

360 LIVE

3 Seiten Exklusiv-Reportage
HELDEN IM WANDEL
Vom strahlenden Krieger
zum geächteten Rächer

DURCHGESÄGT!
GEARS OF WAR 3
KAMPAGNE GESPIELT, BIEST-MODUS ZERPFLÜCKT.
ERSTMALS UNCUT FÜR DEUTSCHLAND! 3 SEITEN!



4 SEITEN GEFECHTSBERICHT
BATTLEFIELD 3
Panzerschlachten, Bilderhagel,
Mehrspieler-Explosion

CALL OF JUAREZ
THE CARTEL
Flotter Dreier im Koop-Check!
Neuzeit-Western auf Speed
oder verko(r)kstes Experiment?

ANGEKNABBERT!
DEAD ISLAND
SONNE, PALMEN, BADELEICHEN:
PARADIESISCHE ZOMBIE-APOKALYPSE!



BRANDAKTUELL

Aliens: Colonial Marines – 3 Seiten Koop-Klaustrophobie!
Far Cry 3 – 2 Seiten Inselkoller!

Batman Arkham City – 3 Seiten, angespielt plus Interview!
XBLA-Sommerhits: Trenched, Bastion, From Dust, ITSP

AUSSERDEM Ninja Gaiden 3, Tomb Raider, El Shaddai,
Dishonored, NFS: The Run, Rayman Origins, Darksiders 2
Plus: Fahre mit Dragon's Dogma zur Gamescom!

6 SEITEN ENDZEIT-TERROR
RAGE

Dystopisch, knallhart und zum Sterben
schön. Neues Pulverfass von id!

GOLDEN EYE RELOADED
007 ist zurück! Besser
als das Original?



FORZA MOTORSPORT 4
Rasant, rassig und randvoll
mit Kinect-Funktionen!



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

www.360-live.de

AUSCABE08 €3,60



4 197019-903609

**HEAR THE GAME
LIKE NEVER BEFORE**



**steelseries
LIVEMIX™**

STEELSERIES SPECTRUM 7XB HEADSET

WIRELESS FOR XBOX

Sendet mit einer Bandbreite 4Mbit/s für ein echtes "verlustfreies" Digitalerlebnis.

STEELSERIES LIVEMIX

Automatische Lautstärkereglung für eine optimale Balance von Xbox LIVE Chat und in-game Sound

AUSSERGEWÖHNLICHER KLANG

50mm Lautsprechereinheiten bieten ein klares und detailreiches Klangerlebnis.

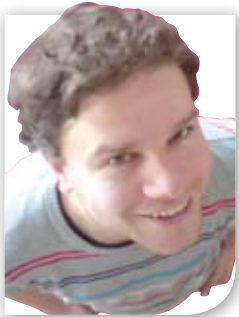
STEELSERIES EXACTSND

Wechsle zwischen 3 Soundeinstellungen für Gaming und Entertainment.

STEELSERIES.COM

steelseries

Willkommen bei 360 Live!



Ende Juni war ich in Kalifornien. Wirklich ein interessantes Plätzchen für Videospiele. Viele namhafte Entwickler gleich um die Ecke, zwei jährlich stattfindende Neuheiten-

Messen, ein garantiert jeden Hunger stillendes Fast-Food-Angebot, unverschämt günstige Elektronikpreise und gut sortierte Videospiel-Ketten mit überproportional vielen Damen hinter den Verkaufstresen. Was ich kurz vor meiner Abreise noch nicht ahnte: Schon Tage darauf durften Kids jeden Alters in diesen Läden einkaufen, was ihnen gefällt. »GTA IV«, »Gears«, »Left 4 Dead« – der Splatterfaktor spielt seit Ende Juni keine Rolle mehr. Grund: Am 28. Juni 2011 terminierte der Oberste Gerichtshof der USA ein für allemal ein kalifornisches Gesetz, das der mittlerweile nicht mehr amtierende Gouverneur Arnold Schwarzenegger für einige Zeit durch-

setzen konnte – das Verleih- und Verkaufsverbot von Gewaltspielen an Minderjährige. Der Urteilsspruch der Richter, schriftlich festgehalten von Antonin Scalia: »Wie schon Bücher, Theaterstücke und Filme, kommunizieren auch Videospiele unter Zuhilfenahme von Charakteren, Dialogen, Handlungssträngen, Musik und nicht zuletzt ihren Interaktionsmöglichkeiten mit der virtuellen Welt Ideen und soziale »Botschaften«. Diese sollen auch Jugendlichen zugänglich sein. Außerdem fügt er hinzu: »Grimms Märchen zum Beispiel sind in der Tat grimmig, um nicht zu sagen: grausam« und verweist dabei auf Hänsel und Gretel. Auf den Punkt gebracht: Meinungsfreiheit schlägt Jugendschutz, das Verbot ist verfassungswidrig, amerikanische Händler dürfen Minderjährigen »Black Ops«, »Dead Space« und Konsorten nach Lust und Laune feilbieten. Insgesamt sieben Richter stimmten für dieses Urteil, nur zwei dagegen. Die Emanzipation des Videospieles: In den USA schreitet sie mit Sieben-Meilen-Stiefeln

voran, zumindest was Gewaltdarstellung angeht. Geht's dagegen um die Zurschaustellung von Nacktszenen, ist Amerika noch immer Entwicklungsland. Auswirkungen auf Deutschland? Aktuell nicht zu beobachten. Wobei: Als mir Kollege Michael am 12. Juli um 17:01 Uhr per SMS von einem Microsoft-Presserevent in München mitteilte, dass »Gears of War 3« nun doch in Deutschland erscheint, und zwar mit USK-18-Freigabe und komplett ungeschnitten, habe ich nicht schlecht gestaunt. Jetzt traut sich Microsoft wohl was! Aber das, was in den USA entschieden wurde, wird Jeder mit kleinen Kindern auch heute nicht gutheißen können. Wer drückt schon seinem 8-jährigen Sohn ein »Gears« in die Hand, wenn er weiß, was dort abgeht. Tatsächlich ist es doch so, dass sich die Wahrnehmung von Inhalten in einem stetigen Wandel befindet. Was vor Jahrzehnten noch ratzfatz auf dem Index landete, wird von vielen heute nur noch belächelt. Ekel-TV war früher praktisch tabu, heute läuft's

»Grimms Märchen sind in der Tat grimmig, um nicht zu sagen: grausam.«

auf jedem Privatsender. Jürgen von der Lippe brachte es mal mit folgendem Zitat

charmant auf den Punkt: »Die Gürtellinie ist eine fliegende Grenze, die von Generation zu Generation neu definiert werden muss.« Recht hat er. Denn sind wir mal ehrlich: Würde heutzutage noch jemand den »Star Wars«-Shooter »Dark Forces« von Lucasarts indizieren? Wahrscheinlich nicht. Ich sage daher: Jugendschutz ja, Gängelei volljähriger Bürger durch zusammengestutzte Versionen nein – auch nicht bei härterem Tobak Marke »Dead Rising«.

Und wie stehst du zu dieser Diskussion? Pro Meinungsfreiheit und contra Jugendschutz? Eine gesunde Mischung aus beidem? Oder doch ganz anders mit der Problematik umgehen? Schreib es mir an soenke@360-live.de.

Jetzt aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE BLOCKBUSTER-AUSGABE!

Die Freibad-Saison hat gerade erst begonnen, da steht schon der kommende Spieleherbst in den Startlöchern. Mit Titeln, die dich garantiert wegblasen: »Gears of War 3«, »Battlefield 3«, »Dead Island«, »Batman: Arkham City«, »Aliens: Colonial Marines«, »Far Cry 3«, »Ninja Gaiden 3«, »Dragon's Dogma« – zu diesen und weiteren Topthemen liefern wir dir in dieser Ausgabe die volle Informations-Breitseite, auf 33 Seiten. Dazu im Testteil ein Rundumschlag in Sachen Xbox-Live-Arcade-Hits plus ein Blick auf den Import-Geheimtipp »El Shaddai«. Und im Reportage-Teil: Die Metamorphose bekannter Spiele-Ikonen.

PREVIEW-INVASION AB S. 14,
TESTS AB S. 52, REPORTAGE AB S. 67

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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

✖ Coverthema

RAGE

Quasi im Alleingang haben die Entwickler von id Software Anfang der 90er-Jahre das Genre der Ego-Shooter vorangetrieben. Nun wollen sie erneut allen zeigen, wie's geht. Mit RAGE, einem postapokalyptischen Spektakel, das nicht nur zum Sterben gut aussieht, sondern Elemente aus Ego-Shooter, Rollen- und Rennspiel clever kombiniert. 360 Live durfte selbst Hand anlegen, ganze Banditen-Camps ausheben, sich mit der Weltregierung anlegen und haufenweise bizarres Equipment schmieden. All das und mehr im 6-Seiten-Preview ab Seite 14! Plus Endzeit-Poster in der Heftmitte.



360 LIVE
AUSGABE AUGUST 11

DAS STECKT DRIN

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



FRONTALANGRIFF

20 BATTLEFIELD 3

Harte Gefechte, unglaubliche Grafik, erschreckender Realismus. EAs Action-Granate erstmals angespielt!



FLEISCHWOLF AUF 3 SEITEN

30 GEARS OF WAR 3

Neue Kampagnen- und Mehrspieler-Eindrücke! So heftig fetzt Epic Games drittes Kriegsgerät.

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Timothy Gerritsen über Bioshock Infinite
- 06 Ghost Recon: Future Soldier
- 07 Crysis
- 07 Xbox 360 Cloud
- 07 Final Fantasy HD Collection
- 08 Dishonored
- 08 360 Free 2 Play
- 09 Final Fantasy 13-2
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Darksiders 2
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Rage
- 20 Battlefield 3
- 24 Aliens: Colonial Marines
- 27 Golden Eye 007: Reloaded
- 28 Far Cry 3
- 30 Gears of War 3
- 33 Batman: Arkham City
- 36 Ninja Gaiden 3
- 38 Dead Island
- 40 Tomb Raider
- 45 Rayman Origins
- 46 Dragon's Dogma (plus Gewinnspiel)
- 48 Forza Motorsport 4
- 50 7 Minuten mit Need for Speed: The Run

TEST

- 52 Call of Juarez: The Cartel (Vorab-Check)
- 56 El Shaddai: Ascension of the Metatron
- 58 Trenched
- 60 Insanely Twisted Shadow Planet
- 61 Bastion
- 62 From Dust
- 64 Le Tour de France
- 64 Captain America: Super Soldier
- 64 UFC Personal Trainer
- 64 Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 2
- 65 Ben 10 Ultimate Alien Cosmic Destruction



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**

- 65** Green Lantern: Rise of the Manhunters
- 65** Dynasty Warriors: Gundam 3
- 65** Air Conflicts: Secret Wars
- 66** Earth Defense Force
Insect Armageddon
- 72** Lucha Fury
- 72** Half-Minute Hero
Super Mega Neo Climax
- 72** Galaga Legions DX
- 72** Magic: The Gathering 2012

POSTER

- 41** Deus Ex
- 43** Rage

REPORTAGE

- 67** Reportage: Helden im Wandel

COMMUNITY

- 70** Mecker-Ecke
- 70** Interview mit KF MrColl
von Killerfish eSport
- 71** 360 Live auf der Gamescom 2011
- 71** Call of Duty: Black Ops – Annihilation
- 72** Community Arcade
- 73** Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74** Aktion Lesertest: Marvel vs. Capcom 3
– Fate of Two Worlds
- 75** Nachgefasst bei: Duke Nukem Forever
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Sonderedition des Monats:
Mass Effect 3: N7 Collector's Edition
- 79** Kauf- und Spartipps, Assassin's Creed:
Revelations – Animus Edition
- 80** Zubehörtest: Xbox 360 Kinect Holder,
Razer Chimaera 5.1 Headset,
Space Marine Collector's Edition
- 81** Spieletermine

SERVICE

- 11** Abo
- 51** Impressum
- 82** Vorschau

COVERTHEMA



14 RAGE

Dystopisch, knallhart und zum Verlieben schön. Der Edel-Shooter endlich angespielt!
Plus Interview.

TOPSPIELE

24 Aliens
Colonial Marines

- 20** Battlefield 3
- 27** Golden Eye 007: Reloaded
- 28** Far Cry 3
- 30** Gears of War 3

38 Dead Island

- 33** Batman: Arkham City
- 36** Ninja Gaiden 3
- 46** Dragon's Dogma

48 Forza Motorsport 4

- 56** El Shaddai: Ascension
of the Metatron
- 58** Trenched

52 Call of Juarez
The Cartel

- 60** Insanely Twisted
Shadow Planet
- 62** From Dust



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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	SCHLEICH-SHOOTER	EINFACH FANTASTISCH	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
→ Timothy Gerritsen über Bioshock Infinite	Dishonored	Final Fantasy 13 – 2	Darksiders 2	Charts

× DER HEISSE STUHL Timothy S. Gerritsen

Vom eiskalten Wasser des Atlantiks hinauf in die atemberaubenden Höhen der Wolken. Von der erdrückenden Enge der Stadt Rapture in die Weiten der fliegenden Faschistenfestung Columbia. Die Wandlung der »Bioshock«-Reihe könnte krasser nicht sein. Wir haben mit Entwickler Timothy Gerritsen über blöde Ideen, frühe Konzepte und die RAF gesprochen...

