIE IM KINO

Ähnlich spektakulär geht's die nächsten Minuten weiter. Noch mehrere der Gangtypen geben unter Max' Feuer den Löffel ab. Dabei verläuft kein Schusswechsel wie der andere. Jeder von den Kerls handelt individuell und ist sich seiner Umgebung bewusst. Auf einer Terrasse unter der brennenden Sonne werfen sie sich zum Schutz hinter Pfeiler oder eine kleine Bar, während im Hintergrund die Türme São Paulos malerisch in den versmogten Himmel ragen. Andere scheren sich einen Scheiß um Deckung und ballern mit Taurus-Pistolen und AK-74-Sturmgewehr wild drauflos. Fetzen und Brocken von Betonpfeilern, Kisten und Bestuhlung schwirren umher. Doch auch diese Rambos brauchen wenig später einen Leichensack.

Aber wer hat nun die Übergabe platzen lassen? Ein Scharfschütze war's, der sich immer noch in einer Pressekabine oberhalb des Spielfelds verschanzt. Über das Gerüst einer Flutlicht-Anlage klettert Payne nach oben und schwingt sich mit voller Wucht durch die Scheibe der Kabine. Scherben durchbohren seine vernarbte Haut. Lange Blutsträhnen überziehen Hemd und Hose. Sequenzen wie diese werden völlig automatisch und in atemberaubender Zeitlupe samt krasser Perspektivwechsel in Szene gesetzt. Aber was zum Teufel? Offensichtlich gehört der Heckenschütze zu BOPE, einer Elite-Einheit der brasilianischen Polizei. Den Jungs, die eigentlich Kartelle hochgehen lassen. Wieso feuern solche Typen auf Max, vereiteln die Rettung einer



✖ Viel Feind

Wer weiß, wie viele Menschen Max Payne schon töten musste. Und auch in Teil Drei werden sich Leichen stapeln. Allerdings ist jede Kulisse mit einer festen Anzahl Gegner ausgestattet. Stetig wiederkehrende Rambo-Doubles wie in »Call of Duty« muss niemand fürchten.

✖ Feuerkraft

Klar, so ein Game lebt auch von den Feuergefechten und somit den Waffen. Bisher zu sehen sind unter anderem die Pistolen Glock 19, Beretta 92F sowie die Maschinenpistole Mac 11. Gewechselt werden die im Spiel à la »Red Dead Redemption« über ein Rundmenü.

✖ Bloodwork

Blut spritzt in »Max Payne 3« nicht unnatürlich viel. Aber fließen wird's – zum Beispiel in die Kleidung. Die saugt sich sogleich mit dem roten Lebenssaft voll, verfärbt sich und zeigt so, wie viele Treffer Max schon kassiert hat.

✖ Komplette neu?

ROCKSTAR VANCOUVER

Wer die »Max Payne«-Serie kennt, der weiß: Die Erfinder sind die Finnen von Remedy Entertainment. Jene, die 2010 das seit fünf Jahren in Entwicklung befindliche Horror-Abenteuer »Alan Wake« für Xbox 360 veröffentlichten – und damit quasi einen spielbaren Gruselroman. Für »Max Payne 3« war in diesen Jahren keine Zeit und vor allem kein Personal vorhanden. Denn Remedy will sich mit seinen rund 45 Angestellten jeweils auf nur ein großes Projekt fokussieren. Daher ist erstmalig nicht Remedy selbst, sondern Rockstar Vancouver für die »Max Payne«-Fortsetzung zuständig. Das kanadische Team hieß bis 2002 Barking Dog Studios und hatte in dieser Zeit PC-Games wie die Weltraumstrategie-Perle »Homeworld« abgeliefert, aber auch am berühmtesten »Counter-Strike« mitgewirkt. 2002 lieferten die Jungs unter Rockstar-Fahne das Schulhof-»GTA« »Bully« für Playstation 2 ab, welches durchaus mit Witz und gutem Gameplay überzeugen kann. Kurzum: 360 Live traut den Kanadiern einiges zu.



entführten Frau? Was zum Geier ist hier wirklich los? Das wollen die Macher noch nicht enthüllen. Doch sollen in »Max Payne 3« – das verspricht das Team – durchaus Handlungsstränge der ersten Serienteile fortgeführt werden. Das wiederum würde korrupte Polizisten, machtgierige Regierungsbeamte, gnadenlose Auftragsmorde und skrupellose Verschwörer mit sich bringen.

DEPRIMIERTER MAX, BRUTALER MAX

Überhaupt soll die Geschichte von »Max Payne 3« komplex und vielschichtig daherkommen. Denn der Max aus der beschriebenen Szene ist nicht der einzige, den der Spieler übernehmen wird. Immer wieder wechselt die Story mit brutalen Schnitten zwischen diesem Max und demjenigen, der er später werden wird, hin und her. Gemeint ist das kahlköpfige, vollbärtige und versoffene Wrack mit harten Muskeln, sichtbarem Bauchansatz und versifftem Unterhemd, das Spielern bereits auf den ersten Screenshots aus dem Jahr 2009 entgegenblickte. Schonungslos wird Action-Enthusiasten der Verfall des Max Payne ins Gesicht gerieben, wird gezeigt, wie Schicksalsschläge und Gewalt einen Menschen zerstören können. Aber eben auch in die Zeit als New Yorker Cop soll es den Spieler reißen. Abschnitte, die allesamt durch animierte Comic-Sequenzen miteinander verwoben werden,

sodass sich schlussendlich ein verständliches Gesamtbild der Handlung ergibt. Regisseure wie Michael »Heat« Mann und Christopher »The Dark Knight« Nolan sind hier die klaren Vorbilder. Aber auch seine Noir-Wurzeln wird »Max Payne 3« nicht ignorieren: Im brasilianischen São Paulo warten nebst Szenen in von hartem Gegenlicht und Fingerschatten durchfluteten Villen und Hochhäusern gleichsam solche, die in den düsteren Elendsvierteln, den Favelas, spielen. All das zusammengekommen scheint »Max Payne 3« trotz krassem Bruch in Sachen Kulisse und Erzählstruktur eine würdige Fortsetzung zu werden, die ihre Wurzeln nicht leugnet und weiterhin Max' Schicksal in den Vordergrund stellt. Wird großartig!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Richtig erwachsene Action-Kost mit viel Tiefgang, einem fantastischen Helden und harten Shootouts.
HITPOTENZIAL Wird dich wegblasen!

8.5 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler | Epic

Games

Genre | Third-Person-

Action

Spieler | 1 - 12

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nur für 360 und leider schon vorbei – wer online Locust shredden will, muss bis 20. September warten.

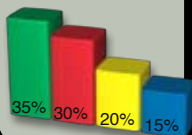
das ist drin

● Vollstrecker-Moves

● Versteckte Goodies

● Tausende Waffen

● Rassige Kriegerinnen



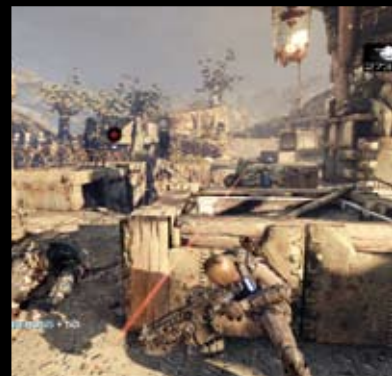
GEARS OF WAR 3

Die Würfel sind gefallen – abschließender Bericht zur Beta-Phase!

So, Schluss jetzt, die letzten Blutkonserven sind aufgebraucht! Einen Tag vor Anrollen der Druckmaschinen endete auch die Betaphase zum Mehrspieler-Part von »Gears of War 3«. Die von Entwickler Epic Games im Vorfeld gemachte Ankündigung, die Testphase sei innerhalb Deutschlands nicht verfügbar, hat sich zum Erstaunen vieler nur teilweise bewahrheitet. Den meisten Dusele hatten – wie 360 Live – Besitzer der Epic Edition von »Bulletstorm«. Sie konnten die Disk einfach einwerfen, die Spieldatei nach Anwählen des entsprechenden Menüpunkts sofort herunterladen und problemlos loszocken. Die nicht legale Alternative: Hacker stellten eine geknackte Version der Beta zum Download bereit, die auf jeder Xbox 360 ihren Dienst verrichtete. Doch Epic reagierte umgehend und sprach kurz darauf eine eindringliche Warnung aus: Wer sich so Zugriff zur Betaphase verschafft, fliegt raus und läuft zudem Gefahr, komplett aus Xbox Live verbannt zu werden. Wie diverse Quellen belegen, waren beide Methoden unter deutschen Gamern dennoch so weit verbreitet, dass zur dritten möglichen Variante – der VPN-Tunnel nach Österreich – praktisch kein Erfahrungsbericht vorliegt.

Ausgetragen wurde die Beta auf insgesamt vier Karten in drei unterschiedlichen Modi. Durch ihren meist symmetrischen Grundriss sind fast alle Karten schnell überschaubar. Wie etwa »Trashball«: ein heruntergekommenes Stadion mit einer erhöhten Loge auf der einen sowie einem kurzen Katakombentrakt auf der gegenüberliegenden Seite. Während sich ein Großteil der Meute zwischen den Trümmern auf dem Spielfeld stetig einen erbitterten Deckungskampf liefert, kann man die Gegner über die Fluchtwege oft sehr leicht flankieren. Witzige Idee: die kubische, direkt über der Mitte des Spielfelds schwebende Punkteanzeige, welche durch heftigen Beschuss aus ihrer Verankerung an der Stadiondecke gesprengt werden kann. Ziehen alle Teammitglieder an einem Strang und nehmen die tragende Verbindung gleich zu Match-Beginn aufs Korn, klatscht der kolossale Würfel mit voller Wucht aufs Gegnerpack und presst selbst den letzten Tropfen Lebenssaft aus ihnen heraus – teuflisch praktisch!

Noch mehr auf teamorientiertes Vorgehen geeicht ist die Karte »Old Town«. Zwischen etlichen Steinhüttchen samt zahlreichen uneinsichtigen Nischen und Winkeln steht knallharter



Au weia! Zu sehen, wie so ein hübsches Ding zu Hackfleisch verarbeitet wird, ist wahrlich kein schöner Anblick.

Erhältlich | 20. September 2011 | Status | 85% komplett

Zersägt Locust oder geplätteter Erdschleicher?

- ➕ Viele Detailverbesserungen, endlich auch Ladies mit am Start – und sexy sind sie obendrein, Errungenschaften aus der Beta können ins fertige Spiel übertragen werden
- ➖ Teils überzogen brutaler Slapstick-Humor – definitiv nicht jedermanns Sache, die Beta lässt praktisch keine Rückschlüsse auf die Kampagne zu, kein Splitscreen in der Beta – fürs fertige Spiel aber bereits bestätigt

ZERSÄGT, GESPENGT, VERBRANNT, AUFGESPIESST DER TOTALE BETA-CHECK!

Und außerdem?

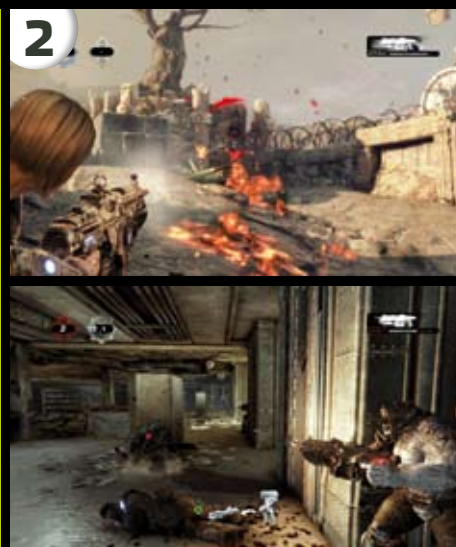
- Offizielles Zeitfenster für die Beta-Phase: 25. April bis 15. Mai 2011; Besitzer der Epic Edition von »Bulletstorm« durften schon eine Woche früher ran
- Aufseiten der COG-Streitkräfte waren mit dabei: Marcus Fenix, Dominic Santiago, Anya Stroud, Augustus Cole, Damon Baird, Chairman Prescott
- Das Locust-Rudel setzte sich wie folgt zusammen: Standard Drone, Savage Grenadier, Flame Grenadier, Kantus, Savage Theron, Myrrah
- Beta-Erfolge gab's keine



✖ Freundschaftsanfrage?

DIE ENTWICKLER MISCHEN MIT

Versteht sich von selbst: Neben der Auswertung von Fan-Feedback haben die Entwickler während der Beta-Phase natürlich auch selbst immer wieder mitgemischt. Bleibt die Frage, wer einen von ihnen erkannt hat? Leicht war's nicht, denn tatsächlich verriet einzig und allein ein komplett silbern funkendes Waffenarsenal, dass jemand zum Entwicklerteam gehörte. Vergessen Hallo zu sagen? Dann wird's dazu wohl vorerst keine Gelegenheit mehr geben. Im Hauptspiel werden sich die Epic-Jungs aber selbstverständlich wieder blicken lassen. Und wie du sie dann enttarnst, weißt du ja jetzt!



✖ Zersägt und zerstückelt

GÄNGIGE METHODEN

1 In der Betaphase besonders oft zu sehen: Tötungsattacken mit dem Retro Lancer. Grund: Die neue Knarre ist quasi das Start-Equipment jedes Frischlings. Bevorzugt von hinten rammt der Angreifer seinem Gegenüber das Bajonett des Retro Lancers in die Wirbelsäule und wuchtet anschließend den so entstandenen Schaschlik-Spieß gen Himmel. Harter Tobak.

2 Die neuen, auf den beiden Karten »Trashball« und »Checkout« gut versteckten Brandgranaten sind vor allem gegen Neulinge hilfreich. Dort, wo sie aufschlagen, fängt jeder im nahen Umfeld Feuer – ja, so kann man die diesjährige Grill-Saison auch einläuten.

3 Weiterer Redaktionsliebling: der Digger Launcher – eine schwere Waffe, die sogenannte Maulwurfgranaten abfeuert. Die bohren sich auf dem Weg zum Gegner geradlinig durch den Boden und reißen bei ihrer Detonation gleich mehrere Erdschleicher in den Tod.



Häuserkampf auf dem Programm. Viele Plätze sind entweder speziell für das angreifende oder eben das verteidigende Team maßgeschneidert. Wer sich gezielt abspricht, hat von vornherein die besseren Karten. Ganz anders »Checkout«: Die in einem großen Supermarkt angesiedelte Karte hinterlässt einen sehr überschaubaren Eindruck. Aufgrund der Weitläufigkeit der Haupthalle haben hier primär Scharfschützen leichtes Spiel. »Trenches« als viertes Szenario im Bunde bietet dank Steinbruchkulisse, mit Berg im Zentrum als strategisch wichtiger Punkt ebenfalls zahlreiche taktische Möglichkeiten – allesamt bereits ausführlich veranschaulicht im Beta-Vorabcheck in Ausgabe 04/11.

Und die Modi? Durch die Bank alte Bekannte, allerdings geschickt abgewandelt: So erhält zu Beginn einer Partie »Team-Deathmatch« jedes Team 30 Leben. Sind davon nur noch fünf übrig, wird die Wiederbelebung der Krieger deaktiviert. Im Modi »Capture The Leader« sind exklusiv die beiden Charaktere Chairman Prescott sowie die Locust-Königin Myrrah spielbar. Ziel ist es, den gegnerischen Anführer in die eigene Basis zu verschleppen, um ihn dort für 30 Sekunden

festzuhalten. Die ranghohe Geisel kann sich in der Zwischenzeit allerdings wehren und richtet im Nahkampf erhöhten Schaden an, was Transport und Verteidigung ins eigene Lager enorm erschwert. »King Of The Hill« bleibt somit der einzige der drei Modi, dem keine nennenswerten Modifikationen zukommen.

Durchdachte Karten, witzige Spielmodi, fesche Waffen, nette Detailverbesserungen – bleibt die Frage, warum die Begeisterung in Foren nicht gänzlich durch die Decke schießt? Der Grund: »Gears of War 3« sieht streng genommen nicht viel besser aus als das Vorgängerspiel. Auch spielt es sich – bis auf ein paar neue Waffen – sehr ähnlich. Das gilt zumindest für die Mehrspieler-Beta. Die im Vorfeld angekündigten dynamischen Veränderungen diverser Karten – auf Trashball zum Beispiel die besagte Anzeigetafel, auf Trenches ein immer wiederkehrender, sicht-raubender Sandsturm – sucht man noch mit der Lupe. Trotzdem bleibt festzuhalten: Kein Beta-test ist repräsentativ für den Inhalt des fertigen Produkts. Hinzu kommt, dass ein zentraler Kritikpunkt vergangener Teile schon jetzt komplett ausblieb: Stabilitätsprobleme. Keine Server-

Abstürze, praktisch keine Aussetzer und keinerlei spürbare Verzögerungen – während unserer über zehnstündigen Testphase lief »Gears 3« zu jeder Zeit wie ein Uhrwerk. Und ob das Fehlen von echten Neuerungen wirklich so sehr stört? Wohl kaum, denn schließlich sollen sich Kenner des hierzulande indizierten Originalspiels von 2006 auch im abschließenden Teil der Trilogie heimisch fühlen. Außerdem heißt's erstmal abwarten, denn wer weiß, welche Überraschung Epic zur US-Spielemesse E3 noch aus der Trickkiste zaubert...

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Der Mehrspieler-Modus erfindet die Räder des Krieges nicht neu, läuft dafür aber stabiler denn je. HITPOTENZIAL

8.5 von 10



„STEIGE HINAB IN DIE DUNKELHEIT UND ERLEBE
EIN ACTIONREICHES KOOP-ABENTEUER!“

100%
UNCUT

HUNTED[®]

DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

„Hunted ist witzig,
dreckig, roh & düster!“



spieletipps



WWW.HUNTEDTHEGAME.COM



Games for Windows



XBOX 360



XBOX
LIVE



PS3



Bethesda



inXILE

Bethesda

ERHÄLTlich
AB 03.06.2011

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

WÜSTENTRIP MIT *Level Up 2011*



RIDGE RACER: UNBOUNDED

So fahren die bösen Jungs.

Hersteller | Namco Bandai Entwickler | Bugbear Entertainment Genre | Action-Rennspiel Xbox Live | ja Termin | 2012



Gesetzlose Raser, ohne Rücksicht auf Verluste, angeführt von der geheimnisvollen Kara Shindo: das sind die namensgebenden »Unbounded« aus dem kommenden Arcade-Rennspiel »Ridge Racer: Unbounded«. Sie kurven durch die engen Straßen von Shatter Bay – einer fiktionalen Interpretation des modernen Chicago – und kennen dabei nur ein Ziel: illegale Rennen gegen andere Banden fahren, um klarzumachen, wer der Boss ist in Shatter Bay. Du siehst schon: Allzu viel hat das hier nicht mehr mit dem Original-»Ridge Racer« aus den 90ern gemein. Aus gutem Grund, meint das finnische Entwicklerteam Bugbear Entertainment. Den Jungs geht es nicht darum, die »Ridge Racer«-Reihe linear weiterzuführen, sondern dem Racing-Kult ihre ganz eigene Lackierung zu verpassen. Wie könnte ein »Ridge Racer« heutzutage aussehen, mit moderner Technik und den aktuellen Möglichkeiten. Die Jungs von Bugbear meinen jedenfalls: ziemlich genau so wie »Unbounded«.

RIDGE RACER: VELOCITY

Dabei erinnert das Game auf den ersten Blick frappierend an Disneys Zerstörungs-Raser »Split/Second: Velocity«. Denn der Hauptmodus besteht darin, andere, rivalisierende Fahrer allesamt auszuschalten. Als aufstrebender Neuling bei den »Unbounded« muss man sein Fahrkönnen aber zuerst mal beweisen. Was würde sich da besser anbieten als ein brandgefährliches Rennen quer durch Shatter Bay? Solche Rennen gegen die KI oder online gegen menschliche Konkurrenzdriver sind dreckig, unfair und lassen selbst die »The Fast and the Furious«-Antihelden aussehen wie Babys in Seifenkisten. Wenn die Motoren aufheulen, ist es Crash-Zeit! Je spektakulärer,

desto mehr Punkte gibt's. Und für spektakuläre Demolierungen haben die Strecken von »Unbounded« etwas Besonderes im Kofferraum: überall an der Strecke verteilte Gebäude, hier »Targets« genannt. Die bieten zum einen überraschende Abkürzungen, zum anderen eignen sie sich hervorragend, um den Fahrern im Rückspiegel eine Falle zu stellen. Also einfach das Gaspedal durchdrücken, ins Gebäude durch eine Betonmauer, eine Glasfront oder andere potenzielle Eingänge preschen und abwarten, als was sich der Bau entpuppt. Handelt es sich um eine Abkürzung, geht's zum Beispiel durch eine gigantische Einkaufspassage, vorbei an Rolltreppen, Ladengeschäften und Brunnen. Der glatte Boden lässt die Reifen durchdrehen, wo einst Schaufenster Käufer anlockten, besprenkeln nun Glasscherben den Boden. Ja, wenn das neue »Ridge Racer« eines kann, dann Chaos stiften. Noch spaßiger ist aber das Fallenstellen: Unter einer Brücke prangt wie eingequetscht

ein kleines Wachtmeisterhäuschen und scheint einen Großteil des Gewichts der Brücke zu tragen. Also mit der RT-Taste erneut das Gaspedal kitzeln, einmal komplett durch das Häuschen heizen und befriedigt beobachten, wie hinter dir die gesamte Konstruktion nachgibt und mit alles verdeckenden Staubwolken in sich zusammenfällt. Die Strecke ist blockiert, die Konkurrenz muss sich einen anderen Weg suchen und verschafft dem eigenen Fahrer so wertvolle Zeit. Toll: Der Schaden, der auf einer Strecke angerichtet wird, ist dynamisch und dauerhaft. Soll heißen: Du machst kaputt, was du willst und wie du willst, musst aber mit den Konsequenzen leben. Das bringt eine gewisse strategische Komponente rein.

ICH REGIER' DIE WELT

Andere Arten von Missionen? Scheint's nicht zu geben. Damit's trotzdem nicht langweilig wird, versprechen die Entwickler, es im Karriere-Modus nicht nur bei den Straßen von Shatter Bay zu belassen. Die komplette Spielwelt soll aus unzähligen Städten bestehen, aber nicht wie eine offene Welt befahrbar sein. Stattdessen geht's von Kapitel zu Kapitel an immer andere Orte. Und das auch mit immer anderen Karren – allesamt der Fantasie der Entwickler entsprungen, versteht sich. Leider soll es keine Möglichkeiten geben, sein eigenes Auto zu modifizieren, dafür schaltet man immer neue Flitzer im Laufe des Spiels frei. Fans der Reihe dürfen sich auf insgesamt zwei Wiedersehen mit bekannten Karren aus dem originalen »Ridge Racer« freuen. Da das Game erst irgendwann 2012 erscheint, wäre es noch zu früh, ein Urteil über die Grafik zu fällen. Nur so viel fürs Erste: Von Kantenglättung haben die Jungs bei Bugbear scheinbar noch nichts gehört; zudem läuft das hier mit nur 30 Bildern pro Sekunde. Für ein derart heißes Rennspiel ziemlich lahm.

Hitpotenzial | 8.0 von 10



Namco Bandai legt schon vor der großen Spielemesse E3 im Juni ordentlich vor. Zu seiner alljährlichen Hausmesse »Level Up« lädt der Hersteller die Journalisten dieser Welt in die Arabien-Metropole Dubai. Sabine Vogel hat sich alle Games-Kracher der kommenden Monate trotz Sonne, Strand und Poolbar sorgfältig angeschaut.

DARK SOULS Spielen, um zu sterben.

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | From Software **Genre** | Action-Rollenspiel **Xbox Live** | ja **Termin** | Oktober 2011



Das Playstation-3-exklusive Action-Rollenspiel »Demon's Souls« gilt als das schwerste Spiel auf dem Sony-System. Jetzt folgt schon bald sein kleiner Bruder, der ihm diese Krone garantiert streitig macht. Denn »Dark Souls« ist knallhart, erbarmungslos und garantiert nichts für Gelegenheitspieler – und es kommt erstmals auch auf die Xbox 360. Zur Story: Dämonen, herbeigerufen durch den Zorn der Götter, haben Dunkelheit über die Welt gebracht. Schon zu viele Menschen verloren ihre Seele durch den Fluch der Untoten. Als ehrenhafter Krieger ist es nun die Aufgabe des Spielers, durch die Lande zu ziehen und Dämonen und andere Unholde zu töten, um die verlorenen Seelen wieder einzusammeln und die Ewige Flamme des Lebens zu finden, welche die Seelen zurück in ihre Körper schickt. In so ziemlich jedem anderen Rollenspiel würde der Spieler jetzt sagen: klar, kein Problem. Nicht so in »Dark Souls«. Denn hier ist es allein schon ein Problem, einen einzigen Dungeon wieder lebend zu verlassen.

NIE WAR STERBEN SO EINFACH

Die Levels von »Dark Souls« sind gespickt mit Fallen, widerwärtig mächtigen Gegnern und allerlei makaberen Ideen, um den Spieler möglichst schnell unter die Erde zu bringen. Ganz egal ob verlassene Schlossruinen, unterirdische Labyrinth und Katakomben oder verwunschene Wälder: Der Heldentod lauert an jeder Ecke. Zum Beispiel an einer schmalen Steinbrücke, über die dicht an dicht scharfe Äxte hin und her schwingen. Da hilft nur: Den richtigen Moment abpassen und dann aus der Verfolgerperspektive durchhechten – zu blöd, dass auf der

vermeintlich sicheren Seite der Brücke direkt eine Trittfalle wartet, die einen Pfeilhagel aus der Mauer abfeuert. Auch ein schmaler, steiler Pfad kann den Tod bringen. Denn hier lauern nicht nur übergroße Schlangenwesen auf zwei Beinen und mit vier Armen, die dementsprechend gleich vier scharfe Säbel schwingen, wer nicht aufpasst wird zudem von einem immer wieder herunterrollenden Steinbrocken erschlagen – was glücklicherweise auch für die eher unvorsichtigen Feinde gilt. Ebenfalls hundsgemein: Truhenfallen. Da will man sich gerade an einer Holzkiste gütlich tun, die womöglich mit Gold und anderen Schätzen prall gefüllt ist, schon schießen plötzlich zwei lange Arme aus dem Boden, greifen nach dem Helden und ziehen seinen Kopf so weit in die Truhe hinein, dass der Deckel beim kräftigen Zuschlagen ordentlich Schaden und Knochenbrüche anrichtet. Abgefahren, aber auch frustrierend. Denn Heiltränke sind in der Welt von »Dark Souls« rar und so etwas wie Rücksetzpunkte innerhalb eines Dungeons gibt es nicht. Ja, richtig gehört: Wer scheitert, beginnt wieder ganz von vorn – am Eingang des Gebiets. Wenn dann am Ende des Dungeons auch noch ein dicker Bossgegner hockt, wird's richtig übel. Wie da wären: turmhohe Ritter in dunkler Rüstung, die mit ihrem Mega-Schwert wie mit einer Sense alles um sich herum niedermähen. Oder Troll-ähnliche Dickwanste mit pusteliger Haut, die Felsbrocken aus der Umgebung klaben, um dem Helden damit eins überzubraten. Echt heftiger Stoff. Wie eine solche Plackerei Spaß machen kann? Die Entwickler meinen, es ist zwar eine extrem schwierige Angelegenheit, aber auch

eine extrem befriedigende, wenn man's dann doch geschafft hat.

HELDEN GANZ PERSÖNLICH

Wie es sich für ein echtes Rollenspiel gehört, bringt auch »Dark Souls« einiges an Gestaltungsmöglichkeiten für den eigenen Helden mit. Das Äußere des Recken soll das Innere des Spielers widerspiegeln, sagt zumindest Entwickler From Software. Da gibt es leichte, mittlere und schwere Panzerung, mit oder ohne Helm, kleine und flinke Typen oder große und starke, dafür aber langsame. Eine gute Kombination aus all dem wäre im Koop-Modus für bis zu vier Spieler online die ideale Wahl. Außerdem lässt es sich im Team doch deutlich entspannter Monster schlachten als im Alleingang.

Hitpotenzial | 8.0 von 10



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Project Aces **Genre** | Action-Flugsimulation **Xbox Live** | ja **Termin** | 14. Oktober 2011



Es sind mal wieder die Russen! Angeführt von Sergei Markov, einem ehemaligen Piloten der russischen Luftwaffe, wollen sie nur eines: den totalen Krieg. Und wie so oft besteht die Aufgabe des Spielers im Action-Flieger »Ace Combat: Assault Horizon« darin, das im Cockpit von MIG-29 und anderen realen sowie der Fantasie entsprungenen Maschinen zu verhindern. Wie schon im Vorgängerspiel »Joint Assault« für Sonys Handheld PSP bedient

sich »Assault Horizon« an realen Schauplätzen aus aller Welt. Und was wäre passender, als den anwesenden Journalisten das frisch gebackene Dubai-Level zu präsentieren? Entstanden aus Satellitenaufnahmen ragt hier der Megatower Burj Khalifa in den graublauen Himmel, Palmen wiegen sich an der Promenade des bekannten Luxushotels Burj al Arab und der Highway vom Flughafen in die City ist dicht befahren – wie immer. So richtig lebendig wirkt das Ganze aber

trotzdem noch nicht. Dafür sieht alles viel zu gleich aus. Statt die ungewöhnlich üppigen Farben der Stadt einzufangen, gibt sich das virtuelle Dubai ausschließlich sandfarben-beige, Lichter leuchten kaum und Menschen sind auf den Straßen auch nicht unterwegs. Aber was soll's, der Blick soll sich schließlich nicht auf den Boden richten, sondern in die Luft und auf die dort kreisenden Feindbilder. Da sieht's schon schicker aus: Wurde ein gegnerischer Kampfflugzeug mit Raketen, MG-Feuer oder anderen Todbringern getroffen, steigt dichter Rauch aus dem Getriebe auf, die Rotoren beginnen zu zucken, der Flieger leckt, brennt und bricht schließlich in einer Zwischensequenz in Zeitlupe auseinander. Abseits der Story-Kampagne gibt's natürlich auch wieder diverse Mehrspieler-Modi, etwa einfache Versus-Dogfights und Team-Deathmatch. Ganz frisch enthüllt wurden dagegen die Helikopter-Level. Mit Blackhawk und Co. geht's viel näher ans Geschehen ran, man kriegt die Action direkter mit – auch wenn sich einige der Heli-Levels wie ein Rail-Shooter spielen, ohne dass man selbst Hand ans Steuer legt. Mal abwarten, was die Entwickler von Project Aces noch an Neuerungen für »Assault Horizon« auf Lager haben – aktuell fühlt sich das neue Game jedoch noch zu sehr nach aufgewärmtem Maschinenöl an.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

INVERSION

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Saber Interactive **Genre** | Third-Person-Shooter **Xbox Live** | ja **Termin** | 10. Februar 2012



David Russel ist ein ganz normaler Cop. Er ist gerade auf dem Weg nach Hause, zu seiner Frau und seiner kleinen Tochter, als ein Unglück über ihn hereinbricht. Seine friedvolle kleine Stadt wird von unbekannten Eindringlingen invadiert. Keiner weiß, wer sie sind oder woher sie kommen. Fakt ist nur, dass die Invasoren in ihren orange-grauen Anzügen doch sehr menschlich aussehen... Die Eindringlinge führen ein mächtiges

Gerät mit sich, den sogenannten Gravlink, der die Gravitation beeinflussen kann. Als die Unbekannten Russels Frau töten und seine Tochter plötzlich spurlos verschwunden ist, machen sich Russel und sein Partner Leo Delgado auf, die Unbekannten zu vernichten – mit ihren eigenen Waffen. Hauptessenz des Third-Person-Shooters: Spielereien mit der Schwerkraft. Denn schnell gelangen Russel und Delgado ebenfalls an einen Gravlink, der das

Vorgehen gegen die Feinde gleich viel einzigartiger gestaltet. Damit verschieben sie etwa Anti-Grav-Felder in eine Gegnergruppe, die daraufhin von den Füßen geholt und in die Luft befördert wird. Dort sind die Anzugträger ein leichtes Ziel für die beiden Helden. Oder man krallt sich ganz elegant etwas Benzin, das sich in der Anti-Grav-Zone zu einer Blase geformt hat, und schleudert es auf den Gegner, wo es augenblicklich Feuer fängt. Auch toll: die Vektorwechsel, mit denen man die Spielwelt im wahrsten Sinne des Wortes auf den Kopf stellt. Dank des Gravlinks können Russel und Delgado etwa an Häuserfassaden entlanglaufen statt auf dem normalen Boden. Die Konsequenz: Die Spielwelt dreht sich im besten M.C.Escher-Stil, sodass die Häuserfassade zum neuen Unten wird. Ja, »Inversion« hat schon ein paar abgefahrene Ideen auf Lager; bedient sich aber auch gerne an bewährten Konzepten. Etwa am Deckungssystem aus »Giehrs of War« und an den Zerstörungssorgien der »Red Faction«-Reihe. Eine bunte Mischung, die derzeit aber vor allem wegen ihres übertriebenen Gewaltgrades kaum Einreisechancen nach Deutschland haben wird. Platzen Köpfe, abgetrennte Gliedmaßen, Ragdoll-Physik? Nicht mit der USK. Mal abwarten, was sich die Entwickler für dieses Problem noch einfallen lassen.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

BODYCOUNT

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Codemasters **Genre** | Ego-Shooter **Xbox Live** | ja **Termin** | August 2011



Eigentlich wird der Ego-Shooter »Bodycount« noch immer als inoffizieller Nachfolger des 2006 erschienenen »Black« gehandelt. Dabei gibt es zwischen den beiden Titeln nur zwei Parallelen: Zum einen wirkte »Black«-Schöpfer Stuart Black in der Anfangsphase auch bei »Bodycount« mit, zum anderen sind beide Games absolut gerad-

linige Ego-Shooter ohne viel Schnickschnack. Die Story erscheint ziemlich belanglos und hat aktuell noch einige logische Lücken. Der Spieler schlüpft in die Haut eines ehemaligen Soldaten, der von einer Organisation namens »The Network« angeheuert wird. Wer die sind und was die machen? Das weiß er nicht. Nur, dass Konflikte und kriegerische Aus-

einandersetzungen auf der ganzen Welt zu ihrem Aufgabengebiet gehören. Hier schalten sie angeblich die bösen Jungs aus – aber wer sagt eigentlich, dass sie selbst zu den Guten gehören? Der Held des Spiels, ein ziemlich naiver Kerl, ist jedenfalls davon überzeugt. Und so kämpft er aufseiten des Networks gegen die sogenannten Militia: Widersacher aller Couleur, zum Beispiel Rebellenruppen in West-Afrika oder seltsame Cyber-Soldaten in futuristischen Untergrundanlagen. Das Gameplay: bis auf wenige Ideen belanglos. Deckungssystem, zerstörbare Umgebungen, das alles gab's schon mal irgendwo. Die Grafik: noch belangloser, denn generischer und trostloser kann eine Spielumgebung kaum sein. Dazu immer wieder Logikschneider, bei denen die Entwickler sich selbst mal an den Kopf fassen sollten. Wie kann es sein, dass es zum Zeitpunkt des Spiels hochtechnische Glastüren gibt, die sich klötzchenartig zum Öffnen in den Boden »falten«, und Nano-Anzüge, die einen Schutzschild projizieren – aber der Held des Spiels noch immer mit MP7 und Shotgun durch die Gegend rennt? Irgendwie unglaublich. Damit »Bodycount« eine echte Chance hat, muss hier definitiv was passieren – ein einzigartiges und überzeugendes Gameplay wäre ein guter Anfang.