Kaum einer mag glauben, dass der so tief-sinnige und ideenreiche Ego-Shooter »Bioshock« einst ganz anders hätte aussehen sollen. Ursprünglich nämlich sollte Rapture eine Nazi-Forschungsanlage auf einer tropischen Insel sein – mit den Splicern als mutierten Nazi-Schergen. »Ja, zu Beginn gab es ziemlich bescheuerte Ideen«, gesteht Timothy Gerritsen, Chef in Sachen Produktentwicklung bei Irrational Games, gegenüber 360 Live ein. »Es gab viele komische Vorstellungen. Die Little Sisters zum Beispiel wären um Haaresbreite zu Gen-fressenden Staubsauger-Robotern mutiert.«

Wie Tim anführt, macht jede neue Game-Serie einen teils schrulligen Entwicklungsprozess durch. Auch bei der Entwicklung von »Bioshock Infinite« sei man für alle Ideen offen – sogar jetzt noch. »Bei uns ist das nicht so, dass wir ein Konzept entwerfen und sagen: Das machen wir jetzt. Nein, alles entwickelt sich ständig weiter. Wir sind hart im Umgang mit unseren eigenen Ideen. Wir sagen uns ständig: Es gibt keine heiligen Kühe. Wir waren und sind seit Beginn der Entwicklung von Bioshock Infinite bereit, alles, was man von Bioshock weiß, über Bord zu schmeißen. Wir wollten nicht noch mal das Gleiche machen«, erklärt Timothy. Und die ursprüngliche Idee für »Infinite«? Es werden ja nicht schon wieder Nazis gewesen sein? »Nein. Diesmal nicht. Vielmehr ist's so: Viele bei uns sind Geschichtsverrückte und Lese-ratten«, gibt der Entwickler offen zu. »Und so kamen alle möglichen Denkanstöße zusammen: der amerikanische Bürgerkrieg, die französische Revolution und

so weiter. Schließlich kam irgendwann der Gedanke auf, wie sehr die Weltausstellung Anfang des 20. Jahrhunderts die Erde veränderte. Sie zeigt, dass die alte Welt dahinscheidet und eine neue Epoche eingeleitet wird. Fotografie, Telefon und Elektromotor wurden dort vorgestellt. Schließlich kam die Überlegung einer Weltausstellung hoch in den Wolken – mit Pavillons, die von Land zu Land fliegen und dort Rast machen. Nun ja, aus dieser Vision hat sich dann die Himmelsstadt Columbia entwickelt.«

Und geht's nach Gerritsen, sollte diese einst sogar recht finster daherkommen. »Die ersten Konzepte waren schwermütig, düster und unwirtlich; die Gebäude in einem europäischeren Stil gehalten, das Wetter stets schlecht und auch sonst war alles eher uneinladend und dystopisch – fast noch finsterner als in Rapture«, erklärt Timothy. »Aber dann kam Freigeist Ken Levine und meinte, alles solle anders sein: eher wie der 4. Juli, der Unabhängigkeitstag, an dem alle Amerikaner ihre Fahnen rausholen, alles bunt geschmückt wird und und die USA den American Way of Life feiert. Genau das haben wir dann gemacht.«

Allerdings: Die Fröhlichkeit täuscht. »Die Stadt ist zerrissen, zerfällt allmählich. Schließlich herrscht ein blutiger Bürgerkrieg zwischen den Gründern und den Revolutionären der Kommunistengruppe Vox Populi«, erklärt Timothy. »Deutsche werden hier Parallelen zu ihrer ihrer eigenen Geschichte wiederfinden. Die Vox Populi kamen nämlich auf, als Ken Levine mit dem Buch 'Der Baader-Meinhof-Komplex' ins Büro stol-



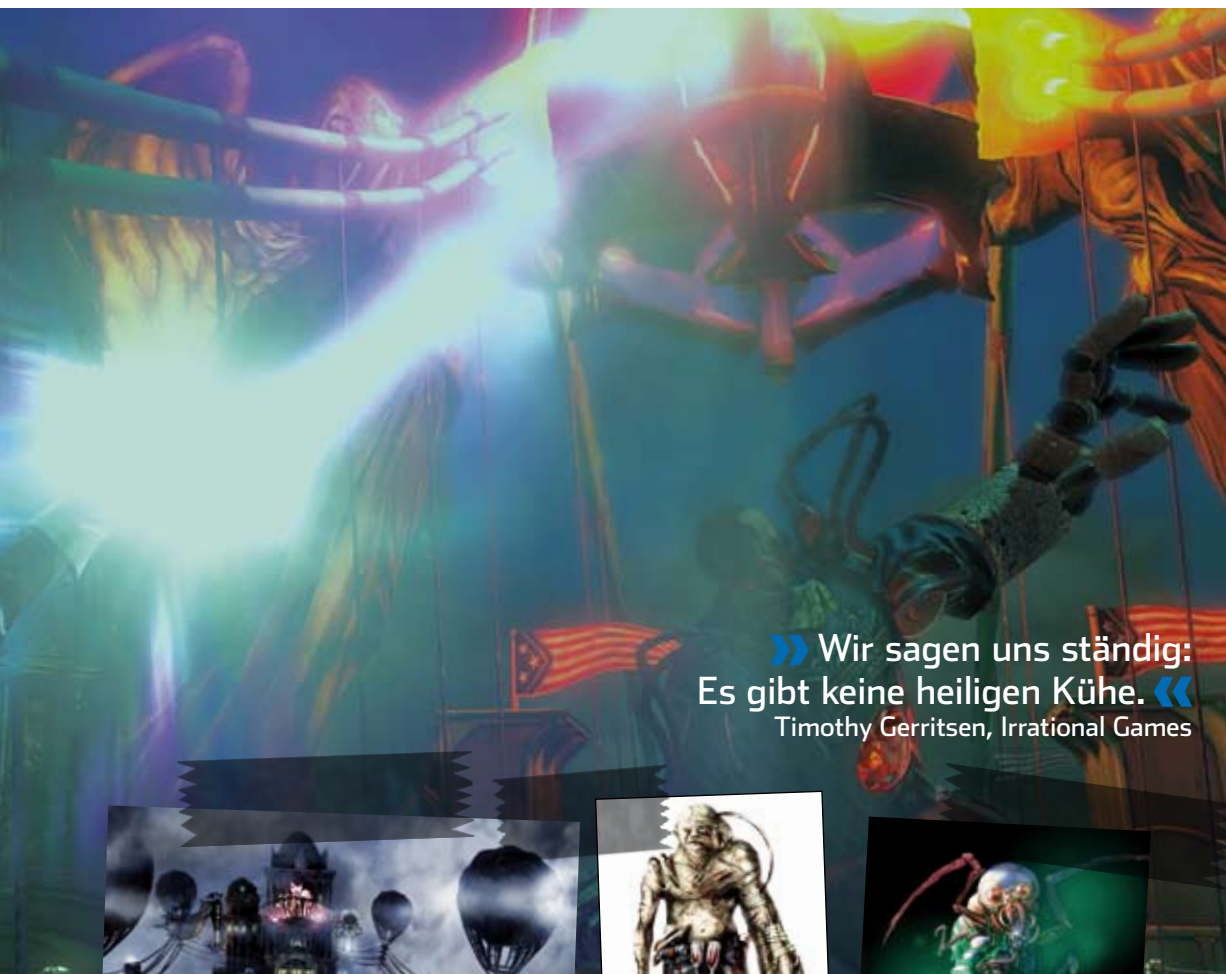
BIO

Name | Timothy S. Gerritsen
Firma | Irrational Games
Position | Direktor Produktentwicklung
Arbeitet gerade an | Bioshock Infinite

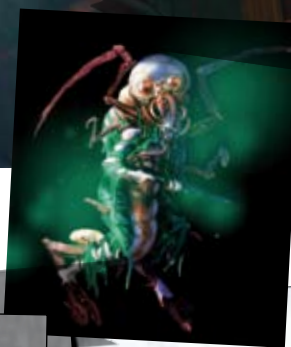
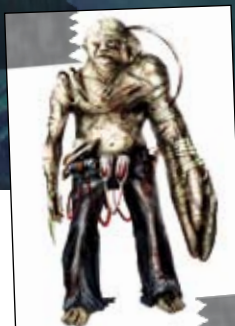
Schon gewusst? | Timothy, genannt Tim, hat eine Vorliebe für Starbucks-Kaffeehäuser und war zudem bis 2007 Chef des Studios Human Head, wo er den Shooter-Geheimtipp »Prey« auf den Weg brachte.

zierte und seine Sicht auf die Terror-Gruppe Rote Armee Fraktion, ihre Denkweisen und Motivationen vorstellte. Ich kann jetzt noch nicht allzu viel verraten, aber keine Figur in Bioshock Infinite ist nur schwarz oder weiß; böse oder gut. Ich glaube, die Fans werden es lieben!«





» Wir sagen uns ständig:
Es gibt keine heiligen Kühe.«
Timothy Gerritsen, Irrational Games



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Es wird hart, es wird taktisch und ein Taktik-Shooter, der zeigt, wie Team-basierte Action heutzutage auszusehen hat: »Ghost Recon: Future Soldier«. Sagt zumindest Ubisoft. Eine aktuelle Präsentation belegt: Ja, die Taktik-Granate hinterlässt tatsächlich einen bleibenden Eindruck. In einer nahen fiktiven Zukunft liegt's an kleinen Elite-Einheiten, die Welt im Gleichgewicht zu halten und Terrorpaten das Sofa zu zerschlagen. Dabei wird so viel technisches Gerät aufgeföhren, dass selbst Gadget-Guru Q vor Neid erblassen würde: fliegende Spionage-Drohnen; Exoskelette, die einen schneller und stärker machen, und Unsichtbarkeits-Tarnanzüge sind nur einige Helferlein. So ausgestattet geht's in der Haut von Soldat John Kozak

daran, den halben Globus zu bereisen. Denn wieder mal sind's die Russen, die den Weltfrieden bedrohen. Ultrationalisten haben ihre Regierung gestürzt und drohen nun der Welt mit Terror. Dabei wird, anders als bei »Modern Warfare«, jedoch nicht tumb in den Kampf geröhelt, sondern der Einsatz akribisch geplant: Waffen und Ausrüstung wollen sinnvoll kombiniert und der Trupp effektiv auf Gegner und Umgebung vorbereitet werden. Das geht jetzt auch per Kinect mit Gesten und Sprachsteuerung – Spielbergs Zukunfts-Streifen »Minority Report« lässt grüßen. Dennoch ist Kinect nur Beiwerk und keinesfalls Pflicht, was viele »Ghost Recon«-Fans beruhigen dürfte. Ein öffentlicher Beta-Test startet Anfang 2012.

klein- GEDRUCKT

WOLKIGE AUSSICHTEN

✖ Seit Anfang Juli zieht Xbox Live mit dem nach, was bei PC-Spiele-Download-Diensten wie Steam schon lange Usus ist: dem Ablegen von Speicherständen auf Web-Servern, also der sogenannten Cloud. So können Spieler konsolenunabhängig mit ihrem Gamertag auf ihre eigenen Spielstände zugreifen – Internet-Verbindung vorausgesetzt. Leider klappt das vorerst nur für Arcade-Games. Die großen Games sollen allerdings bald nachziehen.

CODEMASTERS-RENNSPIEL

✖ Die Macher der großartigen Rallye-Reihe »Dirt« arbeiten an einer neuen Rennspiel-Serie. Einen Namen hat diese offiziell noch nicht, aber Hersteller und Entwickler Codemasters sucht für sein Studio in Birmingham schon kräftig nach Personal, um die Entstehung voranzutreiben. Gerüchteweise bildet ein Teil des im Februar 2011 geschlossenen britischen Studios Bizarre Creations das Kernteam.

CRYSIS

✖ Nachdem der deutsche Ego-Shooter »Crysis 2« auch auf Konsolen Bestnoten einfuhr und zeigt, was in Sachen Grafik möglich ist, soll nun das einst PC-exklusive »Crysis« für Konsolen neu aufgelegt werden. Electronic Arts hat dies zwar noch nicht bestätigt, allerdings erhielt »Crysis« vom koreanischen und amerikanischen USK-Pendant bereits eine Alterseinstufung für Xbox 360. Ein Erscheinen Ende 2011 ist also möglich.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



DIE »FABLE«-MACHER...

...von Lionhead-Studios arbeiten an einem geheimen Projekt, das wohl auf der Gamescom 2011 enthüllt wird.

AUCH DIE »TOMB RAIDER«-JUNGS...

...von Crystal Dynamics werkeln an einer neuen Actionabenteuer-Serie. Details? Noch streng geheim!

EINE FINAL FANTASY HD COLLECTION...

...will Hersteller Square Enix für die Zukunft nicht ausschließen – wenn die Fans dies wünschen.

✖ ZUM FÜRCHTEN SCHÖN



DISHONORED

Ganz überraschend und ziemlich wortkarg hat Hersteller Bethesda »Dishonored« angekündigt. Einen Ego-Shooter, der stark auf Schleichpassagen, Attentate und Fluchtsequenzen getrimmt sein soll. Das an sich macht das Projekt allerdings noch nicht interessant. Sondern eher die Tatsache, wer dahinter steht. Nämlich der französische Entwickler Arkane Studios, der bereits mit »Dark Messiah of Might and Magic« sein Talent unter Beweis stellte. Als Ko-Direktor des Projekts konnte ferner Harvey Smith engagiert werden - jener, der einst »Deus Ex« und »Thief: Deadly Shadows« mitverantwortete. Als Designer ist zudem Viktor Antonov

an Bord. Ein Meister seines Faches, wie seine Arbeit an Valves Shooter-Hit »Half-Life 2« von 2004 beweist, wofür er unter anderem die Spielwelt City 17, die Alien-Allianz Combine und vieles mehr gestaltete.

In eine ähnliche Richtung schlägt die Welt von »Dishonored«. Sie ist geprägt von Unterdrückung; von filigranen 15-Meter-Robotern, die durch die Straßen marschieren; aber auch Ratten, die sich in den dreckigen Gassen tummeln. Eine finstere Vision der nahen Zukunft eben - vielerorts inspiriert von »Half-Life 2« aber auch dem Buch »1984«. Kommen soll's 2012.

✖ FREE 2 PLAY



KOSTENLOS-GAMES AUF DER XBOX 360?

Almählich verdichten sich die Hinweise, dass die Xbox 360 demnächst mit sogenannten Free-2-Play-Games aufwarten wird. Also Spielen, die über Xbox Live kostenlos heruntergeladen werden können und alleinig über den Verkauf von In-Game-Gegenständen finanziert werden. Vorbilder hierfür sind etwa die PC-Shooter »Battlefield Heroes«, »Team Fortress 2« sowie verschiedenste PC-Online-Rollenspiele wie »Dungeons & Dragons Online« und »Runes of Magic«. Microsoft

soll schon an einem System für die Mikro-Transaktionen, also die Gegenstands-Verkäufe, arbeiten und mit Herstellern in Kontakt sein, die ihre Gratis-Games auf die Xbox 360 portieren wollen. Als mögliche Starttitel für die Kostenlos-Welle werden unter anderem die Shooter »Blacklight Retribution« und »Tribes: Ascend« gehandelt; aber auch der Microsoft-eigene Flugsimulator »Flight« könnte mit von der Partie sein.



✕ FINAL FANTASY 13-2

STREIFZUG DURCH GRAN PULSE



Lange, lange Zeit geizte Square Enix mit Informationen zum Anfang 2012 erscheinenden »Final Fantasy 13-2«, dem Nachfolger zum Japano-Rollenspiel-Hit »Final Fantasy 13«. Mittlerweile jedoch wurde 360 Live erstes spielbares Material präsentiert. Zeitlich spielt die Geschichte einige Jahre nach dem Ende von Teil 13. Wer den nicht kennt, der blättert jetzt lieber um, denn Spoiler sind nahezu unvermeidlich. Nachdem Protagonistin Lightning und ihre Kumpanen die schwebende Stadt Cocoon gerettet haben, machen sich einige Überlebende auf, die raue Unterwelt, Gran Pulse, neu zu besiedeln. Lightning selbst ist seit den Geschehnissen des Vorgängerspiels unauffindbar und für tot erklärt – nur ihre Schwester Serah glaubt fest daran, dass die taffe Lady mit den pinken Haaren noch lebt. Als Serahs Dorf eines Tages von Monstern überrannt wird, rettet ein junger Mann namens Noel die holde Maid. Gemeinsam machen sie sich fortan auf die Suche nach der verschollenen Lightning. Da Serah selbst nur ein schwächliches Mädchen ist, wird der Spieler ab hier vorwiegend in die Haut von Schwertkämpfer Noel schlüpfen, um die fantastische Rollenspielwelt zu erkunden. Neben dieser brandneuen Story sollen vor allem viele Detailveränderungen überzeugen; etwa ein überarbeitetes ATB-Kampfsystem. Dem wurden beispielsweise die »Cinematic-Action-Sequenzen« hinzugefügt – Quicktime-Reaktionstests, die bei Gelingen fulminate, nahtlos ins Geschehen integrierte Rendervideos einleiten. 360 Live durfte unter anderem eine Szene bestaunen, in welcher Lightning mit ihrem Ross senkrecht eine Wand hinaufreitet. Irre! Zudem versprechen die Japaner deutlich mehr Freiheit und offenere Welten als noch im Vorgängerspiel. Ein Plan, der aufgehen könnte, schließlich spielt ein Großteil der Story erstmals in der nahezu unberührten Welt von Gran Pulse. Fantastisches Preview in Ausgabe 09/11.

18.–21.8. 2011 KÖLN

 **gamescom**



[www.facebook.com/
gamescom.cologne](http://www.facebook.com/gamescom.cologne)



**Tickets kaufen unter
www.gamescom.de**

Celebrate the games!

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 50 89 999*
(*14 Cent/Minute aus dem dt. Festnetz,
max. 42 Cent/Minute aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de

 **koelnmesse**

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Der mit klassischer Musik untermalte Render-Trailer zum Zombie-Game »Dead Island« gewann Ende Juni einen Gold Award in Cannes. Allerdings nicht bei den bekannten Filmfestspielen, sondern beim Cannes Lions International Festival of Creativity, einem Treffen für die Werbeschaffenden der Welt, was auch etwas heißen will.

✖ **Zahl:** 12 Prozent aller deutschen Männer ab 18 Jahren haben angeblich schon mal eine Krankheit vorgetäuscht, um sich ihren Videospielen widmen zu können. Und 7 Prozent tun das angeblich einmal pro Monat. Das behaupten zumindest die Ergebnisse einer Umfrage von Topgutscheine.de, für die 2.679 Männer befragt wurden.

✖ **Zitat:** »Ich glaube, wenn man einen Schlag in die Magengrube kassiert, dann sollte man gefälligst aufstehen und noch härter und hartnäckiger weiterkämpfen«, sagt Peter Molyneux über schlechte Bewertungen und Kritiken von Spielen. Er selbst war von vielen Kritikern zu »Fable 3« enttäuscht und meint, er alleine habe dafür die Verantwortung zu übernehmen.

Aus der Redaktion

✖ Die E3 liegt bereits in weiter Ferne, dafür wirft die deutsche Spielemesse Gamescom immer längere Schatten voraus. Entsprechend wird auch in der Redaktion schon gebrütet, was wir diesmal wie, wieso und wann in Köln anstellen. Denn 360 Live samt Schwestermagazin PS3M ist auch 2011 wieder mit einem Stand auf der Kölner Messe vertreten. Was wir dort bisher für unsere Leser geplant haben, erfährst du auf Seite 71. Du planst einen Besuch in Köln? Du hast coole Vorschläge für unseren Messeauftritt? Dann schreib uns im Forum auf www.360-live.de oder auf Facebook unter www.facebook.com/360livemagazin

WAS UNS BEWEGT

✖ Während einige wegen der Gamescom schon total aus dem Häuschen sind und die Partylaune mit Löffeln fressen, reichen andere rechtzeitig zum Messestress ihren Urlaub ein. Oder schleichen sich schon jetzt aus der Redaktion – und zwar unter dem fadenscheinigen Vorwand, ein Kind bekommen zu haben. Wie etwa unser Web-Experte Moritz. Denn der ist Ende Juni einfach mal Papa geworden. Wir wünschen ihm, seinem Sohnmännchen und natürlich auch Mutter Kathrin auf diesem Weg noch mal alles Gute – und eine Erziehung ganz im Sinne der Gamerschaft! Was noch bei uns abgeht? Erfahre es auf Facebook unter www.facebook.com/360livemagazin und bei Twitter unter twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

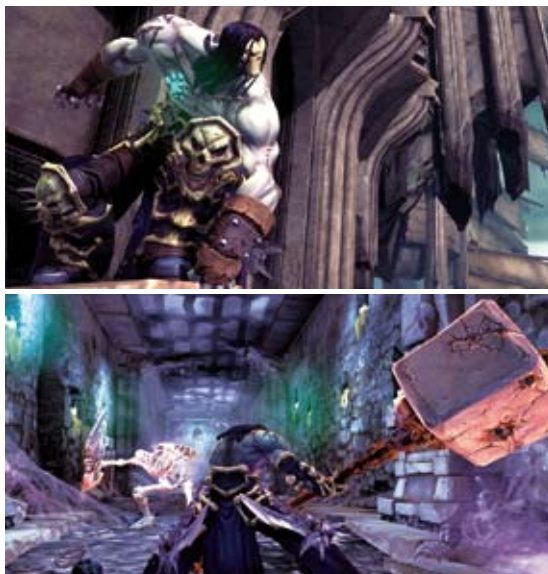
DARKSIDERS 2

Feu und Schwefel regnen vom Himmel, Städte versinken in Ozeanen aus Lava, die Toten erheben sich und wandeln fortan auf der Erde. Dies ist das Ende aller Tage – und ein echt beschissener Morgen für einen Kerl namens Tod. Denn eine Apokalypse ist alles andere als ein Schreibtischjob. Vor allem, wenn sie viel zu früh beginnt. Und genau darum dreht sich alles in »Darksiders 2«. Erste Überraschung: Die Story des Höllenritts spielt weder nach noch vor dem ersten »Darksiders«, sondern parallel dazu. Streifte der Spieler im ersten Teil noch im langen Mantel von Held »Krieg« umher, schlüpfte man nun in die ledrige Kluft von eben jenem Tod. Er ist der zweite apokalyptische Reiter und erkennt ebenfalls, dass beim stattfindenden Weltuntergang nicht alles mit rechten Dingen zuzugehen scheint. Eine himmlisch-höllische Verschwörung? Spieler von »Darksiders« wissen es ja eigentlich schon... Dennoch soll »Darksiders 2«, so THQ, spannend daherkommen und dank neuem Protagonisten einen neuen Blick auf das Ende der Welt und den damit verbundenen Plot vermitteln. Während Krieg lediglich ein Gehetzter und Gejagter der Unterwelt ist, macht Tod keinen Hehl aus seiner Macht und dem Missmut, den er der Gesamtsituation entgegenbringt. Er ist draufgängerisch und stellt sich mit Freude den Drahtziehern des endgültigen Endes – das er mit allen Mitteln abwenden möchte. Muss ja schließlich irgendwie klappen!

Spieleerisch bleibt sich die Serie dabei treu – auch wenn der Held wechselt. Der wiederum erinnert mit seiner Toten-

kopfmaske, den langen Haaren, dem muskulösen nackten Oberkörper und den engen Lederhosen an den Frontmann der Death-Metal-Band Lordi. Entgegen aller Erwartungen schwingt Tod aber keine große Sense, sondern zwei messerscharfe Klingen, mit denen er sich rasant durch Horden von Skeletten, Drachenwesen, Dämonen, Orks, Gnom-Viechern sowie Dutzenden anderer Wesen mäht. So bewaffnet geht's durch eine weitestgehend offene Welt, die rund viermal größer daherkommen soll als jene, die Held Krieg bereiste. Dazu warten zerstörte Erdenstädte, die Hölle, aber auch der Himmel, wo diesmal sogar Nebenmissionen erledigt werden können. Ebenfalls an Bord: ein neues Belohnungssystem. Statt nur Erfahrungspunkte sammelt der Held diesmal Rüstungsteile, Waffen und alles Nützliche, was niedergestreckte Fieslinge sonst noch liegenlassen. Darunter übrigens die von Fans gewünschten neuen Zweitwaffen, zu denen unter anderem Pfundschwere Hämmer und gigantische Äxte zählen, die selbst manchen »Final Fantasy«-Recken mit Riesen-Buttermesser alt aussehen lassen.

Die ersten Eindrücke zu »Darksiders 2« lassen damit nicht nur auf ein sehr solides Hack-und-Schlit-Werk hoffen, sondern auch auf ein bärenstarkes Rollenspiel. Und vor allem erneut gigantische Kämpfe mit überdimensionierten Bossen. Ob die neu aufgelegte Story aber tatsächlich ein weiteres Mal zündet und Tod so charismatisch überkommt wie Krieg? Das wird sich 2012 zeigen.



JETZT ABONNIEREN!

**DEINS!
JETZT!**

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch Capcoms »MotoGP 10/11« dazu: die heißesten Zweiradrennen, welche die Xbox 360 derzeit zu bieten hat. Fünf fordernde Modi, präzise Steuerung, knackige Gegner und der Geschwindigkeitskick der Motorrad-Königsklasse schaffen Sternstunden für jeden Spieler mit Benzin im Blut! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du die ultimative Motorradsimulation »MotoGP 10/11« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

**360-LIVE-
8.7
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 Auslandsbedingungen 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 »MotoGP 10/11« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »MotoGP 10/11« verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »MotoGP 10/11« als Abo-Prämie dazu erhalten. USK: ab 0 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

**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 29.06.2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Juni 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 11	Electronic Arts
2	L.A. Noire	Rockstar Games
3	Duke Nukem Forever	2K Games
4	Assassin's Creed: Revelations (Vorbester)	Ubisoft
5	FIFA 12 (Vorbester)	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Juni 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Your Shape Fitness Evolved	Ubisoft
2	Alice: Madness Returns	Electronic Arts
3	L.A. Noire	Rockstar Games
4	Halo: Reach	Microsoft
5	Call of Duty: Black Ops	Activision

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War 3 (Vorbester)	Microsoft
2	Biohazard Revival Selection	Capcom
3	Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai
4	Steins;Gate	5pb.
5	Battlefield 3 Limited Edition (Vorbester)	Electronic Arts

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!

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

60%
Tendenz
Gimmick-Fans aufgepasst: Gamestop verkauft in den USA eine Nachbildung der »Retro Lancer«. Die handbemalte und knapp einen Meter lange Waffennachbildung ist exklusiv bei der Videospiel-Kette für rund 100 Dollar zu haben.

Einschätzung | sehr gut



BATTLEFIELD 3

2 Hersteller | Electronic Arts

50%
Tendenz
Auf der E3-Spielemesse räumte »Battlefield 3« über 40 verschiedene Preise der Fachpresse ab, darunter viele Auszeichnungen für »Bester Shooter« und »Beste Grafik«.
Einschätzung | sehr gut



HALO 4

3 Hersteller | Microsoft

50%
Tendenz
Natürlich führt Microsoft die »Halo«-Serie weiterhin fort. »Halo 4« fungiert als der erste Teil einer zweiten Trilogie – »Star Wars« lässt grüßen.
Einschätzung | sehr gut



- 4 Assassin's Creed: Revelations
33% Einschätzung | sehr gut
- 5 Batman: Arkham City
20% Einschätzung | sehr gut
- 6 Mass Effect 3
20% Einschätzung | sehr gut
- 7 Halo: Combat Evolved Anniversary
20% Einschätzung | sehr gut
- 8 Modern Warfare 3
17% Einschätzung | sehr gut
- 9 FIFA 12
13% Einschätzung | sehr gut
- 10 Forza Motorsport 4
13% Einschätzung | sehr gut

DAS-SPIEL-ICH-AM-LIEBSTEN-CHARTS DIE MEIST GESPIELTEN GAMES UNSERER LESER

HALO: REACH

1 Hersteller | Microsoft

40%
Tendenz
Man soll ja bekanntlich nur Statistiken Glauben schenken, die man selbst gefälscht hat. Die auf Bungie.net klingt aber auf jeden Fall glaubwürdig: Alle 24 Stunden werden weltweit durchschnittlich etwa 1,7 Millionen »Reach«-Partien ausgetragen. Wow!
360-Wertung | 9.0



L.A. NOIRE

2 Hersteller | Rockstar Games

28%
Tendenz
Schon gewusst? Aaron Staton, der Darsteller, der Detective Cole Phelps verkörpert, ist am besten bekannt für seine Rolle als Ken Cosgrove in der TV-Serie »Mad Men«.
360-Wertung | 8.8



DIRT 3

3 Hersteller | Codemasters

24%
Tendenz
Die hier fahrbare »Gruppe B« wurde bereits 1986 abgeschafft. Grund: zu viele Crashes und der tragische Unfalltod von Henri Toivonen und seinem Beifahrer Sergio Cresto.
360-Wertung | 8.8



- 4 Battlefield: Bad Company 2
24% Wertung | 8.9
- 5 Alice: Madness Returns
20% Wertung | 8.7
- 6 FIFA 11
20% Wertung | 9.0
- 7 Final Fantasy 13
16% Wertung | 9.3
- 8 Call of Duty: Black Ops
12% Wertung | 9.2
- 9 Brink
12% Wertung | 7.3
- 10 Dragon Age 2
12% Wertung | 8.8

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Note 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

ALICE: MADNESS RETURNS

1

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
8.8
360-Live-
Wertung
8.7

DJSideWinder: »Alice übertrifft meine Erwartungen. Bin vollkommen begeistert, auch vom PC-Remake. Ich hab Riesenspaß beim Spielen, von daher gebe ich 8.8«



SHADOWS OF THE DAMNED

2

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
8.0
360-Live-
Wertung
8.4



SaschaAsh: »Ein abgedrehter, aberwitziger Höllentrip der ganz besonderen Art, in dem auch ordentlich die rote Suppe spritzt. Mit herrlichen Bosskämpfen und viel Abwechslung.«

F.E.A.R. 3

3

Hersteller | WB Games

Leser-
wertung
7.7
360-Live-
Wertung
8.2



DerSpieler 187: »F.E.A.R. 3 ist nur noch ein 0815-Shooter. Wo ist der Horror geblieben? Die Story um Alma und ihre Söhne läuft nebenbei, ohne dass man wirklich was davon mitbekommt.«

4 Duke Nukem Forever

Hersteller | 2K Games

Leser-Wertung | 7.5

360-Live-Wertung | 8.6

BlackStone: »Solider Singleplayer-Modus und grottenschlechter Multiplayer-Modus! Nicht das, was man sich nach so vielen Jahren erwartet hat. Ich gebe 7.5«

5 Hunted: Die Schmiede der Finsternis

Hersteller | Bethesda

Leser-Wertung | 5.0

360-Live-Wertung | 8.2

Gerrit: »Ich war an vielen Stellen – selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad – überfordert und ohne Plan, wie ich der Gegnerhorden Herr werden soll.«

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

MODERN WARFARE 3

1

Hersteller | Activision

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5

Prototype: »Ich bleibe optimistisch. Das bisher Gezeigte war zwar nur aus dem Singleplayer-Modus, aber es sah fantastisch aus. Das Hauptaugenmerk wird jedoch wieder auf dem Multiplayer-Modus liegen.«



TOMB RAIDER

2

Hersteller | Square Enix

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
8.5



CROK ODILE: »Tomb Raider wird endlich mal ein Adventure-Game, das man länger spielen wird. Ich bin jetzt schon begeistert von der jungen Lara und ihrem Survival-Trip.«

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

3

Hersteller | Ubisoft

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
7.5



SaschaAsh: »Stell's mir wie einen typischen Action-Ballerfilm vor – mit hoffentlich geiler Inszenierung, bei der man von einer Explosion in die nächste getrieben wird.«

4 Assassin's Creed: Revelations

Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.5

Heckinator: »Ezio hat für mich seinen Zenit überschritten. Ich möchte noch einmal ein Game mit Altair oder einem neuen Assassinen.«

5 Metro: Last Light

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial | 7.0

360-Live-Potenzial | 8.0

iDMR: »Fand Teil Eins durchaus gelungen, wenn auch nicht so gut wie die Buchvorlage oder vergleichbare Shooter. Aber Last Light hab ich auf jeden Fall auf dem Geigerzähler.«

✕ 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

DIE GRÖSSTE SPIELEMESSE DER WELT...

Hat die E3 deine Erwartungen erfüllt?

Passt schon, insgesamt bin ich ziemlich zufrieden.	51%
Auf jeden Fall. Es gab wieder tonnenweise tolle Games.	26%
Ich hatte mir weit mehr erwartet. Wo war der Hammer?	23%
Ich bin richtig enttäuscht. Die letzten Jahre waren viel besser	0%

ZU WELCHER FRAKTION GEHÖRST DU?