Hitpotenzial | 6.5 von 10

SOUL CALIBUR V

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Project Soul **Genre** | Beat 'em Up **Xbox Live** | ja **Termin** | 2012

Die physikalisch nicht ganz korrekte Brüste-Physik des Beat 'em Ups »Soul Calibur IV« war vielen Fans ein Dorn im Auge. Unrealistisch, frivol, einfach zu kindisch fanden viele den Heldinnen-Vorbau in Körbchengröße Doppel-H. Das soll sich im frisch angekündigten »Soul Calibur V« ändern – und noch einiges mehr. Erwachsener soll's werden, düsterer, einfach rundum stimmiger und weniger kitschig. Dafür spricht zumindest schon mal, dass »Soul Calibur V« rund 17 Jahre nach den Ereignissen des Vorgängertitels spielt. Viele bekannte Gesichter der Reihe sind gealtert, etwa der blonde Siegfried, der nun auch nicht mehr das sagenumwobene Schwert Soul Calibur führt. An seine Stelle tritt als neuer Held der Serie der junge Patroklos, Sohn von Sophitia Alexandra. Als er und seine Familie eine schicksalhafte Begegnung mit den Seelenschwertern Soul Calibur und Soul Edge haben, verwickelt ihn das in den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Neben den meisten Figuren der Serie wurden auch die namensgebenden Seelenschwerter optisch grunderneuert. Beide Schneiden sind nunmehr Kurzscherer, Soul Calibur mit einem göttlichen Antlitz und blauen Diamanten am Schaft, sein Gegenpart Soul Edge mit einer widerlichen Dämonenfratze und einem Teufelsauge. Und da es sich mit weniger Metall in der Hand auch flotter zuschlagen lässt, soll »Soul Calibur V« deutlich schneller, rasanter

und auch einsteigerfreundlicher werden als seine Ahnen. Motion Capturing, Animationen, Bewegungen sowie Zwischensequenzen sollen dadurch eleganter und geschmeidiger rüberkommen. Ein Vorhaben der Entwickler, das derzeit noch nicht zu überprüfen ist, denn Spielszenen gibt es bis dato keine zu sehen. Immerhin soll der von vielen Fans schmerzlich vermisste Edge-Meister-Modus wieder Einzug finden – oder zumindest etwas Ähnliches. Auch auf die berühmten Gastauftritte spielfremder Helden will Entwickler Project Soul nicht verzichten. In »Soul Calibur IV« punkteten sie mit den »Star Wars«-Helden Darth Vader und Meister Yoda. Was die Spieler diesmal erwartet? Das steht noch in den Sternen. Geht es nach den persönlichen Geschmäckern des Teams von Project Soul, steht aber »Highlander« ganz weit oben auf der Favoritenliste.

Hitpotenzial | 8.0 von 10



Erhältlich | 16. Juni 2011 | Status | 95% komplett

kurz&knapp

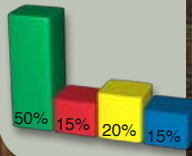
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Spicy Horse
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Hüpf- und Geschicklichkeitsausflug mit einzigartigem Grafikstil und extrem abgedrehten Ideen.

das ist drin

- Schräges Kopfkino
- Fiese Charaktere
- Boshafter Humor
- Bedrohliche Gegner



Kleider machen Leute: Alice bekommt von ihrem Schöpfer in jedem Kapitel ein anderes Outfit auf den Leib geschneidert.

ALICE: MADNESS RETURNS

Mädchen, was soll nur aus dir werden?

Elf Jahre nach dem PC-Geheimtipp »Alice« erzählt Spieledesigner American McGee seine groteske Neuinterpretation des bekannten Kinderbuchs von Lewis Carroll aus dem Jahre 1865 endlich weiter. Gibt Liebhabern harter Erwachsenenunterhaltung endlich wieder das, wonach sie seit über einem Jahrzehnt lechzen. McGee porträtiert Alice als durchgeknalltes Gothic-Girlie, das sich im Zeitalter der Industrialisierung in den Armenvierteln Londons durchbeißen muss. Ein knapp 18-jähriges Mädchen, das sich immer noch selbst verdächtigt, ihre

Eltern bei lebendigem Leibe verbrannt zu haben. Als Alice' Psychiater versucht, Erinnerungen an diese Zeit wach werden zu lassen, geschieht es erneut: Alice wird von heftigen Wahnvorstellungen gepeinigt und in die Abgründe ihres Bewusstseins gezogen.

Der Trip, und damit der Erstkontakt mit einer fast fertigen Vorabversion von »Alice: Madness Returns«, beginnt harmlos in einem bizarr ausgestatteten Zauberswald. Aus der Third-Person-Ansicht dirigiert man die junge Lady von einer Lichtung zur nächsten – immer auf der Suche nach den für ihre Genesung so wichtigen Erinnerungsfragmenten. Charmant eingedeutschte Textboxen vermitteln derweil die Grundzüge der Spielmechanik, welche sich als gelungen ausbalancierte Mischung aus Hüpf- und Kampfabschnitten präsentiert. Ausweichen mittels RB-Taste ist zum Beispiel auch im Sprung möglich. Alle Angriffsarten setzen jedoch voraus, dass Alice mit beiden Füßen fest auf dem Boden steht. Besonders hilfreich: ihr Dreifachsprung. Mit jedem Antippen der

A-Taste schwingt sie sich, begleitet von herumwirbelnden Blättern, erneut in die Lüfte. Hält man die Taste währenddessen gedrückt, plustert sich ihr Kleid auf, und das Fräulein mit der Totenkopfschleife am Rock beginnt zu gleiten. Bedrohlich klaffende Abgründe innerhalb der recht linearen Level-Architektur lassen sich so mit Leichtigkeit überwinden. Schon nach wenigen Minuten entdeckt Alice das Schrumpf-Serum und kann sich fortan durch Gedrückthalten der LB-Taste selbst miniaturisieren. Sehr praktisch, um in geheime Bereiche hinter Schlüsselloch-großen Höhleneingängen und halb verschlossenen Toren vorzudringen. Besser noch: Einmal geschrumpft, erkennt die Traumwandlerin zudem unsichtbare Plattformen und kann ihre Lebensenergie an speziellen Energieblüten regenerieren.

Knapp eine halbe Stunde gespielt, beginnt er schließlich, der eingangs erwähnte Albtraum. Alice wadet nunmehr durch einen Fluss aus purem Blut. Am Quell angelangt, entdeckt sie ihre erste Waffe, die

Und außerdem?

- Reiner Einzelspieler-Trip ■ Vier Schwierigkeitsgrade: leicht, normal, schwer, Albtraum ■ Sprachausgabe und Texte wahlweise in Deutsch oder Englisch ■ Handbuch mit auf der Disk
- 50 Erfolge, sechs davon beziehen sich auf das HD-Remake von Teil Eins ■ Erscheint mit USK-16-Siegel und komplett ungeschnitten

Schrecklich groß oder lachhaft klein?

+ Herrlich bizarres Design, durchdachte Spielmechanik, stilichere Erzählweise, umfassende und hoch qualitative Eindeutschung, Vorgängerspiel inklusive...

- ...allerdings nicht mit auf der Disk – nur als Download, teils schwach texturiert

legendäre Vorpal-Klinge – ein riesiges Küchenmesser, von dem unentwegt roter Lebenssaft tropft. Kaum das Messer aus dem Skelett eines verwesenen Dinosauriers gerissen, sammelt sich auf dem Boden eine schwarze Flüssigkeit und formt eine schleimige Kreatur samt weißem Puppengesicht. Einige präzise Hiebe mit der Klinge und der »Schleichende Verfall« genannte Auswuchs zerbröckelt. Die eklige Hinterlassenschaft: ein paar Zähne, die Währung in »Alice: Madness Returns«.

Nicht weit davon entfernt stößt der Spieler erstmals auf die Herzogin, die einstige Herrscherin über Alice' Traumwelt. Um ihre nunmehr friedvolle Haltung zu untermauern, überreicht sie Alice eine große Pfeffermühle. Ein großartiges Utensil, denn damit kann sich das unbelehrbare Kind selbst auf Distanz gegen Feinde wie die sogenannten Schraubellen – aus mechanischen Teilen zusammengesetzte Insekten – wehren. Praktisch auch der durch Klicken des rechten Analogsticks aktivierbare Zielmodus: Nun zirkelst du Pfefferkörner noch präziser in die entstellten Visagen des Feindpacks.

Mit zunehmender Spieldauer weichen die gigantischen, in Regenbogenfarben schillernden Schneckenhäuser sowie die unzähligen äußerst detailliert dargestellten Pilzverbände am Wegesrand düsteren Kulissen. Einfach fantastisch, mit wie viel Geschick Entwickler Spicy Horse die bedrohliche Stimmung über etliche Spielminuten hinweg aufbaut: Erst kräuseln sich Wolken in der orangenen Abenddämmerung, dann das Knirschen aufeinanderprallender Erdmassen. Wie ein Tunnelbohrer fräst es sich in den Gehörgang und lässt fast vergessen, dass gerade ein ganzes Waldstück vor Alice' Augen ins Nirgendwo fiel.

Jeder dieser unzähligen »Was zum Henker?«-Momente ist akustisch wie visuell extrem befriedigend. Während verwunschene Spieluhr-Melodien und psychoakustische Soundeffekte das Trommelfell befeuern, können sich die Augen an den gemäldeartigen Kulissen oft kaum mehr sattsehen. Dazu diese Dramaturgie – atemberaubend!

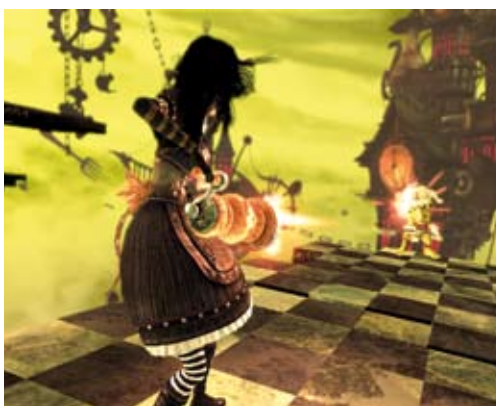
Einen Pluspunkt verdient darüber hinaus die grandiose Eindeutschung. Denn nicht nur die deutschen Synchronsprecher scheinen mit den US-Originalsprechern durch die Bank gleichauf, auch jeder Text ist brillant übersetzt – selbst unscheinbare Türschilder und dergleichen. Wohlgerne mit passender Schriftart. Unterm Strich sprechen also alle Anzeichen dafür, dass Fans des ersten Teils am 16. Juni nicht enttäuscht werden. Aber auch Freunde grotesker Erwachsenenunterhaltung sollten das hier genau im Auge behalten.

Jan Heinrich

✕ Fortsetzung eines Albtraums

AMERICAN MCGEE'S ALICE

Nicht nur der zweite Teil kommt elf Jahre nach dem PC-Original auf den Markt, auch die Spielhandlung setzt elf Jahre nach Alice' erstem Horror-Trip an. Doch was geschah damals eigentlich? Was hat McGee da nur auf die Beine gestellt, das als absoluter Geheimtipp unter Freunden skurriler Unterhaltung gilt? Um das zu erfahren, brauchst du nicht einen Extra-Cent zu investieren, denn Electronic Arts legt das erste Spiel jeder Vollversion als HD-Neuauflage bei. Nicht auf Disk, aber immerhin als Download-Code. Leider lässt sich zur Qualität des Remakes noch nichts sagen, da uns dieses noch nicht zur Verfügung stand. Ob's neue Modi bietet? Mehr dazu in Ausgabe 07/11.



360 LIVE sagt...

Wahnsinniges Spieldesign, das technisch wie spielerisch überzeugt. Hat das Zeug zum bizarren HITPOTENZIAL Gesamtkunstwerk.

8.5 von 10

kurz&knapp

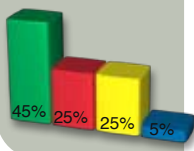
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubi
 Reflections
Genre | Renn-Action
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Wiederbelebung der bekannten »Driver«-Reihe. Ob die wirre Story ankommt, bleibt abzuwarten.

das ist drin

- Qualmende Reifen
- Quietschende Reifen
- Brennende Reifen
- Stillstehende Reifen



DRIVER SAN FRANCISCO

Ich geb Gas, ich will Spaß!

Eine in Ungnade gefallene Videospiel-Serie wiederzubeleben ist wie einen 69er Ford Mustang zu restaurieren: verdammt schwierig! Denn hier kann so ziemlich alles schiefgehen: Der Originallack zum Beispiel muss bei einer bestimmten Temperatur aufgetragen werden, um den richtigen Glanz zu erreichen. Erhältlich ist der Lack nur bei Ford höchstselbst, wo wiederum ein Beweis verlangt wird, dass dieser auch tatsächlich auf einem reinrassigen Mustang landet.

Mit »Driver: San Francisco« verhält es sich ähnlich. Die legendäre Serie hat mit »Driver 3« einen Frontal-crash hingelegt. Nun versucht das Studio Ubisoft Reflections den Scherbenhaufen zu restaurieren. Mit Erfolg, wie 360 Live nach einer Probefahrt in London bestätigen kann. »Wir versuchen den Spielern das Feeling zu vermitteln, als wären sie mittendrin in einem Raser-Film Marke Bullit«, erklärt Jean-Sebastien Decant, Senior Designer des Games. Entsprechend spektakulär der Einstieg: Charles Jericho, ein Ver-

brecherboss der ganz üblen Sorte, wurde endlich geschnappt und soll nun im Gefangenentransporter ins Zuchthaus überführt werden. Doch wie zu erwarten war, gelingt dem Kerl die Flucht: Helikopter, Raketenwerfer und einer Ketten-schmelzenden Säure sei Dank. Plötzlich sitzt Jericho selbst hinterm Steuer des gepanzerten Transporters und gibt kräftig Gummi.

Ihm dicht auf den Fersen bist du – Erzfeind Tanner, einer der besten Fahrer der Polizei. Ein wilde Treibjagd durch San Francisco beginnt. Mit Druck auf die RB-Schultertaste stiefelst du kräftig aufs Gas. Rauch quillt aus den Radkästen des gelbschwarzen 1970er Dodge Challenger RT. Dann peitscht das PS-Monster los – immer der gelben Lichtsäule am Horizont und der darunter dargestellten Zahl folgend. Sie nämlich sagen dir, wo und wie weit entfernt Jericho noch ist.

800 Meter! Also geradeaus, direkt durch den Gegenverkehr und mit Bleifuß über den Bordstein. Passanten hechten panisch nach links und rechts. Der Motor röhrt wie der eines Kampfpanzers. 500 Meter!



Rund 140 Fahrzeuge kommen vor und sind fahrbar. Darunter viele typische und legendäre US-Cars, wie der Camaro 228, ein Trans Am und natürlich die Titel-Karre Dodge Challenger.

Erhältlich | 1. September 2011 **Status** | 85% komplett

Und außerdem?

- Mehrspieler-Part mit verschiedenen Modi ist geplant
- Wahlweise als Collector's Edition mit flotten Dodge-Challenger-Modell für rund 85 Euro erhältlich
- Erfolge? Noch unter Verschluss, 360 Live tippt jedoch auf solche für besonders heiße Drifts, halsbrecherische Stunts und dergleichen
- Download-Inhalte denkbar, schlummern aber noch in der Entwicklergarage



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

V8 Big Block oder Zwei-Takt-Otto?

- +** Sehr direktes Fahr- und fantastisches Geschwindigkeitsgefühl, coole Stunt-Möglichkeiten, 140 voll lizenzierte Fahrzeuge, große offene Spielwelt, Shift-System macht Spaß, sehr schicke Zwischensequenzen
- Recht sinnfreie Story, Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß; ob Nicht-in-die-Serie-Eingeweihte sofort alles verstehen, ist fraglich

1



✖ Nur die...

...WILLENSKRAFT ZÄHLT

Laut Story liegt Held Tanner im Koma. Um aus diesem aufzuwachen, braucht er vor allem eines: Willenskraft. Die sammelt der Spieler, indem er Missionen absolviert und spektakuläre Manöver vollführt. Donut-Drifts, Sprünge über die Ladefläche von Transportfahrzeugen – all das schaufelt nicht nur jede Menge Willenspunkte auf dein Konto, sondern wird hier noch ziemlich filmisch inszeniert. Die Punkte dienen anschließend als Zahlungsmittel, um in den über die gesamte Stadt verteilten Garagen nützliche Dinge freizuschalten: erhöhte Widerstandskraft für den Boliden, kräftigere Rammattacken, ganz neue Fahrzeuge – die Liste ist lang.

2



✖ Sightseeing-Tour

WEAR FLOWERS IN YOUR HAIR

1 Anders als im Song von Scott McKenzie trägt in »Driver: San Francisco« keiner Blumen im Haar, sondern jeder vielmehr den Tiger im Tank. Für das Game wurde die namensgebende Westküsten-Metropole als offene Welt nachgebaut.

2 Diese fällt jedoch etwas kleiner aus als das Original. Knapp 200 Kilometer Straßennetz soll die gesamte Spielwelt bieten. Mit dem schnellsten Wagen würde man vom einen bis zum anderen Ende der offenen Welt zwischen fünf und sechs Minuten benötigen, sagen die Entwickler.

3 Trotz der Schrumpfkur sind alle wichtigen Sehenswürdigkeiten vorhanden und regelmäßig zu bestaunen: die Transamerica Pyramid, die Golden Gate Bridge, der Coit Memorial Tower und viele Bauwerke mehr dienen in Story-relevanten Missionen als Kulisse.

3



Jericho, gleich bist du dran. Mittels Druck auf die B-Taste voll in die Eisen steigen, dann hart einlenken. Fauchend schlittert der Wagen über den Asphalt. Ein Briefkasten und ein Taxi müssen dran glauben. Funken fliegen, Blech verbiegt – was für ein scharfer Ritt; ziemlich arcadig, fast wie »Burnout«.

»Wir wollten das alte Driver-Gefühl zurückbringen«, meint Decant. »Trotzdem sollen Einsteiger nicht ausgeschlossen werden. So knüppelhartes Gameplay wie damals bei Driver – das geht heute kaum noch.« Einige zermatschte Karosserien später ist Jericho in die Enge gedrängt. Oder doch nicht? Nein, denn er hat Tanner in eine Falle gelockt, in eine enge Seitenstraße. Und dann gibt der Knastbruder mit Hang zur ungezügelten Gewalt auch noch Vollgas. Okay, Flucht nach vorne! Schön, wie »Driver« die Ansicht jetzt automatisch in eine dramatische Cockpitsicht wechselt. Den Panzerwagen dicht im Nacken pflügt der Challenger durch Müllsäcke, Papierstapel, Metalltonnen – erst in letzter Sekunde geht's zurück auf die offene Straße. Was folgt, ist ein nahtloser Übergang von Spielgrafik und Zwischensequenz. Doch Tanner hat kein Glück: Ein LKW nimmt ihn Vollgas auf die Hörner. Jericho flüchtet. Pech gehabt!

Ab diesem Moment wird alles reichlich verrückt. Denn Tanner landet schwer verletzt im Krankenhaus, liegt im Koma und kann sich plötzlich – kein Witz! – in anderer Menschen Körper versetzen. Die erste nun folgende Gameplay-Szene ist eine Rückblende: Eher unfreiwillig übernimmt Tanner den Geist von Krankenwagen-Fahrer Ray und bringt so seinen bewussten Körper in die Klinik. In späteren Missionen kann der Spieler dann selbst mittels Druck auf die A-Taste aus einem »besetzten« Geist entfliehen und sich auf einer Karte aussuchen, welchen in Zeitlupe fahrenden Wagen er als Nächstes »hijacken« möchte. »Tanner weiß selbst nicht, was abgeht. Er versucht all das zu verstehen, spielt mit dieser Gabe. Aber letztlich nutzt er die sogenannte Shift-Fähigkeit, um Jericho zu finden«, fasst Decant euphorisch zusammen. »Das Ganze erinnert ein bisschen an die Filme Inception oder Sucker Punch.«

Klar, die Koma-Story klingt verdammt hanebüchen und ziemlich trashig. Das dahintersteckende Gameplay-Konzept funktioniert jedoch prima. Vor allem um jede Menge kleinere Haupt-, Seiten- und Spaßmissionen anzugehen, die in Form umherfahrender Autos über eine Karte schwirren. Einfach ins entsprechende Fahrzeug shiften, schon startet die

Mission. Etwa für ein Kamerateam krasse Stunts und Drifts hinlegen; einen Komplizen von Jericho stellen oder im Körper eines Polizisten einen Flüchtigen fassen. Das alles spielt sich herrlich unkompliziert – auch wenn das Story-Fundament vieles nicht unbedingt sinnig untermauert. Warum sollte ein Cop einen Späusflug in einem Rennwagen machen; oder als Taxifahrer Leute chauffieren? Aber egal. Bekennende Spaßraser stört das wenig. Sie freuen sich vielmehr, schon am 1. September wieder hinterm Steuer ihres heiß geliebten Mustangs zu sitzen.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Eine etwas selbstironische, aber auch mutige Wiederbelebung einer der ganz großen Action-HITPOTENZIAL Raser-Marken. Könnte richtig gut werden!

7.5 von 10



TRANSFORMERS DARK OF THE MOON

Erhältlich | 24. Juni 2011

Am 30. Juni geht die opulenteste Blechbüchsen-Schlacht der Filmgeschichte in die dritte Runde: »Dark of the Moon« soll das phänomenale Einspielergebnis des zweiten Teils, 576 Millionen Euro, nochmals übertrumpfen. Das Spiel zum Film kommt von »Kampf um Cybertron«-Entwickler High Moon Studios. Auf einer Veranstaltung in London hat 360 Live den Decepticons schon mal die Stahlgerippe zerfetzt...

00:10



Die einleitenden Worte von Spieldirektor Sean Miller klingen vielversprechend: »Zusammen mit Hasbro und Paramount haben wir hart daran gearbeitet, eine packende Kampagne auf die Beine zu stellen. Eine Kampagne, die zum einen die Vorgeschichte des Films erzählt und zum anderen so gestrickt ist, dass sie beide Lager zufriedenstellen sollte: Kenner der Filme und langjährige Transformers-Veteranen.«

05:45



Dass Miller Recht behalten könnte, beweist schon das schicke Render-Intro: Friedlich zieht ein Spionagesatellit der Menschen seine Bahnen. Dann plötzlich: Die Kamera zoomt heraus und zeigt Decepticon Soundwave wie er mit seltsamen Tentakelarmen die Datenleitungen des Satelliten anzapft. Erste Vorbereitungen für Megatrons nächsten Clou? Oder hat jemand ganz anderes die Finger im Spiel?

06:43



Bevor zu viele Spoiler durchsickern, besser direkt rein in Demo-Mission Nummer eins: Auf der Suche nach feindlichen Sendestationen stampft Bumblebee durch den südamerikanischen Dschungel. Keine Minute unterwegs, schon der erste Decepticons-Kontakt. Gegen die Traumkombo aus Autocannon und XXL-Shotgun können die Blechkrieger-Patrouillen jedoch wenig ausrichten. Ist das alles, was du zu bieten hast, Megatron?

10:29



Scheinbar nicht, denn kaum in der benachbarten Ortschaft angekommen, stürmen dutzende Decepticons plötzlich aus allen Himmelsrichtungen auf Bumblebee zu. Beste Konterstrategie: Stealth Force. Die Hybrid-Form aus Fahrzeug und Roboter bietet nicht nur jede Menge Feuerkraft, sondern auch höchste Mobilität. Den Gegner blitzschnell umrunden und gleichzeitig voll draufhalten? Klappt hiermit wie geschmiert.

24:13



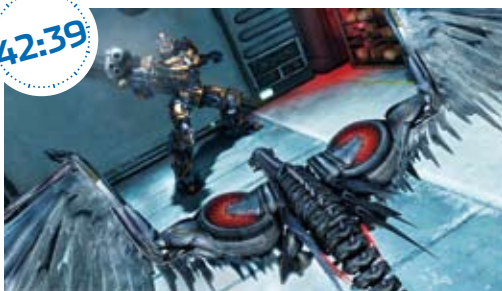
Szenenwechsel ins vom Chaos heimgesuchte Detroit. Wie Miller erzählt, hat Megatron den Nabel der US-Automobilindustrie auserkoren, um ein Exempel zu statuieren: Egal ob Cabrio, Viertürer oder Truck – die Menschheit soll sich fortan vor jedem Vehikel fürchten. Denn in jedem könnte sich ein Decepticon verbergen. Wie dieser grasgrüne Roadster, der von Autobot Ironhide enttarnt wurde.

31:22



Während Ironhide bei der Evakuierung von Detroit Schützenhilfe leistet, begeistert vor allem die lebendige Charakterzeichnung. Ironhide zerpfückt gerade ein halbes Dutzend parkende, so gar nicht wie getarnte Decepticons anmutende Schrottkisten, als Optimus Prime poltert: »Was hab ich dir zum Thema Kollateralschaden gesagt?« Daraufhin Ironhide rotzfrech: »Ich kann es irgendwie nicht lassen...«

42:39



Doch nicht nur als Autobot geht's ans Eingemachte. In Demolevel drei wütet Millers vorspielender Kollege in der Rolle des Flug-Transformers Laserbeak. Die bizarre Symbiose aus Flugsaurier und Stahlungetüm überzeugt mit hoher Wendigkeit, Laserstrahl-Geschütz und einer Rammattacke. Letztere ist eine von zwei individuellen Spezialattacken, über die jeder Transformer im Spiel verfügt.

51:46



Das nächste Demolevel erinnert verblüffend an Segas Arcade-Flugsimulation »Afterburner«. Mit dem Unterschied, dass du hier als Bösewicht Starscream zunächst in Schallgeschwindigkeit einer C130 hinterherjagt, anschließend auf dieser landest und ihr dann in Roboterform die Metallstreben herausreißt. Auch hier ein Hingucker: Starscreams Metamorphose vom Kampf-Jet zum Stahl titan.

59:51



Transformers sind allesamt verkappte Rambos? Falsch! Im vierten Demo-Abschnitt rückt ein in »Kampf um Cybertron« stiefmütterlich vernachlässigtes Gameplay-Element in den Vordergrund: Schleichpassagen. Ähnlich Sam Fisher pirschst du in diesem Level als Ninja-Transformer Mirage umher und bohrt Decepticon-Wachen deine Unterarmklingen in den Neural-Kern. Nur vor Megatron solltest du dich hüten...

* ZUSAMMENGEFASST

Bleihaltige Gefechte, kesse Sprüche, top animierte Robos und Abwechslung satt – für ein Lizenzspiel hinterlässt »Dark of the Moon« bereits einen verdammt runden Eindruck. Man merkt einfach, dass das Entwicklerteam durch und durch aus Transformers-Nerds besteht. Schade nur, dass die Mehrspieler-Modi noch nicht enthüllt wurden. 360 Live tippt diesbezüglich jedoch auf eine ähnlich rasante Verschrottungsorgie wie in »Kampf um Cybertron«. Auf dem Radar behalten!

7.5

Potenzial von 10

GALL OF JUANARÉZ The GARTEL





WWW.DUNGEONSIEGE.COM

SQUARE ENIX.



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3



PC
DVD-ROM
SOFTWARE

COPYRIGHT © 2011 SQUARE ENIX INC. DEVELOPED BY ORIGIN GAMES ENTERTAINMENT, INC. DUNGEON SIEGE IS A REGISTERED TRADEMARK OF SQUARE ENIX INC. ALL RIGHTS RESERVED.
"PLAYSTATION" AND THE PS FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS AND PS3 IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.
THE RATINGS ICON IS A TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION.

DUNGEON STEGE





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



UBISOFT™

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Reinhard Fischer, Alice Klink

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

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

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

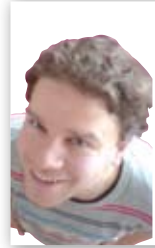
Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Covermotiv: Dungeon Siege 3 von Square Enix
Bildmotive von www.pixell.de und www.aboutpixel.de
iVW Stand Q1 2011: Vertriebt 16.353, Verkauft 15.879
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 | »Dungeon Siege 3«,
»Portal 2«

FREUT SICH AUF | »Duke Nukem
Forever«, Xbox-360-Nachfolger



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Portal 2«,
»Indiziert« (PC)

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



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Racing
SPIELT GERADE | »Dirt 3«, »Brink«
FREUT SICH AUF | »Battlefield 3«,
»Gears of War 3«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »L.A. Noire«,
»Red Faction: Armageddon«

FREUT SICH AUF | »Dead Island«,
»Resident Evil: Operation Raccoon City«



MICHAEL MOSER REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | GameMoe78

GENRES | Actionabenteuer, Sportspiele
SPIELT GERADE | »Outland«,
»Virtua Tennis 4«

FREUT SICH AUF | »Mass Effect 3«,
»Dead Island«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Brink«,
»Might & Magic: Clash of Heroes«

FREUT SICH AUF | »Duke Nukem
Forever«, »Rage«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »SBK 2011«, 3DS
FREUT SICH AUF | »Dragon's Dogma«,
»The Darkness 2«



MARTINA STRACK MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2

GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Portal 2«, »Cityville«
(Facebook)

FREUT SICH AUF | »Hunted: Die Schmiede
der Finsternis«, »Deus Ex: Human Revolution«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



Die grüne Auszeichnung
»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 | 20. Mai 2011

Polizeichef oder Parkplatzwächter?

+ Grandios realistische Figurenmimiken, tolle Jazzmusik, authentisch nachgebildetes Los Angeles mit beeindruckender Weitsicht, liebevoll detaillierte Spielumgebungen, hervorragende aber nur englische Synchronsprecher mit deutschen Untertiteln, packende Story, markante Figuren

- Keine wirklich offene Spielwelt, etwas eintönige Nebenmissionen, unrealistisches Fahrverhalten, etwas schwerfällige Steuerung, kein Tag- und Nachtzyklus, schwache und sich oft wiederholende Texturen



kurz & knapp

Hersteller | Rockstar Games

Entwickler | Team Bondi

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action-abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

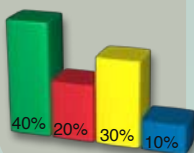
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Rockstar Games dreht auf: ein spielbarer Krimi mit knisternder Atmosphäre.

das ist drin

- Befragungen
- Verfolgungsjagden
- Morde
- Gerechtigkeit?



L.A. NOIRE

Fesselnde Verbrecherjagd in der Stadt der Engel

Los Angeles, Hügelpark in North Downtown, Nähe Fremont Avenue, 11:50 Uhr. Es regnet – ungewöhnlich für das sonnige Kalifornien, das noch mitten im Nachkriegs-Boom des Zweiten Weltkriegs steckt. Detective Cole Phelps sitzt am Steuer seines 46er Chevrolet, die Alarmsirenen heulen. Sein Kollege Finbar »Rusty« Galloway blickt gelangweilt aus dem Fenster, wo die Lichter der »Cola King«-Leuchtreklamen und Bars umhertanzen. »Ich wappne mich dafür, was ich gleich sehen werde«, murmelt Phelps und zieht seinen Borsalino tiefer ins Gesicht. »Es ist nur eine weitere Leiche, Partner. Gewöhn dich an den Anblick. Das ist unser tägliches Brot bei der Mordkommission«. Der dicke Galloway ist kalt-schnäuzig wie immer. Vielleicht härtet ihn der Whiskey ab, den er sich regelmäßig hinter die Binde kippt. Trotzdem: Dieser Mordfall kann auch ihn nicht kaltlassen. Zwar hat der Regen der vergangenen Nacht das meiste weggewaschen, es bleibt aber trotzdem noch genug übrig, um eine Gänsehaut zu verursachen. Das Opfer ist weiblich, etwa Mitte vierzig, trägt ein grünes Seidenkleid, dazu weiße Pumps. Todeszeitpunkt: gegen zwei Uhr morgens. Todesursache: Strangulation, allem Anschein nach durch ein dreifach geflochtenes Seil. Dazu starke

Kopfverletzungen, Prellungen, Blutergüsse, Fleischwunden. Ein Schlenker mit dem linken Analogstick und Phelps fasst behutsam mit der Hand nach dem Kinn der Toten, dreht ihren Kopf leicht in alle Richtungen, begutachtet die Verletzungen. Im Hintergrund spielt verheißungsvolle Klaviermusik. Ihre Augen sind zugeschwollen – ein grässlicher Anblick. Und doch einer, den Cole Phelps, der Protagonist aus Rockstars Krimi-Abenteuer »L.A. Noire«, immer wieder ertragen muss. Er arbeitet beim Los Angeles Police Department, kurz LAPD, im Morddezernat – aus Leidenschaft. Denn der idealistische Phelps mit dem pausbäckigen Gesicht hat sich die Position erarbeitet. Zunächst mit kleinen Fischen als einfacher Streifenpolizist, später als Ermittler im Verkehrsdezernat. Eine steile Karriere. Seit einer ganzen Weile hält nun ein Serienmörder, der sogenannte Dahlia-Killer, die Kriminalbeamten in Atem. Seine Markenzeichen: bevorzugt gut aussehende Frauen, die er stets erdrosselt. Manchmal entkleidet er sie, beschmiert ihre nackten Körper mit Lippenstift mit vulgären Beschimpfungen wie »Fotze« und »Fick dich, Schlampe«. Er verstümmelt die Leichen mit stumpfen Gegenständen wie Radmuttern und Steckschlüsseln, hinterlässt aber nie Anzeichen für einen Sexualakt.