»Modern Warfare 3« oder »Battlefield 3«?

Natürlich »Battlefield 3«, ich bleibe beim Klassiker.	43%
Ich werde mir beide Spiele kaufen, ist doch logisch.	23%
Für mich gibt's keinen anderen Shooter als »Modern Warfare 3«.	23%
Keines, beide Serien sind unglaublich überbewertet.	11%

ENDLICH IST »DUKE NUKEM FOREVER« DRAUSSEN!

Hat der Duke deine Erwartungen erfüllt?

Ich muss es erst noch spielen	52%
Nein, ich finde es schlechter als erwartet	24%
Ich bin vollends zufrieden	10%
Hier und da hätte es besser sein können, passt aber	9%
Meine Erwartungen wurden sogar übertroffen	5%

RAGE

Atombomben schmelzen menschliche Körper, fiese Aliens stampfen ganze Städte ein, und Zombies schlurfen hirnfressend durch Straßenschluchten. Wenn's nach Videospiel-Designern ginge, dann wäre die Welt schon hunderte Male untergegangen. Im Oktober dürfen wir nun eine gepflegte Apokalypse in Regie von id Software erleben, 30-Meter-Mutanten, verstrahlte Wahnsinnige und schräge TV-Shows inklusive. 360 Live hat das Armageddon-Irrenhaus schon mal angespielt...

kurz&knapp

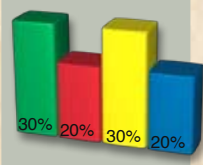
Hersteller |
Bethesda
Entwickler |
id Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Unglaublich schöne Action-Kost der Macher von »Doom 3«, die den Helden in eine brutale »Mad Max«-Welt verfrachtet.

das ist drin

- Schießen
- Fahren
- Basteln
- Äh... Schießen



Der Kugelhagel will nicht enden. Wie bei einem Regenturm prasseln die Geschosse auf die Stahlkiste ein, die als Deckung herhalten muss. Ein Feuergefecht mitten in einem heruntergekommenen Gefängnis in der Einöde einer zerstörten Welt. Funken und Metallsplinter stäuben bei Treffern durch die Luft. Die schweren Schritte der Metallstiefel der Authority-Soldaten klingen wie Donnerhall, als sie sich unter Dauerfeuer nach vorne arbeiten. So geht's nicht weiter: raus aus der Deckung und selbst Zunder gegeben. Krawumm! Es flirrt im Gehörgang, als die Schrotladung auf die Rüstung der Krieger trifft. Ein weiterer Schuss sprengt eine der Panzerplatten ab. Jetzt das Sturmgewehr rausgeholt und draufgehalten. Ein Geräusch wie ein Steak im Fleischwolf zeigt: Ja, der Typ ist gleich hin. Aber die Kerle geben trotzdem nicht auf. Was für ein Kampf; was für ein Shooter!

Dies sind nur einige der Eindrücke beim Handanlegen an »Rage«, dem neuesten Game von id Software, den Erfindern von Spieleserien wie »Doom« und »Quake«. 360 Live hat einige Missionen Probe spielen dürfen und anschließend mit dem Leitenden Designer Tim Willits über diese Erfahrung gesprochen. Dabei zeigt sich: »Rage« ist tatsächlich mehr als nur ein einfacher Ego-Shooter...

ALLES TOT

Die Welt von »Rage« drückt es dem Spieler direkt ins Gesicht: Hier ist etwas gründlich schiefgegangen. Atomkrieg, Umweltkatastrophe oder waren's vielleicht Außerirdische, die die Welt zugrunde richteten? »Ausnahmsweise nicht«, sagt Tim Willits. Stattdessen



Der Spider-Bot: ein nützlicher Helfer für den Ödland-Kämpfer. Steht ein Gegner direkt vor ihm, attackiert der kleine Roboter auch mit den Vorderläufen.





Verdammt hässlich. Die Mutanten in »Rage« sind echt keine Augenweide: Eiterbeulen, Wucherungen und so manch überflüssiges Auge entstellen ihre Körper.

» Atomkrieg, Umweltkatastrophe oder waren's vielleicht Außerirdische, die die Welt zugrunde richteten? «



Die Dead City ist eine der großen Städte in Rage: eine verlassene Metropole mitten im Nirgendwo, die den Mutanten anheimgefallen ist.

kollidierte der Asteroid »99942 Apophis« am 23. August 2038 mit der Erde. Sämtliche Abwehrprojekte, wie die Spreng-Sonde »Don Quijote« oder der massive Einsatz von raketentragenen Kernwaffen, brachten nichts: Der Felsbrocken schlug mit einer Kraft von 60 Megatonnen ein und verwandelte die Welt in nur 30 Sekunden in eine Einöde. Nur Wenige überlebten den folgenden Impact-Winter und rotteten sich in Siedlungen zusammen. Und in solch einer haust nun der Held. Ein Typ, der im Gegensatz zu anderen in einem sogenannten Arche-Projekt überlebte. Einem Bunker, in dem Hochbegabte die Katastrophe überdauern sollten, um den Planeten irgendwann neu zu bevölkern. Doch ist der namenlose Held zu früh erwacht und muss sich nun in der schrägen, von den »Mad Max«-Filmen inspirierten Welt durchschlagen. Und

✕ **Tim Willits**

IM GESPRÄCH

Unser Gastgeber und Gesprächspartner beim Probespiel ist Tim Willits. Schon seit 1995 arbeitet er Seite an Seite mit John Carmack bei id Software. Angefangen hat er als Level-Designer für die Frühwerke des Studios, zuletzt machte er sich als Leitender Designer für »Doom 3« verdient. Bei »Rage« fungiert er ebenfalls als Leitender Designer, sieht sich selbst aber als Mädchen für alles. Gleichzeitig ist er schon mit den Arbeiten an »Doom 4« beschäftigt, wo er als Ausführender Produzent agiert.



**SO SPIELT
SICH'S! DER
DESIGNER
PACKT AUS!**

Pump-Gun oder Pöff-Pöff-Pistole?

- +** Unglaubliche Grafik, grandiose Charakter-Animationen, lebendige Spielwelt, mitreißende Feuergefechte, charmanter Hang zu Trash-Einlagen, interessante Genre-Mischung
- Teils nachladende Texturen, bis dato etwas einseitiges Missions-Design, kleinere Logik-Fehler, noch kein Einblick in die offene Spielwelt



Nein, das ist nicht Sloth aus dem Film »Die Goonies«, sondern einer der hässlichen Ödland-Mutanten. Wieso der einen Traktorreifen am Hals trägt? Frag ihn doch!



Zwischen den Missionen setzt sich der Spieler hinter Steuer seines Wagens und kann's mit umherstreunenden Banditen aufnehmen.

die wird nicht nur von den friedlichen Überlebenden, sondern auch von Banditen und widerwärtigen Mutanten bevölkert – und zu allem Überfluss von einer selbst ernannten Weltregierung beherrscht. »Ein normaler Mensch wäre da verloren. Aber was den Helden besonders macht: Er ist wie seine einstigen Tiefkühl-Kameraden auch ein medizinisches Experiment und trägt kleine Roboter im Körper, die Nanotrites«, erklärt Willits. »Die heilen tödliche Verletzungen auf zellulärer Ebene und machen ihn stärker als Andere. Aber da ist noch mehr...«

WÜSTE UND BANDITEN

Die ersten erforschenden Schritte in der unwirtlichen Szenerie des Endzeit-Shooters lassen erahnen, wie sich der Held selbst gefühlt haben muss, als er seinen Bunker verließ. Man kann kaum die Augen von

der zerstörten, aber dennoch so schönen Umgebung der kleinen Überlebenden-Siedlung lösen. Die Dächer von Wellblechhütten schimmern im gleißenden Sonnenlicht; Staub zieht fahnenförmig an den Kanten von Baracken und Ruinen vorbei. Und ein junges Mädel steht lässig mit Staubschutzbrille auf der Stirn auf einem kleinen Gerüst. Geht der Blick in den Himmel, zeigen sich riesige Wolkenformationen – ansonsten nur kaltes Blau. Was für ein Anblick! Aber keine Zeit verschwenden, es gibt viel zu tun. So geht's die sandige Straße hinab zu einer heruntergekommenen Werkstatt. Der alte Mechaniker Dan Hagar soll dort Hilfe benötigen. »Ich könnte einen Boten brauchen, der mir einige Bauteile für einen Buggy von einem Kumpel in den Hügeln abholt«, schlägt der Kerl mit windgegerbtem Gesicht im dreckigen, einst hellbraunen Overall vor. Klar, warum auch nicht? Schließlich winkt für jede absolvierte Mission in »Rage« eine Belohnung – ähnlich wie in »Fallout 3«. Und in der postapokalyptischen Welt hat man ohnehin nichts Besseres zu tun. Anders als in den vorherigen Shootern der Kultspieleschmiede id Software geht's hier nicht strikt linear voran. »Rage« bietet stattdessen eine offene Welt mit Charakteren, die Missionen anbieten. Die können erfüllt werden, müssen es aber nicht. »Wir wollen zeigen, dass wir auch anders können«, sagt Willits dazu. »Wir mögen unsere bekannten Spieleserien natürlich immer noch. Aber warum nicht mal etwas



Nicht nur Taktik siegt, auch ein gekonnter Schlag mit der Armbrust kann Wunder bewirken.

Und außerdem?

- Spezielle Koop-Missionen für zwei Spieler online, per Splitscreen und via System-Link
- Die Autorennen des Spiels fungieren als Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Spieler
- Download-Inhalte für den Koop-Part sind so gut wie sicher
- Das Game erscheint aufgrund der gigantischen Spielwelt auf mehreren Disks
- Eine Auskopplung des Shooters ist seit November 2010 als App für iPhone und iPad zu haben
- Alle Vorbesteller erhalten die sogenannte »Anarchy Edition« des Spiels – mit virtuellen Extras, wie einer doppelläufigen Schrotflinte, roter Rüstung, Kampfhandschuhen und Rat Rod Buggy
- Erfolge? Sind natürlich unvermeidlich und wohl hauptsächlich in der Solo-Kampagne verteilt



» Einige der Wasteland-Bewohner sind Draufgänger ohne Verstand. Manche wissen selbst nicht, was sie gerade tun. «

Neues probieren?« So latscht der Held hier auch keineswegs nur zu Fuß durch die Pampa. Stattdessen wird auf motorisiertes Gefährt gesetzt. In diesem Fall ein recht heruntergekommenes Quad, das klingt wie eine Vespa mit Kolbenschaden. Einmal aufgefressen, wechselt die Kamera in die Rückansicht. Eine in die Spielwelt projizierte Pfeillinie zeigt das Ziel des Ausflugs an. Und dem gilt es zu folgen. Das kleine Gefährt steuert sich hervorragend, mit dem Stick wird es locker um Kurven manövriert; bei Druck auf die RT-Schultertaste zieht's gut an und wirbelt richtig

Staub auf. So geht's vorbei an felsigen Wänden, über einen staubigen Pfad und hinauf auf eine kleine Anhöhe, wo die notdürftig geflickte Werkstatt steht. Nur knapp über eine Minute dauert der Trip. Ein alter Kauz schraubt hier an einem V8-Motor herum, wischt sich mit dem dreckigen Ärmel Schweiß von der Stirn. »Ah, du kommst wegen der Wagenteile«, sagt er abgeklärt, wobei sein zerfurchtes Gesicht richtig mit Leben erfüllt wird. Er runzelt die Stirn, die Backen und Lippen bewegen sich und in den Augen schimmert es. »Leider sind dir ein paar Banditen zuvorgekommen.« Der Kerl wurde von den »Wasted« ausgeraubt: einer von acht Gruppierungen, die in der Einöde die Oberhand zu gewinnen suchen. Die »Wasted« sind Mechaniker und Säufer, vertreiben sich die Zeit damit, mit ihren aufgemotzten Wagen kostbares Benzin zu verheizen und sich das Leben mit selbst gebranntem Schnaps zu verkürzen. Stillecht haben sie sich in den Überresten eines zerstörten Beton-Staudamms eingenistet.

DOOM?

Das Quad vor dem Eingang zum Gangster-Nest abgestellt, zeigen sich die Wurzeln von »Rage«. Denn ab jetzt fühlt sich mancher id-Software-Fan in die frühen Werke des Studios zurückversetzt. Ausgerüstet mit Pistole und Schrotflinte wird der Posten der Gangster gestürmt. Deren Gegenwehr lässt nicht lange auf sich warten. Schon nach wenigen

Schritten in dem ruinenhaften Unterschlupf, der von zerstörten Fenstern, bröckelndem Putz und zerfallenen Möbeln gezeichnet ist, kommen die ersten Typen auf den Eindringling zugestürmt. In abgegrenzten Hosen schwingen sie unter bestialischem Geschrei Äxte und fucheln mit Pistolen. Das schockt! Vor allem, wenn ein solch Irrsinniger plötzlich aus dem Nichts auftaucht, von der Seite angesprungen kommt und dem Spieler die kreischende Fratze mit den fauligen Zähnen direkt in die Augen bohrt. Reflexartig tippt der Zeigefinger auf die LB-Schultertaste: Der »Wingstick«, ein dreiarmer Metall-Bumerang,

* Koop- und Renn-Action

DIE MEHRSPIELER-MODI

Bis dato hatte sich das »Rage«-Team über die Mehrspieler-Optionen des Shooters aus-geschwiegen. Jetzt lüftet sich jedoch der Nebel. So wurde endlich »Legends of the Wasteland« enthüllt, das den Koop-Part des Games darstellt. Während der Einzelspieler-Kampagne können Missionen dieses Modus freigeschaltet werden. Nimmt der Spieler zum Beispiel in einer Solo-Mission die Bomben-Basis einer verrückten Gang aus, wird entsprechend eine darauf aufbauende Koop-Mission spielbar: online, per System-Link oder via Splitscreen an einer Konsole. Zwischen neun und zehn solcher Koop-Missionen verspricht Macher Tim Willits. Im zweiten Modus, »Combat Rally«, treten bis zu sechs Spieler in einem Fahrzeug-Rennen der Apokalypse-Welt gegeneinander an. Kurs- und Streckenzahl? Noch Geheimsache.



✖ Bastelmeister

ALLES IN HANDARBEIT

Dass »Rage« nicht einfach ein tumber Ego-Shooter ist, das wird spätestens beim Druck auf die Back-Taste klar. Denn damit öffnet sich das umfangreiche Waffen- und Inventar-System des Games. Wie in einem Rollenspiel finden sich hier auf einer Seite in einem Raster angeordnet gefundene und erhaltene Gegenstände: von Bierflaschen über Elektroschrott, Zahnrädern, Verbandsmaterial hin zu Sprengpulver und vielem mehr. Auf einer weiteren Inventar-Seite: die Gegenstands-Schmiede. Hier kann der Spieler aus gefundenen Objekten neue nützliche Utensilien fertigen. Aus Verbandsmaterial und Flaschen von Antiseptika entstehen etwa Bandagen, die den Helden im hektischen Kampf sofort heilen. Aus Zahnrädern und Sprengstoff werden Schloss-Knacker gebastelt, die verriegelte Türen öffnen. Und auch der im Kampf so nützliche Kopf-ab-Bumerang, der »Wingstick«, darf aus gesammeltem Schrott selbst gefertigt werden. Freilich ist der Spieler nicht von Anfang an fähig, solch nützliches Gerät herzustellen. Stattdessen müssen die Baupläne hierfür erst gekauft oder gefunden werden. So lüchzt der Held einer Gang von Banditen etwa eine Anleitung für ferngesteuerte Autos ab, die eine dicke Ladung Sprengstoff mit sich herumfahren und auf Knopfdruck explodieren. Aber nicht alles, was man im Ödland findet, ist auch verwertbar, vieles davon ist tatsächlich nur Schrott. Immerhin: Für Bierflaschen findet sich immer ein Händler als Abnehmer.

surrt los und trennt dem Wahnsinnigen unbarmherzig den Kopf von den Schultern. Eine tolle Waffe, die vor allem fürs lautlose Töten taugt und – wie vieles im Spiel – selbst zusammengeschraubt wird. Ein paar krachige Schüsse aus dem Sturmgewehr lassen auch die restlichen Kerls Blut spuckend und taumelnd zu Boden gehen. Taktik? Strategie? Für diese Typen ein Fremdwort – auch der Spieler selbst braucht hier noch keine. »Du wirst immer wieder überrascht sein«, verspricht Willits. »Einige der Wasteland-Bewohner sind Draufgänger ohne Verstand. Manche wissen selbst nicht, was sie gerade tun. Und wieder andere sind geschulte Strategen und Könnern.« Zu Letzteren zählen die Soldaten der sogenannten »Authority«, zu Deutsch: die Autorität. Eine geheimnisvolle Vereinigung, die die Technologien der alten Zeit an sich gerissen hat – unter anderem Jetpacks und Energieschilder – und sich als neue Regierung der toten Welt aufspielt.

AB IN DEN KNAST

In einer weiteren Mission geht's also daran, eben diese Typen aufs Korn zu nehmen. Denn der Held wurde beauftragt, Captain Marshall, Anführer des Widerstands, aus dem Gefängnis der Authority zu befreien. Natürlich nicht gänzlich uneigennützig, denn der Held will auch herausfinden, welches Interesse die Authority an ihm selbst hegt. Seit er aus seinem Hyperschlaf erwacht ist, scheint ihm die Authority auf den Fersen zu sein. »Er ist ein Mensch aus einer anderen Zeit. Und die Nano-Roboter in

seinem Blut halten ihn nicht nur am Leben, sondern tragen auch das Geheimnis zur Weltherrschaft in sich«, erklärt der Leitende Designer. »Und das will die Authority natürlich in die Finger kriegen.« Denn die nebulöse Truppe ist auf dem besten Weg zur Allmacht, hat Waffen und Technologie aus alten Bunkern und Militärbasen hervorgeholt und ist damit eine vortrefflich ausgerüstete paramilitärische Einheit. In das Gefängnis der selbst ernannten Weltregierung einzudringen, ist daher alles andere als ein Kinderspiel und erfordert gänzlich anderes Vorgehen als bei den »Wasted«. Den Eingang in den Kerker, in dem die Truppe ihre Gefangenen festhält und an Mutanten experimentiert, bildet ein feuchtes Kellerverlies. Die Wände sind schwarz von Schimmel, Wasser rinnt von der Decke. Aber nur wenige Meter weiter zeigen sich leuchtende Metallplatten und meterhohe Metallobeliken mit grellen Neonröhren. Kabelbündel winden sich über den Boden, und ein stetes Surren dringt ins Spielerohr. Eine Frauenstimme quäkt über die Lautsprecher, Laser-Barrieren versperren Gänge. Per EMP-Granate sind die zuständigen Generatoren aber schnell lahmgelegt; so sind auch die Selbstschussanlagen keine Gefahr mehr. Ganz im Gegensatz zu den Heerscharen von Authority-Soldaten in dick gepanzerten Anzügen, die mit modernsten Maschinenpistolen und Energie-Schilden ausgerüstet sind. Von diesen ist der Held schon nach wenigen Minuten umzingelt. Wildes Drauflosstürmen? Nicht ihr Ding. Stattdessen gehen sie in Deckung, rücken paarweise vor, hechten zur Seite, flankieren und funken einander

✖ Brumm!

Ein erstes Anspielen der Autorennen zeigt schon jetzt: Hier steckt echte Action drin. Raketen fliegen, Buggys brettern gegen Wände, Explosionen über Explosionen. Wie Entwickler Tim Willits sagt, werden aber auch »Rennspiel-Idioten« Erfolge feiern können.

✖ Ödlandvermessung

Wie groß die offene Spielwelt von »Rage« ausfallen wird, darum macht der Leitende Designer noch ein Geheimnis. Vergleiche zu Games wie »Far Cry 2« und Co. will er nicht anstellen.

✖ Einfach schick

Die »id Tech 5« genannte Grafik-Engine von »Rage« zaubert schon jetzt Fantastisches auf den Bildschirm. Auch in »Doom 4« soll sie eingesetzt werden, an dem das »Rage«-Team nach Fertigstellung des Offene-Welt-Shooters mitarbeiten soll.



✖ Rollenspiel, Shooter...

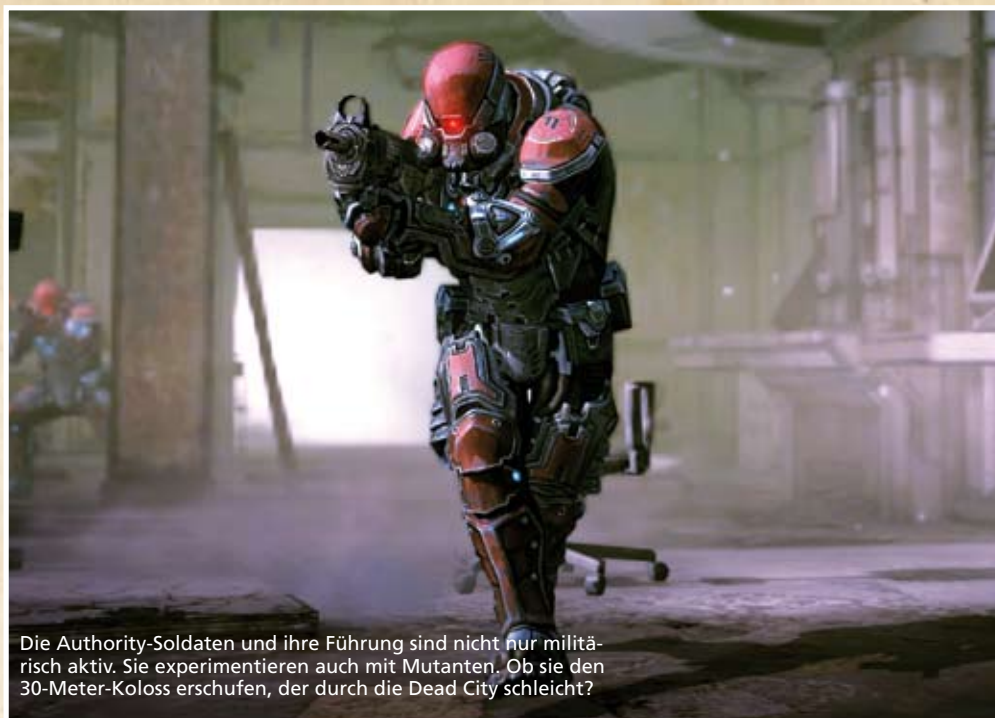
...WAS DENN NUN?

Eines ist klar: »Rage« will mehr sein als nur ein Ego-Shooter – nämlich auch Rollen- und Rennspiel. Ein gewagtes Experiment. Denn beim Anspielen vergisst man leicht, dass sich hinter der Back-Taste ein umfangreiches Inventar-System verbirgt, man im Spiel Spider-Bots, Heil-Packungen und mehr zusammenschustern kann. Und dass der Held plötzlich aus dem Nichts eben diese kiloschweren Kampf-Robos hervorzaubert, das vergeht man in einem Rollenspiel. In einem Shooter hingegen fragt man sich, wo der die gebunkert hat. In der Jackentasche? Wohl kaum. Ein Problem? Nicht unbedingt. Doch verkauft sich »Rage« derzeit noch zu stark als Shooter, erklärt zu wenig, was hinter der 1A-Grafikfassade steckt und was dieses Spiel an Mehr zu bieten hat.

» Rage dreht sich nicht nur ums Schießen. «

Kommandos durch. Dieses Gefecht hat nichts mehr mit den primitiven »Wasted« gemein. Hinter Kisten kann man erst mal durchschnaufen, doch ohne Feuerunterstützung geht's hier nicht weiter. Die gibt ein Spider-Bot, der übers Digipad ausgewählt und mit der RB-Schultertaste losgelassen wird. In Sekundenschnelle schraubt sich das viergliedrige, spinnenartige Metallgeschütz selbst zusammen und feuert drauflos. Dann noch einen kleinen Geschützturm zur Ablenkung aufstellen, raus aus der Deckung und selbst Zunder geben. Wo der Kerl den ganzen Plunder bunkert? Keine Ahnung, muss wohl einen ziemlich fetten Rucksack haben... »Rage dreht sich nicht nur ums Schießen, sondern auch darum, kreative Wege zu finden, mit Situationen fertigzuwerden«, meint Willits. »Wir haben Granaten, Roboter, Geschütze, ferngesteuerte Bomben, verschiedene Munitionsarten und noch vieles mehr, womit man spielen und experimentieren kann.«

So stecken die Rüstungen der Authority-Söldner zwar etliche Kugeln des Spider-Bots weg, ewig halten



Die Authority-Soldaten und ihre Führung sind nicht nur militärisch aktiv. Sie experimentieren auch mit Mutanten. Ob sie den 30-Meter-Koloss erschufen, der durch die Dead City schleicht?

sie dem Beschuss aber nicht stand. Unter dem zusätzlichen Feuer des Sturmgewehrs geht erst einer, dann ein zweiter zu Boden. Ein weiterer wird mit einem Elektropfeil aus der Armbrust ausgeschaltet. Er zuckt wie vom Blitz getroffen und sinkt schließlich zusammen. Doch dann rückt Verstärkung an: Zwei Authority-Trooper kommen mit Jetpacks durch ein Loch in der Decke gesegelt. Die Düsentriebwerke sprengen sich weg, hart setzen die Iron-Man-Verschnitte auf dem Boden auf und eröffnen sogleich das Feuer. Okay, das war's, das ist zu viel des Kugelhagels. Die Sicht verschwimmt – Spielende? Nicht ganz, stattdessen startet ein Mini-Game: Die Analogsticks müssen in vorgegebene Richtungen gedreht werden, um den Defibrillator im Brustkorb des Helden anzuschmeißen. Schock, einmal. Zweiter Schock. Dritter Schock. Beim vierten weilt der Held endlich wieder unter den Lebenden – und rächt sich sogleich für die zersiebte Lederrüstung.

BIOSHOCK TRIFFT MAD MAX

Wurde die Rache verübt, lassen sich Überreste der Gegner und Umgebungen im Stil von »Bioshock« nach Nützlichkeiten durchsuchen: Munition, Verbandsmaterial, Schrott, Elektroteile und mehr wandern ins Inventar. Das wirkt für einen id-Shooter erst mal ungewohnt, macht aber Sinn. Denn »Rage« kommt, wie Willits anmerkt, komplexer daher, als manche denken. Viel Nützliches, wie etwa der Spider-Bot, neue Munitionsarten und auch Standgeschütze, wird selbst fabriziert – mehr dazu im Kasten »Bastelmeister«.

Zu den meist recht bleihaltigen Standard-Missionen kommen »Flatout«-gleiche Autorennen mit selbst zusammengeschusterten Wagen, die nach Belieben angepasst und mit Waffen ausgerüstet werden dürfen: Buggys, Geländetrucks und PS-starke Muscle Cars wie der Cuprino sind schon sicher. Dazu die offene Welt, die verschiedene Orte miteinander verbindet, etwa die Siedlung Wellsprings mit der zerstörten Großstadt Dead City. Leider war von Letzterer bisher noch nichts zu sehen. »Wir arbeiten hart daran, bis zum Erscheinen die letzten Puzzleteile zusammenzufügen. Die Hauptarbeit haben wir aber bereits hinter uns.« Sollte sich all das gut ineinanderfügen, dann steht mit »Rage« einer der Kandidaten für das Spiel des Jahres ins Haus. Ein Game, das beweist, dass die kultige Spieleschmiede id Software ihrem Ruf immer noch gerecht wird und das Zeug dazu hat, die Spieleindustrie einmal mehr aufzurütteln. Id zeigt, wie ein moderner und trotzdem traditionsbewusster Ego-Shooter auszusehen hat.

Michael Förtsch

Auch nicht ungefährlich sind die Anhänger des Ghost Clans: Verrückte, die schrille Rituale und Blutopfer zelebrieren und sich lautlos anschleichen können.



360 LIVE sagt...

Schon jetzt eines der schönsten Spiele 2011. Aber offensichtlich auch spielerisch ein Shooter-Traum!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

**DER CALL OF DUTY-KILLER!
ERSTMALS GESPIELT:
MEHRSPIELER IM CHECK**



kurz&knapp

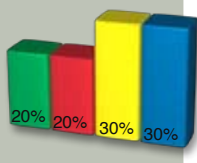
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | DICE
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Großangriff auf »Call of Duty«: mit Fahrzeugen, Realismus und der edelsten Grafik 2011.

das ist drin

- Panzerschlachten
- Mittendrin-Gefühl
- Realismus-Granate
- Grafikkombi



Kugelhagel statt Liebe. Explosionen statt Eiffelturm-Romantik. Paris brennt, 360 Live spielt Feuerwehr und enthüllt nebenbei alles, was du wissen musst zum Mehrspieler-Modus der Zerstörungorgie »Battlefield 3«. Motto: Schöner, größer, taktischer als »Modern Warfare 3«.

BATTLEFIELD 3

Es ist ruhig, verdammt ruhig. Nur ganz allmählich dringt in den ersten Sekunden der neuesten »Battlefield 3«-Präsentation das Klackern der schweren Ketten des M1-Abrams-Kampfpanzers ans Ohr; hört man das Zischen von vorbeischießenden F16-Kampffjets; und sieht den Staub, wie er sich auf die Gefechtsbrille legt. Corporal Jonathan Miller ist sichtbar nervös, guckt sich zur Beruhigung noch mal den Plastik-Dino seines Sohnmanns an. »Hör auf rumzuspielen, Miller«, ermahnt der Teamkollege per Funk. Und fügt aufmunternd hinzu: »Zum Geburtstag des Kleinen werden wir zurück sein.« Dann sucht der Kamerad Schutz in der Luke des 61 Tonnen schweren Kolosses. Schon hier wird klar: Unglaublich, wie scharf das alles aussieht! Die gleißende Sonne raubt die Sicht. Im Hintergrund eine kilometerweit gen Himmel ragende Rauchwolke. Am Boden plastische Spuren anderer Panzereinheiten, die gleichsam den vorbeischwirrenden, prächtig animierten Helikoptern nur eines verheißen: Gleich geht richtig die Post ab. Und ja, keine 90 Sekunden später bist du mittendrin in einer beklemmenden Panzerschlacht, die sich realistischer anfühlt als alles, was 360 Live in diesem

Genre bis dato zu Gesicht bekommen hat. Keine von A bis Z durchgeskriptete Hollywood-Action Marke »Modern Warfare 3«. Vielmehr ein düsterer Kriegsschauplatz, in dem verletzlich wirkende GIs in Stahlungetümen ihren Knochenjob verrichten. Und wenn dann auch noch der erste eigene Abrams getroffen wird und Kollegen mit letzter Kraft aus brennenden Wracks robben, ist die Illusion des modernen Krieges perfekt.