Die beste Mimik, die es je in einem Videospiel gegeben hat: Rockstars Motionscan-Technologie macht's möglich.



✕ L.A. Noire

IST DER NAME PROGRAMM?

Was kommt einem in den Kopf, wenn man den Begriff »Noir« hört? Wohl am ehesten der »Film Noir« – eines der beliebtesten Filmgenres in den USA der 40er- und 50er-Jahre. Merkmale: Kriminalität als Hauptthema, die Aufklärung eines Verbrechens durch einen Privatdetektiv oder Polizeikommissar mit pessimistischer Weltsicht. Und – ganz wichtig – starke Hell-Dunkel-Kontraste, lange Schlagschatten, große Dunkelbereiche und Schwarz-Weiß-Abfilmungen. Mit diesem Bild im Kopf fällt es aber schwer, »L.A. Noire« in eine ähnliche Sparte einzuordnen. Hier spielen sich fast alle Ermittlungen bei Tag ab, die Sonne lacht, bestenfalls trübt ein Regenschauer den sonst strahlenden Himmel. Kein Nebel, kaum mysteriöse Schattenspiele und auch sonst ist alles eigentlich viel zu hell, um »Noir« zu sein. Aber: Für die ganz Hartgesottenen gibt es die Möglichkeit, das komplette Spiel in Schwarz-Weiß zu spielen. Cool!



L.A.-Trip im Super Nash 600 – insgesamt 95 echte Oldtimer gibt es zu entdecken.



Mordopfer werden ungeschönt dargestellt, meist blutig und eher unappetitlich. Trotzdem bekam »L.A. Noire« eine USK-Freigabe ab 16 Jahren.



Und drittens haben wir keine Hinweise, die den mysteriösen Täter in Verbindung bringen.



Das Spiel in Zahlen

4 Dezernate: Verkehr, Mord, Sitte und Brand; 21 Hauptfälle, die jeweils etwa 1 Stunde dauern; 40 Nebenmissionen – jeweils in knapp 10 Minuten zu schaffen; macht eine Gesamtspielzeit von etwa 30 Stunden; 95 fahrbare Autos; 13 sammelbare Zeitungen; 50 versteckte Filmrollen; 30 entdeckenswerte Wahrzeichen von L.A.; 20 Kommissars-Ränge; 4 Waffentypen: Pistolen, Schrotflinten, Automatik-Waffen und Gewehre; 20 Quadratkilometer nachgebautes Los Angeles; greift echte Fälle des LAPD aus den 40ern auf; wird auf 3 Disks ausgeliefert

Stattdessen entledigt er sie ihres Schmucks, schneidet ihnen Ringe von den Fingern und Armbänder vom Handgelenk. Wer steckt dahinter? Was sind seine Motive? Und warum verspottet der Killer die Polizei immer wieder mit Briefen und seltsamen Gedichten von Percy Bysshe Shelley?

WAFFE RUNTER, SOFORT!

Insgesamt 21 solcher und anderer Verbrechen bekämpft Phelps – beziehungsweise der Spieler, der ihn aus der Verfolgerperspektive lenkt – im Laufe des rund 30-stündigen Krimi-Thrillers. Wer bereits einmal

Hand an »GTA IV« oder »Mafia 2« gelegt hat, findet sich sofort zurecht. Denn die Steuerung ist nahezu identisch. Nur das Spielziel selbst ist komplett anders: nicht Chaos stiften und dem Gesetz eine Finte schlagen, sondern als Gesetzeshüter gemächlich Fälle lösen, ohne viel Krawumm – das gefällt. Die Fahrerei, die einen mindestens so großen Stellenwert einnimmt, wie in »GTA« und Konsorten, hingegen weniger. Die Autos steuern sich zu schwammig, die Wege, die regelmäßig zurückzulegen sind, ziehen sich wie Kaugummi. Hinzu kommt: Während der Fahrt auf den Verkehr zu achten sowie gleichzeitig auf den Polizeifunk und die Aussagen des Partners, ist vor allem für jene, die parallel dazu noch die deutschen Untertitel lesen sehr anstrengend. Den ersten Fall absolviert der Spieler noch im eher ruhigen Streifendienst, danach im schon spannenderen, aber immer noch wenig spektakulären Verkehrsdezernat: hysterische Ehefrauen, die ihre betrunkenen Männer erst abstechen und sie dann vor ein Auto schubsen, um es wie einen Unfall aussehen zu lassen. Oder notgeile Filmproduzenten, die blutjunge Mädchen unter Drogen setzen, um sich anschließend an ihnen zu vergehen. Die Fälle sind abwechslungsreich, spannend inszeniert, gespickt mit ungeahnten Wendungen

und faszinierenden, teilweise auch erschreckenden Figuren. Etwa der cholerische Dezernats-Chef, der möglichst viele Gefangene in der Gaskammer sehen will; der vom Flammenwerfer im Krieg entstellte Obdachlose, der Frauen hasst; und natürlich Phelps selbst – gleichfalls ein Kriegsveteran – dessen eigene Probleme sich erst nach und nach durch Rückblicke offenbaren. Richtig an Fahrt nimmt die Story aber erst im besagten Morddezernat auf. Dorthin gelangt man nach rund acht Spielstunden. Im späteren Verlauf schlägt es Phelps außerdem noch ins Sitten- und Branddezernat. Neben den brutalen Mordfällen – die übrigens alle auf echten Fällen in L.A. aus dem Jahr 1947 basieren – hat Phelps aber auch mit internen

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Bisher einzige Online-Funktion: Der Spieler darf sich bei Befragungen und Untersuchungen Tipps von der Community geben lassen, die den gleichen Fall bereits gelöst hat ■ 40 Erfolge für 1.000 Gamepoints. Die meisten gibt's fürs einfache Voranschreiten in der Haupthandlung. Richtig knifflig: »Der Superschnüffler – Schließe alle Story-Fälle mit einer 5-Sterne-Wertung ab« ■ Die exklusiven Vorbesteller-Inhalte sollen laut Rockstar schon bald als Bezahl-Download bereitstehen



Phelps und Galloway, LAPD.



Phelps Aufgaben sind vielfältig: Hier muss er unerkannt einer verdächtigen Lady nachspionieren.

» Es ist nur eine weitere Leiche, Partner. Gewöhn' dich an den Anblick. Das ist unser tägliches Brot bei der Mordkommission. «

Problemen zu kämpfen: Korruption, Rassismus, Galgenhierarchie. Nicht nur dem Spieler wird schnell klar, dass hier weit mehr im Argen liegt, als es den Anschein hat. Das alles wird so realistisch und spannend miteinander verflochten, dass die hervorragenden Video-Zwischensequenzen eigentlich gar nicht mehr nötig wären, um so richtig in die Story abzutauchen. Und in ihnen fährt »L.A. Noire« all seine Stärken auf: fotorealistische Gesichtsanimationen, erstklassige, wenn auch nur englische, Synchro und Geschichten, die unter die Haut gehen. Ja, in Sachen Storytelling macht »L.A. Noire« kein anderes Game so schnell etwas vor. Schade nur, dass Team Bondi abseits der Figurenmimik ein bisschen zurückrudert. Verglichen mit den Gesichtern wirken die Körper der Figuren eher steif, die Umgebungen etwas steril. Die Anzüge werfen bei Bewegung keine Falten und vor allem die Texturen wirken platt und stellenweise teigig.

EINE FRAGE DER INTUITION

Wurde ein neuer Fall mit einer Zwischensequenz eingeführt, ist die weitere Vorgehensweise oft gleich: Den Ort nach Hinweisen absuchen, Indizien kombinieren, anwesende Zeugen befragen und mögliche Täter so lange ausquetschen, bis man ihnen ein Geständnis abringt. Letzteres ist gleichzeitig das Herzstück des Games und eine der unterhaltsamsten und kniffligsten Angelegenheiten. Denn: Je mehr Beweismittel Phelps gesammelt hat, desto besser steht er in seiner Befragung da. Ein Beispiel: Der erfolglose Buchautor McGaffrey behauptet, er habe das Mordopfer nur flüchtig gekannt und sei zum Tatzeitpunkt nicht am Tatort gewesen. Ein Blick in Phelps' Notizbuch spricht eine andere Sprache. Wie kann er nicht am Tatort gewesen sein, obwohl er die fehlende zweite Hälfte eines Briefes besitzt, der am Tatort gefunden wurde? Doch auch ohne diesen Hinweis weiß man schnell, dass McGaffrey Dreck am Stecken hat. Seine Mimik spricht Bände. Er weicht Phelps Blicken aus, verzieht die Augenbrauen zu einem zweifelnden Bogen und presst immer wieder die Lippen zu einem Strich zusammen – ein typisches Lügner-Gesicht! Ob der Spieler dem Gegenüber glaubt oder nicht, entscheidet ein schneller Tasten-

druck auf A – glauben –, X – anzweifeln – oder Y – der Lüge bezichtigen. Der Spieler braucht also nicht nur Köpfchen, um das Gegenüber mit den richtigen Indizien zu konfrontieren, sondern auch Menschenkenntnis. Hier den richtigen Weg zu finden, das ist spannend und fesselt das komplette Spiel hindurch. Und wenn man doch mal gar nicht weiter weiß, hilft dir die Intuition: Phelps hat jederzeit die Möglichkeit, mit Druck auf die LB-Taste, einen Intuitionspunkt anzuwenden, um eine falsche Auswahlmöglichkeit aus der Liste zu tilgen. Intuitionspunkte erlangt man hauptsächlich durch einen Aufstieg im polizeilichen Rang, den man sich wiederum durch das Lösen verschiedener Fälle verdient. Daher: sparsam einsetzen.

SIMULIERTE OFFENHEIT

Auch wenn vieles in »L.A. Noire« an Rockstars »GTA«- oder 2Ks »Mafia«-Reihe erinnert: Der Spieler sollte keine falschen Erwartungen hegen. Offene Welt? Das sieht nur so aus. Zwar kann man das komplette, virtuelle L.A. befahren, jeden Winkel erkunden – Läden, Bars und Diners sind hingegen nur Deko und lassen sich nicht betreten. Es sei denn, es handelt sich dabei um einen storyrelevanten Ort. Schade, wo die hübschen Clubs in zahlreichen Zwischensequenzen doch lounge Jazz-Musik, hübsche Sängerinnen und gekühlte Martinis versprechen. Überhaupt erzählt »L.A. Noire« seine Geschichte deutlich stringenter als manche Genre-Kollegen. Eher wie ein spielbarer Kriminal-Film mit Szenenwechseln und zeitlichen Sprüngen. Verschiedene Lösungsansätze für einen Fall gibt es genauso wenig wie alternative Enden. Der Ausgang einer Mission ist streng vorgegeben. Selbst die Tageszeit wird gelenkt. Das mag in einigen Fällen zwar zur gewollten Atmosphäre beitragen, wirkt aber dennoch seltsam und künstlich. Besonders zu Spielbeginn macht außerdem die Steuerung zu schaffen – sowohl der Autos als auch des Protagonisten. Wo die Autos wie mit Seife geschmiert um die Kurven flutschen und schwer kontrollierbar sind, wirkt Phelps selbst wie ein träger Backstein, der sogar bei Druck auf die Sprinten-Taste erstmal eine gewisse Startzeit benötigt. Umso seltsamer, dass er ständig derjenige ist, der für Verfolgungsjagden aller Art abgestellt wird – und von

✖ Das sind die 40er!

ATMOSPHERE ZUM MITSWINGEN

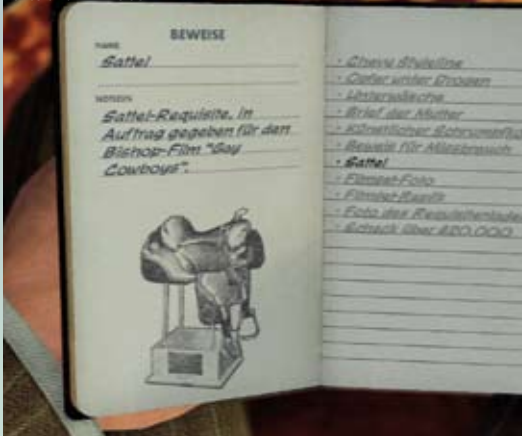
Das Los Angeles von »L.A. Noire« strotzt vor liebevollen Details der End-Vierziger-Jahre. Auf den Straßen prangen Werbebanner von Richard Nixon, der zum Senator Kaliforniens gewählt werden will; im Radio hört man von Kriegsheimkehrern und deren psychischen Problemen; blonde Schönlinge werben für »Cola King«; und Zeitungsjungen preisen lautstark die neuesten Schlagzeilen auf der Straße an. In den Bars spielen Jazz-Bands, die Zeitungen berichten von Mickey Cohen und Guy McAfee, zwei berühmten Glücksspiel- und Drogenbossen, die auch im echten L.A. lebten. Die ganze Stadt mit ihren knapp 20 Quadratkilometern, ihrer Mode, ihren Menschen riecht förmlich nach den 40er-Jahren. Aber es gibt auch ein paar Kleinigkeiten, die die Authentizität des Gesamtwerkes stören. Etwa der fehlende Tag- und Nacht-Zyklus. Oder die Tatsache, dass sich manche Läden bis auf die Markisenfarbe gleichen. Oder dass Phelps Polizeiauto nach jeder Videosequenz wieder an Ort und Stelle steht, obwohl man es eigentlich zehn Kilometer weit weg geparkt hat. Das ist zwar schade, schließlich ist man so vom Genre-Kollegen »GTA« Besseres gewohnt – aber Meckern auf sehr hohem Niveau.



Schlag auf den Kopf, dann stranguliert und verstümmelt.

OUTFITS ALS BELOHNUNG

In seinem Notizbuch schreibt Phelps alles Wichtige nieder: Beweismittel, Personen, Orte und Hinweise.



KLEINE FISCHER MACHEN AUCH MIST

Aber selbst wenn man auf diese Nebenmissionen gänzlich verzichtet, unterhält die Hauptkampagne gute 15 bis 20 Stunden – und zwar nicht nur Fans von Krimi-Filmen der 40er- und 50er-Jahre. »L.A. Noire« sei hiermit getrost jedem ans Herz gelegt, der mitreißende Geschichten, vielschichtige Figuren und knisternde Dialoge zu schätzen weiß. Und bei wem ist das nicht der Fall?

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ja, das hier ist kein »GTA« – und darüber bin froh. Keine Daueraction; den Gesetzeshüter spielen, das gefällt. Doch könnten die Fälle etwas knackiger sein. Und so manch Action-Szene wirkt bemüht. Das müsste nicht sein. Ich gebe 8,5

L.A. Noire

GRAFIK

Authentische Figuren und viele Details, ansonsten leider zu steril und matschig

8

SOUND

So klingen die 40er – toll!
Ohrwurmqualitäten!

9

STEUERUNG

Für »GTA«-Kenner leicht zu erlernen, manchmal nur etwas träge

8

Detektiv-Thriller ohne
Tabus – mit blutigen
Tatsachen und voll
messerscharfem Verstand.

8.8

von 10

RED FACTION: ARMAGEDDON

kurz&knapp

Hersteller | THQ
Entwickler | Volition Inc.

Preis | ab 65 Euro

Genre | Action

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

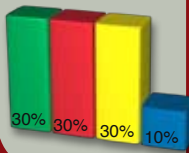
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Actionreiche Zerstörungsgorgie auf dem Mars – mit fiesem Aliens und seichtem Anspruch.

das ist drin

- Hammer-Action
- Hammer-Aliens
- Hammer-Zerstörung
- Hammer-Hammer



Mach kaputt, was dich kaputt macht!

Darius Mason ist der Albtraum aller Haftpflichtversicherer. Der Enkel des »Red Faction: Guerrilla«-Helden Alec Mason zieht das Verderben geradezu an. Zuerst verschuldet er, dass die lebenswichtigen Terraformer – sie machen die Mars-Oberfläche bewohnbar – zerstört werden und sich die menschlichen Kolonisten in den Untergrund zurückziehen müssen. Als nächstes weckt er eine uralte Alienrasse aus ihrem jahrhundertelangen Schlaf, sodass diese fortan säurespuckend und fleischfressend die Kolonisten terrorisiert. Und zu guter Letzt führt er ein Sachschaden-Konto, dessen Bilanz selbst dem berühmten Elefanten im Porzellanladen zur Ehre gereicht. Ja, auch im nunmehr vierten Teil der »Red Faction«-Reihe dreht sich wieder alles um Zerstörungsgorgien auf dem Roten Planeten. Dank der beeindruckenden »Geomod-Engine 2.5« geht nahezu die komplette Spielumgebung eindrucksvoll und physikalisch weitestgehend korrekt zu Bruch: Häuser stürzen ein, Fässer explodieren, reißen ganze Landstriche mit sich und hinterlassen ein Feld der Verwüstung. Herrlich, wenn man sich wie ein wildgewordener Keiler mit Vorschlaghammer, Magnetkanone, Plasmawerfer, Singularity-Gun und massenweise anderem Ballerwerk durch die Umgebungen fräsen kann. Und wenn doch mal etwas ungewollt in tausende Teile zerspringt? Dann kommt der Nano-Schmiede-Computer an Darius' Unterarm ins Spiel – ein Gerät, das alles repariert und obendrein noch andere Tricks auf Lager hat.

Dabei ist die totale Verwüstung entgegen Teil Drei gar nicht mal der Hauptaspekt des Third-Person-Shooters. »Armageddon« macht eine Kehrtwende, pfeift auf eine offene Spielwelt und setzt stattdessen auf Atmosphäre, eine ordentliche Story sowie lebendige Charaktere. Aber auch auf schlauchige Untergrund-Levels, eintönige Umgebungen und deutlich zu wenig Abwechslung, als dass es für eine »Spiel des Monats«-Auszeichnung gereicht hätte.

Doch von vorn. Für Darius Mason – und damit den Spieler – gibt es nach besagtem Terraformer- und Alien-Schlamassel nur ein Ziel: die Aliens zum Teufel schicken und dabei selbst am Leben bleiben. Manchmal gar nicht so einfach, denn die Extraterrestrischen tauchen bevorzugt in Hundertschaften auf, um Darius' Lebensbalken und Magazine zu strapazieren. Die kleinen Viecher erinnern an Spinnen, krabbeln flink über den Boden und schnappen nach Darius' Beinen. Die mittleren gehen auf zwei Beinen, verschießen Säure und Energieblitze und sind zudem clever genug, an Wände und Decken zu springen, um Darius einzukreisen. Die ganz großen Brummer sind weniger mobil und kommen in den unterschiedlichsten Formen daher: als minotaurenähnliche Monster, die wortwörtlich mit dem Kopf durch die Wand wollen; als Fangarme, die Schutzschilde produzieren; und als riesige Sandwürmer, die mit allerlei Interieur um sich werfen. Für optische und rasante Abwechslung ist somit gesorgt. Ganz anders beim Missions-



Ein Schuss Mystery ist auch dabei: Woher kommen die Aliens wirklich und was hat der mysteriöse Bösewicht Adam Hale mit ihnen vor? Selbst herausfinden!

Und außerdem?

- Zwei Online-Modi: »Ruin« und »Infestation«: In Ersterem zerstört der Spieler allein die Umgebung möglichst effektiv, um Punkte für die Bestenliste zu scheffeln; in Letzterem gilt es, zu viert online Alienwellen zu überleben – anfangs witzig, aber schnell zu eintönig ■ 50 Erfolge für eher konventionelle Aktionen, zum Beispiel »Nanergy« für das Sammeln von 25.000 Einheiten Barschrott
- Auch als »Commando & Recon Edition« erhältlich, mehr dazu im Kaufberater auf Seite 79
- Kommt in Deutschland komplett ungeschnitten mit USK-18-Einstufung

Erhältlich | 7. Juni 2011

Abrissbirne oder Stechapfel?

- ⊕ Fette Explosionen, tolle Physik-Effekte, abwechslungs- und einfallsreiche Waffen, geschickt agierende Aliens, schöne Figurenanimationen, spaßige Fahrzeugpassagen
- ⊖ Umgebungen eher abwechslungsarm, sehr geradlinige Ballerei, leider nur deutsche Untertitel bei englischer Synchronisation, teilweise arger Zeilenversatz; Mehrspieler-Modus solide, aber nicht mehr



1



✖ Hallo Mr. Toots!

DEMO MIT BLÄHUNGEN

Wer nicht das Alien im Sack kaufen möchte, sollte zunächst die Demo auf dem Xbox Live Marktplatz ausprobieren. Gespielt wird die Mission Nummer zehn, in der Darius in einer Verfolgungsjagd vor den aufgebracht Kolonisten fliehen muss. Aber die Demo lohnt sich auch anderweitig: THQ verspricht, dass bei einer Million Downloads ein besonderes Schmankelement mittels Patch ins Hauptspiel integriert wird: Mr. Toots, das magische Einhorn aus THQs Kinect-Haustier-Simulation »Fantastische Haustiere«. Doch Obacht: Mr. Toots ist längst nicht so handzahn, wie er aussieht. Bei dem Einhorn handelt es sich um eine wandelnde Waffe mit tierischen Blähungen: Die Gegner werden mit Regenbogen-Flatulenzen zu Tode gefurzt. Mal ehrlich: Was haben die denn geraucht?



2



✖ Leben auf dem Mars

ÜBER STOCK, STEIN UND TRÜMMER

1 Bis auf wenige Ausnahmen verzichtet »Armageddon« auf Zwischenbosse und baut stattdessen Fahrzeug-Sequenzen aller Art ein. Mal geht's in einem spinnenartigen Roboter-Panzer, der Laserstrahlen verschießt, über die Oberfläche; mal mit einer Art Raumgleiter durch die schmalen Höhlengänge des Mars-Gesteins – Volitions PC-Retro-Hit »Descent« lässt grüßen.

2 Die Nano-Schmiede an Darius' Unterarm kann nicht nur zu Bruch gegangene Gegenstände und Gebäude wieder reparieren. Sie hilft ihm auch im Kampf gegen die Alienbrut, produziert auf Wunsch etwa Schutzschilde und Schockwellen. Mit überall gesammeltem »Barschrott« dürfen diese Fähigkeiten sogar Rollenspiel-ähnlich aufgerüstet werden.

3 Alternativ zum Aufrüsten der Nano-Schmiede-Fähigkeiten kann Darius den Barschrott auch in Waffen- und Status-Upgrades investieren und infolgedessen schneller nachladen, genauer zielen und größere Magazine mit sich führen. Wirklich bemerkbar machen sich die Verbesserungen im Spielverlauf aber nicht.

3



und Level-Design. Schon klar, dass der Mars und seine Untergrundschächte kein himmelblauer, grasgrüner Kinderspielplatz sind. Aber das ewige Grau-Braun, die immer gleichen Tunnel und Höhlen und sandigen Dünen hängen einem schon früh zum Hals heraus. Und wenn doch mal ein Funken Abwechslung glimmt – zum Beispiel im zerstörten Marktviertel der Stadt Bastion oder bei einer Lava-Flussfahrt – dauern die Szenen kaum länger als fünf Minuten. Auch Missionen fallen bestenfalls in die Kategorie »Standardkram«. Wasserpumpen reparieren, Energiezellen sammeln und infizierte Gebäude einreißen zählen zum Einfallsreichsten, was »Armageddon« zu bieten hat. Immerhin darf der Spieler vor Missionsbeginn meist eine von vielen schicken Videosequenzen verfolgen, die die Story gekonnt vorantreiben. Vorbildlich ist hierbei nicht nur die sympathische Ausarbeitung der Figuren, sondern auch deren Synchro. Zwar plappern die Mars-Bewohner nur Englisch, dafür passen die Sprecher hervorragend und vermitteln eine glaubwürdige Atmosphäre. Zu der trägt auch die stimmige Musikedition bei, die actionreiche Auseinandersetzungen mit pum-

penden Orchestertönen begleitet und Waffensounds herrlich krachig überbringt. Da hält man gerne länger mit dem Raketenwerfer drauf, auch wenn die simple Aufgabe oft lautet: Säubere Raum X von allen umherlaufenden Aliens. Herumstehende, schwer bewaffnete Exoskelette und die Magnetkanone verhelfen gerne zu etwas Abwechslung. Die Exoskelette räuchern im Nu ganze Kolonien aus und die Magnetkanone eröffnet ungeahnte Möglichkeiten für Physikstudien: Wie verhält sich Alienkopf zu Steinwand? Und wie Gebäudepfeiler zu Kriecher-Nest? Jeweils ein Magnet daran platziert und die knallharte Zusammenkunft kann kommen. Eine nette Spielerei, aber auch mit Normalo-Geballer aus Shotgun und Banshee-Doppelpistole gelangt man nach rund zwölf Spielstunden zum Abspann. Zwölf Stunden, in denen Genre-Kenner in puncto Action und Effekte brillant unterhalten werden – sofern sie nicht allzu viel Wert auf anspruchsvolle Gefechte und abwechslungsreiches Missionsdesign legen.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Da mag Sabine über Eintönigkeit schimpfen, wie sie will: Ich find's toll. Rennen, schießen, alles umholen und Aliens abmurksen. Dazu krasse Waffen und ein bisschen Mars-Mythologie: Mir wird's nicht langweilig. Ich gebe 8.4!

Red Faction Armageddon

GRAFIK

Wenig Abwechslung, störender Zeilenversatz, dafür krasse Effekte

7

SOUND

Stimmige englische Sprecher und fetzige Waffensounds

8

STEUERUNG

Trotz häufigem Gegnerchaos meist präzise und gut kontrollierbar

8

Fette Waffen, totale Zerstörung, fiese Aliens: Wer nach einem Actionreißer sucht und sich an Geradlinigkeit nicht stört, wird bestens bedient.

8.1 von 10

Erhältlich | 13. Mai 2011

BRINK

Kauftipp doch verfehlt –
wie kann das sein?

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda
SoftworksEntwickler | Splash
Damage

Preis | ab 55 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 16

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Neues Werk der
»Quake Wars«-
Macher mit
»Mirror's Edge«-
Anleihen und zwei
Fraktionen.

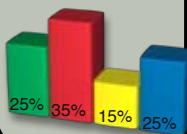
das ist drin

● Blei spucken

● Zusammen-
arbeiten

● Aufrüsten

● Rumkraxeln



Bethesda's erste Veröffentlichung in der Rolle als eigenständiger Hersteller lässt die Grenzen zwischen Einzel- und Mehrspieler-Modus verschwimmen, denn mit »Brink« kommt eine Symbiose aus beidem. Der Spielbau erinnert an die missionsbasierten Mehrspieler-Modi aus »Battlefield« und Co: Bis zu acht Teammitglieder kämpfen auf der Seite ihres Teams für ein gemeinsames Ziel. Während sich die Fraktion »Sicherheit« für den Fortbestand des Experiments »Arche« einsetzt, wollen die Revoluzzer aufgrund akuter Ressourcenknappheit von der Arche fliehen. Kein Wunder, wurde diese schwimmende Stadt doch nur für 5.000 Bewohner ausgelegt. Mittlerweile leben hier allerdings 50.000 Menschen, viele davon in Wellblech-Verschlägen, welche die trostlosen Randgebiete der Arche im Jahr 2045 schmücken. Selbstredend, dass bald ein Bürgerkrieg zwischen den verfeindeten Gruppen ausbricht...

In Previews vergangener Ausgaben konnte »Brink« die Redaktion begeistern. Tolle Gegner-KI, starkes Design, viele Komfortfunktionen und Abwechslung pur versprachen einen echten Hit. Doch nach ausführlichem Durchspielen und mehr als 25 Spielstunden auf der Uhr macht sich bei den Redakteuren Moritz und Jan Ernüchterung breit.

Das geht schon beim Introvideo los: In endlos scheinenden 20 Minuten gibt's alles Wissenswerte zu Vorgeschichte und Gameplay. Im Grunde ja nett, nur irgendwie erschlägt's dich förmlich. Störend auch der häufige Zeilenversatz und die Tatsache, dass die freundliche Erklär-Dame ziemlich nuschelt. Zum Kennenlernen der vier Charakterklassen reicht's aber: Der gut bewaffnete Soldat agiert als Frontmann, versorgt das Team mit Munition und legt HE-Bomben. Agenten können Geräte hacken, Minen enttarnen und sich als Feinde verkleiden. Techniker

dagegen bauen Geschütztürme auf, entfernen Hack-Gerätschaften, platzieren und entschärfen Minen sowie Bomben. Zudem können sie die Feuerkraft von sich und ihren Kollegen verbessern. Letzter im Klassenquartett ist der Sanitäter. Wenig überraschend heilt er seine Teammitglieder und kann schon beinahe toten mit Adrenalinispritzen wieder auf die Beine helfen. Fair: Um sicherzustellen, dass besagte Hilfsmittel, die sogenannten »Buffs«, nicht ständig zum Einsatz kommen, müssen sie sich nach jeder Anwendung erst wieder aufladen.

LOS GEHT'S

Während sich Moritz noch mit Infos vollballern lässt, bastelt Kollege Jan schon an seiner Figur: »Gesicht, Kopfbedeckung, Kleidung, Stimme und und und – so viele Individualisierungsmöglichkeiten bieten in der Regel nur Rollenspiele, klasse!« Abseits vom Aussehen haben diese Faktoren allerdings keinen Einfluss auf den Charakter selbst. Ganz anders der Körperbau: Unterteilt in leicht, mittel und schwer ändert sich die Statur von Bohnenstange bis Schwarzenegger-Verschnitt. Während die Schmächtigen flink umherpesen, bewegen sich die Muskelprotze spürbar träger – stecken dafür aber mehr ein. Außerdem können nur die schweren Jungs auf das ganze Arsenal der insgesamt 24 Fantasywaffen zugreifen – zwei davon kann jeder Spieler stets mit sich führen. Von Pistole über MG bis hin zu Granatwerfer und Minigun – hier versammelt sich das leider etwas uninspirierte Repertoire der Standard-Shooter-Waffen. Wurf- und Blendgranaten sowie Molotow-Cocktails sind natürlich ebenfalls mit von der Partie – ihre Durchschlagskraft lässt aber arg zu wünschen übrig. Zudem enttäuscht, dass jede der beiden Fraktionen auf die exakt gleichen Schießweisen zurückgreift – nur optische Veränderungen sind



Die Kampagne erstreckt sich über acht Missionen pro Fraktion. Geübte rutschen in gut fünf, weniger erfahrene Spieler in rund sieben Stunden durch.

Insgesamt 42 praktische Fähigkeiten kannst du im Spielverlauf freischalten. Vor allem für Einsteiger praktisch: Nachladen im Laufen sowie mehr Lebensenergie.



Die meisten Waffen schalten Spieler durch Levelaufstiege frei. Andere gibt's nur für jene, die bestimmte Herausforderungen im Trainingsparcour bewältigen.



Revolution oder Niedergang?

- + Hübsche Figuren und Kulissen mit stilsicherem Look, viele Individualisierungsmöglichkeiten, umfangreiche Einführung, durchdachte Bildschirmanzeigen, »SMART«-System brauchbar, fordernde KI...
- ...die aber einige herbe Aussetzer aufweist, Waffen klassischer Einheitsbrei, Granaten fast wirkungslos, nur durchschnittliche Synchro – Englisch als Ersatz nicht anwählbar, Kampagne nur beim ersten Durchspielen spannend, keine Lobby, keine Ranglisten, kein Splitscreen, kein System-Link, Modi-Klassiker wie Hügelkönig etc. sind nicht an Bord



Mal wieder zu viel Blei geschluckt? Dann schnell in Deckung und warten, bis sich die Energie wieder von selbst regeneriert.

Und außerdem?

- Bis zu 16 Spieler pro Runde, acht auf jeder Seite; Freunde können jederzeit ein- und aussteigen
- Leere Teilnehmer-Slots werden mit KI-Kriegern aufgefüllt
- Kein Splitscreen, kein System-Link, kein stereoskopisches 3D, keine Kinect-Funktionen
- 5,6 GB große Installation optional
- 36 Erfolge, darunter »Freu dich nicht zu früh«: Schalte einen Gegner aus, obwohl du am Boden liegst
- Deutsche Version ungeschnitten und mit Wendecover
- Das Problem aufploppender Texturen wurde mit dem ersten Patch behoben



Das Spiel in Zahlen

2 Fraktionen, 4 Klassen, 8 Kämpfer und 8 Kampagnenmissionen je Seite, 12 Gesichtsmodelle, 3 Staturtypen: leicht, mittel, schwer; 24 Waffen, darunter 6 Maschinenpistolen, 5 Sturmgewehre und 4 Kleinkaliber, pro Waffe können acht Merkmale – etwa die Nachladegeschwindigkeit – verbessert werden; 3 Granatentypen; 42 Fähigkeiten, wie zum Beispiel Nachladen, während man rennt; knapp 20-minütiges Einführungsvideo – Anschauen bringt 1.000 Erfahrungspunkte



Der Figuren-Editor überzeugt, die kurzen Ladezeiten beim Wechsel des Ausgewählten dagegen weniger.

zu erkennen. Außerdem fragt sich Jan: »Wenn ich den Look meiner Figur so ausführlich individualisieren kann, wieso nicht auch den meiner Waffen? Klar, ich kann neue Magazine, Schalldämpfer, Visiere und dergleichen anbringen und damit Treffergenauigkeit, Schaden, Reichweite und fünf weitere Faktoren verbessern, aber eben optisch nichts verändern.«

FEUER FREI!

Einmal die Kampagne gestartet, gilt's pro Fraktion acht fordernde Missionen zu absolvieren, jede begleitet von hübschen Videos in Spielgrafik, die jedoch eine leider ziemlich unspektakuläre und irgendwie emotionsfreie Geschichte vorantreiben. Abwechslungsreicher sind da die Schauplätze; namentlich Containerhafen, Aquarium, Schiffswerft, Tower der Sicherheit, Reaktor, Nachlade-Dock, Flughafenterminal und Resort-Bereich. Dass das fertige Spiel so gesehen aber nur diese acht Areale bietet, muss sich »Brink« ebenfalls als Negativpunkt gefallen lassen. Extrakarten? Hoffentlich nicht erst als Bezahl-Inhalt! Auch gegen eine klassische Spielerlobby hätte 360 Live nichts einzuwenden gehabt. Denn so, wie's hier funktioniert, meldet sich das Spiel bei Missionsstart online an und erstellt eine Session. Je nach Einstellungen können Freunde dann als Koop-Partner im Team mitspielen oder sich der

Gegenseite anschließen. Sofern nicht für alle Spieler offen, erfolgt die Teilnahme ausschließlich über Einladungen. Nun ja, dafür ist der Ein- und Ausstieg jederzeit möglich. »Das wirkt ziemlich undurchdacht und es nervt, dass man jeden einzeln einladen muss«, meint Jan. Im Gegenzug sehr praktisch: Friendly-Fire, Todeskamera, eine Rangbeschränkung und andere Optionen können nach Belieben angepasst werden.

Alles konfiguriert? Dann rein in den Kugelhagel! Die erste Aufgabe: Innerhalb von zehn Minuten ein Zeitschloss sprengen. Moritz stürmt als Techniker vor, Jan als Sanitäter hinterher, sechs KI-Kameraden mit ihnen. Über Barrieren springen, auf höhere Ebenen kraxeln unter Rohren hindurchrutschen – all das klappt dank »SMART«-System erstaunlich gut. Einfach mit gedrückt gehaltener LB-Schultertaste lossprinten und auf ein Hindernis zulaufen – um die korrekte Aktion kümmert sich die Figur dann ganz von allein. Pfffig!

Ob die hochgelobte KI ebenso »SMART« ist? Auf den ersten Blick, ja: Die KI-Kollegen pusten zielsicher ihre Feinde aus den Latschen, Sanitäter kommen zeitnah und Buffs erfolgen überraschend oft. Doch was bitte macht der Soldat? Statt bei der Datenleitung einen Sprengsatz zu platzieren, läuft er seinen Gegnern immer wieder vor die Flinte. »Dann erledige ich das eben selbst«, sagt Jan. Wie er das als Sani anstellt? Ganz einfach: Jan sucht einen sogenannten Kommandoposten auf und wechselt dann bequem über ein Ringmenü seine Berufung – Datenleitung, ich komme! Auf dem Weg dorthin kassiert Jan für Abschüsse und erledigte Aufgaben Erfahrungspunkte. Genug gesammelt, steigt sein Held im Charakterlevel auf und schaltet neue Waffen, Fähigkeiten und Outfits frei. Die typische Erfahrungspunkte-Motivations-spritze eben!

Aber keine Zeit, der Timer tickt! Weiter zur nächsten Mission, die sich jeder Spieler – wann immer er möchte – mittels Antippen von »Digi-Pad oben« individuell aussuchen darf. Kaum auf dem Weg, passiert es wieder: Du liegst zappelnd am Boden und hoffst auf einen Sani. Ja, selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade gibt die Gegner-KI ordentlich Gas. Das Hirnschmalz der Koop-Kollegen schwankt dagegen zwischen hochintelligent und strunzdumm. Nicht selten passiert's, dass gleich drei Kameraden von nur einem KI-Gegner zur Strecke gebracht werden – auf Dauer frustrierend. Wohl dem, der noch ein paar menschliche Spieler im

Team hat, um gezielter vorzugehen. Etwas Verzeihlicher stimmt derweil die Aufgabenvielfalt: Geiseln eskortieren, Tore hochjagen, Kräne reparieren, Kampfproboter beschützen und dergleichen machen anfangs Spaß. Nach der x-ten Runde wünschen sich jedoch vor allem Freunde von mit Skript-Events gespickten Solo-Kampagnen etwas mehr Nervenkitzel. Unvorhersehbare Ereignisse, die plötzlich den Spieß umdrehen? Oder solche, die ganze Levelabschnitte umwälzen, wie etwa im kommenden »Gears 3«? Gibt's nicht! Das Ergebnis spielt sich mangels weiterer, nach Belieben konfigurierbarer Online-Modi, wie Hügelkönig und dergleichen, daher auf Dauer etwas eintönig. Außerdem: Wer die Kampagne einmal mit einer Fraktion durchgespielt hat, wird feststellen, dass beim Wechsel der Seiten ein bisschen die Luft raus ist. Schließlich vereitelt man auf acht immer gleichen Karten in der Regel nur das, was die andere Partei erreichen wollte – und umgekehrt. Trotzdem: Wer genügend Online-Kumpels samt Headset rankarren kann und sich während des Spielens aktiv abspricht, wird einen Heiden Spaß haben. Solospieler oder solche mit Aversionen gegen hektische Online-Matches sollten derweil unbedingt Probe spielen, um nicht die Katze im Sack zu kaufen. Die erhoffte Shooter-Revolution? Muss noch warten...

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Die Kampagne lässt mich völlig kalt, nicht nur aufgrund der irgendwie emotionslosen Präsentation in den Matches an sich. Erst bei Mehrspieler-Sessions mit einer Handvoll Kumpels wird's einigermaßen interessant. Ich gebe 7.1

Brink

GRAFIK

Klasse Figuren mit gelungenem Comic-Stil, Texturen aber teilweise sehr körnig

7

SOUND

Deutsche Synchro nur passabel, nicht auf Englisch umstellbar

6

STEUERUNG

Viele Controller-Layouts, auf Wunsch auch komplett konfigurierbar

9

Mehrspieler-Fans riskieren einen Blick. Für Solisten mangels packender Inszenierung eher zur Aufbesserung ihrer Online-Skills geeignet.

7.3 von 10

✖ Hitpotenzial 8.5, Testurteil 7.3

WERTUNGSÜBERRASCHUNG

Noch in der vergangenen Ausgabe wird »Brink« mit einem Hitpotenzial von 8.5 eingestuft. Die endgültige Wertung liegt nun knapp eine Note darunter – wie kommt's? Hersteller Bethesda hat bislang immer nur einen Level auf einmal gezeigt; wobei die Hälfte des eigenen Teams in der Regel mit menschlichen Spielern besetzt war. Fazit der Previews: Grafik, Abwechslung, KI der Gegner und Komfortfunktionen sind prima – wie auch im Test zu lesen. Aber nachdem nun mehrere Personen aus der Redaktion das Spiel sehr intensiv spielen konnten, steht fest: gut, aber eben doch mit zahlreichen Mängeln. Spielt man zum Beispiel ganz alleine mit sieben KI-Partnern gegen acht KI-Gegner wird der Titel zuweilen frustrierend schwer. Das Balancing gerät, siehe Fließtext, aus dem Gleichgewicht. Ferner sind die Aufgaben innerhalb einer Mission zwar abwechslungsreich, aufs gesamte Spiel verteilt wiederholen sie sich jedoch zu oft. Kurz gesagt: Bisherige Präsentationen spiegeln nicht immer das wider, was den Spieler mit dem Endprodukt erwartet. Ein Grund mehr für 360 Live, in Zukunft noch kritischer mit Vorabversionen umzugehen, um Lesern eine bestmögliche Einschätzung zu liefern.

Erhältlich | 5. Mai 2011



Vater Unser oder deine Mutter?

- + Historische Geschichte, einsteigerfreundliche Bedienung, coole Spezial-Angriffe, komplett auf Koop gemünzt – Ein- und Ausstieg des Mitspielers jederzeit möglich
- Grafisch schwach, trashige Synchronisation, Kämpfe sind eintönig

THE FIRST TEMPLAR

Möge die Wahrheit dich erlösen.

kurz&knapp

Hersteller | Kalypso Media GmbH

Entwickler | Haemimont Games

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

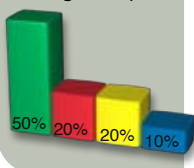
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Die Suche nach dem Heiligen Gral führt über Leichen.

das ist drin

- Ketzer meucheln
- Rücken an Rücken
- Schatzsuche
- Heilige Reliquien



Gott gibt Kraft. Er schützt jene, die Hoffnung haben. Sein Wille schärft ihre Klingen. Und sein Zorn vernichtet alle, die es verdienen. Es sind die Tempelritter, die zwischen dem Licht und der Finsternis stehen. Glaube ist alles, was ihnen bleibt. Denn die Zeiten sind dunkel und unbarmherzig. Wir befinden uns im 13. Jahrhundert – inmitten der blutigen Kreuzzüge. Celian ist ein solcher Templer. Seine Queste: den gestohlenen Heiligen Gral wiederbeschaffen und eine Verschwörung aufdecken, die sich gegen den Orden richtet. »Auf dass du Wahrheit findest und erlöst wirst«, lauten die letzten Worte, die er mit auf den Weg bekommt.

IN NOMINE PATRIS

Aus der Verfolgerperspektive führt Celians göttlicher Pfad durch die Wälder von Ibelin, die Steppen von Akkon, die Tunnelsysteme von Zypern und weitere Szenarien jener Zeit. Stets einer rudimentären Spur aus Brotkrumen folgend, die schließlich das Geheimnis von Jesus' berühmtem Weinkelch lüften soll. Erschwert wird die Suche durch arabische Sarazenen mit tödlichen Faustmessern, französische Soldaten in Plattenrüstungen, multinationale Landstreicher ohne Gewissen und andere Schergen, die allesamt nicht an Gottes Allmacht glauben wollen. Da die Zeit drängt, muss die Bekehrung warten und gleich gesühnt werden. Mit

der X-Taste lässt Celian seinen stählernen Begleiter die Luft zerschneiden und säbelt den Ketzern die zehn Gebote auf die Hände zu falten und macht trotzdem Spaß. Vor allem die zufälligen Spezial-Angriffe sind unterhaltsam: Mit wuchtigen Tritten werden Ungläubigen die Beine weggekickt, die daraufhin einen Moment lang horizontal in der Luft hängen. Dann schlägt Celian mit seinem Schwertknauf zu und schmettert den Heiden zu Boden. Erfolgreich absolvierte Kampfeinlagen segnen dich mit Erfahrungspunkten, die du schließlich in neue Fähigkeiten investierst: Lebensenergie, Schaden, Konterangriffe – Standardkram eben.

ET FILII ET SPIRITUS SANCTI

Unterstützt wird Celian bei seiner Mission von dem breitschultrigen Hünen und Lehrmeister Roland, später dann von der kessen Adelstochter und Assassine Marie. Himmlich: Ein Freund kann jederzeit ins Spiel einsteigen und die Rolle des zweiten Charakters übernehmen. Macht Spaß, vor allem in den Spielabschnitten, die speziell auf kooperative Zusammenarbeit geeicht wurden: gleichzeitig Schalter umlegen, parallel Wege beschreiten – in solchen Szenen zündet »First Templar«. Kurzzeitig, denn die Rätsel sind viel zu einfach gestrickt. Und es wird noch mehr Spielspaß-Kreuzigung betrieben: Grafisch bietet das hier höchstens Standardkost

und sticht sich mit ruckelnder Bildrate, schwammigen Texturen und leblosen Charaktermodellen die Dornen in die Stirn. Die Nägel in den Händen sind die höllisch-schlechten Sprecher, die zwar Deutsch sprechen, den Begriff Emotionen jedoch mit voller Inbrunst leugnen. Das auf Dauer viel zu eintönige Gegner-Metzeln ist schließlich der Longinus-Speer – mitten hinein ins Spielspaß-Herz. Nur ganz hartnäckige Kreuzritter spielen mal Probe.

Maxi Trautmann

Zweite Meinung

Markus Würstle: Spielerisch gesehen ist das, was Haemimont hier abliefern, durchschnittliche Durchschnittskost. Da hilft auch kein Ablassbrief oder Rosenkranz mehr. Durch den hohen Trash-Faktor ist zumindest der Koop-Modus ganz witzig. Ich gebe 5.2

The First Templar

GRAFIK
Ruckelig, veraltet und gerade eben noch Standard

5

SOUND
Leblose Synchro und dumpfe Soundkulisse

4

STEUERUNG
Eingängig und präzise, allerdings ohne große Feinheiten

6

Versucht groß zu sein, braucht aber mehr Feinschliff und motiviertere Sprecher. Amen.

5.4 von 10

Erhältlich | 3. Juni 2011

**VORAB-TEST
NUR
IN 360 LIVE**



kurz&knapp

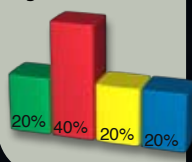
Hersteller | Bethesda
Entwickler | Inxile
Entertainment
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Actionreiches Koop-
Fantasy-Abenteuer
der alten Schule mit
gewissen Anleihen
von »Giehrs of
Wor«.

das ist drin

- Pfeile sammeln
- Phiole suchen
- Rätsel lösen
- In Deckung gehen



Heißes Eisen oder stumpfe Klinge?

- ➕ Hervorragender Koop-Modus via System-Link, Xbox Live und Splitscreen; tolle Lichteffekte, geschmeidige Steuerung, hübsche Dungeons und Oberwelt-Umgebungen, umfangreicher Leveleditor, freche Sprüche und Figuren
- ➖ Die Story ist eher lasch, Figurengesichter arg teigig und wenig menschlich, etwas unfairer und daher nervenaufreibend
schwieriger Einstieg, Rätsel dürften knackiger sein

HUNTED DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Spann den Bogen, schärf deine Axt – hier wartet ein düsteres Fantasy-Action-Paket der ganz alten Schule. Und zwar auf dich und deinen Kumpel. Denn das hier ist eine Koop-Erfahrung, die ihre Klauen erbarmungslos in dein Herz schlägt. 360 Live stürzt sich in die finale Test-Schlacht...



Es grünt so grün: Die Oberwelt-Umgebungen sind stellenweise sogar richtig idyllisch. Die Gegner dagegen nicht.

✕ Schöner kerkern XXL

DER CRUCIBLE-MODUS

Mit der Kampagne von »Hunted« ist man knapp 14 Stunden beschäftigt. Aber auch danach wollen die Entwickler die Spieler bei der Stange halten. Möglich macht's der sogenannte »Crucible«-Modus – im weitesten Sinne ein von der Haupthandlung losgelöster Level-, Pardon, Dungeon-Editor. In ihm wählt der Spieler zunächst das allgemeine Aussehen seiner Unterwelt, zum Beispiel mit dem Arena-Thema, dem Scheunen-Thema oder dem Katakomben-Thema. Die Orte orientieren sich an Schauplätzen aus der Kampagne. Anschließend legt der Dungeon-Meister noch Details fest, etwa wie viele Gegnerwellen und welche Gegnertypen vertreten sein sollen, welche Schätze versteckt sind und mit welcher Startausrüstung die Recken das Verlies betreten sollen. Zum Schluss noch einen schmissigen Namen erdenken und schon kann das fertige Prachtexemplar via Xbox Live anderen Höhlenforschern zur Verfügung gestellt werden. Selbst Hand an Kurven, Abzweigungen und Wände legen, das geht nicht. Lediglich die Parameter werden festgelegt. Für jeden getöteten Gegner gibt's hier übrigens Gold, mit dem man selbst weitere Bausteine im »Crucible«-Sandkasten freischalten darf. Das alles erfordert anfangs etwas Einarbeitung, macht aber schnell Freude, vor allem wegen der zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten.



Hinter »Hunted« steht übrigens der Kult-Entwickler Brian Fargo. Jener, der einst die »Fallout«-Serie aus der Taufe hob.

» Absprachen, Teamwork, gemeinsam kämpfen, gemeinsam schmunzeln und sich um Schätze kloppen: Darum geht es in einem waschechten Dungeon-Crawler wie diesem hier schließlich. «

Es ist laut in den Kölner Messehallen. Drinnen tobt die »Role Play Convention 2011« – jene Messe, auf der sich Elfen, Zwerge, Krieger und Zauberer aus aller Welt versammeln, um ihrem Hobby zu frönen. Auch auf meinem Bildschirm tummelt sich was: eine mit kaum mehr als zehn Zentimetern Leder bekleidete Elfe samt blonden Haaren und einem Bogen über der Schulter; dazu ein glatzköpfiger Krieger Marke »Vin Diesel« mit Tätowierungen und einer gewaltigen Axt im Gepäck. Das hier sind keine Rollenspieler, die sich für einen Tag in mittelalterliche Gewandungen hüllen – das sind echte Helden, die gerade eben die völlige Katastrophe über ihr Land Kala Moor gebracht haben. E'lara, die Elfen-Bogenschildin, und Caddoc, der Axt-Krieger, haben versehentlich das ultimativ Böse beschworen, das nun in Form von Wargar-Unholden, Spinnen, Skeletten und anderen Monstern die Bevölkerung des Landes terrorisiert. Dabei wollten Caddoc und E'lara als Schatz- und Kopfgeldjäger doch nur das große Geld machen. Stattdessen müssen sie nun den ganzen Schlamassel höchstpersönlich ausbaden, sprich die Menschheit vor ihrem Untergang bewahren und die Kreaturen der Hölle mit einem kräftigen Arschtritt dorthin zurückschicken, wo sie hergekommen sind.

ZIEL, TREFFER, VERSENKT

Seinen Anfang findet dieser Kreuzzug in Dyfed. Eigentlich ein verschlafenes Bauerndörfchen mit Feldern und Äckern, einem kleinen Marktplatz, dem Rathaus und dem alles überragenden Stadtturm. Dunkle Wolken hängen tief am Himmel; an Düsternis und bedrückender Atmosphäre ist dieses Szenario nur schwer zu übertreffen. Höchstens später, wenn's hinab in schummrige Katakomben geht, wo Perserteppich-lange Spinnweben ganze Höhlengänge durchziehen – und die entsprechenden Besitzer auch nicht weit sind. Bei gleich zwei Protagonisten ist das Vorgehen klar: Der Spieler sucht sich aus, ob er die Kampagne lieber mit Nahkämpfer Caddoc oder Fernkämpferin E'lara bestreiten möchte. Den jeweils anderen Part übernimmt entweder ein zweiter menschlicher Spieler oder die KI. Ersteres ist nicht nur wegen des Unterhaltungsfaktors die bessere Wahl. Absprachen, Teamwork, gemeinsam kämpfen und sich um Schätze kloppen: Darum geht es in einem waschechten Dungeon-Crawler wie diesem schließlich. Zudem ist die KI nicht sonderlich clever, bleibt auch schon mal einige Sekunden vor einem Gegner stehen, ohne auch nur daran zu denken, die Waffe zu erheben.

Hat man sich für den Helden seines Vertrauens entschieden – der an violetten Kristallen übrigens jederzeit gewechselt werden darf – geht's aus der Schulterperspektive direkt hinein ins Getümmel. Denn in Dyfed herrscht Chaos. Hässliche Wargar, garantiert nicht keimfrei, haben besagten Turm besetzt, feuern mit Armbrüsten hinaus, verschleppen Bürger aus der Stadt, brandschatzen, morden. Üble Zeitgenossen, wohl wahr! Da helfen nur schlagkräftige Gegenargumente in Form von Pfeilhagel und Stahlklinge. Woran sich »Hunted« beim Kampfsystem orientiert, wird auf den ersten Blick klar: »Unreal Engine 3«, Deckungssystem, Koop-Action, Finalschnitz – das hier ist »Giehrs of Wor« im Mittelalter!

HART, HÄRTER, HUNTED

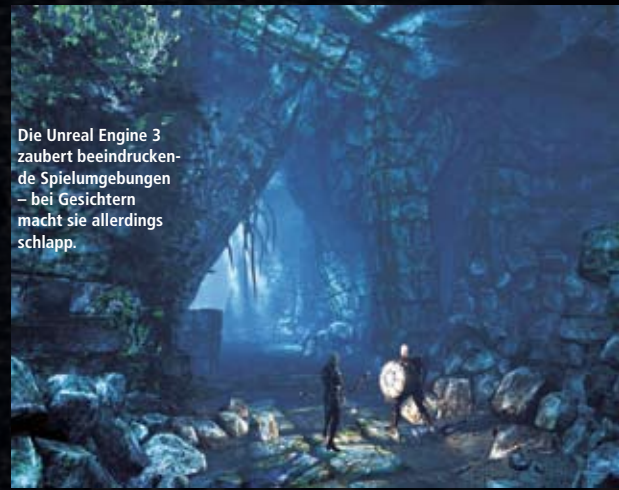
Mit der LT-Taste zielen, RT-Taste antippen, schon lässt E'lara einen Pfeil gen Wargar-Schädel rasseln. Sehenswert: Trägt der Widersacher weiche Ausrüstung, zum Beispiel ein Holzschild, bleiben die Geschosse auch mal stecken und sorgen für hübsche Nadelkissen-Optik. Nebenbei hat Caddoc einem Wargar an der Ballista den Schädel zerschmettert und nimmt nun selbst Platz an dem mächtigen Geschütz. Welle um Welle rennen die Wargar gegen E'laras Pfeile und Caddocs Spreng-Bolzen an – ohne Erfolg.

Minotauren sind gefährliche Monstren. Vor allem vor ihren Hörnern sollte man sich in Acht nehmen.



Das dunkelrote, schleimige Blut spritzt in Fontänen und besprenkelt die Helden von oben bis unten. Was für eine Sauerei! Da nützt es auch nichts, wenn sich die Wargar noch so clever hinter Mauern verschanzen und wie wild im Zickzack übers Schlachtfeld sprinten. Die Ballista haut alles klein, was nicht bei drei auf den Burgzinnen sitzt. Solche und andere Effekte können sich durchaus sehen lassen: Regen durchzieht die Umgebung wie Bindfäden, Eispfeile verwandeln Feinde in zerbrechliche Skulpturen und Feuer zaubert einen beeindruckenden Tanz von Licht und Schatten auf alles in seiner Nähe – Gesichter, Rüstungen, Steinwände, Holzplanken. Erstaun-

lich, wie lebendig die Umgebungen wirken. Apropos Feuer: Das gibt es nicht nur in Form von lodernden Fackeln und brennenden Strohaufen, sondern auch als Zauber. Ja, sowohl Caddoc als auch E'lara beherrschen Magie. Da gibt es etwa den Drachenatem, der einen explodierenden Feuerball Richtung Gegner schleudert, oder das »Schmerzsiegel«, das gleich die Lebenspunkte einer ganzen Gegnergruppe dezimiert. Einmal mittels RB-Taste ausgelöst, stellen Zauber eine tolle Unterstützung im Kampf und eine nette Abwechslung zum Standard-Gemetzel dar – genauso wie Talente. Diese wiederum sind waffenabhängig, wie der arktische Pfeil für E'laras Bogen oder der Presch-Angriff für Caddocs Schild. Besonders spektakulär wird's, wenn beide Protagonisten ihre Talente vereinen, gemeinsam Chaos stiften. Beispielsweise schleudert Caddoc den Gegner zunächst mit dem Zorneswind-Talent in die Luft, dort verwandelt ihn E'lara mit einem arktischen Pfeil in eine Eisskulptur, die dann zurück am Boden in tausende Scherben zersplittert. Eiskalt abserviert! Geschenkt gibt es aber weder Zauber noch Talente. Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, kann man diese mit eingesammelten Kristallen freischalten. Ärgerlich dagegen, dass es von denen nicht allzu viele gibt. Ebenfalls nur spärlich verteilt sind die wertvollen Phiolen: Fläschchen mit einem Wiederbelebungs-Serum, das den stark angeschlagenen Partner ratzfatz zurück auf die Füße holt. Geht der befreundete Recke zu Boden, reicht ein Druck auf die B-Taste und der Kollege kann wieder Wargar-Schädel spalten. Gerade zu Spielbeginn sind die Fläschchen aber extrem rar, Kämpfe dementsprechend knackig und teilweise unfair schwer. Denn kaum



Die Unreal Engine 3 zaubert beeindruckende Spielumgebungen – bei Gesichtern macht sie allerdings schlapp.



» Das hier ist Giehrs of Wor im Mittelalter! «



Herr der Ringe« erinnert, selten allein daher kommen... Das entschädigt zumindest teilweise für die mauen Rätsel mit Intelligenz-Allergie.

KUMPELS-ABEND FTW!

So sehr »Hunted« im Koop-Modus, im geschmeidigen Gameplay und bei den Kämpfen auch überzeugt, so sehr enttäuschen doch die zahlreichen Videozwischensequenzen, die immer wieder die Story fortführen. Nicht nur, dass die Geschichte von Caddoc und E'lara wenig innovativ daherkommt. Was die »Unreal Engine 3« in puncto Umgebungsgrafiken leistet, steht in keinem Verhältnis zu den Figurengrafiken. Selten sahen in einem aktuellen Videospiel die Helden so knetmassig und unecht aus wie in »Hunted« – zumindest von vorn. Die Lippenbewegungen würde selbst ein Wellensittich besser hinkriegen! Zum Glück lassen sich die Sequenzen mit Druck auf die B-Taste überspringen. Alternativ einfach Augen zuhalten, der Story lauschen und warten, bis einem die fesche E'lara wieder das freizügige Hinterteil präsentiert.

Aber ich für meinen Teil pfeife auf opulente Zwischensequenzen und eine intelligente Story à la »Inception«, wenn doch der ganze Rest passt und für Gaudi sorgt. Schnapp dir einfach einen guten Kumpel, stell ausreichend Hefetrunk-Versorgung sicher und schon wirst du für die nächsten zwölf bis 14 Stunden hervorragend unterhalten. Vor allem weil Caddoc und E'lara meist ganz unvermittelt derbe Witze reißen. Galgenhumor, Schwarzer Humor, Sadismus, Sarkasmus – hier ist alles vertreten, was in ein düsteres Fantasy-Action-Rollenspiel gehört. Das macht »Hunted« trotz einiger Schönheitsfehler zu einem echten Kauf- und Koop-Tipp für Genre-Liebhaber.

Sabine Vogel

Und außerdem?

■ Koop-Modus funktioniert online mit Xbox Live, via System-Link und auf dem geteilten Bildschirm ■ 50 Erfolge, von denen 14 geheim sind; viele gibt's fürs Voranschreiten in der Kampagne, einige für Spezial-Aktionen – zum Beispiel »Super-Elfe«: Bekämpfe alle Bossgegner als E'lara ■ Kommt komplett ungeschnitten mit USK-18-Freigabe ■ Drei Vorbesteller-Sets: Amazon-Kunden bekommen das Dämonen-Pack mit der gekerbten Axt für Caddoc, dem Dämonen-Boss-Level für den Leveleditor und Annuvin als spielbaren Charakter, der nach der Kampagne freigeschaltet wird; Gamestop-Käufer erhalten das Darkset-Pack mit Axt und Schutzschild für Caddoc sowie Darkset-Artefakt und Darkset-Lichtschwert für E'lara; alle anderen Händler bieten das Assassinen-Pack an, mit dem Assassinen-Bogen für E'lara, dem Assassinen-Boss-Level für den Leveleditor und Seraphine als spielbarer Charakter nach Beenden der Kampagne

rauscht das erste »Verdammt, mir gehen die Pfeile aus« durchs Headset, kommt vom Partner zurück: »Scheiße, mich hat's erwischt!« Kein Fläschchen zur Hand? Dann war's das eben und es geht vom letzten, immerhin fair gesetzten Rücksetzpunkt aus noch mal los. Und noch mal. Und noch mal. Ganz schön hart, gegen die Wargar-Meute zu bestehen, selbst auf dem einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade...

GEHT AUCH OHNE KÖPFCHEN

Aber etwas Schwieriges muss es ja geben, wenn die Rätsel des Spiels dieses Prädikat schon nicht verdienen. Die sind im Gegensatz zu den knackigen Kämpfen eher lasch und für Genre-Kenner wenig herausfordernd. An bestimmten Stellen ein Feuer entzünden, Strohkarren von einer Brücke schieben, Runen sammeln, um einen Sarkophag zu öffnen – ziemlicher Kinderkram. Klarer Fall, dass das Hauptaugenmerk des Spiels auf den Kämpfen liegt. Immerhin sorgen die Gegner für Abwechslung satt. Denn Wargar ist nicht gleich Wargar. Da gibt es zum Beispiel die feigen Wargar-Bogenschützen, die empfindlich auf Feuerangriffe reagieren. Den schwer gepanzerten Wargar-Wächtern kann man hingegen nur beikommen, wenn man Teile ihrer Rüstung wegschießt oder sie anderweitig demoliert. Die Wargar-Infizierten sind grässliche Bestien, denen Spinnenbeine aus der Wirbelsäule wachsen. Sie

besitzen die Fähigkeit, sich zu teleportieren. Beste Konterstrategie: Fernkampf-Angriffe. Später kommt noch ein ganzer Pulk anderer Biester dazu: Otto-Normal-Skelette etwa und die Klapperkriecher – ein schlecht durchdachtes magisches Experiment, bei dem Köter und Chitinkrabbler, sprich Spinnen, gekreuzt wurden. Und dann wären da noch die widerspenstigen Bossgegner am Ende jedes der sechs Kapitel, bei denen man um eine gewisse Team-Taktik nicht mehr herumkommt. Zumal Obermotze wie die gigantische Riesenspinne, die entfernt an Kankra aus »Der

✖ Darum nur Fragezeichen

Am 3. Juni erscheint »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« ungeschnitten und mit USK-18-Freigabe. Ein idealer Zeitpunkt für einen Test – dachten auch wir. Leider verzichtet Hersteller Bethesda auf das Verschicken von Testmustern. Die Eindrücke aus diesem Vorab-Test entstanden im Rahmen der »Role Play Convention 2011« in Köln, wo wir eine fertige Version des Spiels in ihrem kompletten Umfang begutachten durften. Daher handelt es sich auf diesen Seiten auch ausschließlich um Hersteller-Screenshots. An besagter Version ändert sich bis zur Veröffentlichung des Spiels aller Wahrscheinlichkeit nach nichts mehr. Nach dem, was es zu sehen und zu spielen gab, würde ich »Hunted« aktuell die Note 8.2 geben. Das endgültige Ergebnis erfährst du dann pünktlich am 3. Juni auf unserer Webseite www.360-live.de.

Hunted

GRAFIK

Fantastische Kulissen und Lichtspielereien, dafür hässliche Gesichter

8

SOUND

Krachende Schlachtenounds, gute Sprecher

8

STEUERUNG

Eingängige Controllerbelegung ohne Macken - gut!

8

Klassische Fantasy-Action im Stil von »Giehrs of Wor« – ein wahres Kleinod für Koop-Freunde. Frech, frivol und verdammt fordernd!

?..? von 10

Erhältlich | 24. Mai 2011

DIRT 3

Fährt der Konkurrenz davon – mit meilenweisem Abstand.

kurz&knapp

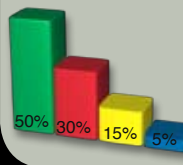
Hersteller | Codemasters
Entwickler | Codemasters Southam
Preis | ab 60 Euro
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Perfekt spielbare Rallye-Simulation trifft auf fordernden Driftspaß.

das ist drin

- Rasen
- Driften
- Youtube erobern
- Wagen tunen



Vogelgezwitscher, Zuschauergemurmel, Grillenzirpen – in den ersten Sekunden ist alles ruhig, friedlich, ja geradezu idyllisch. Doch kaum hat der Countdown begonnen, schreit der Motor deines Peugeot 207 S2000 sie auch schon heraus: die volle Kraft seiner 280 Pferdestärken. Die Hinterreifen drehen durch, dein Geschoss setzt sich in Bewegung, schießt vorbei an majestätischen Tannenwäldern, saftigen Farnbüscheln und kleinen Waldhütten. Die Menschen am Straßenrand jubeln, reißen die Arme in die Höhe, feuern dich frenetisch an. »Mitte rechts, weit, über Brücke«, ruft der Beifahrer, während du bereits zum spektakulären Drift ansetzt und deine sichtbar verdreckte, 1.200 Kilogramm schwere Allrad-Bestie über die Holzplanken der provisorischen Flussüberquerung wirfst. Kribbeln in den Fingern, Herzklopfen in der Brust, Tunnelblick – denn im Rallye-Sport zählt nur eines: die Zeit. Gnadenlos sitzt sie dir im Nacken, peitscht dich voran, knipst deine Gedanken an zu hohes Risiko eiskalt aus. Was für ein Ritt, was für ein Nervenkitzel, was für ein Spiel!

Ja, Codemasters neue Rallye-Simulation hat der gesamten Redaktion ziemlich den Kopf verdreht: atemberaubende Grafik, grandioses Fahrzeug-Handling, abgedrehte Mehrspieler-Modi, gute Streckenvielfalt, endlich Splitscreen-Rennen, sinnvolle Neuerungen – hier fügen sich unzählige Pluspunkte sehr harmonisch zusammen.

Aber von vorn. Alles beginnt ganz nach dem Vorbild von »F1 2010« mit der Abfrage einiger Personendaten: Vorname, Nachname, Geschlecht, Nationalität, Ansprechnamen, Erfahrungsstufe – stehen all diese Informationen fest, stellt sich eine freundliche Frauenstimme als deine Managerin vor und gewährt dir Zugang zur ersten »Dirt«-Saison. Das aus »Dirt 2« bekannte Menü im Stil eines Tourbusses? Ist einer eher neutralen, optisch aber trotzdem sehr ansprechenden Oberfläche gewichen, in welcher aufklappende dreidimensionale Pyramiden die einzelnen Optionspunkte symbolisieren. Dreh- und Angelpunkt der Vollgas-Injektion: mal wieder die sogenannte »Dirt-Tour«, hier unterteilt in vier Saisons, jede davon gespickt mit diversen Renn-Events aus mehreren der insgesamt sechs Disziplinen. Wie da wären: Rallye, Rallyecross, Trailblazer, Landrush, Head 2 Head und – ganz neu – Gymkhana. Zusätzlich darfst du dein Verlangen nach Geschwindigkeit in zahlreichen Mehrspieler-Modi sowie in Zeit- und Einzelrennen befriedigen. Sehr entgegenkommend: Im Gegensatz zur Karriere sind hier alle Schauplätze und die knapp 100 Strecken bereits freigeschaltet.