TAKTIK IN DER STADT DER LIEBE

Acht mit zahlreichen Wow!-Momenten gespickte Minuten danach: Der vorspielende Produzent Patrick Bach hat die Basis der PLR-Rebellen erfolgreich ausgeräuchert und eingenommen. Die Einzelspieler-Präsentation ist vorbei, die anwesenden Journalisten allesamt von den Socken. Jetzt heißt's endlich selbst Hand anlegen – im Mehrspieler-Modus. Während Sergeant BK vom 360 Live Marine Corps gerade die Kopfhörer aufsetzt, flirrt in Paris bereits die Luft. Russische Elitekommandos haben den Place de la Bourse, das Finanzzentrum der Stadt, in ein flammendes Inferno verwandelt: Feuer schlägt aus den Büros



Wer gezielt die Deckenbeleuchtung ausknipst, ist gleich doppelt im Vorteil. Einmal weil der Feind zunächst nichts sieht, zum anderen weil man ihn nun mit einer Taschenlampe zusätzlich blenden kann.

✖ Frostbite Engine 2

ZERSTÖRUNG IN DREI ZÜGEN

Insgesamt wartet die »Frostbite 2«-Engine mit drei Zerstörungsgraden auf. Stufe drei lässt ganze Bauwerke in sich zusammenfallen. Der Fairness halber wird das im Mehrspieler-Modus jedoch nicht möglich sein, schließlich könnte ein einziger Spieler sonst mit einem Panzer oder Jet ganze Levelabschnitte binnen Sekunden unpassierbar machen. In Xbox-Live-Schlachten greifen folglich nur die übrigen beiden Zerstörungsgrade. Heißt: Spieler dürfen weiterhin kleinere Bauten und Wände einreißen. Mit Panzern also genau wie in »Bad Company 2« etwa Löcher in Hausfassaden schießen, damit sich hinter Fenstern keine Scharfschützen mehr verschanzen können – das wäre der mittlere Zerstörungsgrad. Der niedrigste umfasst dagegen nur kleinere Schäden, beispielsweise berstende Glasscheiben, splitternde Betonsäulen oder zerbröselnde Parkbänke. Das allerdings schafft nicht nur eine dichte Atmosphäre, sondern ist auch spielerisch wichtig. Wer etwa die Lampen in den Pariser U-Bahn-Tunneln zerstört, verdunkelt die Gänge und kann sich so einen Vorteil für sein Team erspielen. Vorausgesetzt, alle Mitstreiter haben vorher einen Taschenlampen-Aufsatz für ihre Waffe erworben.



Da ist ja noch einer: »Battlefield 3« macht jederzeit klar, dass man im Panzer für gleich mehrere Soldaten verantwortlich ist.

» Ist das ein Video? Vorgerendert vielleicht? Nein, ist es nicht! Wie gut Battlefield 3 wirklich aussieht, wirst du bereits auf der Gamescom erleben! «

der Börse, im Hintergrund das Wahrzeichen der Stadt – der Eiffelturm. US-Schützenpanzer feuern, die Geschosse schlagen ein, pflügen den ganzen Jardin du Palais Royal um. Erstmals spielt 360 Live den Rush-Modus, lädt den M4-Karabiner durch und muss auf der Karte »Operation Metro« einen Pariser Stadtteil zurückerobern, der in insgesamt vier Areale aufgeteilt ist. Beginnend in einem Park, in welchem Bänke, Mauern und Springbrunnen Deckung bieten, kämpft man sich durch bis zur Pariser Metro. Im U-Bahn-System angekommen, wird einmal mehr klar, dass nur Teamzusammenhalt zum Erfolg führen kann. Denn der Weg in den Passagierbereich führt über eine weitläufige Treppe – die wie-

derum haben russische Scharfschützen genauestens im Visier. Die Lösung: Rauchgranaten gen Treppe schleudern, warten, bis dichter Nebel genug Deckung bietet, dann Ingenieure losschicken, die ihrerseits die Sniper mittels Javelin-Raketenwerfer aus der Deckung treiben. Fünf nun losstürmende US-MG-Schützen mähen das verwirrte Feindpack nieder und geben gleichzeitig den nachrückenden Rangern Feuerschutz. Und die Nachhut der Russen? Um die kümmern sich die zu guter Letzt heranpirschenden US-Scharfschützen.

Das alles muss schnell gehen, nicht umsonst heißt der Modus »Rush«. Brilliant: Je tiefer der Spieler und seine Mitstreiter in die Schächte der U-Bahn abtauchen, umso mehr schwillt die Musik an, bekommt die Stimmung einen Hauch von Grusel. Hinzu kommt, dass es hier unten ziemlich dunkel ist – wohl dem, der sich vorher einen Taschenlampenaufsatz für seine Knarre gekauft hat. Nicht nur weil man dadurch besser sehen kann und es schlichtweg fantastisch aussieht, wenn zwölf Lichtkegel durch die Dunkelheit tanzen. Nein, auch taktisch macht diese Waffenverbesserung Sinn. So lassen sich Gegner beispielsweise blenden und kurzfristig irritieren – dann ein Kopfschuss und gute Nacht!

Hat sich jemand eine Kugel eingefangen, klappt der Wiedereinstieg ins Spiel wie gewohnt reibungslos, allerdings leicht verändert im Gegensatz zu »Bad Company 2«. So darf sich jeder Spieler jederzeit selbst zum Truppführer ernennen, dem sich dann bis zu drei Mitstreiter anschließen können. Der Clou: Der Truppführer wird zum mobilen Wiedereinstiegspunkt – stirbt er, muss sich das ihm zugehörige Team von einer hinteren Position wieder zur Front vorarbeiten. Da die Karten sehr groß sind, geht dadurch jedoch logischerweise wertvolle Zeit verloren, die der Feind in der Regel zum Gegenangriff nutzt. Ebenfalls Adrenalinfördernd und wichtig für die Balance: Truppführer werden für den Feind mit einem Stern markiert. Diese Aspekte in Kombination werten den Gedanken des koordinierten Teamplays massiv auf.

DIE KLASSEN: VIER MUSKETIERE

Ähnlich wie in »Battlefield: Vietnam« setzen die schwedischen Entwickler einmal mehr auf nur vier Ausrüstungs-Kits, die den Klassen Ranger, Scharfschütze, Ingenieur und MG-Schütze entsprechen. Das Besondere? Jede Klasse taugt zugleich als Angriffseinheit. Klar kann der Sani noch Fleischwunden

Schlachtfeld der Zukunft oder Old-School-Action?

- + Mehrspieler-Karten wechseln oft ihr Layout, was regelmäßig neue Strategien erfordert; umwerfend schön inszeniert, intelligent designt
- Keine Kampfjets in den Modi Rush und Team-Deathmatch, keine zerstörbaren Häuser im Mehrspieler-Modus – schade!



Dieser Shooter sieht einfach nur irre aus! Vor allem die Rauch- und Lichteffekte überwältigen. Auf Konsole soll's allerdings nur mit 30 Bildern pro Sekunde laufen.

verarzt, dank M16A2-Sturmgewehr aber gleich dem MG-Schützen an der Front mitmischen. Der Ingenieur bleibt dank SMAW-Raketenwerfer weiterhin der Spezialist zum Panzerknacken, hat mit dem M4-Sturmgewehr aber auch ein präzises Werkzeug zum unkomplizierten Ausknipsen von Gegnern aus Fleisch und Knochen im Marschgepäck. Die Ranger-Klasse wird dagegen einmal mehr Profis vorbehalten sein. Denn: Wer mit dem Mk11-Scharfschützengewehr treffen will, muss sich blitzschnell auf den Boden werfen und per Knopfdruck die Luft anhalten. Schüsse aus der Hüfte gehen meist daneben – dafür sind Präzisionswaffen eben nicht gemacht. Um dieses Manko etwas auszugleichen, darf der Sniper jedoch wieder eine UAV-Drohne starten, die Feindbewegungen zuverlässig auf dem Radar markiert. Blicke noch die Unterstützungsklasse respektive der MG-Schütze. Er behackt den Feind bevorzugt mit einem modifizierten M249-Maschinengewehr samt Präzisionsvisier, was ihn zu einer gefürchteten Kombination aus Nah- und Fernkämpfer werden lässt. Außerdem kann das »Frontschwein« neuerdings Munitionspakete verteilen. Diese und weitere Faktoren in einen Topf geworfen, spielt sich »Battlefield 3« nun insgesamt noch eine ganze Ecke taktischer als »Bad Company«. Nicht zuletzt weil Entwickler DICE immer wieder versucht, das Element Teamplay voranzutreiben. Etwa mit einer Punktetabelle, die sich in eine Solo- und eine



Jets am Horizont: Kampffjets und Bomber kommen allerdings nur auf den großen Karten des Eroberungsmodus zum Einsatz.



Und außerdem?

- Eroberungsmodus, Rush-Modus sowie Team-Deathmatch als Spielvarianten bestätigt
- Maximal zwölf Spieler pro Team; ob ein Koop-Modus vergleichbar dem »Spec Ops«-Modus aus »Modern Warfare 3« kommt, ist unklar
- Aller Voraussicht nach leider kein System-Link
- DICE will bald ein Xbox-360-exklusives Feature enthüllen – was das wohl sein wird? Panzerfahren und Jetfliegen via Kinect? Unwahrscheinlich. Vielmehr tippt die Redaktion auf einen für einige Zeit exklusiven Download-Inhalt

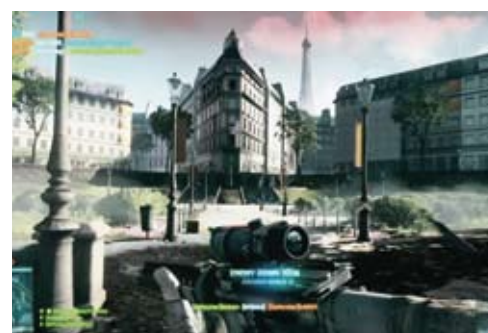


Teamstatistik unterteilt. Letztere sagt aus, wie oft jemand seinen Kameraden aus der Patsche geholfen, sie mit Munition versorgt oder geheilt hat. Da niemand als Egomane dastehen möchte, dürfte das ziemlich sicher für ein verstärktes Zusammenarbeiten der Spieler untereinander sorgen – selbst wenn sie sich gar nicht kennen.

Schön zudem, wie sich Sperrfeuer aufs Gameplay auswirkt. Gemeint ist der Kugelschlag in direkter Nähe einer Spielfigur. Folge: Der Bildschirm des von Salven Einkesselten wird für kurze Zeit leicht milchig, was ihm das Zielen sichtbar erschwert. Der Verursacher der Aktion erhält dagegen Bonuspunkte. Eine pfiffige Idee, denn so gibt DICE auch Spielern, die sonst keine Abschüsse verbuchen, das Gefühl, wichtig für ihr Team zu sein.

PANZERFAHREN UND GRAFIKPORNO BESTAUNEN

Leider hatte DICE bisher nur eine Mehrspieler-Karte im Gepäck, die zudem einen starken Fokus auf Infanterie-Action setzte. Lediglich ein einziges Fahrzeug war spielbar – der 360-Live-Mann verteidigte es mit seinem Leben. Das LAV-25A2 ist eigentlich ein amphibisches Aufklärungsfahrzeug des United States Marines Corps. Dank seiner dicken Panzerung und dem Tow-2-Raketengeschütz eignet es sich jedoch hervorragend als leichter Panzer. Fahren und gleichzeitig schießen ist ähnlich einfach wie in »Bad Company 2«. Da sich die Kamera ein Stück über dem Cockpit einpendelt, kann man sich außerdem sehr flexibel umschauen, präzise Gegner aufs Korn nehmen und selbst Feinde in weiter Entfernung mittels Raketenwerfer in die ewigen Jagdgründe schicken. Per Knopfdruck lässt sich ferner ein Thermalscanner aufrufen, der Feindbewegungen auch in unübersichtlichen Situationen zuverlässig anzeigt. Während der Anspiel-Session ist die erste Spritztour jedoch schnell vorbei – massive Panzer-



sperrern schützen das Pariser Börsenzentrum. Was Vehikel-technisch sonst noch ansteht? Helis, Boote und Jets sind in jedem Fall bestätigt. Speziell zu den Jets wird DICE konkreter: »Sie sind klarer Bestandteil des Eroberungsmodus, allerdings auch nur dort vorhanden.« Begründung seitens der Schweden: Kampffjets, die mit Schallgeschwindigkeit übers Terrain fegen, ergeben nur auf sehr großen Karten Sinn. Einleuchtend, findet 360 Live.

Und sonst? »Battlefield 3« ist schon jetzt mit weitem Abstand das schönste Spiel 2011. Ausschlaggebend hierfür: in erster Linie die Grafikpower der »Frostbite Engine 2«, die übrigens auch im neuen Game von Entwickler Danger Close – vermutlich »Medal of Honor 2« – Verwendung findet. Das Erstaunliche: Wo die meisten Mehrspieler-Shooter wie etwa »Halo: Reach« ihre technische Opulenz gegenüber der Kampagne leicht runterfahren, geben die Schweden noch mal Vollgas. Explosionen haben eine derartige Wucht, dass man sich instinktiv am Stuhl festhalten will. Dicke Rauchschwaden rauben glaubhaft die Sicht, überall kracht und scheppert es, als wäre man live dabei – in einer akustisch perfekten Abmischung, die ihresgleichen sucht.

Auf den Punkt gebracht: In Teil Drei trifft Grafikporno auf durch und durch anspruchsvolle Gefechte; in Arealen so riesig, dass schon einzelne Abschnitte davon in anderen Games als 24-Spieler-Karten durchgehen würden. Im September startet bereits die Beta – wer sich hierfür noch ein lauschiges Plätzchen sichern möchte, hält am besten nach der Tier-1-Edition von »Medal of Honor« Ausschau. Bis dahin: Resturlaub prüfen und für die Gamescom blocken. Dort nämlich darfst du dich erstmals live von den übrigen Qualitäten dieses Shooter-T-Rex überzeugen.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Unglaublich schön. Erstaunlich realistisch. Und richtig taktisch. Könnte der Shooter des Jahres werden.

HITPOTENZIAL

9.0 von 10

ALIENS COLONIAL MARINES

Angst vor dem Monster unterm Bett? Vollkommen zu Recht!

kurz&knapp

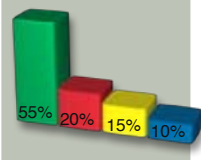
Hersteller | Sega
Entwickler | Gearbox Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der Nachfolger zum düsteren Film »Aliens« als Koop-Shooter – entwickelt mit Original-Sounds, -Sets und -Kulissen.

das ist drin

- Aliens
- Waffen
- Säure-Blut
- Finsternis



Es ist dieses unverwechselbare Pling-Pling-Geräusch, das einem den kalten Schauer über den Rücken laufen lässt. Das einem diese wohlige Gänsehaut auf den Armen bereitet und erahnen lässt, dass in wenigen Sekunden ein echter Schreckmoment bevorsteht. Dass etwas aus dem Dunkel hervorschießen und erbarmungslos zubeißen, die Zähne in menschlichem Fleisch versenken und dann wieder im Nichts verschwinden wird, wo es auf das nächste Opfer lauert.