Doch nicht nur in Sachen Umfang und Konfigurationsmöglichkeiten gibt »Dirt 3« kräftig Gas. Auch detailliertes Fahrzeugtuning, die jederzeit einsetzbare »Wiederholungen per Youtube hochladen«-Funktion, ein glaubwürdiges Schadensmodell sowie motivierende



**ERSTER TEST!
JETZT SCHON
IN 360 LIVE!**

Schampusdusche oder Schrottplatz?

- +** Sensationelles Fahrgefühl, zu jeder Zeit pfeilschnell, extrem detaillierte Fahrzeugmodelle, todschicke Wettereffekte, Youtube-Upload-Funktion, vieles bis ins kleinste Detail konfigurierbar, gelungene Menüführung, sehr abwechslungsreich, schräge Online-Modi, schönes Schadensmodell
- Testversion mit recht langen Ladezeiten vor jedem Rennen, Musik etwas unauffällig





Novizen wird der Einstieg durch eine gelungen dargestellte Ideallinie spürbar erleichtert.



Und außerdem?

- Alle Wettfahrten zu zweit auf dem geteilten Bildschirm und zu acht via Xbox Live oder System-Link spielbar
- Abgedrehte Party-Modi: Flaggenklau und Infektion zum Beispiel – Details siehe Testvideo
- Volle Online-Funktionalität erst nach Eingabe des VIP-Passcodes – liegt jedem neuen Spiel bei und schaltet zudem fünf weitere Wagen frei: Colin McRae R4, 1995 Subaru Impreza WRX STI, Ford Sierra Cosworth RS500, Peugeot 405 T16 Pikes Peak und Hummer H3
- Download-Inhalte wird's geben
- 50 Erfolge
- Sonderedition samt fernlenkbarem Modellauto nur in den USA verfügbar

Die Traumkombination für jeden Rennspiel-Fan: Cockpit-Perspektive und ein gutes Force-Feedback-Lenkrad.



Das Spiel in Zahlen

5 Kameraperspektiven: Stoßstange, Motorhaube, Cockpit-Ansicht, hinter dem Wagen, weit hinter dem Wagen; 49 Fahrzeuge von vornherein dabei: 30 Rallye-, 6 Rallye-Cross-Wagen, 7 Trailblazer-, 4 Gymkhana- und 2 Landrush-Wagen; 5 weitere können nach Eingabe des VIP-Passcodes via Xbox Live geladen werden; 4 Saison-Finals, 26 DC-Events, 80 Missionen; 3 Schwierigkeitsgrade: Anfänger, Amateur, Profi; 28 Statistiken, darunter zurückgelegte Gesamtkilometer, weitester Sprung, Höchstgeschwindigkeit und vieles mehr.

Als erstes Spiel der »Dirt«-Reihe bietet Teil Drei einen Splitscreen-Modus. Und was für einen: keine störenden Balken, absolut ruckelfrei und kompatibel mit allen Wettfahrt-Modi. Mehr davon!



Bonusaufgaben innerhalb eines jeden Rennens gürten Schotterpisten-Bezwinger stundenlang an die Konsole – oder besser gesagt in eines der großartig modellierten Cockpits der über 50 Fahrzeuge aus fünf Jahrzehnten Rallye-Geschichte. Egal ob Ford Focus RS WRC, Mitsubishi Lancer Evolution X, Audi Quattro S1 Pikes Peak – fast alles, was in der Branche Rang und Namen hat, ist an Bord und sieht großartig aus. Einziges Fragezeichen: die zukünftige Zusatzinhalte-Strategie der Entwickler – mehr dazu pünktlich zum Start auf www.360-live.de. Ultimativer Motivations-Nitro für Rallye-Fans bleibt jedoch das Erfahrungspunkte-System. Keine Rückspul-

funktion eingesetzt, immer als Erster durchs Ziel katapultiert, Etappe erfolgreich abgeschlossen – all das bringt unterschiedlich viel »Ruf« und schaltet neue Veranstaltungen sowie Fahrzeuge frei.

Und keine Sorge: Obwohl »Dirt 3« den Fokus ganz klar auf Rallye-Events legt, kommen auch Funsport-Kenner auf ihre Kosten – im brandneuen Gymkhana-Modus. Hier geht's darum, Rennsport-Legende Ken Block nachzueifern; das zu tun, was ihn berühmt machte, sprich mit Vollgas durch Hindernisparcours brettern und dabei spektakuläre Stunts hinlegen. Donuts auf den Asphalt zirkeln, Pylonen ohne anzuecken umkreisen, gelbe Schaumstoffhinder-nisse zerschmettern – das fordert. In welcher Reihenfolge du vorgehst, bleibt dir selbst überlassen, Hauptsache der Punktezähler rattert. Geschicklichkeit und Fahrzeugbeherrschung – darauf kommt's an. Als Schauplatz für die Driftorgien dienen vier in sich abgeschlossene Arenen, unter anderem Monaco und Los Angeles. Ganz wichtig hierbei: Nicht unterkriegen lassen, denn anfangs wirst du fluchen. Innerlich. Und äußerlich. Womöglich muss sogar der Controller dran glauben. Aber das blitzschnell aufkeimende »Das muss doch hinzukriegen sein«-Gefühl peitscht an, es wieder und wieder zu probieren. Einmal den Dreh raus, die ersten 100.000 Punkte geschafft und den Subaru Impreza erfolgreich unter einem LKW-Anhänger hindurchmanövriert, kickt der Gymkhana-Modus dann umso heftiger. Und sieht zudem noch verdammt sexy aus! Kurz gesagt: »Dirt 3« macht, die zahlreichen Ladepausen mal außen vor,

praktisch alles richtig. Die neuen Online-Party-Modi – siehe Testvideo auf www.360-live.de – gefallen, die Soundkulisse bläst dir mal wieder richtig die Gehörgänge frei, die Grafik ist sowieso über jeden Zweifel erhaben und das Gameplay fesselt über Wochen hinweg. Goldpokal für Codemasters!

Sönke Siemens / Michael Förtsch

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Noch nie habe ich eine derart auf Eleganz, Coolness und gleichzeitig auf Spaß getrimmte Rallye-Simulation erlebt. Großartig, was hier an Modi und Wagen abgefeiert wird. Nur die elendigen Ladezeiten trüben das Bild. Ich gebe 8,6

Dirt 3

GRAFIK

Schnell, schick, detailreich: Grafikporno für Rallye-Fetischisten!

9

SOUND

Motoren röhren, Zuschauer jubeln, Musik jedoch eher unauffällig

8

STEUERUNG

Göttlich – so präzise steuert sich kaum ein Rennspiel

9

Sportlich, schmutzig, schnell – und einfach verdammt gut spielbar. Deklassiert die Rallye-Konkurrenten im Vorbeifahren.

8.8 von 10

✖ Frontalcrash

UND ALLE WELT SCHAUT ZU

Ein Stein, ein Fahrfehler und ein viel zu schneller Wagen? Das endet nicht selten in einem spektakulären Abflug – zum Beispiel mitten hinein in die Wälder Finnlands. Du würdest solche Momente gerne für die Nachwelt festhalten? Kein Thema, denn in »Dirt 3« darfst du jedes Replay-Video auf Youtube hochladen – zwar immer nur ausgewählte 30 Sekunden, aber für ein bisschen Weltruhm könnte es reichen. Lässig: Schon vor Spielbeginn kannst du dein Youtube-Konto direkt ins Spiel einbinden, sodass regelmäßige Login-Prozesse wegfallen. Das Nachsehen haben Besitzer alter Xbox-360-Modelle ohne interne Festplatte. Letztere wird nämlich zwingend vorausgesetzt, um Videos abzuspeichern. Nicht betroffen von dieser Einschränkung sind laut Codemasters Besitzer der 4GB-Xbox-360-Slim – ob dem tatsächlich so ist, werden wir auf www.360-live.de nachreichen, sobald uns ein fertiges Verkaufsmuster vorliegt.

Erhältlich | 6. Mai 2011



Turbostart oder Burnout?

- +** Volle FIM-Lizenz, realistische Motorradphysik, motivierender Karriere-Modus, detaillierte Fahrer und Strecken, Max Biaggi und andere Profi-Fahrer sofort spielbar
- Schwieriger Einstieg, viele Ladepausen, keine 60 Bilder pro Sekunde, weniger Online-Raser als die Konkurrenz, Arcade-Modus fehlt

SBK 2011

Temporausgang de Italia!

kurz&knapp

Hersteller | Black Bean **Entwickler** | Milestone **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Rennsimulation
Spieler | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Superbike-Rausch mit FIM-Lizenz.

Über 100 Sachen im ersten Gang, nahezu 90 Grad in der Kurvenlage und 22 Sattelakrobaten im Temporausgang: endlich, die 24. FIM-Superbike-Weltmeisterschaft hat begonnen. Seit dem 27. Februar rollen Max Biaggi, Carlos Checa und die anderen Temposünder der insgesamt 13 Teams ihre 1.000 Kubik starken Bikes wieder an den Start. Analog dazu bringt Hersteller Black Bean seine Videospielumsetzung mit voller Lizenzausstattung. Capcom hat im März mit »MotoGP 10/11« zur gleichnamigen Rennveranstaltung ordentlich vorgelegt. Das Werk aus dem italienischen Rennstall zieht zwar auf den ersten Blick gleich, fährt dann aber doch nur im Windschatten und landet letztlich auf dem zweiten Platz. Dennoch werden Fans der »SBK«-Reihe das hier vergöttern...

Neben dem knackig schweren Herausforderungs-Modus und der klassischen Weltmeisterschaft bleibt auch diesmal der umfangreiche Karriere-Modus das Herzstück. Hier erstellst du dir bis zu drei Fahrer: Name, Größe, Gesicht, Helm, Fahrstil – 20 Parameter können individuell angepasst werden. Noch eines der hübsch modellierten Lizenz-Bikes von Aprilia, Ducati und weiteren namhaften Herstellern ausgewählt, schon geht's an die Startlinien vom Nürburgring und den anderen

15 detailliert dargestellten Strecken. Motivierend sind hierbei vor allem die Ruffpunkte, die gutes Fahren belohnen und bessere Sponsoren anlocken. Bis das Punktekonto ordentlich gefüllt ist, braucht's allerdings viel Übung. Selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade müssen Anfänger Blut und Schweiß lassen, um ihr physikalisch äußerst authentisch reagierendes Bike zu beherrschen. Simulationsprofis dagegen bekommen leuchtende Augen.

Motivierend: Die Gegner-KI agiert fair, begeht auch mal Fahrfehler. Technisch läuft ebenfalls alles rund, wenngleich echten Speedfreaks 30 Bilder pro Sekunde immer noch zu wenig sind. Bei Konkurrent Capcom rasen online zudem vier PS-Junkies mehr um die Wette. Außerdem gibt's hier keinen Arcade-Modus. Wer mit diesen Einschränkungen leben kann, bekommt feinstes »SBK« in digitaler Form.

Moritz Wanke

Wertung

Durchweg motivierende Simulation, die Anfänger abschreckt, Profis dafür begeistert.

7.6 von 10

THOR: GOD OF THUNDER

Halbgarer Hammerschwinger.

kurz&knapp

Hersteller | Sega **Entwickler** | Liquid Entertainment **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Action-Abenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 29. April 2011

Hammerhart! So lautet das Fazit vieler Kinogänger zum aktuellen Marvel-Streifen »Thor«. Das fast zeitgleich veröffentlichte Third-Person-Actionspiel zur gleichnamigen Comic-Reihe kann da leider nicht mithalten. Mit dem Dampfhammer wird wieder einmal versucht, 60 Euro aus Fans der Lizenz herauszukloppen. Diesmal sogar fast wortwörtlich. Mjöllnir, der Kriegshammer des Protagonisten, nimmt hier nämlich die schlagende Hauptrolle ein. Doch nicht nur die oft bildschirmfüllenden Sagenwelt-Feinde des Donnergottes geraten zwischen Hammer und Amboss respektive in die Schusslinie von Thors Donner- und Windkraft-Attacken. Kameraführung, deutsche Synchro sowie das nahezu immer gleiche Spielgeschehen wirken wie ein Relikt vergangener Zeiten. Daran können auch einige nette Bosskämpfe im »Dante's Inferno«-Stil wenig ändern. Schade um die coole Lizenz. 360-Live-Tipp: Höchstens mal ausleihen. Oder die Silbermünzen lieber gleich in die letzte CD von M.C. Hammer stecken. Im Gegensatz zum Digi-Thor zeigt der nämlich wenigstens ab und zu, wo der Hammer hängt.

Markus Würstle



Wertung

Bosskämpfe und die Erfolge-Jagd motivieren kurzzeitig. Insgesamt aber eine ziemliche Enttäuschung.

4.9 von 10

CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2011

Durchgeladen und abgeknallt!

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Cauldron Games **Preis** | ab 70 Euro (inkl. Controller)
Genre | Railshooter **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | nein **USK** | ab 16 Jahren
Erhältlich | 6. Mai 2011

Überraschung: US-Jagd-Ausrüster Cabela schmeißt seine diesjährige Schießbuden-Adaption samt batteriebetriebener Lightgun und Sensorleiste auf den Markt. Nette Idee und zudem leicht zu konfigurieren. Auch die Präsentation dürfte virtuellen Großwild-Jägern im Gegensatz zur 2010er-Version um einiges besser gefallen. Die Hauptmodi »Schießstand« und »Story« bieten beide klassische Railshooter-Action, sprich der Spieler wird aus Ego-Sicht wie auf einer Schiene durchs Gelände geführt, während Hunderte Tiere seinen Weg kreuzen. Wasserbüffel trampeln vorbei, Enten schrecken aus dem hohen Gras empor, Rehe nehmen Reißaus – in dieser kurzen Abfolge nicht sonderlich realistisch, aber hübsch anzusehen. Weniger gut ins Schwarze trifft die Lightgun-Steuerung: Nicht selten schießt man aufgrund schwammiger Zielerkennung daneben. Außerdem kommt's beim Betätigen des Abzugs zu leichten Verzögerungen. Dennoch: Dank Waffen-Upgrades, verschiedenen Flinten, Koop-Modus für zwei und Hot-Seat-Modus für vier Teilnehmer bleibt unterm Strich ein spaßiger Nischentitel – nicht nur für Jäger ausgefallener Hardware. Weidmannsheil!

Jan Heinrich



Wertung

Das bisher unterhaltsamste Jagdspiel für Konsole – Technik-Fetischisten sollten trotzdem nicht zu viel erwarten.

6.7 von 10



Erhältlich | 12. Mai 2011



Schiffskapitän oder Deckschrubber?

- +** Gewohnt hohe Lego-Qualität, charmante Grafik, toller Soundtrack, sehr gelungener Koop-Modus an einer Konsole, prima Langzeitmotivation dank zahlreicher Geheimnisse und Freispiel-Helden
- Keinerlei Online-Funktionen, unzureichende Rätselhilfen, Ladezeiten könnten kürzer ausfallen, manchem ist das Spiel zu kindlich



LEGO: PIRATES OF THE CARIBBEAN

Landratten
über Bord!

kurz&knapp

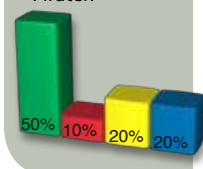
Hersteller | Disney Interactive
Entwickler | TT Games
Preis | ab 50 Euro
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Putziges Abenteuer, bei dem selbst die unerfahrenste Landratte zum Vollblut-Piraten wird.

das ist drin

- Dicke Klötze
- Knackige Rätsel
- Charmanter Witz
- Schmutzige Piraten



Augenklappe aufgesetzt, Holzbein festgeschraubt, Papagei geschultert, Säbel poliert, Rum geleert, Bart gestutzt und Schwimmflügel angelegt – puh, Pirat sein ist richtig anstrengend! Ganz anders »Lego: Pirates of the Caribbean« – das macht dank knuffigem Intro schon vor dem Freibeuter-Dasein richtig Laune. In der Rolle von Piratenlegende Jack Sparrow, Fechtkönig Will Turner, Gouverneurstochter Elizabeth Swann und 77 weiteren Figuren erlebt man die »Fluch der Karibik«-Filme nach. Selbst der neueste Bruckheimer-Blockbuster »Fluch der Karibik: Fremde Gezeiten« ist mit dabei – da wäre sogar Störtebeker neidisch.

EIN MÄDCHEN IN JEDEM HAFEN

Spielerisch bleibt trotz neuer Aufmachung fast alles beim bewährten Lego-Prinzip: Charismatische Figuren rennen, hüpfen, springen und knobeln sich durch aus der Seitenansicht dargestellte Level. Bevor die Sause beginnt, kann der Spieler noch festlegen, welchen Film er – jeder besteht aus fünf umfangreichen Levels – nacherleben möchte. Piratistisch: Nach Abschluss eines Story-Abschnitts kann jedes Level zudem mit beliebigen Figuren wiederholt werden. Das ist auch zu empfehlen, denn um alle Sammel-Objekte zu lokalisieren, benötigt es charakterspezifische Fähigkeiten. Captain Jack Sparrow packt beispielsweise seinen Kompass aus und sucht nach vergrabenen Schätzen. Andere

Augenklappen-Träger führen Doppelsprünge aus, reparieren kaputte Maschinen, kriechen durch enge Passagen und einiges mehr. Ebenfalls wieder mit an Deck: die bekannten Stärken der Lego-Reihe. Die knackige Steuerung zum Beispiel, bei der es wie immer kaum etwas zu meckern gibt. Und natürlich eine ganze Schiffsladung fordernder Rätsel, die trotzdem immer fair bleiben. So müssen Hobby-Holzbeine unter anderem Fackeln finden, um die Lunte einer Kanone zu entzünden. Darüber hinaus stehen Schiebe- und Kombinationsrätsel sowie Lego-typische Geschicklichkeitstests auf dem Programm. Auch der bekannte Charme der Klotz-Männchen aus Dänemark kommt nicht zu kurz. Nicht zu vergessen: der fantastische Koop-Modus. Auf dem zweiten Controller die Start-Taste drücken und schon säbelt sich ein Couch-Kumpel mit durch die Klötzchen-Karibik. Online-Gameplay? Sprang auch bei diesem Lego-Spiel von der Planke. Schade.

MIT KOMPASS UND KANONEN-POWER

Etwas schade ist es, dass die Lego-Piraten – entgegen der Produktinfo auf einigen Händler-Webseiten – ohne Seeschlachten auskommen müssen. Das wäre naheliegend gewesen und hätte dem Spiel noch zusätzliche Abwechslung verliehen. Doch keine Panik: »Lego Pirates« bietet trotzdem mehr als genügend Kribbeln im Glasauge.

Kleinere Mängel trüben jedoch ab und

an den Spielspaß. So kommt es vor, dass einige Hartplastik-Freibeuter in der Umgebung hängenbleiben und sich nicht mehr bewegen können. Nervig, zumal man die Figur zum Neustart nicht selten zersäbeln muss. Auch nicht optimal: die fehlenden Rätsel-Hilfen. Häufig passiert es, dass man eine Kleinigkeit übersieht und dann minutenlang wie eine kopflose Krake nach dem entscheidenden Hinweis fahndet. Am funkelnden Glanz des großartigen Gesamtpakets ändert das jedoch kaum etwas. Fertigmachen zum Entern!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Arrr, da gurgel mir doch einer 'nen Grog: Captain Jack Sparrow ist auch in Klotzform noch genauso witzig, abgedreht und sympathisch wie in den Kinofilmen. Eines der aberwitzigsten Lego-Abenteuer bislang. Ich gebe 8,6

Lego: Pirates of the Caribbean

GRAFIK

Sehr bunt und niedlich, trotzdem detailliert und ansprechend

8

SOUND

Witzige, oft sogar epische Untermalung, klingt wie die Filme

8

STEUERUNG

Wie immer sehr leicht erlernbar und flüssig zu bedienen

8

Gelungenes Piraten-Gelage mit tollem Offline-Koop-Modus. Eine Spielspaß-Schatztruhe für die ganze Familie.

8.4 von 10

WER HAT ANGST VORM SCHATTENMANN

Es ist eine brenzlige Situation: Inmitten der Wasserkanäle der besetzten Stadt City 17 kämpfst du um dein Leben. Überall lauern Combine-Soldaten, warten nur darauf, dir die Birne wegzublasen. Dufeuerst mit deiner MP7 um dich, schießt einige der Kerls mit den weißen Gasmasken über den Haufen. Wasser spritzt, Patronenhülsen rasseln auf den feuchten Boden. Dann siehst du ihn: Er steht ruhig auf dem Holzsteg vor einem kleinen Lagerhaus. Er beobachtet dich, während du um dein Leben kämpfst. Grau-blauer Anzug, Krawatte, ein dünner Aktenkoffer und ein faltiges Gesicht mit messerscharfen Augen. Es ist der sagenumwobene G-Man: einer der obskuren Charaktere der Videospielegeschichte und Figur aus der Ego-Shooter-Serie »Half-Life«. Der Schlipsträger ist bei allen wichtigen Momenten im Spielgeschehen zugegen – ob nun in »Half-Life« und »Half-Life 2« für PC oder in den Neuauflagen und Nachfolge-Episoden, die mit der »Orange-Box«-Sammlung auch für Konsolen zu haben sind. Stets gibt es Momente, in denen dieser Kerl versteckt im Hintergrund weilt, zuschaut, dann fast gleichgültig kehrtmacht und im Dunkel verschwindet. Wer er ist, wie sein wahrer Name lautet, was er will? Das weiß keiner. In Foren und auf Webseiten grübeln die Fans der intelligenten Shooter-Serie seit dem ersten Auftauchen des G-Man im Jahre 1998 darüber, was seine Aufgabe ist. Denn er verfügt über die Kraft, Portale in andere Dimensionen zu öffnen. Er spricht, als stamme er aus einer anderen Welt und scheint vom Geschehen um ihn herum vollkommen unbeeinflusst. Ein Zeitreisender? Oder ein interdimensionaler Bürokrat, der die Welten im Gleichgewicht halten soll? Das wissen ganz allein die Entwickler von Valve Software. Und lüften wollen sie das Geheimnis nicht. Verständlich, denn damit würde der »Half-Life«-Serie ein gehöriger Teil ihres Mysteriums genommen.

GEHEIMNISVOLLES MONSTER

Auch sonst ist die Welt der Videospiele prall gefüllt mit undurchschaubaren und rätselhaften Charakteren, die Story und Atmosphäre mit jeder Menge Geheimnisse und Wundern anreichern. Denn ähnlich wie die Macher bekannter Mystery-Serien wie »Lost« oder »Fringe« spielen auch kreative Games-Entwickler gerne mit der Fantasie und Ungewissheit ihres Publikums. Dabei ist es eine hohe Kunst, nicht zu viel über eine Figur zu verraten, aber dennoch genug, dass sie den Spieler fasziniert. Dass er mehr wissen und nachforschen möchte. Wie etwa in »Bioshock 2«, wo ein Großteil der Atmosphäre und Geheimniskrämerei dadurch entsteht, dass man sich als genetisch modifiziertes Monster auf die Suche nach Tonbändern und Hinweisen über seine eigene Vergangenheit begibt. Bei der »Resident Evil«-Reihe verfolgt man dagegen gebannt die Zwischensequenzen und Manuskriptseiten, um weitere Details über die Machenschaften von Bösewicht Albert Wesker zu erfahren, der selbst bei Finsternis mit Sonnenbrille durch die Gegend stiefelt. Oder die Puzzle-Shooter »Portal« und »Portal 2«: Hier strebt wohl jeder danach, hinter die Kulissen der weiß gefliesten Testkammern von Aperture Science zu blicken, durch die man vom verrückten Supercomputer GLaDOS gescheucht wird. Schließlich ist hier nicht einmal die Identität des eigenen Helden geklärt. Jedes Tröpfchen Information will der Spieler aufsaugen und verarbeiten. Letztlich lassen Figuren und Handlung den Spieler trotzdem oft mit mehr Fragen als Antworten zurück. Aus gutem Grund, denn: Warum ein Geheimnis lüften, wenn es doch genau das ist, was jeden vorantreibt?

Michael Förtsch

Gute Videospiele leben nicht nur von waffenschwingenden Action-Helden, glatzköpfigen Space Marines oder schlanken Blondinen mit wuchtigem Vorbau und zerrissenen Jeans. Nein, die großen Videospiele-Kracher zeichnen sich in erster Linie durch mysteriöse Charaktere und Figuren aus. Jene verschwiegene Helden, sinistren Gegenspielern, orakelhaften Tipp-Gebern und mystischen Schattenmännern, deren Motivation, Ursprung und Handeln sich nicht durchschauen lassen. Aber warum tun sie, was sie tun? Wo kommen sie her? Und was wollen sie eigentlich? 360 Live geht auf Entdeckungsreise und stellt die seltsamsten Persönlichkeiten vor, die Spieler auch abseits der Story rätseln und grübeln lassen.

» Ähnlich wie die Macher bekannter Mystery-Serien spielen auch kreative Games-Entwickler gerne mit der Fantasie und Ungewissheit ihres Publikums. «



DIE ZEHN MYSTERIÖSESTEN VIDEOSPIEL-CHARAKTERE

Ein fremdartiges Wesen, das durch Wüsten pilgert, ein verschwörerischer Sonnenbrillen-Träger, ein merkwürdiger Bürokrat im Frack, der in Rätseln spricht und durch Dimensionen wandert – die Videospielwelt ist voller gewollt oder auch ungewollt mysteriöser Charaktere. Hier unsere Favoriten.



Der maskierte Händler

Überall Zombies und von Parasiten infizierte Wahnsinnige. Nur mit List und Schusswaffengebrauch kann sich Polizist Leon S. Kennedy in »Resident Evil 4« durch das abgelegene spanische Dorf Pueblo schlagen. Der maskierte Händler mit seinem überdimensionierten Rucksack, der Leon mit Handgranaten, Pistolen, Gewehren und Heilmitteln versorgt, hat hingegen kein Problem zu überleben. Woher kommt er und warum hilft er? Nun, wie es scheint, ist auch er ein Infizierter – aber immun gegen Osmund Saddlers Master-Plaga-Virus. Und unbestreitbar kennt er sich in Pueblo verdammt gut aus, taucht er doch an den merkwürdigsten Plätzen auf: in einer mit Speeren gespickten Grube, in Saddlers Privatlabor, ja sogar in völlig abgelegenen Geheimgängen. Ob der mysteriöse Händler die Geschehnisse am Ende der Story überlebt, bleibt unklar. Sicher ist hingegen, dass bei Leons Flucht aus dem Chaos abseits von allem Geschehen genau die blaue Fackel zu sehen ist, die der merkwürdige Kerl stets bei sich trägt.

Die stille Brasilianerin

Chell: Das ist der Name der stummen Heldin aus der Puzzle-Shooter-Serie »Portal«. Wobei, eigentlich ist nicht einmal das richtig sicher. Schließlich konnten Spieler den Namen lediglich durch Zufall im Abspann des ersten »Portal« entdecken.

Überdies findet der Name Chell im Comic zu »Portal 2« Erwähnung – dort als eine Art Codename. Ansonsten ist im Prinzip nichts über »Testsubjekt 1498« bekannt, welches der Spieler durch dutzende lebensgefährliche Testkammern führt. Nur eine kleine Anekdote: Als Modell für Chells Gesicht und Körper diente die amerikanische Synchronsprecherin und Schauspielerin Alésia Glidewell, damals um die 20 Jahre alt und brasilianischer Abstammung. Dem Äußeren nach zu urteilen scheint also auch Chell brasilianische Wurzeln zu haben. Dazu erfährt der Spieler in »Portal 2«, dass Chell ein Waisenkind sei, das auf einer Türschwelle abgelegt wurde. Ob das allerdings zutrifft? Schließlich stammt diese Information aus dem Munde des wahnsinnigen Computers GLaDOS und ist demnach mit großer Vorsicht zu genießen.



Der Namenlose



Der namenlose Held aus dem von der internationalen Fachpresse hochgelobten PC-Rollenspiel »Planescape: Torment« aus dem Jahr 2000 ist schon fast der Inbegriff des Mysteriösen. In der Leichenhalle einer seltsamen

Parallelwelt erwacht, weiß der graue und von Falten überzogene Typ nicht mal selbst, wer und wo er ist. Mit ihm begibt sich der Spieler in Iso-Draufsicht auf eine bizarre Suche nach seinem Ich und der Antwort auf die Frage: Was ist eigentlich Realität und Wirklichkeit? Viel enthüllt wird dabei nicht über den Namenlosen. Vielmehr bestimmt der Spieler durch seine Entscheidungen selbst, was der Hauptcharakter letztlich über sich zu wissen glaubt. Selbst ein anfangs in Dialogen wahllos gewählter Name wird dadurch allmählich für ihn und andere zur Realität. Der Rest ist der Fantasie des Spielers überlassen. Raffinierter Ansatz!

Kain lebt!



Kane aus der Strategiespiel-Serie »Command & Conquer« reiht sich ebenfalls mit Leichtigkeit in die Liga der durch und durch mysteriösen virtuellen Persönlichkeiten ein. Als Gründer der Bruderschaft von Nod versucht er, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Immer wieder offenbart sich bei diesem Bestreben, dass Kane offensichtlich kein normaler Angehöriger der menschlichen Rasse ist. Stattdessen scheint er schon tausende Lebensjahre auf dem Buckel zu haben und verfügt über die unnatürliche Gabe, Einfluss auf die Gedankenwelt seiner Anhänger zu nehmen. Auch spricht der charismatische Anführer gerne in christlich inspirierten Metaphern, was Fans der Serie glauben lässt, dass Kane in Wahrheit die biblische Figur Kain ist – der erste Mensch, der außerhalb des Garten Eden geboren wurde. Und der erste Mörder auf Erden.

Kolossal geheimnisvoll



Nur wenig ist über den jungen, nie an sich zweifelnden Helden aus dem legendären Playstation-2-Abenteuer »Shadow of the Colossus« bekannt. Lediglich dass der Krieger Wander genannt wird, verraten die japanischen Entwickler. Und dass dieser seine verstorbene, wohl bei einem Ritual geopfert Freundin Mono ins Leben zurückholen will. Dafür macht er sich auf, 16 titanische Monstern zu töten, die durch das öde Land stapfen. Stets an seiner Seite: sein treues Pferd Argo. Woher Wander kommt, wer er ist und wo die Geschichte eigentlich stattfindet, bleibt im gesamten Spielverlauf im Verborgenen. Wissenswert: Im Gegensatz zu Ico – dem Helden des vorherigen Abenteuers der Entwickler – hat Wander nicht kurzes, sondern langes Haar. Und: Nächster Geniestreich auf der Agenda des Studios rund um Fumito Ueda ist übrigens »The Last Guardian«, die Geschichte von der Freundschaft zwischen einem

RM SCHATTENMANN

Jungen und seinem Begleiter Trico – ein Mischwesen aus Katze und Vogel. Erscheinen soll das jedoch ebenfalls nur auf Playstation.

Anzeige gegen Unbekannt



Agent 47 hat nicht einmal einen Namen. Kein Wunder, spielen in der Welt des geklonten Anti-Helden der Shooter-Reihe »Hitman« doch vor allem Zahlen eine zentrale Rolle. Auf seinem Hinterkopf trägt der Hitman zum Beispiel den eintätowierten Strichcode 640509-040147. Bei seiner Auftragsmord-Agentur läuft der Agent dagegen unter der Kennnummer BRO3886. Sonst ist wenig über den Glatzkopf bekannt. Hobbys, Wohnort, Lieblings-Eisorte? Nicht vorhanden – wie es sich für den perfekten Killer gehört. Doch lässt sich zumindest ein wenig über seine Vorlieben und seine Herkunft rekonstruieren: So mag er schwarze Lederhandschuhe, trägt gerne rote Krawatten und wurde in einem rumänischen Labor aus der DNA der fünf besten Killer der Welt geschaffen. Mehr Details über seine Vergangenheit? Möglicherweise im kommenden »Hitman«-Spiel, das Gerüchten zufolge den Untertitel »Absolution« trägt.

Mister Freeman?



So viel steht fest: Der G-Man ist der wohl mysteriöseste Nichtspieler-Charakter von allen. Immer wieder sieht ihn der Spieler in der »Half-Life«-Serie aus der Ferne. Manchmal steht der Kerl im Anzug auch direkt vor dir und gibt philosophische Rätselphrasen von sich, nur um dann ebenso plötzlich wieder zu verschwinden. Weitere Fakten sind äußerst vage, der Rest bestenfalls Spekulation: Ist er ein Außerirdischer, ein pandimensionales Wesen oder doch ein einfacher Regierungsbeamter mit den Fähigkeiten eines Illusionisten? Oder handelt es sich gar um den Helden Gordon Freeman selbst, der aus der Zukunft zurückgekehrt ist? Letztere Spekulation rief Chet Faliszek von Valve Software nach einem Telefoninterview mit der Nachrichtenwebseite News.com.au ins Leben. Doch sagte der Designer kurz darauf: »Das war natürlich ein Scherz – oder war's doch keiner?!«

Bewaffnet, intelligent, gefährlich

Ein superintelligenter, aus einem Gen-Projekt hervorgegangener Blondschoopf, der nun die ultimative Macht erringen will: Genau das ist Albert Wesker aus der

»Resident Evil«-Reihe. Was ihn außer seiner Herkunft so geheimnisvoll macht? Seine Beweggründe, sein Denken und sein Handeln – alles lässt sich wie eine einzige Verschwörungstheorie. Umbrella, TriCell und eine Firma, die nur als »die Organisation« bekannt ist: Mit allen ist er im Bunde – wenn's ihm denn irgendwie Vorteile beschert. Hinzu kommt, dass Wesker scheinbar nicht totzukriegen ist und selbst bei dunkelster Nacht eine tiefschwarze Sonnenbrille trägt. Die Gründe dafür? Achtung Spoiler: Er selbst ist mit einem Virus infiziert, das ihm übermenschliche Kräfte verleiht – und knallgelbe Augen. Erfahren soll das jedoch niemand. Ein echt eitler Bösewicht eben!



Monster mit Seele



Eingepfercht in einen Taucheranzug aus Stahl und Leder erwacht der Spieler in »BioShock 2«. Er ist ein sogenannter Big Daddy, ein Monster und Schutzmann im kollabierten Untervasser-Utopia Rapture. Aber wer war er, bevor man ihn in den Anzug schweißte, ihn mittels Gen-Drogen und brutaler Gewalt zum Ungeheuer mit dem Titel »Subjekt Delta« machte? Und warum ist es ihm ein so dringliches Bedürfnis, in all dem Chaos ein bestimmtes kleines Mädchen zu finden? Das herauszufinden ist das Ziel des Spiels. Doch das gelingt selbst bei vollster Aufmerksamkeit – gemeint ist das Sammeln sämtlicher Infos und Tonbänder, die Stück für Stück ein Bild ergeben – nicht gänzlich. Denn letztlich fehlen einige Puzzleteile, die das Sein und Treiben von Subjekt Delta vollends erklären. Ob sich der Kreis mit dem für 2012 geplanten »BioShock: Infinite« schließt? Hunderttausende Spieler würden's dem Entwicklerteam auf ewig danken.

Nur eine Fata Morgana?



Der Held aus dem kommenden Playstation-3-exklusiven Download-Game »Journey« ist ein nebulöses, menschenähnliches Wesen. Gehüllt in einem Umhang steuert der Spieler es durch eine schier endlose Wüstenlandschaft – alleinig, um die leuchtende Spitze eines Berges zu erreichen. Dabei trifft das Wesen auf Relikte, Ruinen und sonstige Überbleibsel einer vergangenen Zivilisation. Es sieht Bilder und Symbole, die eine Geschichte aus alten Zeiten erzählen. Aber wer genau die vom Spieler gesteuerte Entität ist und warum sie zum Berg gelangen will, das offenbaren die Macher bis dato nicht. Ob das Rätsel am Spielende gelöst wird? Hierzu schweigt sich Thatgamecompany noch aus. Ob es jemals für Xbox 360 erscheint? Wahrscheinlich nicht, denn nach »Flow« und »Flower« erscheint auch das hier dank eines Drei-Spiele-Exklusiv-Deals mit Sony nur für Playstation 3. Wobei: »Final Fantasy« kam dann auch irgendwann für Xbox – es besteht also noch Hoffnung. Zumindest für eine mögliche Fortsetzung...

Der Strippenzieher



Er ist mächtig und verschlagen. Der Unbekannte befiehlt im »Mass Effect«-Universum die Organisation Cerberus, die die Menschheit in der Galaxis an die Macht bringen will. Ihm verdankt Spieleheld Shepard zudem sein Leben. Aber warum der Unbekannte tut, was er tut, das erschließt sich nicht. Ist er ein Fanatiker, ein machthungriger Wahnsinniger oder ein Philanthrop? Das könnte Teil Drei der Reihe – Vorschau im Preview-Teil – zeigen, wenngleich bereits der »Mass Effect«-Roman »Vergeltung« Einblicke in die Machenschaften des Dunkelmannes verschafft.

Mysteriöser geht nicht

Wer in dieser Aufzählung auf keinen Fall fehlen darf: der mysteriöse Fremde aus der »Fallout«-Serie. Das Perk selben Namens ausgewählt, bekommt der Spieler in der Rollenspiel-Serie in brenzligen Situationen Hilfe von einem Kerl in Trenchcoat, der einen Schlapphut trägt und eine .44er-Magnum in der Hand hält, die selbst Supermutanten mit einem Schuss wegpustet. Mit ihm sprechen, ihm folgen? Unmöglich. Denn ist die Gefahr vorbei, verschwindet der Fremde, begleitet von einem Gitarrenklang so schnell im Nichts, wie er daraus auftauchte.



INVASION DER INDIEGAMES

360 Live präsentiert die erste Geheimitipp-Sammlung ausgewählter Hobbyentwickler-Perlen.

Sie sind oft wenig umfangreich, verdächtig preiswert, starten in der Regel nur, wenn du mit Xbox Live verbunden bist und machen trotzdem eine Mordsgaudi: die Xbox Live Indie-Games. Mit dieser Doppelseite sei dir ein kleiner Einblick in das umfangreiche Archiv der meist von Hobbyentwicklern erstellten Spiele auf dem Xbox Live Marktplatz gewährt. Freilich, bei aktuell über 1.800 angebotenen Titeln scheint eine alles umfassende Auswahl an Kaufempfehlungen unmöglich. Deshalb findest du hier zunächst nur Indie-Games, die ihr Geld auch wirklich wert sind und gleichzeitig ein breites Spektrum an Geschmäckern bedienen. Du willst diese Rubrik in jeder Ausgabe von 360 Live? Dann nimm teil an unserer Umfrage im Forum auf www.360-live.de. Ach ja: Alle Xbox Live Indie-Games kannst du acht Minuten lang im Demo-Modus ausprobieren. Wer von dieser Funktion Gebrauch macht, kann Fehlkäufen also getrost den Stinkefinger zeigen. Außerdem nicht nur für Eltern

wissenswert: Indie-Games werden – wie viele andere Download-Angebote auch – nicht bei der USK-Prüfstelle für eine Alterseinstufung eingereicht. Stattdessen werden sie durch die Community in den Kategorien »Gewalt«, »Sex« und »Inhalt für Erwachsene« mit einem einfachen Notensystem eingestuft – Werte, die zur Einschätzung meist völlig ausreichen. Und: Wer die Programmiersprache Visual C# Express beherrscht und sich zugleich als spielaffin bezeichnet, sollte durchaus mal mit dem Gedanken spielen, sich Microsofts XNA-Entwicklungsumgebung nach Hause zu holen, um eigene Spielideen zu verwirklichen. Erst bei der Veröffentlichung eines Titels fallen auf diesem Weg nämlich tatsächlich Kosten an. Im Gegenzug lässt sich ab diesem Zeitpunkt aber auch etwas damit verdienen. Noch mehr Wissenswertes rund ums Thema Indiegames gibt's in einem der nächsten Indie-Features von 360 Live oder direkt auf der Webseite. Jetzt aber erst mal viel Spaß beim Stöbern!

OOZI: EARTH ADVENTURE EP. 1

Genre | Jump 'n' Run **Entwickler** | Awesome Games Studio **Spieler** | 1 **Online** | nein **Preis** | 80 Microsoft Points

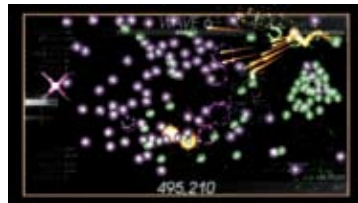


Huch, was ist das denn? Ein putziges kleines Alien mit einem total bekifften Grinsen auf den Lippen muss in einem finsternen Wald sein UFO finden? Ach was, ganz so grausam ist Oozies Spaziergang dank niedlicher Comic-Grafik, fescher Animationen und wunderschöner Musik dann doch nicht. Die Spielmechanik des Hüpfspiels gibt sich einsteigerfreundlich und leicht verständlich, auch der Schwierigkeitsgrad zieht nur langsam an und ist damit selbst für Kids gut geeignet – sofern man ihnen den Inhalt der englischsprachigen Textboxen erklärt. Aber auch ältere Semester können bedenkenlos zuschlagen, denn zwölf große Abschnitte und ein spaßiger Bosskampf sind zu diesem Preis ein mehr als fairer Deal.

Wertung | 8.0 von 10

RADIANGAMES BALLISTIC

Genre | Shooter **Entwickler** | radiangames **Spieler** | 1 - 2 **Online** | ja **Preis** | 80 Microsoft Points



Das siebte und vorerst letzte Spiel der »radiangames«-Reihe setzt ebenfalls auf das seit »Geometry Wars« im Genre bewährte Twin-Stick-Shooter-Prinzip. Der Umfang geht dabei absolut in Ordnung: Zwar fängt man bei jedem Spielstart stets bei null an und muss sich dann erneut Welle für Welle durchs Feindaufgebot ballern, verschiedene Zufallsvariablen sorgen dabei jedoch für immer neue Gefechtskonstellationen. Der Koop-Modus an einer Konsole funktioniert tadellos und für Xbox-Live-Gold-Mitglieder gibt's sogar Online-Ranglisten – eine Seltenheit im Bereich der Indiegames. Tipp: Auch mal die anderen Titel desselben Herstellers anschauen, darunter finden sich weitere Shooter-Perlen!

Wertung | 7.0 von 10

STARZZLE

Genre | Puzzle **Entwickler** | Bionic-Thumps **Spieler** | 1 **Online** | nein **Preis** | 80 Microsoft Points



Sterne sammeln klingt nicht sonderlich spannend? Ist es aber. In diesem Puzzle-Game mit niedlicher Comic-Grafik und momentan 84 Leveln ist dank Bestenlisten und steigendem Schwierigkeitsgrad für stundenlangen Spielspaß gesorgt. Dabei ist es besonders fordernd, innerhalb kürzester Zeit oder mit möglichst wenigen Zügen das Level abzuschließen. Der Denkspiel-Fan sollte sich also nicht vom putzigen Äußeren täuschen lassen. Zudem bietet »Starzzle« ein eigenes Erfolgs-System, die sogenannten Challenges, die für noch mehr Herausforderung sorgen. Profi-Puzzler sind nach rund fünf Stunden durch, alle anderen können mit der doppelten Spielzeit rechnen. Großer Puzzle-Spaß zum Preis von einer Tasse Kaffee!

Wertung | 8.5 von 10

DUODECAD

Genre | Kartenspiel **Entwickler** | Heavenly Software **Spieler** | 1 - 2 **Online** | ja **Preis** | 240 Microsoft Points

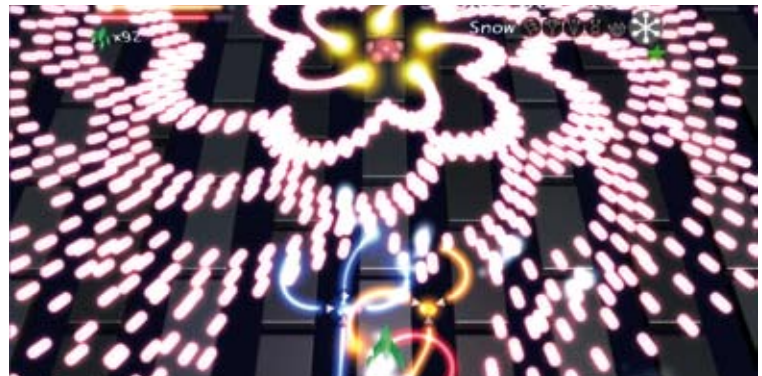


Entwickler Heavenly Software bietet mit »Duodecad« eine durchdachte Mischung aus Sammelkarten- und Strategiespiel. Das Spielprinzip ist hierbei »Triple Triad«, einem Mini-Spiel aus »Final Fantasy 8«, entlehnt: Karten besitzen auf jeder Seite einen Kampfwert und werden auf einem zwölf Felder großen Spielbrett abwechselnd ausgelegt. Wird der Wert auf einer Seite überboten, wechselt die Farbe des Blattes. Der Spieler, der bei vollbelegtem Spielbrett mehr Punkte seiner Farbe besitzt, gewinnt die Runde. Gerade die Möglichkeit, nicht nur gegen die künstliche Intelligenz, sondern auch on- wie offline gegen Freunde anzutreten, macht das hübsche Karten-Strategiespiel zu einem Geheimitipp.

Wertung | 8.0 von 10

PRISMATIC SOLID

Genre | Shooter **Entwickler** | heloli **Spieler** | 1 **Online** | nein **Preis** | 80 Microsoft Points



Dieser klassische, vertikal scrollende Shooter sticht nicht nur durch seine völlig versputte Grafik hervor. Auch die Spielmechanik hebt sich gekonnt vom Shooter-Einheitsbrei ab: Während du dein winziges Raumschiff durch den Kugelhagel manövriert, den dir überall umherfliegende Feindeshorden entgegen schleudern, kannst du mit den LB- und RB-Schultertasten jederzeit zwischen sechs Projektiltypen wechseln. Diese reichen vom Streuschuss über zielsuchende Geschosse bis hin zum Rundumschlag. So weit, so bekannt. Das Besondere: Um dein Raumschiff schweben drei verschiedenfarbige Kristalle, aus denen – genügend farblich

passende Energiekugeln gesammelt – Antennen wachsen. Die Fühler schützen dich vor dem häufig sehr dichten Feindbeschuss und ordnen sich je nach Schusswahl anders um das Raumschiff herum an. Das erfordert Umdenken, spielt sich im Gegenzug aber so erfrischend anders, dass es einem Vergleich mit den gefürchtetsten Bullet-Hell-Shootern locker Stand hält. Nicht zuletzt, weil der Schwierigkeitsgrad der sechs sehr unterschiedlichen Abschnitte mit jeweils einer fetten Boss-Begegnung extrem rasant ansteigt. Für 80 Microsoft Punkte? Pflichtkauf!

Wertung | 9.0 von 10



FORTRESSCRAFT CHAPTER 1

Genre | Aufbau-Abenteuer **Entwickler** | Projector Games **Spieler** | 1 - 4 **Online** | ja
Preis | 240 Microsoft Points



Am Anfang schuf der Zufallsgenerator Himmel und Erde. Die Erde war leer und wirr. Der Spieler sprach jedoch: Es werde Ordnung! Und schon bald ward es Ordnung. Allerdings erst nach unzähligen Stunden mit »Fortresscraft Chapter 1«. Ja, fast biblisch geht es zu in diesem Aufbauspiel von Projector Games, das sich mehr als offensichtlich am PC-Überraschungshit »Minecraft« orientiert. Nicht nur biblisch, gar göttlich kann sich der Spieler in dieser Welt fühlen. Hier geht es nicht darum, Erfahrungspunkten hinterherzujagen oder Erfolge zu sammeln. Nein, in »Fortresscraft« gilt's, eine komplette Welt zu erschaffen. Eine Welt, zusam-

mengebaut einzig und allein aus immer gleich großen Klötzen. Und das wahlweise mit bis zu drei anderen Spielern, die je nach Gusto nur zusehen oder gleich selbst Hand anlegen. Einziges Manko: Die vielen, vielen Möglichkeiten des PC-Vorbilds werden noch lange nicht unterstützt. Allerdings verspricht der Entwickler, mit Folge-Episoden regelmäßig neue Inhalte nachzuliefern. Trotzdem: Bereits mit »Chapter 1« kannst du beim Erstellen deines eigenen Paradieses wochenlang Spaß haben. Sogar in der Rolle deines eigenen Avatars – fantastisch!

Wertung | 8.5 von 10

ARKEDO SERIES – 01 JUMP!

Genre | Jump 'n' Run **Entwickler** | Arkedo **Spieler** | 1 **Online** | nein
Preis | 240 Microsoft Points

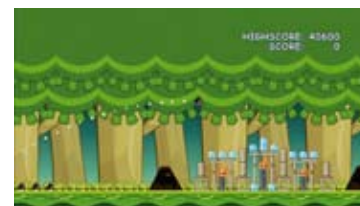


Wer auf die volle Packung Retro-Gefühle aus ist, darf diesen Titel nicht verpassen. »Jump« spielt sich in etwa wie eine Kreuzung aus »Donkey Kong« und »Pitfall«: In klassischer 2D-Ansicht und überzeichneten Pixelgrafik musst du allerlei Gefahren ausweichen und mehrere Bomben entschärfen, damit sich die Tür zum nächsten Abschnitt öffnet. Klingt simpel, macht aber binnen Minuten abhängig, nicht zuletzt wegen der treibenden Chiptune-Mucke mit Ohrwurm-Charakter. Der mächtige Umfang mit dutzenden von Abschnitten rechtfertigt den Preis genauso wie das hohe Produktionsniveau. Zwei Kriterien, die auch die beiden anderen Arkedo-Titel vom selben Entwickler erfüllen. Runterladen und ausprobieren!

Wertung | 8.0 von 10

FISHCRAFT

Genre | Geschicklichkeit **Entwickler** | Frozen North **Spieler** | 1 **Online** | nein **Preis** | 80 Microsoft Points



Selten war es so einfach, ein Spiel mit nur drei Worten zu beschreiben: »Angry Birds«-Klon. Zwar kommt es bei dieser Umsetzung immer wieder zu Rucklern, trotzdem bleibt das Vögel-durch-die-Landschaft-schießen-Spielerlebnis fesselnd. Moment mal, hier geht es ja um Fische und Katzen und nicht um Vögel und Schweine. Aber egal, die verärgerten Flug-Flosser kämpfen mit den gleichen Fähigkeiten gegen ihre Samtpfoten-Widersacher wie die Wut-Flügler gegen die Bösewicht-Säue. Die enthaltenen 63 Missionen sind recht schnell durchgespielt, doch um den Highscore aller Level zu knacken benötigt man viel Durchhaltevermögen. Wer das Original mochte, wirft mal einen Blick drauf.

Wertung | 7.0 von 10

ROTOR'SCOPE

Genre | Puzzle **Entwickler** | Nivel21 **Spieler** | 1 **Online** | nein
Preis | 240 Microsoft Points



Das, was allem Anschein nach wie ein waschechtes Comic-Abenteuer mit neckischen Textdialogen anfängt, ist eigentlich gar keines. Hinter der recht aufwändigen Fassade aus Bergen von Zahnrädern, einem Hauch Mystery und abwechslungsreicher Musik verbirgt sich vielmehr ein völlig eigenständiges, sehr umfangreiches Puzzle-Spiel.

Alles dreht sich um eine handliche Apparatur, das Rotor'scope, die verschiedenfarbige Steine enthält. Links-, Rechts- sowie 180-Grad-Drehungen lassen die Steine bei vorausschauendem Handeln zu Dreier-Reihen verschmelzen.

Das Lösen der Rätsel gibt dann nach und nach die Geheimnisse um das Verschwinden eines Grenzwissenschaftlers preis. Exklusiv für Xbox-Live-Gold-User: Ein leicht bedienbarer Level-Editor sowie Online-Ranglisten. Unterm Strich bleibt ein toll gemachter Knobelspaß, angereichert mit Abenteuer-Anleihen und Steampunk-Elementen. Der übrigens nicht – wie bei Indie-Games sonst üblich – nur englische, sondern auch spanische Bildschirmtexte anbietet.

Wertung | 8.5 von 10

BEAT HAZARD

Genre | Shooter **Entwickler** | Shadow Rage **Spieler** | 1 - 2 **Online** | nein
Preis | 400 Microsoft Points



Falsch, diese Schnellfeuer-Action hat mit den »New Kids« nichts zu tun – auch wenn die Titelmelodie zum gleichen Beat groovt. Dafür geht das Gameplay dieses »Robotron«-Klons Marke Zwei-Stick-Shooter ähnlich abgedreht ans Werk wie die bekannte Fünfer-Kombo aus dem niederländischen Maaskantje. Der Witz des Ganzen liegt darin, seine eigene Musik zu importieren. Einfach die CD ins Laufwerk, Musik auf die Festplatte auslesen oder die Mucke via Netzwerkanbindung direkt vom PC streamen. »Beat Hazard« erstellt dann das Leveldesign basierend auf der Track-Info. Will heißen: Die Intensität der Beats bestimmt das Gegnaraufgebot, Töne ändern die Farbe von

Schüssen und Explosionen. Level gibt's somit quasi unendlich viele – oder zumindest so viele, wie die eigene Musiksammlung Tracks hat. Jeder Song kann dabei in vier Schwierigkeitsgraden angegangen werden. Zehn Lieder aus den Richtungen Hardtrance und Techno sind bereits im Spiel enthalten, auch können zwei Spieler an einer Konsole die Feindwellen kooperativ vernichten. Insgesamt eine runde Sache also, auch wenn's für 400 Microsoft Punkte gerne noch ein paar Gegnertypen mehr hätten sein können. Dafür entschädigen jedoch zwölf Ingame-Erfolge.

Wertung | 7.5 von 10

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	Call of Duty: Black Ops, Shift 2 Unleashed, Red Dead Redemption	Outland, Trouble Witches Neo, Fancy Pants Adventure, Might & Magic: CoH	Aktion Lesertest: Homefront	So punktet es sich richtig

✖ Premium-Mitgliedschaft für lau!

SPONSORPAY

Wieder mal Ebbe in der Gamer-Kasse? Trotzdem hast du dich so an die geliebte Premium-Mitgliedschaft bei der CSL gewöhnt, dass du sie nicht mehr missen willst? Dann aufgepasst: Das weitläufig aktive »SponsorPay« hat sich nun mit den Betreibern von www.consoles.net zusammengetan, um all jenen unter die Arme zu greifen, die etwas für ihr Premium tun möchten. Dabei fällt kaum Arbeit an. Das Portfolio an Angeboten, um »CSL Premium Days« zu verdienen, ist groß. Das geht von der kostenlosen Teilnahme an diversen Umfragen oder dem Spielen einiger Online-

» Leicht
verdientes Gratis-Premium. «

Games über die Aktivierung kostenloser o2-SIM-Karten bis hin zur Bestellung einer Doppel-Flatrate bei Kabel Deutschland zum Vorzugspreis – der Zeitaufwand wird sogar vorher angegeben. Eine relativ einfache Möglichkeit also für Nutzer, die sich etwas sparen möchten. Bist du auch ein zocken-der Sparfuchs? Dann nichts wie losgesurft und die Angebote der Sponsoren sondiert! Alle nötigen Informationen sind wie üblich unter www.consoles.net zu finden.



Die Mecker-Ecke

WOLKIGE ZUKUNFT, VON WEGEN!

Knapp 69 Millionen registrierte Nutzer hat Sonys PlayStation Network, die direkte Konkurrenz zu Microsofts Xbox Live. Doch am 21. April der Supergau. Von diesem Tag an ist der Onlinedienst wochenlang nicht nutzbar. Es ging nichts mehr. Absolut nichts. Einloggen? Online spielen? Download-Games ziehen? Fehlanzeige. Das Netzwerk wurde notabgeschaltet. Gründe waren, wie von Sony mittlerweile zugegeben, keine Wartungsarbeiten, sondern ein Angriff aufs Netzwerk. Die Spieler jedenfalls hatten das Nachsehen.

WOLKE, WOLKE

Dabei heißt's doch so schön: Die Zukunft liegt im Netz, der Internet-Wolke. Games sollen von dort gezogen oder sogar gestreamt werden. Wozu die Spiele im Laden kaufen, wenn die Inhalte in Echtzeit auf den eigenen Rechner oder eben die Konsole transportiert werden können – damit werben zumindest Firmen wie Onlive und Gaikai. Und Speicherstände? Wozu auf der eigenen Box ablegen, wenn sie doch in die »Cloud« gehen können? Und Mehrspieler-Partien? Nein, so etwas hostet man nicht wie in den alten Tagen selber, sondern lässt dies von Servern am anderen Ende der Welt erledigen. Denn die sind ja viel sicherer und schneller und toller. Dazu muss man sich nur vorher einen Account beim Hersteller der Konsole holen und schon kann ich das machen. Alles wird einem abgenommen. Alles ist total sicher und zuverlässig.

VON WEGEN

... ja, von wegen. Sieht man aktuell ja am PSN: Sonys Netz geht Game Over. Und zack, schon steht alles still. Denn alle Services von Sony bedingen, dass sich die Spieler im eigenen Netz anmelden. Egal ob sie Games kaufen oder einfach nur online spielen wollen. Doch: Bei Microsofts Xbox ist's ebenso. Würde Xbox Live ausfallen, würde auch die Xbox zum Offline-Backstein mutieren. Und am PC? Genauso. Valves Online-Spielebibliothek Steam gibt die Games nur frei, wenn sich der Spieler in der »Steam-Cloud« anmeldet. Ist die, wie zum Start von »Portal 2«, überlastet, sind Wartezeiten von einer halben Stunde und mehr keine Seltenheit. Ja, das Netz, die Cloud, das ist die Zukunft. Wenn dem tatsächlich so ist, dann hol ich mir schon mal einen DeLorean. Denn wenn etwas nicht sicher ist, dann das Internet. Die Xbox 720 als reine Streaming-Konsole? Nicht mit mir!



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst?

Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und traut dem Netz nicht.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT VISA Honey



Name | Corinna Fauster Alter | 23
Beruf | Mama Wohnort | Österreich, Graz
Webseite | <http://www.clan-visa.de>

360 Live: Erzähl uns doch mal deine Gamer-Girl-Geschichte bisher. Womit hattest du deinen interaktiven Erstkontakt?

Corinna Fauster: Natürlich habe ich als Kind mit dem Super Nintendo angefangen. Dann kam das Nintendo 64. Ich hatte alle »Super-Mario«-Spiele mehrmals mit meinem Bruder durchgespielt. Heute bin ich bei der besten Konsole gelandet, der Xbox 360. Mein erstes Game dafür war »Tom Clancys Rainbow Six«. Kurz darauf dann »Call of Duty 4: Modern Warfare«. Heute hab ich die ganze »Call of Duty«-Reihe. Ich spiele seit Juli 2009 in Online-Ligen. Angefangen habe ich mit »Call of Duty 4«, weiter ging es mit »UNO«. Dann kam auch schon mein Lieblingsspiel: »Modern Warfare 2« und ein Jahr darauf »Black Ops«.

360 Live: Du spielst in der CSL auch »Kinect Sports«. Wie findest du Kinect und das bisherige Spieleangebot?

CF: Ich finde es einfach verdammt lustig. Es wird zwar in der Liga gespielt, läuft aber viel relaxter ab als bei Ego Shootern. Einfach Lachen pur. Ich habe fast alle brauchbaren Kinect-Spiele, vor allem die Microsoft-Titel sind cool. Ich würde mir allerdings einen Kinect-Ego-Shooter wünschen – kann mir aber kaum vorstellen, dass das vernünftig funktioniert.

360 Live: Als Zocker-Dame hält sich die Zahl der weiblichen Kolleginnen wahrscheinlich in Grenzen. Wie ist das Spielen in einer Liga mit zumeist männlichen Konkurrenten?

CF: Wenn man als Frau in einer Liga spielt, wird man von Anfang an unterschätzt – was nicht immer von Nachteil ist. Man muss sich am Anfang durchkämpfen, damit man ernst genommen wird. Natürlich hab ich schon negative Erfahrungen gemacht, aber ich weiß, dass mein Team und mein Clan hinter mir stehen. Was jedoch nicht heißt, dass ich mich selbst nicht zu verteidigen wüsste.

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

CF: Da ich im Team »N7« bin und die Jungs dort schon sehr lange zusammen spielen, gibt es kein Training. Wenn ich mal was nicht weiß, ziehen sie mich einfach mit und sagen, was zu tun ist. Das funktioniert sehr gut. Mein Team-Captain »VISA CaPeRRR« hat das alles sehr gut im Griff. Das Wichtigste ist, immer Spaß am Spiel zu haben und ein eingespieltes Team zu werden. Dann klappt's auch mit der Spitzenposition in der Rangliste.

360 Live: Mit welchem Promi würdest du gerne mal eine Runde zocken und mit welchem Game?

CF: Definitiv mit Mario Barth. Ich spiele hauptsächlich die »Call of Duty«-Reihe, wo es meistens recht ernst zugeht. Drum wäre es eine gute Abwechslung, mal einen echten Spaßvogel dabeizuhaben.



* Bock auf »Black Ops: Escalation«? Gewinne einen von fünf Download-Codes für das Erweiterungspack



* Call of Duty: Black Ops – Escalation

DA STEIGT DIE ZOMBIEPARTY!

Für das zweite Erweiterungspaket zu »Black Ops« zieht Entwickler Treyarch alle Register und inszeniert auf der neuen Überlebenskampf-Karte »Call of the Dead« ein Hollywood-reifes Spektakel unter der Federführung von Horror-Kult-Regisseur George A. Romero. Das beginnt schon mit der neuen Besetzung der von vier Spielern gesteuerten Charaktere. Sie nämlich besteht aus alteingesessenen Haudegen des Gruselgenres: Sarah Michelle Gellar alias »Buffy«, Danny »Machete« Trejo, Robert »Freddy Krueger« Englund sowie der markante Michael »Slither« Rooker bilden diesmal das Heldenquartett. Zur Story: Romero selbst will mit dieser Bande einen Zombiestreifen drehen, hat das Set bereits auf einer verlassenen Sowjet-Basis inmitten von dickstem Packeis aufgeschlagen und alle Hauptdarsteller dorthin verfrachtet. Doch statt von Zombie-Statisten wird das Team plötzlich von echten Untoten angefallen – der Wettlauf gegen ein wellenweise immer größer werdendes Zombie-Aufgebot beginnt. Gleichzeitig ist dem Spieler sofort klar: Diese Zombie-Karte spielt sich völlig anders als die bisherigen. Zum einen weil sie wesentlich weitläufiger aufgebaut ist und es bisher unbekannte Waffen und Upgrades gibt. Zum anderen – und das ist der entscheidende Punkt – weil sich Romero in seinem Videospiel-Auftritt selbst zum Gottvater der

Untoten erklärt und als unsterblicher Überzombie über die Karte stapft. Kleiner Tipp: Lass den Typen einfach in Ruhe, dann steht baldigen Errungenschaften wie Alien-Knarren oder der Geschwindigkeit-steigernden Speed-Cola nichts mehr im Weg. Die überaus detaillierten Schauspieler-Modelle sowie die filmisch brillant inszenierten Zwischensequenzen verleihen dem Ganzen zusätzliche Wertigkeit. Auch die deutsche Tonspur überzeugt durchweg, wenngleich sie die englische bei Weitem nicht übertrifft.

Auf den neuen Karten »Convoy«, »Stockpile«, »Hotel« und »Zoo« geht's unterdessen in den bekannten Mehrspieler-Modi ans Eingemachte. Sie alle sind wesentlich größer gehalten als die bisherigen »Black Ops«-Karten, optisch prachtvoll realisiert und bieten sogar neue Mechanismen, wie verschleißbare Tore und Aufzüge. Etwas ärgerlich hingegen die Tatsache, dass die »Escalation«-Spielliste die Liste zur ersten Erweiterung »Frist Strike« einfach ersetzt. Auch eine zusätzliche Liste, die speziell Karten beider Download-Erweiterungen umfasst, wäre für die nahe Zukunft wünschenswert. Trotzdem: Was das Preis-Leistungs-Verhältnis angeht, ist das hier eine echte Steigerung zum ebenfalls 1.200 Punkte teuren »First Strike«.

* TURNIER-BERICHT

HALO: REACH – AUS FÜR PLANB

Bei den Vier-gegen-vier-Masters kämpften acht Teams um den Gruppensieg. Doch leider hat sich mit planB nun ein renommiertes CSL-Team aus der Liga zurückgezogen – angeblich aufgrund unüberwindbarer Differenzen. Schlimmer noch: Wegen Inaktivität zahlreicher anderer Teilnehmer musste das »Halo Reach 4v4 Masters« vorzeitig komplett abgebrochen werden. Weitere Probleme laut Community: keine Preise, das parallele Stattfinden der ECL sowie das Regelwerk an sich. Wie's weitergeht? Details hoffentlich schon in Kürze auf www.consoles.net.

FINISH HIM!

Warners neues Beat'em Up ist nicht zu stoppen: Kaum auf dem Markt, schon wird es in die CSL aufgenommen. In der brandneuen Eins-gegen-eins-Ladder gibt man sich gegenseitig gepflegt auf die Mütze. Die Spielregeln werden ganz demokratisch im zugehörigen Forum bestimmt. Keine Lust auf Ranglisten? Eher auf ungezwungene Freundschaftsspiele? Dann nutze das »CSL Gather System«. Es hilft dir, im Handumdrehen neue Mitspieler zu finden – ohne Verpflichtungen, ohne Stress. In diesem Sinne: Round 1, Fight!

SHIFT 2

LEGENDS PACK

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Electronic Arts

Die goldene Ära des Motorsports. So werden die späten 1960er- und frühen 1970er-Jahre oft genannt. Es roch nach Öl und Benzin, die meisten Autos waren kaum zähmbare Biester, an Fahrassistenten-Systeme dachte niemand. Diese Zeit lässt das neue »Shift 2«-Legends-Paket nun wieder aufleben. Der Inhalt: sechs knackige Klassik-Kurse, darunter das »Rouen-Les-Essarts GP 1966« sowie die 1982er Version des Hockenheimrings. Obendrauf gibt's 14 jung gebliebene PS-Schleudern. Den berühmten 1965er Austin Mini Cooper S zum Beispiel, den legendären 1970er Porsche 914/6 GT sowie den kaum zu bändigenden 1965er Ford GT40 Mk I. Für knapp zehn Euro eine schöne Erweiterung des Bleifuß-Spektakels. Bleibt nur eines: Gib Gummi!

RED DEAD REDEMPTION VORBESTELLER-DLC

Preis | je 80 Microsoft Points

Hersteller | Rockstar Games

Wer sich seit jeher ärgert, das unvergessliche Western-Epos um John Marston nicht vorbestellt und somit einige leckere Boni verpasst zu haben, kann jetzt aufatmen. Seit dem 12. April sind alle drei Extras für jedermann zu haben. Als da wären: das »Eiskalter Revolverheld«-Outfit – dieses übergestülpt, lädt das »Dead Eye«-Zielsystem doppelt so fix auf. Paket Nummer zwei: »Die Goldenen Schießbeisen«; sie spülen für jeden getöteten Gegner mehr Ruhm aufs Konto. Last but not least: das »Streitross«, das ultimative Transportmittel im Wilden Westen – stärker, schneller und zäher als seine Artgenossen. Wirklich interessant sind die drei Extras jedoch nur für Neulinge, die das Abenteuer noch nicht bezwungen haben.