Ja, dieses Pling-Pling des Motion-Trackers, des Bewegungsradars aus den »Alien«-Filmen, ist ein Garant für echten Grusel. Es ist im zweiten Teil der Horror-Science-Fiction-Reihe von 1986 das einzige Mittel für Heldin Ellen Ripley und die Marine-Infanteristen, um die lauernde Gefahr, die außerirdischen Xenomorph, auf dem Planeten LV-426 ausfindig zu machen. Denn die schwarzen, knöchigen Kreaturen lauern überall in der zerstörten Raumkolonie Hadley's Hope; jederzeit könnten sie aus Lüftungsschächten oder um die Ecke gekrochen kommen. Genau dieses Gefühl will nun der Koop-Shooter »Aliens: Colonial Marines« reanimieren und setzt daher nach dem Ende des zweiten und dritten Leinwandstreifens der Serie an.

AUF VERLORENEM POSTEN

Wie eine gigantische Fackel in stockdusterer Nacht schiebt sich das Raumschiff USS Sephora durch die Atmosphäre des Planeten LV-426. Doch nicht um zu landen, sondern um eine spektakuläre Bruchlandung hinzulegen. Felsbrocken splintern beim Aufschlag, die zentimeterdicken Stahlplatten des Schiffs verbiegen sich – bis es letztlich komplett auseinanderbricht. Ein ganz schlechtes Omen für den Beginn der Untersuchungs- und Rettungsmission, auf die jenes Schiff entsendet worden war. Denn die Besatzung der Sephora sollte eigentlich den Verbleib von Ripley und den Soldaten des Raumkreuzers USS Sulaco feststellen, der 2279 selbst zur Untersuchung der Vorkommnisse in der Kolonie Hadley's Hope geschickt wurde. Was ist passiert? Fans der Filme können sich entsinnen: Aliens, Facehugger, Blut, ein zerstörter Atmosphäregenerator und viele zerstückelte Leiber. Doch davon wissen die Marines nichts, die sich nach dem Crash aus ihren Kryo-Kammern an Bord der Sephora befreien. Der Spieler ist einer von ihnen. Etwas verwirrt machen sich die Soldaten daran herauszufinden, was zum Teufel hier los ist. Ihre Uniformen und metallenen M3-Anzüge sind von Kratzern überzogen und mit Aufklebern verziert. Einer von



Runner, Drones, Warriors und mehr: Bei den Alien-Arten halten sich die Macher meist streng an die Filme. Doch auch Eigenkreationen bevölkern den Planeten LV-426.



Und außerdem?

■ Die Kampagne ist sowohl allein, als auch mit vier Freunden via Xbox Live spielbar ■ Die Entwicklung des Games hat bereits im Jahr 2006 begonnen ■ Erfolge? Noch unter strengster Geheimhaltung

✖ Alles authentisch

MIT FOX' SEGEN

Wie Gearbox-Chef Randy Pitchfort verspricht, werden Fans der »Alien«-Reihe zumindest in Sachen Authentizität kaum etwas zu meckern haben. »Wir sind alle große Fans«, sagt er. »Und als solche möchten wir kein Schindluder mit Aliens treiben.« Daher haben die Entwickler alle Räder in Bewegung gesetzt, um das wahre Flair der Horror-Science-Fiction-Filme einzufangen.

Hierfür hat das Entwickler-Team selbst Zugang zum Archiv von 20th Century Fox bekommen, dem Filmstudio, das hinter den »Alien«-Streifen steht. »Von dieser Seite wurden wir sehr unterstützt und haben Berge von Material zur Verfügung gestellt bekommen«, erklärt der Entwickler. »Wir waren geradezu erschlagen von all dem, was wir verwenden konnten.« Durch Stapel von Set- und Kulissen-Entwürfen haben sich die Designer gewählt. Sowohl welche, die tatsächlich in den Filmen landeten, als auch solche, die von Regisseur James Cameron verworfen wurden. Dazu wurden Skizzen für die Geräte und Uniformen der Marines ausgegraben sowie die Original-Ausrüstungen entstaubt und digitalisiert, die bei den Dreharbeiten Einsatz fanden. Zudem sind alle Waffensounds im Spiel genau jene, die auch in »Alien« und »Aliens – Die Rückkehr« zu hören sind.



Oben: Vor allem Fans der Filme werden in »Colonial Marines« vieles wiedererkennen. Die Kulissen sind dem zweiten »Alien«-Film detailverliebt nachempfunden. Hier etwa im Hintergrund: der zerstörte Atmosphären-Generator.

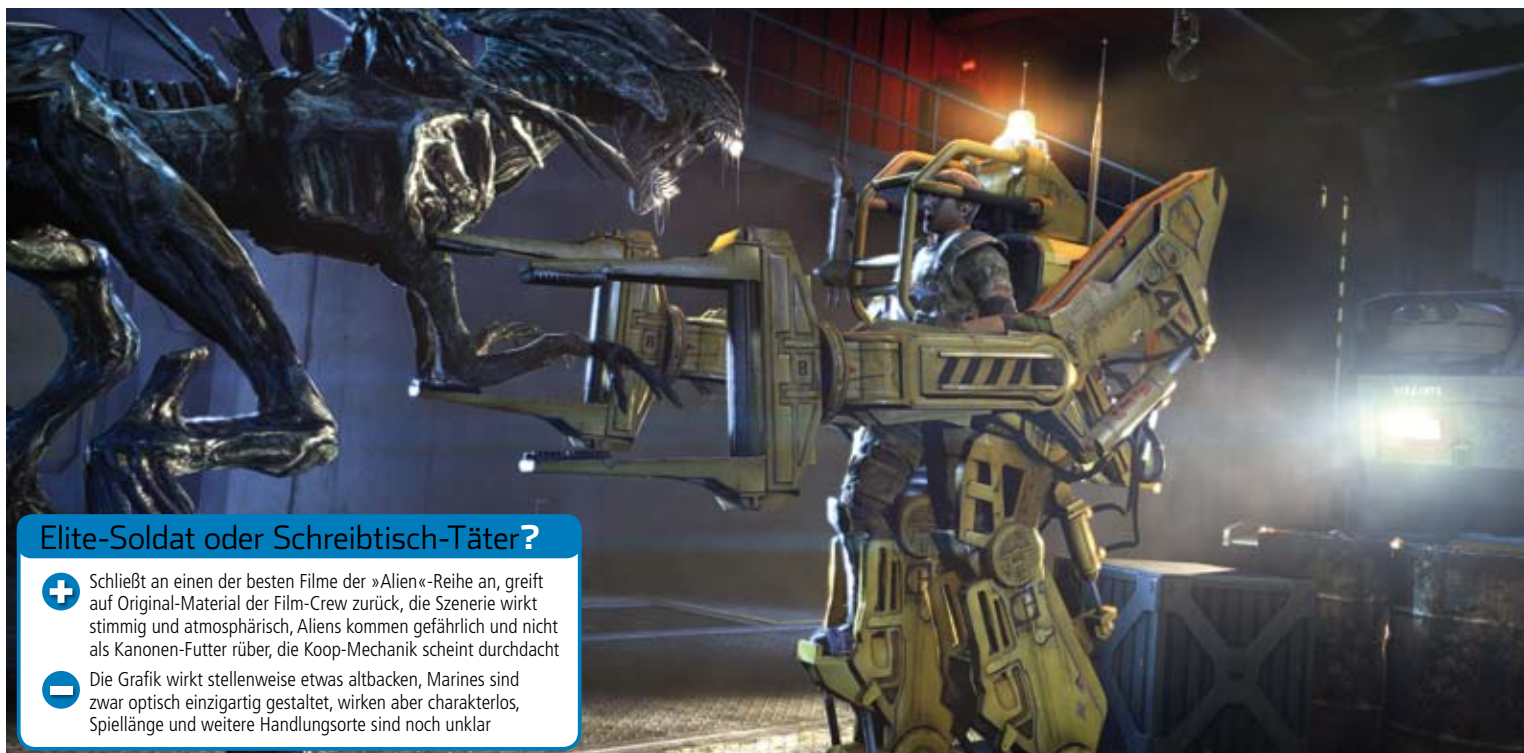
Unten: So einige der Marines gehen auf brutale, eklige und erschütternde Weise drauf. Abgerissene Köpfe, gebrochene Wirbelsäulen und zerfetzte Leiber sind da noch das Sanfteste. Was die USK wohl dazu sagen wird?



ihnen hat ein Päckchen Zigaretten mit einem Gummiband am Helm befestigt. Keiner von den Jungs gleicht dem anderen, jeder ist eine Persönlichkeit. So quatschen die Elite-Soldaten auch kräftig miteinander, während es durch das von der Notbeleuchtung rot erhellte Innere des havarierten Raumschiffs geht. »Hat einer von euch eine beschissene Ahnung, was eigentlich passiert ist?«, flucht einer der Marines. »Kein Schimmer. Ist aber auch verdammt noch mal egal. Lass uns erst mal hier rausfinden, bevor der ganze Dreck in die Luft fliegt«, antwortet ein anderer Soldat mit einem M41-Pulsgewehr in der Hand. Währenddessen wird hektisch durch die Gänge gerannt. Feuer quillt aus Gasleitungen, lose Kabel sprühen Funken und überall ist ein Zischen und Sirenenjaulen zu hören. Nur wenig später kommen die Marines ins Freie – wo es aber kaum einladender ist: Regen peitscht den Männern ins Gesicht, Wind pfeift und von Sonnenschein hat dieser Planet offensichtlich noch nie etwas gehört. Nur Sekunden später meldet sich der Radar der Soldaten mit dem markanten Tok-Tok, das sich schnell zum bedrohlich-hektischen Pling-Pling wandelt. Er zeigt: Irgendwas kommt auf uns zu...

KONTAKT!

...und so ist es auch. Per Tastendruck wird der Radar vom Gurt genommen und zeigt die sich nähernden Punkte. Waffe und Bewegungssensor gleichzeitig bedienen? Ist nicht drin. »Colonial Marines« lässt dir die Qual der Wahl: sehen, woher der Feind kommt? Oder die Waffe, wie's sich gehört, mit beiden Händen im Anschlag halten und mit dem Pling-Pling auskommen? Der Puls steigt und die Pump-Action-Schrotflinte ZX-76 wird gezückt. Eine gute Wahl! Denn schon kommen hinter den schroffen Felsen die ersten Xenomorph hervorgekrochen. Jene dünnen, schwarzen Wesen mit langem Kopf und tödlichem Knochenschwanz, das Gestalt gewordene Grauen aus dem All. »Feuer!«, brüllt einer der Kameraden. Da sollte man sich nicht zwei Mal bitten lassen. Der Säge-Sound des Pulsgewehrs erfüllt die Luft. Dazu das hochgradig ätzende Säureblut der Aliens und der knackende Laut, wenn ihr Chitin-Skelett bricht. Doch sind die Viecher nur schwer auf Distanz zu halten. Ganz plötzlich ist so eine Bestie da, geifert einem klebrigen Sabber ins Gesicht und faucht ohrenbetäubend. Beängstigend, wie die Jungs von Gearbox



Elite-Soldat oder Schreibtisch-Täter?

- +** Schließt an einen der besten Filme der »Alien«-Reihe an, greift auf Original-Material der Film-Crew zurück, die Szenerie wirkt stimmig und atmosphärisch, Aliens kommen gefährlich und nicht als Kanonen-Futter rüber, die Koop-Mechanik scheint durchdacht
- Die Grafik wirkt stellenweise etwas altbacken, Marines sind zwar optisch einzigartig gestaltet, wirken aber charakterlos, Spiellänge und weitere Handlungsorte sind noch unklar

die kranke Vorstellung vom »Alien«-Zeichner und -Erfinder H.R. Giger nachempfunden haben. Wie die harte Haut der Aliens im Regen feucht schimmert, wie ihre glänzend weißen Zähne messerscharf blitzen. Und wie nur einen Sekundenbruchteil später eine Ladung aus dem Schrotgewehr das garstige Monster brutal gegen eine Stahlplatte schleudert. Doch wird der Spieler in »Colonial Marines« nicht nur auf die Standard-Aliens treffen, die Gearbox »Warriors« getauft hat. Auch der verdammte schnellen Alien-Art aus dem dritten Film, kleinen Königinnen-Leibwächtern und einigen selbst erdachten Neuschöpfungen wird man sich stellen müssen. Eine davon kommt kurz nach dem Gefecht gegen die erste Alien-Ladung um die Ecke gewalzt: eine meterhohe Kreatur mit einem dicken Panzer-Kragen wie ein Triceratops, die direkt auf die geschockten Marines zusteuert. Schüsse aus Schrotflinte und Pulsgewehr zeigen da keine Wirkung, die Kugeln prallen einfach ab. »Rennt! Rennt!«, erklingt es im Hintergrund. Und das scheint eine vernünftige Idee zu sein. Vorbei an Felsen, Haufen von Metallschrott und ersten Gebäuden der toten Ko-

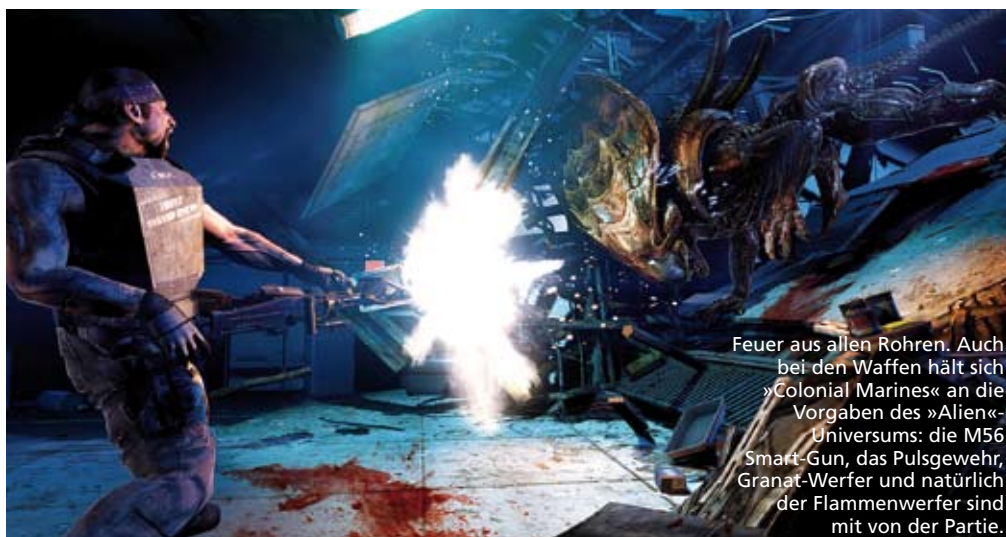
lonie verfolgt das »Crusher« genannte Ungetüm die Soldaten. Als die Marines gerade einen Kolonie-Eingang mit dicker Stahltür erreichen, bricht der Crusher donnernd und kreischend durch eine Betonruine. Tor zu! Ein dumpfer Schlag und die Sicherheitstür verbeult sich nach innen. Hier kommt das Vieh garantiert nicht durch.