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

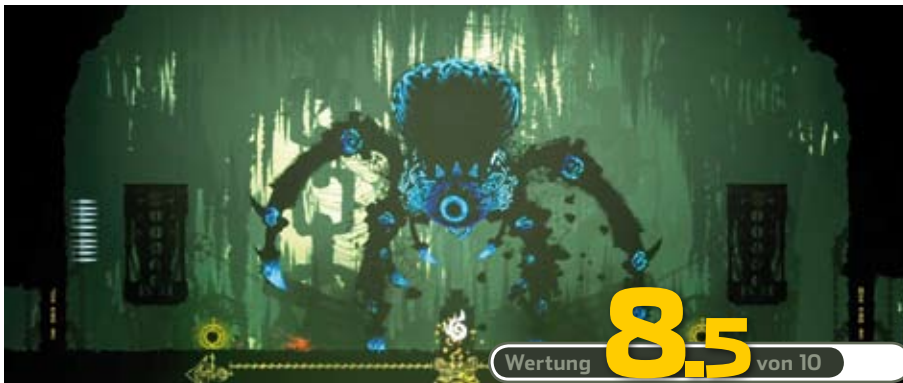
LIVE ARCADE TOTAL

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

OUTLAND

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

In diesem 2D-Jump-and-Run von Top-Entwickler Housemarque führt man einen schwertschwingenden Eingeborenen durch sieben mysteriöse Welten. Die übliche Geschichte von Gut gegen Böse ist gewürzt mit der aus dem 2D-Vertikal-Shooter »Ikaruga« bekannten Farbwechsel-Mechanik. In den abwechslungsreich gestalteten Arealen wimmelt es nur so von Fallen und allerlei blauem und rotem Schattengetier. Der Clou: Um Feinde einer Farbe verletzen zu können, muss der Held sie mit der jeweils andersfarbigen Geistermacht angreifen. Blau bekämpft Rot und umgekehrt. Wer zudem die eigene Körperfarbe derjenigen der anrückenden Geschosse anpasst, lässt diese wie von Geisterhand verpuffen. Hinzu kommt, dass bestimmte Plattformen nur mit der passenden Macht aktiviert werden können. Ein geniales Spielprinzip – und in späteren Levels eine echte Herausforderung. Unfair wird's jedoch nie, was zusätzlich anspornt. Adrenalin-pumpende Bosskämpfe gegen mechanische Spinnen und andere Ungetüme sowie ein spaßiger Online-Koop-Modus runden das farbenfrohe Erlebnis ab. Technisch überzeugen kurze Ladezeiten, der eigenständige Grafikstil und sphärische 5.1-Sounds. Uneingeschränkte Kaufempfehlung!



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Ubisoft **Schwierigkeit** | mittel

An was denkst du, wenn du »Might & Magic« hörst? Als Rollenspieler mit PC-Erfahrung wahrscheinlich an den Rundenstrategie-Hit »Heroes of Might & Magic«. Das hier spielt zwar im gleichen Universum, ist im Kern aber eher ein Anime-Rollenspiel mit Strategie- und Puzzleelementen. Die Mär vom Elfenreich, das vom Bösen überrannt wird und von fünf Helden gerettet werden soll, haut keinen Ork aus den Stiefeln. Auch in Sachen Animation hat man schon Besseres gesehen. Dass »Clash of Heroes« trotzdem stundenlang fesselt, liegt allein am ausgetüftelten Kampfsystem, bei dem sich zwei bunt gemischte Armeen gegenüberstehen. Dabei gilt es nicht, die Feinde vom Feld zu putzen, sondern die eigenen Truppen zum Energiebalken des Gegners durchbrechen zu lassen. Dazu müssen die Einheiten rundenweise formiert werden: Drei Gleiche nebeneinander ergeben eine Verteidigungslinie, drei hintereinander eine Angriffsformation. Die lassen sich auch noch verketteten und fusionieren. Dazu kommen Drachen, Greifen, Baumwesen und andere Sondereinheiten sowie Spezialattacken und Sammel-Artefakte. Kurz: Die Schlacht wird von purer Strategie bestimmt und lässt die Story schnell zur Nebensache werden. Macht süchtig!



TEST

FANCY PANTS ADVENTURES

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

Schwierigkeit | mittel

Wer auf der Suche nach einer abgedrehten Mischung aus Sonic und Mario ist, darf bei diesem 320 MB großen Downloadtitel bedenkenlos zugreifen. Als Strichmännchen Fancy Pants Man soll der Spieler seine Schwester aus Piratenhänden retten. Dazu muss er zehn scrollbare 2D-Abschnitte durchkämmen, Lebensenergie in Form von Kringeln einsammeln und Monster mit Kopfstampfern plätten. Nebenbei rennt, springt, klettert, schwimmt und taucht der kleine Kerl so rasant durch die bunten Cartoonwelten, dass man im ersten Durchlauf meist nur ein Drittel der Welt zu Gesicht bekommt. Umschauen macht also Sinn, denn nur so findet man die unzähligen Abzweigungen und Nebenmissionen. Deren Abschluss belohnt das Spiel neben neuen Klamotten und Waffen auch mit etlichen Herausforderungen, die man alleine oder im Koop-Modus bestreiten darf. Die Steuerung ist eingängig, die Grafik knuffig und die Animation fließend. Lediglich die eintönige Musikbegleitung zehrt auf Dauer etwas an den Nerven. Unterm Strichmännchen lohnt sich die Investition der 800 Microsoft Points aber allemal.



TROUBLE WITCHES NEO!

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | SNK Playmore

Schwierigkeit | schwer

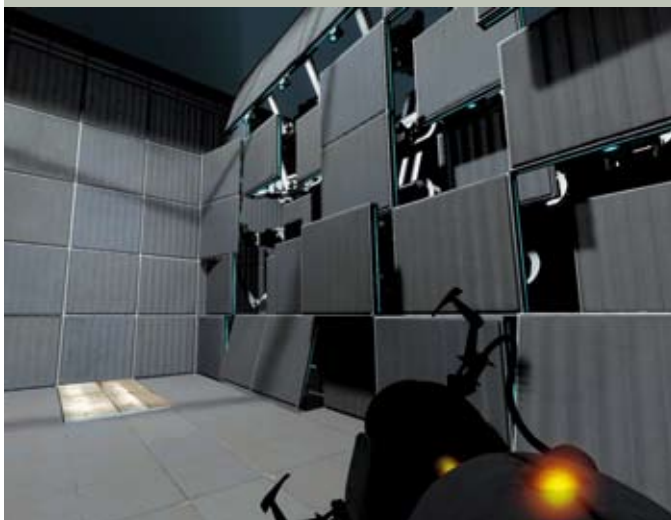
Shoot 'em Ups erfreuen sich in Amerika und Europa wachsender Beliebtheit. Dieses Kleinod vom »Metal Slug«-Entwickler SNK Playmore ist ein weiterer Vertreter dieser SpieleGattung. Im Mittelpunkt stehen acht Hexen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die von links nach rechts durch kunterbunte Anime-Welten fliegen und alles mit magischen Schüssen pulverisieren, was ihnen in die Quere kommt. Gleichzeitig gilt's, Hunderten von heranfliegenden Projektilen auszuweichen. Der Clou: Jede Besenlenkerin besitzt ein Schutzschild, das heransausende Kugeln verlangsamt. Gelingt's dir, den Urheber einer Salve auszuschalten, verwandeln sich seine Überreste in Münzen. Diese können dann während des Spiels in Upgrades investiert werden. Trotz putziger Grafik erwartet Kenner somit ein waschechter Bullet-Hell-Shooter. Richtig Laune macht auch der Koop-Modus, der sowohl offline als auch online funktioniert. Ranglisten, verschiedene Schwierigkeitsgrade und zahlreiche Spielmodi runden die beinhardt Ballerei gelungen ab. Wer über eine fehlende Eindeutschung hinwegsehen kann, darf durchstarten.





DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

PORTAL 2



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

Fazit:
Knobelveteranen brauchen für alle Erfolge etwa 25 Stunden – schneller ist's kaum zu schaffen.

Ganze 185 Gamerpoints hüpfen fürs erstmalige Durchspielen der Einzelspieler-Kampagne durchs Punkteportal. Mit etwas Glück kannst du auch folgende Erfolge im selben Aufwasch abhaken: Den Anfang macht »Sanft abgelegt« in Testkammer zwei im ersten Kapitel. 20 Gamerpoints kassierst du hier dafür, einen Würfel auf einem Schalter abzulegen, ohne den Würfel dabei zu berühren. Wer die Gesetze der Schwerkraft geschickt ausnutzt, hat schnell Erfolg. Weitere fünf Gamerpoints bringt »Alle Türme fliegen hoch«. Dazu in Kapitel zwei, Testkammer sechs den rumliegenden MG-Turm durch ein Portal auf einen Katapultblock fallen lassen, der ihn dann in die Luft schleudert. Nebenbei kannst du noch »Geheimzeichen« für 20 Gamerpoints abgreifen. Aufgabe hier: das herumliegende Radio ins versteckte Labor des Rattenmenschen befördern. Wie das funktionieren könnte, verrät eine genaue Beobachtung von dem, was passiert, wenn man den Schalter in der Nähe des Radios aktiviert.

Oder unser Lösungsvideo auf www.360-live.de.

Revoluzzer ärgern GLaDOS mit »Massenerhaltung«: Am Ende von Kapitel zwei, Testkammer sieben den Begleiterkubus vorbei an dem defekten Scanner ins nächste Level schleifen – wieder 20 Punkte aufs Konto. Wer in Kapitel vier schlichtweg den Fluchtvorschlag von GLaDOS befolgt, schaltet den Erfolg »Hör auf sie« sowie fünf Punkte frei. Ebenfalls recht unkompliziert ergatterst du »Nur nichts nachtragen«: Dazu in Kapitel 5 den intakten Turm auf eines der Fließbänder hieven – fertig. Im Koop-Modus kannst du auch einige leicht verdiente Erfolge einsacken, etwa »Stein Schere Portal«. Hierfür so oft mit Hilfe der Robo-Gesten »Schnick Schnack Schnuck« spielen, bis du dreimal gewonnen hast. Noch einen Tick brillanter ist »Suchst du Ärger?«: Einfach in jedem der fünf Koop-Level eine Geste direkt vor den Augen einer GLaDOS-Kamera ausführen – wieder sind dir zehn Punkte sicher.

* Erfolg des Monats



PORTAL 2

Willkommen in unserer neuen Rubrik »Erfolg des Monats«: Hier präsentieren wir dir ab sofort einen besonders witzigen, abgedrehten oder einfach nur knüppelhaften Erfolg. Du selbst möchtest uns einen Erfolg dieser Kategorie samt Lösungsansatz vorstellen? Dann schreib eine E-Mail an redaktion@360-live.de. Die kreativste Antwort belohnen wir mit einem Code für ein Download-Spiel. Diesmal auserkoren: der 75 Punkte starke »Portal 2«-Erfolg »Portal-ausbilder« – nicht wirklich schwierig, aber doch mit dem Po(r)tenzial, dich ordentlich ins Schwitzen zu bringen. Voraussetzung ist »Retter der Wissenschaft« für 100 Gamerpoints, wofür zuerst der Koop-Modus bezwungen werden muss. Das geschafft, absolvierst du die Kalibrierungsstrecke online mit einem Freund, der – ganz wichtig! – vorher nie online »Portal 2« gespielt hat. Wie du den findest? Offline jedenfalls nicht, denn via Splitscreen ist dieser Erfolg nicht zu holen. Unsere Tipps: Entweder einen Aufruf im 360-Live-Forum starten und so einen Mitspieler aufgabeln. Oder einen Freund bitten, eine neue kostenfreie einmonatige Gold-Mitgliedschaft zu erstellen – und sich dann gegenseitig auszuhelfen. So nämlich merkt das Spiel nicht, dass der andere »Portal 2« womöglich doch schon gespielt hat. Voilà!

L.A. NOIRE

Wenn du es schaffst, bei einem Kampf deinen Hut aufzubehalten, beschert dir »L.A. Noire« 15 Gamerpoints. Weitere 15 kommen dazu, wenn du genau 194.7 Meilen gefahren bist – klar, das Spektakel spielt ja auch im Jahr 1947. Soeben ein Straßenverbrechen aufgeklärt? Wieder 15 Gamerpoints. Wirklich einfach auch die je 15 Zähler für das Analysieren des ersten Hinweises, das Aufdecken der ersten Lüge in einem Verhör und für das Aufhalten eines Verdächtigen durch einen Warnschuss. Zeitaufwendig, aber gut schaffbar: die insgesamt drei Erfolge und 60 Punkte

dafür, alle Vehikel ausprobiert zu haben. Du knipst Gangster lieber aus, als sie hinter Gitter zu bringen? Dann mach's wenigstens mit Headshots, was nach 30 Treffern ebenso viele Punkte beschert.



Anzahl der Erfolge	40
Geheime Erfolge	9
Mehrspieler-Erfolge	0
Zeitfaktor	8 von 10
Schwierigkeit	8 von 10

Fazit:
Viele Sammelerfolge, die jedoch alle stundenlang motivieren – hier sämtliche Punkte zu holen lohnt.

BRINK

Viel Ungewöhnliches bietet »Brink«. So zum Beispiel »Nein, nimm du es lieber« für zehn Gamerpoints: kriegen all jene, die einem Teammitglied ihre letzte Munition schenken. Ähnlich skurril auch »Spiel mit dem Feuer« für zehn Punkte. Die wandern aufs Konto, wenn man eine Agentenmission fünf Sekunden nach Auffliegen der Tarnung abschließt. Im Handumdrehen verdient sind die je fünf Gamerpoints für eine Selbstwiederbelebung, das Weitergeben des letzten Versorgungspakets als Sanitär oder das Entdecken eines getarnten Gegners. Öffnest du eine als Abkürzung dienende

Passage oder verriegelst eine Abkürzung des Gegners, kommen je 10 Punkte dazu. Weitere fünf Zähler gibt's für »Ein wenig Kopfschmerz« – dazu einfach einen Feind mit einer Kortexbombe ausschalten.



Anzahl der Erfolge	36
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	36
Zeitfaktor	7 von 10
Schwierigkeit	7 von 10

Fazit:
Nicht zu schwer, nicht zu leicht und sowohl online als auch offline zu holen – so sehen gut ausbalancierte Erfolge aus.

WERDE ZUM LESERTESTER

Wie gewohnt findest du den Lesertest an dieser Stelle im Heft. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielereakteur, 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 | Daniel Rösel **Alter** | 19

Wohnort | Hersbruck

Name im Forum | roeselinho

Kurz-Bio | Daniel hat erst kürzlich seine Abiturprüfung bestanden und strebt nun eine Karriere als Bankkaufmann an – allerdings ohne sein großes Hobby Videospiele aus den Augen zu verlieren. Denn nach seiner Ausbildung will er in die Branche quer einsteigen. Auch was Shooter angeht, kennt sich Daniel aus. »Battlefield: Bad Company 2« zählt zu seinen Lieblingsspielen, und »Battlefield 3« wird für ihn ein Pflichtkauf. Umso verlässlicher ist sein Urteil zu THQs Antikriegs-Shooter »Homefront«.



✖ **Aktion Lesertest**

HOMEFRONT

Shooter mit Ladehemmung.

Das Jahr 2027: Eine überstarke Koreanische Volksarmee legt mit einem EMP-Schlag die gesamte Elektronik der USA lahm und besetzt das Land. Man selbst wird bei Spielbeginn von drei koreanischen Soldaten brutal aus einem Zimmer gezerrt und in einen Gefangenentransporter gepfercht. Was nun folgt, schockt auch erfahrene Ego-Shooter-Veteranen. Man sitzt im fahrenden Bus und sieht am Straßenrand die volle Brutalität des Krieges: Ein flüchtender Gefangener wird kaltblütig niedergeschossen, sein Blut spritzt gegen das Fenster zu deiner Linken. Ein paar Meter weiter werden weitere Gefangene bestialisch hingerichtet, doch das Schockierendste der gesamten Kampagne kommt noch: Man muss zusehen, wie vor den Augen eines weinenden Kindes die Eltern erschossen werden! Glück im Unglück: Ein paar hundert Meter weiter wird man von einigen Widerstandskämpfern befreit und kämpft von nun an gegen die koreanischen Besatzer. Im Laufe der Kampagne gibt es einige Höhepunkte, wie zum Beispiel eine Scharfschützenmission, in der man mit seinen Kumpanen einen Helikopter erreichen muss. Auch hier sind einige harte Szenen zu sehen. In einer weiteren Mission dient ein Massengrab als Unterschlupf, um von den Feinden nicht entdeckt zu werden. Das ist so packend und spannend inszeniert, wie ich es lange in keinem Shooter mehr erlebt habe.

Ich musste sogar selbst die Luft anhalten. Auch sonst ist die Kampagne sehr mitreißend erzählt, aber mit lediglich fünf bis sechs Stunden Spielzeit leider viel zu kurz geraten.

Eigentlich sollte der Multiplayer-Modus von »Homefront« neuen Wind ins Shooter-Genre blasen, doch leider ist dies nicht gelungen. Serverprobleme und schlechte Balance schmälern das Erlebnis für bis zu 32 Online-Recken. Für jeden Kill und für jede Aktion gibt es sogenannte »Battlepoints«, die gesammelt und in Drohnen und Fahrzeuge, aber auch in Waffen, zum Beispiel Raketenwerfer, investiert werden können. In der Praxis funktioniert das sehr gut, doch Panzer und Helikopter sind viel zu stark und kaum zu zerstören, was den Spielspaß trübt. Außerdem gibt es viel zu wenig Waffentypen. Nur vier Sturmgewehre, zwei Scharfschützengewehre und wenige andere sind eindeutig zu dürrig. Abgesehen davon macht der Mehrspieler-Part zu Beginn zwar Spaß, doch es gibt danach nichts Neues zu entdecken – man steigt lediglich noch im Rang auf. Wäre die Grafik aufpolierter, die Kampagne weiterhin so intensiv, aber um einiges länger, und hätte der Multiplayer-Modus zum Verkaufsstart fehlerfrei funktioniert, hätte mich »Homefront« überzeugen können. So landet das Spiel schnell in der Ecke und »Battlefield« kommt wieder ins Laufwerk.

Daniel Rösel/ sv

Leserwertung

Einiges macht »Homefront« richtig, vieles trübt aber den Spielspaß. Unterm Strich eine fesselnde, aber kurze Nebenbeschäftigung.

7.5 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 04/2011: 8.4





X Nachgefasst

PORTAL 2

Der Kuchen ist nur Schwindel, Kartoffeln werden missbraucht, Gleitgel macht dich schneller – wer jetzt nur Bahnhof versteht, der hat das bisher beste Spiel des Jahres 2011 noch nicht gespielt. Zumindest wenn's nach der Wertung von 360 Live geht, wo Valves Puzzle-Shooter eine sensationelle 9.3 abstauben konnte. Aber wie sieht das eigentlich die 360-Live-Community?

Hochleistungsrechner GLaDOS ist zurück, um Spieler auf der ganzen Welt wieder zu niederen Testsubjekten zu degradieren und sie durch fiese Testkammern zu treiben. Hirnakrobatik trifft Ego-Shooter – eine äußerst stimmige Mischung. Kam Teil Eins noch als Beigabe zur Spielesammlung »Orange Box« daher, stülpt man der Fortsetzung nun endlich einen vollpreiswürdigen Rahmen über. Ergebnis: Operation geglückt, GLaDOS lebt! Ob die Leser das ähnlich sehen? Hier die interessantesten Beiträge aus unserem Forum.

Ein höchst euphorisches Fazit zieht Jay 1887: »Habe bisher nur den Koop-Modus auf geteiltem Bildschirm gespielt, aber der macht einen Heidenspaß. Unglaublich sympathische, clevere Rätsel. Ich denke, die Länge des Spiels geht auch in Ordnung, wo man ja vorher ein bisschen Befürchtungen hatte, ob Portal 2 als Vollpreistitel taugt. Kaufen? Definitiv!« Homarius sieht das ähnlich: »Ich find's genial. Habe den Einzelspieler-Modus durchgespielt. Er ist definitiv länger, witziger und meiner Meinung nach auch schwieriger, was ich aber gut finde. Die ganze Zeit gibt's skurrile Sprüche oder man entdeckt etwas Lustiges.« Sein Rat: »Wer das Spiel noch nicht besitzt, sollte es sich auf jeden Fall zulegen – allerdings vorher den ersten Teil spielen, damit man der Story problemlos folgen kann.« Jay 1887 legt etwas später nach: »Hab ihn ja noch nicht gespielt, aber der Einzelspieler-Part soll ungefähr zehn bis zwölf Stunden dauern. Rechnet man den Koop-Teil dazu, ist die Spielzeit eigentlich schon gerechtfertigt. Da man jederzeit top unterhalten wird, verdient das Spiel die erhaltenen Höchstwertungen. Außerdem gibt es viele sinnvolle Neuerungen, darunter die Flüssigkeiten und die Sprungbretter. Und: Auch wenn Valve mal über eine neue Engine nachdenken sollte, ist die Grafik mehr als nur zweckmäßig.« Ähnlich äußert sich scorpio195: »Für mich ist das Spiel auf jeden Fall sein Geld wert. Der Koop-Teil dreht ordentlich auf und die Story des Einzelspieler-Modus sowie die neuen Spielelemente finde ich richtig klasse.« Und Gerrit meint: »Geiles Spiel! Mir gefällt es sehr gut, da es endlich mal ein Spiel abseits des Mainstreams ist. Bei den Rätseln muss man sich gehörig anstrengen und oft etwas länger überlegen. Außerdem hat man immer das Gefühl, dass man des Rätsels Lösung nicht nur durch Zufall gefunden hat. Die Kampagne ist für ein Rätselspiel toll inszeniert und gut erzählt.«

Außerdem fügt er hinzu: »Das Spiel bietet viele Gags, die jedoch leider nicht ganz so genial sind wie beim ersten Portal. Auch steht das Spiel in Sachen Schwierigkeitsgrad leider hinter Portal. Bleibt zu hoffen, dass der herunterladbare Zusatzinhalt herausfordernder wird. Der Koop-Modus aber ist schlichtweg genial. Ohne intensive Interaktion mit dem Partner läuft hier gar nichts. Für Menschen, die endlich mal ein intelligentes Spiel wollen, ist dies hier die richtige Wahl!«

Doch nicht alle Forumsnutzer sind so positiv gestimmt. Chris 99 zum Beispiel schwankt zwischen zwei Meinungen: »Das Spiel an sich ist fast perfekt: schöne Atmosphäre, die Spielmechanik wurde sinnvoll erweitert, ein netter, aber kurzer Koop-Modus rundet alles ab.« Seine Kritik: »Im Nachhinein bereue ich es trotzdem etwas, 50 Euro für ein Game, das praktisch keinen Wiederspielwert und nur eine relativ kurze Kampagne bietet, ausgegeben zu haben.« Und entsprechend geht es einigen wie lo360oser: »Den ersten Teil fand ich schon genial. Doch bei mir bekommt Portal 2 immer noch nicht den Status eines Vollpreistitels. Ich kaufe mir das Game wahrscheinlich später, wenn es zum Budgetpreis erhältlich ist.« Ganz und gar nicht von den Socken zeigt sich DerSpieler187: »Hab gerade den Test im neuen Heft gelesen. 360 Live bewertet mit 9.3. Somit ist Portal 2 das beste je getestete Spiel – oder irre ich mich da? Habe nie Portal geockt, aber inzwischen viel darüber gelesen. Mich turnt es dennoch überhaupt nicht an. Kann dem Spiel einfach nichts abgewinnen.«

Zusammengefasst bleibt festzuhalten, dass die Meinungen zwar schwanken, die positiven jedoch eindeutig überwiegen. Ob zukünftige Preissenkungen und der für den Sommer angekündigte Gratis-Download-Inhalt auch notorische Zweifler noch überzeugen? 360 Live ist sich dessen ziemlich sicher. Denn zum einen soll Letzterer dutzende Zusatzherausforderungen sowie Online-Ranglisten bieten, zum anderen besteht die Chance, dass zeitnah der Level-Editor für PC verfügbar wird und Nutzer-generierte Level im Anschluss wie Pilze aus dem Boden sprießen. Und deine ganz persönliche Meinung zu »Portal 2«? Schreib sie uns im Forum oder direkt per Mail an redaktion@360-live.de.

Michael Moser

Kann Valves neuester Streich den Erstling übertrumpfen? Oder verschwindet's recht schnell wieder in der Versenkung? Hier die rein subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Moritz

Das originelle Konzept, die charmanten Figuren und vor allem der bissige Humor von Aperture-Science-Boss Cave Johnson sind einfach genial. Da lasse ich mich gern mehr als einmal in GLaDOS' Testkammern portalisieren – klasse!

Michael Förtsch

So, nach dem Durchspielen, was soll ich sagen? Ist schon jetzt mein Spiel des Jahres – zumindest bis der Duke kommt. Der fantastische Humor, die schrägen Charaktere, die großartige Vertonung und die genialen Rätsel. Einfach großartig.

Markus

Knackige, aber stets logische Rätsel, hübsche Grafik und tolle Steuerung. Dazu noch der unverkennbare Humor, der auch den ersten »Portal«-Teil so erfolgreich gemacht hat. Wer für sein Leben gerne Videospiele zockt, muss »Portal 2« gespielt haben. Für die Wissenschaft! Du Monster!

Michael Moser

Der erste Teil war zwar interessant, aber irgendwie nicht Fisch und nicht Fleisch. »Portal 2« dagegen überzeugt mich vollends. Insbesondere den kongenialen Koop-Modus muss man erlebt haben, nicht zuletzt ob der kreativen Erfolge. Ich sag nur: »Stein, Schere, Portal.«

Jan

Wenn die meisten denken, sie hätten mit der Einzelspieler-Kampagne das ganze Spiel gesehen, kann ich nur empfehlen: Gebt euch den Koop-Spießbrutenlauf! Der ist fast genauso lang und die Interaktion mit dem Partner verleiht ihm einen ganz eigenen Charme.

Sönke

Welchen Kultstatus Teil Zwei bereits jetzt innehat, beweisen die unzähligen Nutzervideos auf Youtube und Co. Vor allem die sogenannten Cube-Würfe sind schlichtweg der Wahnsinn. Doch Vorsicht: Bevor du dir auch diesen »Portal«-Schuss setzt, unbedingt erst die Story abschließen!



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

360 LIVE LESERPOST



Was für eine Ausgabe! Selten ist die Redaktion für ein einziges Heft so viel in der Weltgeschichte herumgeturkt wie dieses Mal. Sabine war in Dubai und Dublin. Michael in London und ist schon wieder am Packen für Los Angeles. Und dazwischen gab's noch einen Trip in die Weltstadt Köln und, und, und. Gott sei Dank hat sich ein freundlicher Wichtel trotzdem um die Leserbriefe gekümmert!



KEINE KÄSTEN AUF DER WEBSEITE

Es ist schade, dass bei den Tests auf eurer Webseite die Info- und Fakten-Kästen wie »Und außerdem?« komplett fehlen. Ich stell mir das ein wenig nervig vor, wenn man beim Kauf eines älteren Spiels erst den Zeitschriftenstapel durchwühlen und hoffen muss, dass die alten Ausgaben noch lesbar oder überhaupt vorhanden sind, um an die Infos zu kommen. Davon abgesehen sind die Online-Tests ja wirklich sinnvoll geschrumpft und sogar noch um eine Leserwertung erweitert – schick. Vielleicht kann man die Kästen ja doch noch online mit aufnehmen, so hätte man bei euch eine super Seite, um kurz vor dem Kauf online die wichtigsten Infos nachzuschlagen.
Raphael Lindenau, per Mail

Moritz: Ein ordentlicher Leser »durchwühlt« seine Zeitschriften nicht, er hat sie fein säuberlich nach

Monat und Jahr sortiert im Regal – und noch besser: in der Vitrine! Okay, Spaß beiseite: Das mit den Kästen ist auf jeden Fall eine Überlegung wert. Immerhin ist der Kurz-und-knapp-Kasten ja auch vertreten. Den Gedanken werden wir wohl zeitgleich mit demjenigen fortführen, demnächst eine komplette Testdatenbank aller erschienenen Tests auf die Webseite zu stellen.

DÉJÀ-VU

Ich finde es gut, dass ihr mit Sachen wie der Ostereier-Such-Aktion auch etwas für Langzeit-Abonnenten machen wollt. Einen kleinen Kritikpunkt habe ich aber trotzdem: Mir kommt es manchmal vor, als hätte ich die Artikel schon gelesen, weil ihr erst ein Preview, dann einen Vorab-Test und dann einen Test abdruckt... ansonsten seid ihr wirklich super, macht weiter so!

Jens Laßmann, per Mail

× ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Nach langem Rumbrobieren, welches Magazin meinen Ansprüchen am nächsten kommt, bin ich jetzt bei euch gelandet. Denn für eines muss ich ein ganz großes Lob aussprechen: Ich spiele immer häufiger mit Leuten per Xbox Live und habe bisher in keiner Zeitschrift so ein cleveres, einfaches und effektives System wie eure »Und außerdem?«-Kästen gefunden. Auf einen Blick kann man erfassen, ob das Spiel eine Mehrspieler-Option hat und dann auch noch welcher Art. Einfach klasse! Auch »Glückwunsch« an die Konkurrenz: Infos wie »1 - 16 Spieler« und sonst nichts sind wirklich wahnsinnig hilfreich. Da freut man sich natürlich, vier bis fünf Euro pro Heft gezahlt zu haben, wenn dann im Test weniger Info steckt als hinten auf der Spielepackung...

Der Community-Teil ist auch super. Hierfür noch ein kleiner Tipp: Ihr interviewt oft E-Sport-Teilnehmer. Ich fände es schön, wenn man vielleicht noch einen Verweis auf etwaige Termine der Ligen einbauen könnte und ob die vielleicht im Internet gestreamt werden.

Raphael Lindenau, per Mail

Markus: Schön, dass wir dir mit 360 Live das bieten können, was du gesucht hast! Auch dein Vorschlag mit den E-Sport-Terminen ist durchaus einer, über den wir in der nächsten Redaktionssitzung nachdenken werden. Um zu erfahren, wie andere Leser darüber denken, haben wir außerdem eine Umfrage dazu im Forum gestartet. Also los, worauf wartest du noch, mitklicken!

HEILIGE KARTOFFEL!

Herausragend fand ich den Test zu »Portal 2«. Hier wird nicht nur eine der besten Wertungen der letzten Monate vergeben – was ja Verdienst des Spiels und nicht der Redaktion ist –, sondern der aus Sicht von GLaDOS geschriebene Test ist auch einer der besten Texte seit Langem! Nicht,

× 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

ABO-NACHSCHLAG

Vor etwa zwei Monaten bin ich auf der Suche nach einem Magazin für die Xbox 360 auf euch gestoßen. Zu dieser Zeit habt ihr als Abo-Prämie noch ein Headset von Steelseries angeboten. Nun nehmt es mir nicht übel, aber da ich nicht direkt das Abo und somit »Die Katze im Sack« kaufen wollte, habe ich mir die März- und Aprilausgabe noch so am Kiosk gekauft – und ihr konntet mich überzeugen! Meine

Frage ist nun, ob ihr zufällig in näherer Zukunft wieder so ein Xbox-Headset als Abo-Prämie anbieten werdet oder eventuell sogar noch eines rumliegen habt?

Bastian Kalus, per Mail

Sönke: Wir haben die Headsets damals nach Anfrage geordert. Soll heißen: Jeder, der eines wollte, hat eines bekommen. Und dementsprechend dürften die alle weg

sein... es kann aber trotzdem nicht schaden, mal beim Abo-Service nachzufragen. Sollte ein Abonnent nicht bezahlt haben – ja, passiert auch –, könnte seine Prämie noch rumliegen. Einfach mal durchklingeln unter der 089 – 87 80 68 811. Dort erreichst du die freundlichen Abo-Damen werktags von 7:30 Uhr bis 18:00 Uhr.

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 | Daniel Rösel **Alter** | 19 **Wohnort** | Hersbruck **Name im Forum** | Roeselinho

Kurz-Bio | Gerade erst hat Daniel sein Abitur bestanden, schon zieht es ihn mit seiner Freundin für sechs Wochen nach Buenos Aires. Und danach? Ein Abstecher nach New York, natürlich um Games zu kaufen! Auch später hat Daniel noch viel vor: eine Ausbildung zum Bankkaufmann und ein Besuch der Gamescom im August – denn dann darf er mit seinem jüngeren Bruder endlich in den 18er-Bereich!



360 Live: Sechs Wochen Buenos Aires – da lässt sich einiges machen. Gibt es Pflicht-Ziele, die du unbedingt besuchen willst?

Daniel: Auf jeden Fall möchte ich mir ein Fußballspiel von Boca anschauen. Die Atmosphäre im Stadion soll noch um einiges besser sein als in Deutschland. Aber auch kulturell will ich was mitnehmen, so zum Beispiel die Plaza de Mayo. Ich freu mich aber eigentlich mehr auf die Leute und die Kultur!

360 Live: Du sagst, du hättest gerne mehr Games mit Splitscreen-Modus. Wie sieht die ultimative Koop-Erfahrung für dich aus?

Daniel: Es sollte auf jeden Fall möglich sein, dass jeder Spieler seine eigenen Erfahrungspunkte sammelt und diese

nicht nach jedem Spiel verfallen. Außerdem sollte so etwas wie ein Teamplay entstehen, damit nicht jeder alleine sein Ding durchzieht. Sehr gute Beispiele sind »Rainbow Six Vegas 2« und »Portal 2«.

360 Live: Deine Freundin wünscht sich Kinect samt Tanzspiel »Dance Central«. Ist die Bewegungssteuerung auch was für dich?

Daniel: Bis jetzt leider nicht. Mir gefällt es einfach nicht, vor dem Fernseher Kalorien zu verbrennen oder Autorennen à la »Joy Ride« zu fahren. Wenn es irgendwann ein Game für uns Core-Spieler gibt, dann überleg ich mir, Kinect zu kaufen. Ich hoffe da auf die Spielemesse E3, denn dort wird sicherlich was angekündigt, was auch mich ansprechen könnte.

dass die Texte sonst schlecht wären, im Gegenteil. Ganz großes Lob an Moritz für diese tolle Idee. Zum virtuellen Pulitzer-Preis fehlt eigentlich nur die auf der Titelseite angedeutete Erklärung, welche Rolle Kartoffeln im Spiel spielen. Man sieht die Knolle ja auch auf einigen Screenshots, aber die Erklärung, was man damit machen kann, bleibt der Test schuldig. Bitte nachreichen!
Andy the X, aus dem Forum

Moritz: Ich werde den Teufel tun und das Geheimnis der Kartoffel lüften! Denn wenn du wüsstest, was es mit der auf sich hat, würdest du mich anschließend teeren und federn, weil ich dir eine wirklich witzige Story-Anekdote gespoilert habe. Und das möchte ich doch tunlichst vermeiden. Nur so viel: Es handelt sich dabei um eine bizarre Storywendung und gleichzeitig eine richtungsweisende Erklärung. Neugierig? Dann selber dorthin spielen – du wirst es nicht bereuen!



* LASS ES RAUS!

AUSGEMETZELT

Inkompetenter Test zu »Dynasty Warriors 7«. Jedem noch so abgelutschten, blöden Shooter wird im Einzelspieler-Modus eine hohe Wertung gegeben, aber einem sehr guten Metzeltitel nur knapp über 6.0 – wieder mal ein Musterbeispiel für die Inkompetenz der sogenannten Fachpresse. Und gerade Koei-Fans greifen im Gegensatz zur Meinung im Heft sehr wohl zu, da das Spiel deutlich besser und auch umfangreicher ist als Teil Fünf oder Sechs.
ElCoyote, aus dem Forum

Jan: Das halte ich für ein Gerücht. Ich kenne selber alle Teile von »Dynasty Warriors«, auch wenn ich mich nicht unbedingt als Fan der Reihe bezeichnen würde. Meine Bewertung ist im Vergleich zur internationalen Fachpresse sogar noch glimpflich ausgefallen. Aus technischer wie spielerischer Sicht hinkt das Game mittlerweile den Standards meilenweit hinterher – die wenigen Neuerungen animieren höchstens echte Fanboys zu Luftsprüngen. Ich bleibe jedenfalls bei meiner eher objektiven Meinung. Du scheinst schon recht subjektiv »geflasht« zu sein...

* SCHNIPSEL

Möchte gerne nach langer Pause mein Abo neu auffrischen. Soll ich jetzt ein Abo abschließen oder bis zur Gamescom warten? Haut ihr auf der Gamescom wieder Abo-Knaller raus? Semoma, aus dem Forum

360 Live: Die Akte Gamescom ist noch streng geheim! Aber du kannst auf jeden Fall damit rechnen, dass wir im Rahmen der Messe etwas ganz Besonderes anbieten werden. Alle weiteren Infos sind so top secret wie die Details zu Bungies nächstem Konsolen-Projekt.

Ein klitzekleines Bauchiweh hab ich bekommen, als ich im Aktuell-Teil die Aussage von diesem Finnen gelesen hab... der meint das doch nicht ernst?

GTA-Crack, aus dem Forum

Du redest von Peter Vesterbacka, der prophezeit, dass Heimkonsolen und Spiele auf Disk bald aussterben? Tja, ist schon eine gewagte Vermutung – zumindest das mit den Konsolen. Aber bei den Preisen für Disk-Games könnte er durchaus Recht behalten. Schließlich sind längst nicht mehr alle Gamer bereit, 50 bis 60 Euro in ein paar Stunden Spielzeit zu investieren.

Gibt es schon ein Spiel, in dem Xbox-Spieler gegen PC-Spieler antreten können? Wenn ja, wie gut klappt das?

Santy8san, aus dem Forum

Einziges Beispiel, das uns spontan einfällt, ist »Shadowrun«. Das Konzept des Cross-Platforming hat hier ziemlich gut funktioniert, ganz im Gegensatz zur Story, der Einzelspieler-Kampagne und dem Grafikstil. Seitdem hat sich leider kein Game mehr an die Verbindung von Xbox und PC gewagt. Schade eigentlich, sind die beiden sich doch so gesehen ziemlich ähnlich.

Wir hoffen, ihr hattet tolle Ostern – und habt nicht zu sehr mit den Eiern gespielt, sonst gibt's Weihnachten die Bescherung!

Martin Menge und Anja Berthelmann, per Mail

Wir können nie die Finger von Eiern lassen – schließlich steht der Duke vor der Tür! Und der hat ja bekanntlich die härtesten, größten und stählernsten... Waffen!



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

* SPRUCH DES MONATS

»» Neun Stimmen in meinem Kopf sagen mir, dass ich normal bin. Die zehnte summt die Melodie von Tetris. ««

TayfunWorms

360_{LIVE}
JUNI 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 HARDWARETIPP

Roxio Game Capture

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint
wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Gewinnspiele

ROXIO GAME CAPTURE

DER 360 LIVE
HARDWARETIPP
DES MONATS!

Die Zahl der Gaming-Enthusiasten steigt unvermindert. Darunter auch viele, die ihre waghalsigsten Aktionen am liebsten aufzeichnen und mit aller Welt teilen würden. Doch der Preis der dazu nötigen Hardware sowie unzureichendes Computer-Fachwissen hindern viele Gamer bisher daran. »Roxio Game Capture« will das nun ändern.

Hersteller | Roxio **Typ** | Video-Grabbing-Karte **Aktueller Preis** | ab 99 Euro
Erhältlich | bereits im Handel

Eines vorweg: Wer seine Schaut-mal-was-ich-kann-Gaming-Momente in HD-Qualität auf dem PC aufzeichnen möchte, sollte sich nach einer anderen Lösung umsehen. Was aber nicht automatisch bedeutet, dass die externe Video-Aufnahme-Karte »Game Capture« von Hersteller Roxio minderwertig wäre. Ganz im Gegenteil: Die Verarbeitung des mittels USB-2.0-Verbindung an den Rechner angeschlossenen Geräts geht absolut in Ordnung. Nur ist es eben nicht möglich, Videos in 720p oder 1080p aufzuzeichnen. Ist in Anbetracht des Schnäppchenpreises von 100 Euro aber zu verschmerzen. Zum Vergleich: HD-Lösungen können leicht das Doppelte kosten. Hinzu kommt, dass eine Videoauflösung von 640x480 Pixel absolut ausreicht, um auf MyVideo, Youtube und Co. neue Anhänger um sich zu scharen. Im Übrigen ist 480p ein sehr platzsparendes Format – auf eine 100-GB-Festplatte passen in dieser Größe dutzende Stunden Filmmaterial. Und noch etwas: Zwar wird nur in 480p aufgenommen, das Videosignal selbst kann man jedoch in 720p und 1080i an den TV durchschleifen – auf gute Bildqualität während des Zockens muss also niemand verzichten.

Eine der großen Stärken des Geräts ist die kinderleichte Inbetriebnahme. Während im Rechner installierte Capturing-Lösungen oft ein gewisses Maß an Hardware-Kenntnissen voraussetzen, sind selbige hier fast nicht nötig. Aufschrauben des PCs entfällt komplett. Stattdessen schließt man die Roxio-Box mittels 180 Zentimeter langem, mitgeliefertem USB-Kabel am Rechner an. Anschließend Konsole und Box via Komponentenkabel miteinander verbinden. Um während der Aufzeichnung auch am TV ein Bild zu bekommen wird zu guter Letzt noch das mitgelieferte Komponentenkabel zwischen Box und Fernseher geschaltet – fertig. Leider nicht enthalten: das Kabel zum Verbinden von Konsole und Roxio-Box. Wer bis jetzt also nur mit HDMI-Kabel gespielt hat, muss ein Komponentenkabel nachkaufen, was mit 10 bis 30 Euro – je nach Qualität – zu Buche schlägt.

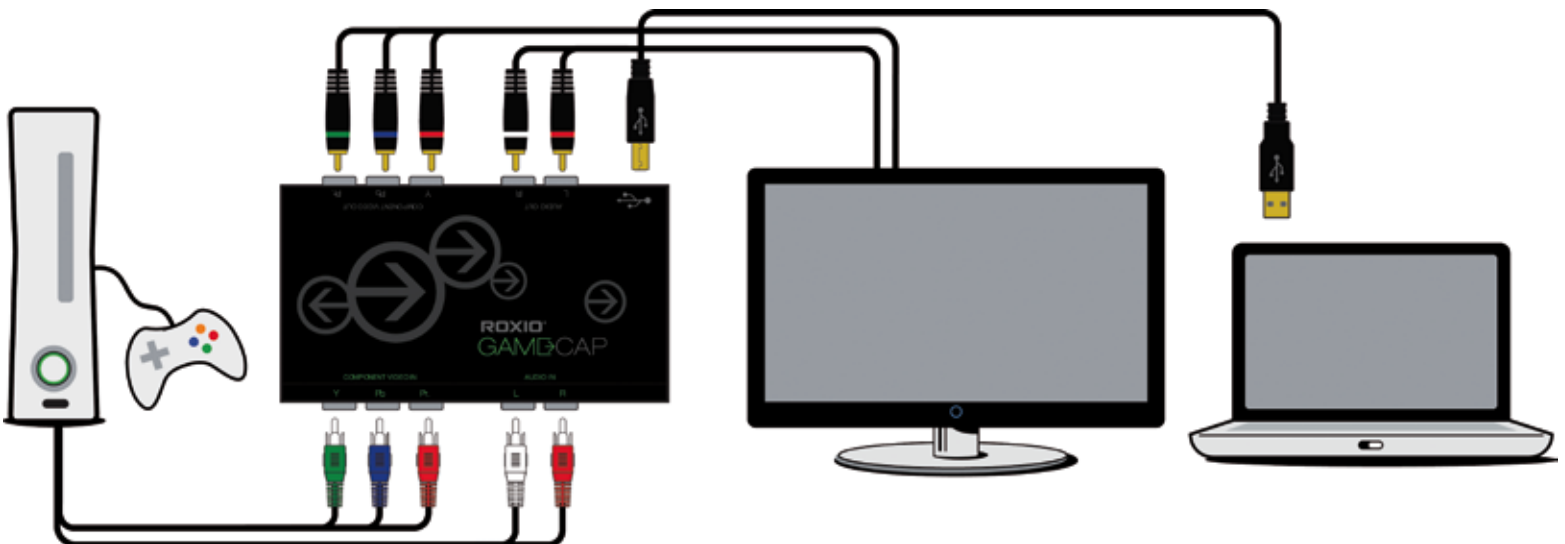
Dagegen sehr positiv: die Tatsache, dass dem Paket eine komfortable zu bedienende PC-Videoschnitt-Software beiliegt, mit der auch blutige Anfänger gut zurechtkommen. Vorausgesetzt sie verfügen über einen relativ aktuellen Rechner – ein Gerät mit Dual-Core-Prozessor, zwei Gigabyte RAM und mindestens



20 Gigabyte freiem Festplattenspeicher sollte es schon sein. Ohne eine solche Hardware sind unterbrechungs-freie Aufnahmen und vernünftiges Arbeiten mit dem Schnitt-Programm nur bedingt möglich. Unterm Strich bleibt somit ein gutes und vor allem leicht zu bedienendes Gerät für all jene, die Mehrspieler-Sessions, Speedruns, Bossgegner-Duelle und dergleichen in Videoform für die Nachwelt verewigen wollen.

Markus Würstle

Wertung 8.0



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

RED FACTION: GUERRILLA

Genre | Third-Person-Action **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 14 Euro, www.amazon.de

Du freust dich wie ein Schnitzel auf »Red Faction: Armageddon«? Gut. Vorher solltest du dir aber das Vorgängerspiel eintrichtern. Die Vorzüge: eine offene Spielwelt, Action satt und grandiose Mehrspieler-Modi. Für 14 Euro? Ein mindestens genauso großer Hammer wie der, mit dem du hier alles zu Klump haust!

Wertung **8.8**

SABINE VOGEL

GUITAR HERO 5

Genre | Musikspiel **Hersteller** | Activision
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 18 Euro, Amazon Marketplace

Jetzt, wo es vorerst kein neues »Guitar Hero« mehr geben wird, kommt die Zeit, die alten Ableger nachzuholen. »Guitar Hero 5« ist definitiv einer der besten: abwechslungsreiche Songliste, tolle neue Modi und zum Spottpreis von knapp 18 Euro erhältlich. Wer ein Paket mit Klampfe braucht, legt 30 Euro drauf.

Wertung **8.8**

MICHAEL FÖRTSCH

MEDAL OF HONOR - TIER 1 EDITION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 24
Aktueller Preis | 27 Euro, www.xjuggler.de

Weniger sensationsgeil, weniger tabubrecherisch, weniger Explosionen. »Medal of Honor« ist definitiv nicht der »Call of Duty«-Killer – aber eben erfrischend anders. Denn hier konzentriert man sich mehr auf Charaktere, Konflikte und Realismus denn auf Gigantismus und Bombast-Inszenierung. Mutig und daher empfehlenswert!

Wertung **8.3**

JAN HEINRICH

LEGO INDIANA JONES DIE LEGENDÄREN ABENTEUER

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Lucasarts
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 15 Euro, www.primalgames.de

Knötzchen freilegen, zusammenbauen und aufs Knöpfchen drücken! Wie jedes Lego-Game sei auch die ulkige »Indiana Jones«-Interpretation speziell Offline-Koop-Enthusiasten ans Herz gelegt. Die Suche nach der Bundeslade, die Reise zum Pankot-Palast und die Jagd nach dem Heiligen Gral waren noch nie so lustig. Kaufen!

Wertung **8.3**

MICHAEL MOSER

BAND HERO

Genre | Musikspiel **Hersteller** | Activision
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 21 Euro, www.amazon.de

Nie in einer Schülerband gespielt, aber immer davon geträumt? Dann hol dir für schmale 21 Euro »Band Hero« und mach dich bereit fürs Abrocken zu Charthits von Maroon 5, No Doubt und 60 weiteren Superstars. Alles etwas Pop-lastig, aber genau deswegen eine willkommene Abwechslung zu »Rock Band« und »Guitar Hero«.

Wertung **7.2**

MARKUS WÜRSTLE

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Deep Silver
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 28 Euro, www.spielegrotte.de

Mit einem »Dragon Age« kann das hier nicht mithalten, dafür bedient es Fans einer in letzter Zeit sträflich vernachlässigten Sub-Gattung des Genres – die Action-Rollenspieler. Wer gerne tonnenweise Beute hortet und sich schon mal für »Dungeon Siege 3« warmspielen möchte, liegt mit »Sacred 2« genau richtig.

Wertung **7.9**

SPECIAL EDITION

RED FACTION: ARMAGEDDON COMMAND & RECON EDITION

Endzeitliche Geldmache.

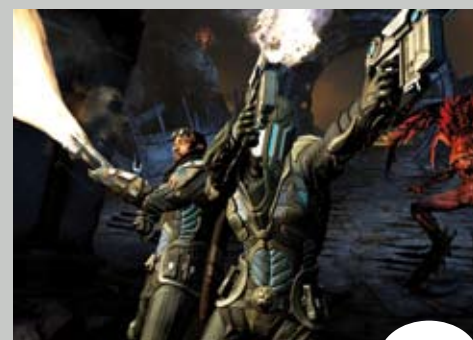
Genre | Action **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Preis** | ab 70 Euro
Erhältlich | 10. Juni 2011

Einfallsslosigkeit. Das ist das Erste, was dem umsichtigen Vorbesteller nach genauerer Analyse der Inhalte der »Command & Recon Edition« von »Red Faction: Armageddon«, dem neuen Third-Person-Shooter aus dem Hause Volition/THQ, einfällt. Sollte man Kunden, die einen Vertrauensvorschuss leisten, nicht mit etwas ganz Besonderem belohnen? Mit – siehe »L.A. Noire« – einer zusätzlichen Mission zum Beispiel. Oder – siehe »Test Drive Unlimited 2« – einem Gutschein-Code für einen teuren Zusatzinhalt. Oder – siehe »Duke Nukem Forever« – einem seltenen Sammlerobjekt in Form einer limitierten Duke-Sonnenbrille. Aber nein, hier gibt's stattdessen nur den langweiligen Standardkram, der in der Tat keinen Marsianer aus seiner Höhle hervorlockt.

BRAUCHT'S DAS WIRKLICH?

Da wäre zum einen das Recon-Outfit, welches Held Darius Mason in eine düstere Kluft Typ »unbarmherzige Spezialeinheit« schlüpfen lässt. Wer's lieber etwas heller mag, wählt das Command-Outfit – eine Rüstung vergleichbar mit der, die die Fremenkrieger im SciFi-Spektakel »Dune« am Körper tragen. Außerdem schaltet der beigelegte Code vier neue Waffen frei. Den Bogenschweizer und die Laserpistole sowie den Plasmawerfer und die »XNG-5000« – eine Art Sturmgewehr samt Bajonett. Sieht insgesamt auch alles ganz nett aus, richtig vom Hocker haut's jedoch niemanden. Insbesondere weil kaum ein Kooperationshändler das einzuhalten scheint, was THQ im Vorfeld versicherte: nämlich dass die Command & Recon Edition zum gleichen Preis wie die normale Version erhältlich sein soll. Wer in den Genuss der Extras kommen will, muss bei Online-Gigant Amazon beispielsweise satte fünf Euro zusätzlich hinblättern. 360-Live-Tipp: Zur Standard-Edition greifen und die Kohle lieber in das spaßige Download-Spiel »Red Faction: Battlegrounds« investieren.

Markus Würstle/sö

Kaufen? **NEIN**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

XBOX 360 SLIM CASEHOLDER

Hersteller | Caseholder **Typ** | Wandhalterung
Preis | 49,95 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Fernseher, Receiver, Verstärker und Spielkonsole – da wird der Platz im Fernsehschrank schnell eng. Eine elegante Lösung für dieses Problem bietet die Berliner Firma Caseholder – ein Unternehmen, das sich auf Wandhalterungen spezialisiert hat.

Das getestete Modell »Caseholder 90 degrees« sieht nach dem Auspacken zunächst recht enttäuschend und billig aus. Davon sollte man sich aber nicht irreleiten lassen. Bei genauerem Hinsehen hinterlässt das etwa acht Millimeter dicke Acrylglas einen sehr stabilen Eindruck. Die Maße der 850 Gramm schweren Halterung betragen 28 Zentimeter in der Höhe, 16,5 Zentimeter in der Breite und 8 Zentimeter in der Tiefe und sind somit perfekt an die der Konsole angepasst.

FÜR GREEN-LATERN-FANS

Die Montage ist selbst für unbegabte Heimwerker schnell durchführbar. Hat man den »Caseholder« einmal an der Wand befestigt, kann die Halterung nur noch mit roher Gewalt herausgerissen werden. Durch zwei maßgeschneiderte Klemmen wird die Xbox 360 Slim an der Halterung fixiert. Dazu ist kein besonderer Kraftaufwand von Nöten. Leichte Erschütterungs-Tests überstand die Apparatur mit Bravour. Wissenswert: Auch für Besitzer des alten 360-Modells stellt Caseholder eine ähnlich stabile Wandhalterung bereit.

Exklusiv der Slim-Variante vorbehalten: eine in die Wandhalterung integrierte Leuchtdiode. Einmal eingeschaltet, verleiht sie dem Ganzen beispielsweise eine grünlich leuchtende Silhouette. Die Stromversorgung der LED erfolgt über ein mittig an der Fläche angebrachtes USB-Kabel, welches nach erfolgter Installation nicht mehr zu sehen ist.

Fazit: Zocker mit Platzmangel oder ausgeprägtem Stilbewusstsein greifen zu, indem sie auf www.caseholder24.com surfen. Aktuell gibt's die Halterung nämlich nur dort zu kaufen.



Hochwertige Wandhalterung für deine Xbox 360. Billiger als ein Regal und vor allem weitaus origineller.

8.0

DUAL RAPID FIRE CONTROLLER BULLET-EDITION

Hersteller | controller-tuning.de **Typ** | Controller
Preis | 89,90 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Eines vorweg: Der »Bullet-Controller« von controller-tuning.de bietet alle Vor- und Nachteile des Xbox-360-Controllers von Microsoft. Verwundert auch nicht, schließlich ist er keine Eigenentwicklung, sondern eine Modifikation der Original-Hardware. Die Unterschiede: etwas mehr Gewicht, drei zusätzliche Knöpfe auf der Unterseite, eine vom Kunden wählbare LED-Farbe für den Guide-Button und vier komplett modifizierte Aktionstasten, die aus waschechten Patronenhülsen bestehen!

Während die veränderte LED-Farbe beim ersten Einschalten kaum auffällt, merkt man das durch die zusätzlich verbaute Technik entstehende Zusatzgewicht sofort. Statt 220 Gramm wie das Original wiegt der Bullet-Controller rund 30 Gramm mehr – was der Haptik jedoch spürbar zugutekommt. Und die drei Knöpfe an der Unterseite? Sie sind stets ohne Umgreifen zu erreichen und dienen der Aktivierung der komfortablen Dauerfeuer-Funktion. Eine kurze Anleitung mit Konfigurations-Vorschlägen für die beliebtesten Shooter liegt dem Gerät bei.

Die auffälligste Änderung bleiben aber die namensgebenden Pistolenpatronen. Wie erwähnt ersetzen sie die Tasten A, B, X und Y und bieten wie das Original einen hervorragenden Druckpunkt. Praktisch: Im Sommer sorgt das Metall der Patronen für eine behagliche Kühlung des Daumens. Schade nur, dass die Namen der Tasten nicht zu sehen sind. Vor allem Einsteiger werden hiermit ihre Probleme haben – etwa in Spielen, in denen Quicktime-Events eine zentrale Rolle spielen.

30 EURO BILLIGER

Insgesamt also ein schönes Gerät für Raritäten-Sammler. Wer auf die bei Online-Spielern verpönte Rapid-Fire-Funktion verzichten kann, spart übrigens satte 30 Euro, indem er die Version ohne Dauerfeuer auf www.controller-tuning.de bestellt.



Nicht ganz billig, für Shooter-Spieler mit einem Faible für Ausgefallenes trotzdem empfehlenswert.

8.0

RAZER ONZA TOURNAMENT EDITION

Hersteller | Razer **Typ** | Controller
Preis | ab 50 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Widerstand ist zwecklos: Mit diesem Spruch wirbt der Hardware-Hersteller Razer für seinen ersten 360-Controller, den Razer Onza. Tatsächlich möchte man das mattschwarze Pad am liebsten nicht mehr aus der Hand legen. Auf den ersten Blick wirkt der Onza wie das Microsoft-Original, nur etwas schlanker und dadurch ergonomischer. Ein bisschen umgewöhnen muss man sich dann aber doch. So befinden sich Start- und Back-Taste nicht mehr neben der Guide-Taste, sondern zwischen Steuerkreuz und rechtem Analogstick. Zudem gesellen sich zu den bekannten Schulter-tasten zwei weitere mit den Bezeichnungen »LMFB« und »RMFB« – Multifunktionstasten, die sich über die »Remap«-Knöpfe auf der Controller-Rückseite mit beliebigen Funktionen belegen lassen. Ein mächtiges Feature. Ungewohnt nur, dass die neuen Tasten ausgerechnet dort thronen, wo man die RB- und LB-Tasten erwarten würde. Ebenfalls suboptimal: Alte Standard-Headsets sowie das Chatpad lassen sich nicht anschließen. Wer chatten will, muss über ein aktuelles Headset verfügen.

ÜBERLEGEN LEISTUNGSSTARK

Prima: Die Aktionstasten sind tiefer ins Pad eingelassen, beleuchtet und geben dank klickendem Mikroschalter hervorragende Rückmeldung. Auch das Steuerkreuz ist weniger schwammig als beim Original, da es aus vier einzelnen Buttons besteht. Allerdings bleibt man so beim Drücken auch schneller mit dem Daumen hängen – eine Übungssache. Genialer Clou: Die gummierten Analogsticks verfügen bei der Tournament Edition über kleine Rädchen, mit denen ihr Widerstand festgelegt wird. Wer am liebsten kabellos spielt, wird hiermit keinesfalls glücklich. Denn wie es sich für Profi-Equipment gehört, gibt es das Pad lediglich mit einem 4,5 Meter langen, hochwertig geflochtenen Kabel samt Stolpschutz.



Controller für Profis und Protzer, der bis auf einige Macken absolut überzeugt. Gemacht, um zu siegen.

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

THE DARKNESS 2

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



Zwei Jahre nach den erschreckenden Vorkommnissen aus Teil Eins wird die Story zum dämonisierten Atmosphäre-Shooter endlich fortgesetzt. Auf welche finsternen Abwege gerät Antiheld Jackie Estacado nach seiner Laufbahn als Mafia-killer? So viel sei schon mal verraten: Nun ist er der Don der hochwürdigen Familie – hat mehr Macht als je zu vor, aber eben auch mehr Feinde. Wie sehr sich das Spielgefühl mit neuem Comic-Stil und erweitertem Gameplay vom Original abhebt, wird sich spätestens am 7. Oktober herausstellen. Dann nämlich erscheint »The Darkness 2« – ob mit USK-18-Siegel ist allerdings fraglich.

SONIC GENERATIONS

Hersteller **Sega** Genre **Jump 'n' Run**



Die »Sonic«-Games mit traditionellem 2D-Gameplay hast du geliebt, die mit 3D-Ansatz eher weniger – oder umgekehrt? Mit »Sonic Generations« erscheint im Herbst endlich ein Serien-Ableger, der beide Lager glücklich stimmt. Denn hier ist es erstmals möglich, jedes Level sowohl in 2D als auch in 3D anzugehen. Heißt gleichzeitig: Wer das gesamte Spiel nur in 2D durchspielen möchte, kann dies tun. Pfiffige Idee!

ROCKSMITH

Hersteller **Ubisoft** Genre **Musikspiel**



Musikspiele sind tot! Dieser Schluss ist durchaus angebracht, wenn man seinen Blick mal über die derzeitigen Verkaufscharts schweifen lässt. Activision und Electronic Arts konnten dem Genre über ein paar Jahre hinweg zum Aufschwung verhelfen, doch jetzt flaut das Interesse extrem ab. Hersteller Ubisoft springt dennoch auf den Zug auf – ohne aber den derzeitigen Abwärtstrend zu ignorieren. Ihr Erfolgsrezept: das bewährte Noten-Highway-Gameplay mit deiner echten Gitarre als Controller, wodurch du auch wirklich lernen sollst, sie zu benutzen. Kommt im September.

TERMIN	TITEL
6. Mai	Cabela's Dangerous Hunts 2011
6. Mai	SBK 2011
12. Mai	Lego: Pirates of the Caribbean
13. Mai	Brink
13. Mai	MX vs. ATV Alive
13. Mai	Triple Pack
17. Mai	Battle vs. Chess
20. Mai	L.A. Noire
24. Mai	Dirt 3
Mai	Let's Dance with Mel B
3. Juni	Hunted: Die Schmiede der Finsternis
7. Juni	Red Faction: Armageddon
10. Juni	Duke Nukem Forever
16. Juni	Alice: Madness Returns
17. Juni	Dungeon Siege 3
23. Juni	Shadows of the Damned
24. Juni	F.E.A.R. 3
24. Juni	Street Fighter – Arcade Edition
24. Juni	Transformers: Dark of the Moon
30. Juni	Tour de France
1. Juli	Green Lantern: Rise of the Manhunters
15. Juli	Captain America: Super Soldier
Juli	UFC Personal Trainer
2011	Ace Combat: Assault Horizon
2011	Afterfall: Insanity
2011	Air Conflicts: Secret Wars
2011	Aliens: Colonial Marines
2011	Anarchy Reigns
2011	Arcana Heart 3
2011	Assassin's Creed: Revelations
2011	Asura's Wrath
2011	Batman: Arkham City
2011	Battlefield 3
2011	Bodycount
2011	Call of Juarez: The Cartel
2011	Cars 2: Das Videospiel
2011	Catherine
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
2011	Driver: San Francisco
2011	Earth Defense Force: Insect Armageddon
2011	Earth No More

TERMIN	TITEL
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	Greg Hastings Paintball 2
2011	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2
2011	I Am Alive
2011	Max Payne 3
2011	Need For Speed: The Run
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	Scivelation
2011	Silent Hill: Downpour
2011	Soul Calibur 5
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 Gunstringer
2011	The Ripper
2011	The Witcher 2
2011	Thief 4
2011	Tomb Raider
2011	Tropico 4
2011	Warhammer 40.000: Space Marine
2011	WRC - FIA World Rally Championship 2011
2011	X-Men: Destiny
2011	Xcom
2012	Armored Core V
2012	Binary Domain
2012	Bioshock: Infinite
2012	Darksiders 2
2012	Devil's Third
2012	Doom 4
2012	Dragon's Dogma
2012	GRID 2
2012	Hitman: Absolution

TERMIN	TITEL
2012	Inversion
2012	Kingdoms of Amalur: Reckoning
2012	Mass Effect 3
2012	Metal Gear Solid: Rising
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



Unter Capcoms Federführung entsteht mit »Dragon's Dogma« derzeit ein ansehnlicher Action-Rollenspiel-Hybrid. Erste Anspielmöglichkeiten zeugen von einem komplexen Kampfsystem, das die Interaktion mit KI-Recken einbezieht - vielversprechend!

KINECT

TERMIN	TITEL
14. Juni	Child of Eden
Juli	UFC Personal Trainer
2011	Codename D
2011	Haunt
2011	Kinect Disney
2011	Kinect Star Wars
2011	Kung Fu Panda 2
2011	Michael Phelps – Push the Limit
2011	Power Up Heroes
2011	Project Draco
2011	Rise of Nightmares
2011	Sesame Street: Once Upon a Monster
2011	Steel Battalion Heavy Armor

360 LIVE NEU AB DEM 22. JUNI!

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

BRANDAKTUELL

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Deine Gegner mit riesigen Mauerstücken zermalmen, perfekt geschützte Computer-Terminals hacken, im Dunkeln mehr sehen als jede Nachtule: Die Möglichkeiten, die sich dem Spieler im Jahr 2027 mit Hilfe von Biomodifikationen erschließen, sind überwältigend. Das Probespiel der ersten Vorabversion zum kommenden Action-Rollenspiel-Mix im Cyberpunk-Look hinterlässt bereits jetzt viele positive Eindrücke. Nächsten Monat knüpft sich 360 Live dann ausführlich eine fast fertige Version vor und wagt ein erstes umfassendes Fazit zu Umfang, Gegner-KI, Leveldesign und Technik. 6 Seiten plus Entwicklerinterview!

NEUES CALL OF DUTY

Wenn die größten Shooter-Marken um die Gunst und den Geldbeutel der Spieler buhlen, gleicht das einem Duell im Morgengrauen: 2011 sucht Electronic Arts unter der Kompanieführung von Entwickler DICE mit »Battlefield 3« die direkte Konfrontation mit der von vielen ebenso heiß erwarteten Fortsetzung der »Call of Duty: Modern Warfare«-Reihe. Zum EA-Game gibt's derweil zahlreiche Fakten, zum neuen Activision-Shooter nur eine verlässliche Info: Wir fliegen nach London und spielen es! XXL-Enthüllung auf 6 Seiten!

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Auf nach Konstantinopel! Denn auch die antike Hauptstadt des Osmanischen Reichs war für den Templerorden einst von großer Bedeutung. Im dritten und abschließenden Teil der Ezio-Trilogie wirst du wieder vorwiegend mit besagtem Meuchelmörder auf Tour gehen – ein Auftritt von Serien-Urgestein Altaïr ist ebenfalls bereits bestätigt. Erstmals sollen die Handlungsstränge aller bisher erschienenen »Assassin's Creed«-Teile verknüpft werden, um Licht ins dunkle Schicksal des eigentlichen Protagonisten Desmond Miles zu bringen. Erstes Probespiel!

PLUS!

DUKE NUKEM FOREVER

Wenn man seit 14 Jahren auf eine Vorbestellung wartet, kann das nichts Gutes bedeuten. Nicht so in diesem Fall. Sollten nicht Aliens in letzter Minute noch das Presswerk infiltrieren, wird der Duke am 10. Juni alle Zweifler zum Schweigen bringen. Möglich gemacht hat dieses Wunder »Borderlands«-Entwickler Gearbox, der sich dem tot geglaubten Testosteron-Macker Ende 2009 annahm, die antiken Code-Fetzen entstaubte und alles zu einem garantiert nicht jugendfreien Action-Cocktail zusammenkochte. Test im nächsten Heft und pünktlich am 10.6. auf www.360-live.de.

E3-RUNDUMSCHLAG

Die vom 7. bis zum 9. Juni in Los Angeles stattfindende Electronic Entertainment Expo, die wichtigste Videospiel-Messe der Welt, wird auch 2011 aufzeigen, was in den nächsten Monaten und Jahren gespielt wird: »Syndicate«, »Bioshock: Infinite«, »Metal Gear Solid: Rising«, »Forza 4«, »Doom 4«, »Splinter Cell 6«, womöglich ein neues »Halo« – die Liste der ziemlich sicher dort präsentierten Blockbuster ist lang, sehr lang. 360 Live schickt daher gleich zwei Leute nach Kalifornien und präsentiert dir ein fettes Messe-Spezial – auf über 30 Seiten!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... FORZA MOTORSPORT 4, GEARS OF WAR 3, RAGE, BATTLEFIELD 3, CHILD OF EDEN, ALICE: MADNESS RETURNS, SHADOWS OF THE DAMNED, F.E.A.R. 3, CALL OF JUAREZ: THE CARTEL UND VIELE MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 22. JUNI 2011!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11



RESISTANCE IS FUTILE



2 Analog-Sticks mit
anpassbarem Widerstand



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



4 Hyperresponse-
Aktionstasten mit
Hintergrundbeleuchtung

eu.razerzone.com/onza

ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT

LA NOIRE™

JETZT IM HANDEL

LA-NOIRE.DE



© 2006 - 2011 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, L.A. Noire und die R-Marken und -Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Teile © Copyright Master Licensing, Inc., 2011, alle Rechte vorbehalten. Die Team Bondi-Marke und das Team Bondi-Logo sind Eigentum von Team Bondi Pty. Ltd. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. „PlayStation“ and the „PS“ Family logo are registered trademarks and „PS3“ and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. Alle Rechte vorbehalten.