LICHT AUS, SCHRECK AN

Im Schutze der Innenräume stößt der kleine Trupp auf einige Kollegen, die es ebenfalls aus dem Schiff geschafft haben. Schutz? Nein, der Schein trägt. Denn der Radar kündigt schon die nächste Welle an außerirdischen Biestern an. Und diesmal sind's noch ein paar mehr... Sie kommen unter dem Boden hervor, aus Versorgungsluken, dringen durch Löcher in der Decke ein. Da wird's Zeit, auf aufstellbare Automatik-Geschütztürme und einen Laderoboter-Anzug zurückzugreifen, wie man es aus den Filmen kennt. Nervenkitzel: Zwischenzeitlich verabschiedet sich bei diesem Gefecht auch mal der Strom, das Licht geht aus oder flackert unruhig vor sich hin. Grandios

inszeniert und ein echter Schocker, wenn einem ein Alien dann in der Finsternis ins Gesicht springt. Urplötzlich bricht auch noch eine Alienkönigin durch die Wand im Lagerraum, um mit ihrem fünf Meter langen Schwanz um sich zu peitschen. Wie ein Spielzeug drischt sie einen der Kollegen einfach gegen die Wand, dass kein Knochen in seinem Leib mehr auf dem anderen bleibt. Brutal. Gnadenlos. Ein hektisches Gerenne bricht aus, das trotz KI-Mistreibern ein Gefühl von Teamarbeit vermittelt: Befehle werden gebrüllt, die Kameraden rennen umher, kommen zur Hilfe, agieren selbstständig. Der Atmosphäre zuliebe werden einige der Jungs im Eifer des Gefechtes dann aber doch in geskripteten Ereignissen zerfetzt – urplötzlich von Krallenhänden in Schächte gezogen und von anspringenden Xenomorph enthauptet. So sieht Horror aus! Das Beste jedoch: Zu jeder Zeit – verspricht zumindest Gearbox – können bis zu drei Freunde diesem Trubel beitreten und die KI-Krieger ersetzen. Vor allem das macht »Colonial Marines« richtig interessant. Leider kommen die vier für die Spieler vorgesehenen Helden optisch zwar recht individuell rüber, sonst sind aber leider keine Unterschiede in Sachen Fähigkeiten oder Bewaffnung zu erkennen, wie ursprünglich zur Ankündigung 2008 versprochen. Trotzdem hat der Alien-Shooter das Zeug, ein Lichtblick für Fans der Film-Reihe zu werden. Denn was Gearbox und Sega bisher zeigen, macht auf jeden Fall Lust, die »Alien«-Filme mal wieder aus dem Schrank zu kramen, zu entstauben und sich auf dem Sofa mächtig zu gruseln.

Michael Förtsch



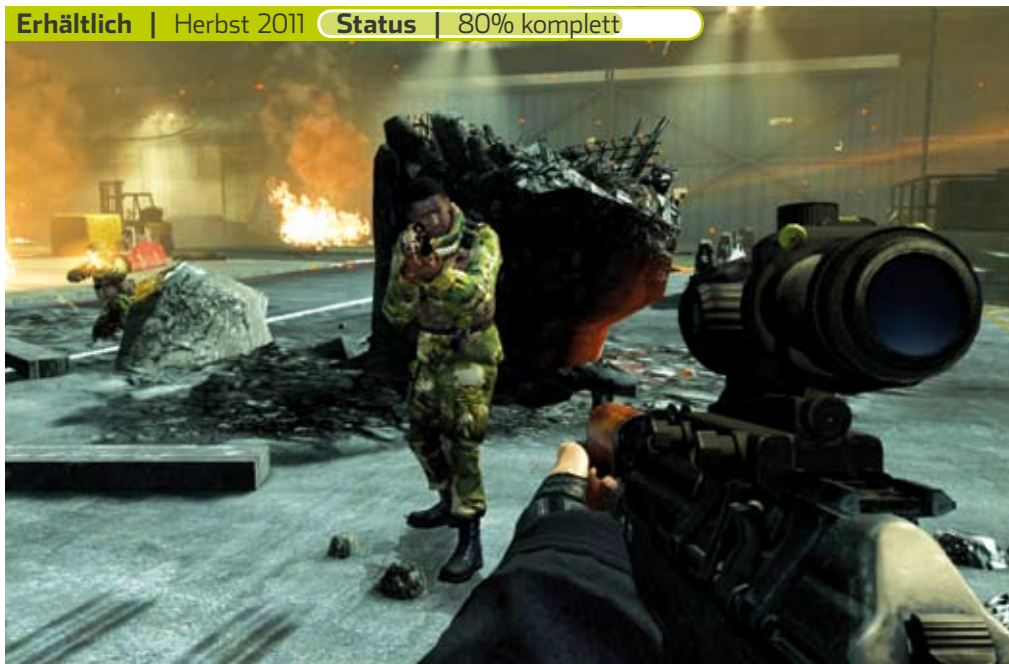
Feuer aus allen Rohren. Auch bei den Waffen hält sich »Colonial Marines« an die Vorgaben des »Alien«-Universums: die M56 Smart-Gun, das Pulsgewehr, Granat-Werfer und natürlich der Flammenwerfer sind mit von der Partie.

360LIVE sagt...

Darauf haben »Alien«-Fans lange gewartet. Und der erste Eindruck verspricht Gänsehaut und schwitzige HITPOTENZIAL. Finger. Hoffentlich enttäuscht Gearbox uns nicht!

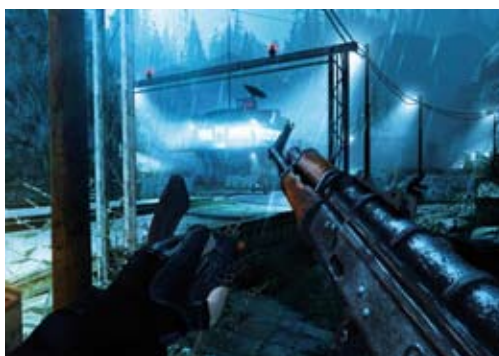
8.0 von 10

Erhältlich | Herbst 2011 | Status | 80% komplett



Geheimagent oder Straßenkehrer?

- +** Hält sich weitestgehend an die Originalhandlung von Spiel und Film, komplett neu gestaltete und recht schicke Grafik; knapp zehn Stunden Gameplay umfassende, von der Handlung unabhängige Zusatzmissionen und Herausforderungskarten
- Gezeigte Version wirkt noch unfertig, Gegner-KI noch etwas dämlich, Daniel Craig statt Pierce Brosnan – Goldeneye-Fans werden mit der Stirn runzeln, Mehrspieler-Details bis dato streng geheim



GOLDEN EYE 007 RELOADED

Martini. Geschüttelt, nicht gerührt. Mit Olive.

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler | Eurocom

Genre | Ego-Shooter-

Spieler | 1 - 16

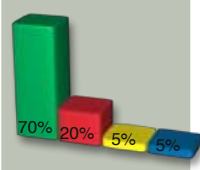
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Remake des großartigen N64-Shooters von 1997.

das ist drin

- Gordon's Gin
- Wodka
- Kina Lillet
- Kräftig schütteln



Erst im November 2010 durften sich Wii-Spieler über eine Neuauflage des Ego-Shooters »Golden Eye« freuen. Ein rundum gelungenes Remake des N64-Klassiker von 1997, mit großartiger Präsentation und fetzigen Mehrspieler-Möglichkeiten. Im Herbst 2011 soll nun eben dieser Titel – oder zumindest dessen Grundgerüst – die Xbox 360 infiltrieren. Auf einer Presseveranstaltung in München hat 360 Live schon mal die Walter PPK durchgeladen und eine erste Anspiel-Version begutachtet. Ergebnis? Hat Potenzial, obwohl Story und Machart diverse Unterschiede zum Originalfilm respektive -spiel aufweisen. So wurde »Golden Eye«-Darsteller Pierce Brosnan durch den aktuellen Bond Daniel Craig ersetzt, was die Macher mit dem Wiedererkennungswert für die Spieler und der modernen Gangart Craigs begründen. Sinnvoll? Eingeschworene Bond-Kenner runzeln zumindest die Stirn. Nächste Umstrukturierung: Die Handlung spielt nicht mehr um die Zeit des Kalten Krieges, sondern heute. Die übrigen Storykomponenten bleiben jedoch erhalten. Fiesling ist weiterhin Alec Trevelyan, die Bedrohung weiterhin ein Satelliten-gestütztes Waffensystem und Bond noch immer der Einzige, der dem drohenden Chaos gebieten kann.

Beim Anspielen wird Agent 360 sofort in den vierten von sechs Spielabschnitten geworfen. Genauer gesagt auf die russische Insel Severnaya, wo eine der Kontrollstationen der Orbitalkanone Golden Eye auf einem Berggipfel thront. Diese gilt es zu infiltrieren. Unterhalb des mit riesigen Satellitenschüsseln ausgestatteten Betonbunkers zoomt die Kamera durch den rieselnden Schnee, vorbei an Nadelbäumen und Wachen und hinein in die Ego-Perspektive von Daniel Craig, der im Nadelstreifenanzug auf seinen Einsatz wartet.

Wie in der Wii-Version gibt's zwei Möglichkeiten, das Game zu bestreiten. In bester Terminator-Manier oder schleichend mit List und Tücke. Auswirkungen auf den fest vorgeschriebenen Verlauf der Story hat der gewählte Ansatz jedoch nicht. Na dann los! Die ersten Schergen gehen still und leise über den Jordan: Ein kurzer Stick-Druck, schon prasselt ein Stakkato aus heftigen Handkantenschlägen auf die in weiße Tarnanzüge gehüllten Patrouillen-Einheiten hernieder.

Dann plötzlich: Ein mächtiger EMP-Strahl trifft die Basis, lässt einen vorbeirauschenden MIG-Jet abschmieren. Der unweit über Bond schwirrende Hind-Hubschrauber hat ebenfalls keine Chance, gerät ins Trudeln und

vergeht in einer gleißenden Explosion. Überall Metallteile, Feuer, Funken – sehenswert! Wie auch die nun folgende Schlacht: Denn sind die Vorposten erst mal alarmiert, ist über-eifrige Verstärkung nicht weit. Wohl dem, der Automatik-Bleispritzen Marke AK-47 oder MP5 zur Hand hat! Und wird 007 dann doch mal getroffen, reicht im Gegensatz zum Original von 1997 das typische In-Deckung-Gehen, um neue Energie zu tanken.

Kaum 12 Minuten warmgespielt, zieht der Präsentator mit einem Mal den Stecker – schade. Und ein weiterer Hinweis darauf, dass die gezeigte Version zuweilen noch sehr unfertig daherkommt. Gelingt jedoch der Feinschliff, dürfen Fans schon mal den Martini kalt stellen.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Könnte mit dem nötigen Feintuning einschlagen wie ein Volltreffer aus Bonds HITPOTENZIAL PPK.

7.5 von 10

Erhältlich | 2012 Status | 60% komplett

FAR CRY 3

Bock auf Inselkoller?

In was ist Jason Brody da nur hineingeraten? »Was geht hier nur für ein kranker Scheiß ab?«, muss sich der Fotograf denken. Dabei wollte er doch nur Urlaub mit seiner Freundin machen. Ab ins Boot, auf eine pazifische Tropeninsel und einfach mal am Sandstrand unter Palmen Drinks aus einer Kokosnuss schlürfen. Ja, und etwas die Seele baumeln lassen. Ist denn das so schwer?

Im Ego-Shooter »Far Cry 3« offensichtlich schon. Denn die Freundin von Brody wird gekidnappt, die kleine Jacht der beiden zerstört. Sofort macht sich der Mittdreißiger auf den Weg, muss dann jedoch feststellen: Das Urlaubs-Eiland ist ein Hort Wahnsinniger. Warum genau, zeigt eine verstörende Szene im Insel-Innen: Menschen mit einer Schlinge um den Hals baumeln an Bäumen. Kaltblütig wird eine am Boden kriechende Frau mit einem Kopfschuss getötet, und Leichen werden pietätlos in einen Fluss geworfen.

Und außerdem?

■ Nutzt eine überarbeitete Fassung der »Dunia«-Engine des Vorgängers ■ Entwicklung begann schon 2008, kurz nach Fertigstellung von »Far Cry 2« ■ Und die Erfolge? Ja, wird's geben, mehr ist noch nicht bekannt

Kurz: Die Bewohner des kleinen Eilands werden von Banditen brutal abgeschlachtet. Natürlich will Brody die erschreckenden Bilder mit seiner Kamera festhalten, wird dabei aber entdeckt – Momente später macht sein Schädel Bekanntschaft mit einem hölzernen Gewehrkolben.

Als Brody wieder zu sich kommt, ist er an einen Stein gefesselt und blickt zu allem Überfluss auf einen schrägen Typ mit Irokesenschnitt. Vaas heißt der total Irrsinnige, der mit ruhiger Stimme etwas von der Definition des Begriffs »Wahnsinn« faselt. Und verdammt, ja, in seinen Augen spiegelt sich wirklich etwas abartig Verrücktes. Sein ganzes Gesicht – hier perfekt dargestellt durch sehr lebendige Mimik – zeigt, dass er nicht mehr alle Tassen im Schrank hat. »Nein, nein, nein, bitte. Dieses Mal wird's anders sein. Entschuldige. Ich mag's nicht, wie du mich anschaust«, schreit der Kerl plötzlich und zerschlägt die Kiste, auf der er saß. »Du bist nicht ganz richtig im Kopf. Es ist nicht so, dass ich verrückt bin. Fick dich!«, brüllt Vaas weiter und stößt den Stein, an welchen Brody gebunden ist, in die Tiefe. Sofort zieht's den



Wo genau das Insel-Paradies liegt, das ist nicht bekannt. Doch lassen Flora und Fauna auf den pazifischen Ozean als Heimat der Wahnsinnigen schließen.

Machete oder Fischmesser?

-  Tolle Grafik, offene Spielwelt, charakterstarker Bösewicht, fantastisch lebendige Dschungel-Umgebung, harte und erbarmungslose Story, vielfältige Spielmöglichkeiten
-  Größe der Inselwelt noch unbekannt, könnte übertrieben brutal werden

kurz&knapp

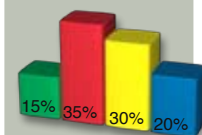
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montreal
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Weiterer Teil der »Far Cry«-Reihe, der die Fehler von Teil Zwei umgehen will und auf Insel statt Wüste setzt.

das ist drin

-  Ferien
-  Inselwelt
-  Verrückte
-  Waffen



3

✖ Ach, diese Palmen

DIE SPIELWELT

Kehrt »Far Cry« zu seinen Wurzeln zurück? Das könnten Kenner der Serie durchaus denken, spielte der erste Teil, der damals vom deutschen Studio Crytek entwickelt wurde, doch ebenfalls auf einer Insel. »Wir mögen das Insel-Flair«, sagt uns Dan Hay, Produzent des Games. »Diese Welt bietet uns ganz andere Möglichkeiten. Und trotz der Gewalt ist es immer noch ein wunderschöner Ort.« Insgesamt wird dieser Ort aus zwei Inseln bestehen. Ob, wann und wie zwischen diesen hin- und hergereist werden kann? Noch geheim. Doch verbergen sie ein düsteres Geheimnis, das über den Wahnsinn von Oberfriesling Vaas sogar noch hinausgehen soll.

1



✖ Pauschalurlaub

BANDITEN UND WAFFEN INKLUSIVE

1 **Wirklich viel** mag Hersteller Ubisoft noch nicht zur Story von »Far Cry 3« verraten. Wer sind diese Banditen? Was stimmt mit Bösewicht Vaas nicht? Und wieso ist Jason Brody offensichtlich der geborene Kämpfer? All diese Fragen wollen noch beantwortet werden.

2 **Klar hingegen:** Wie im Vorgängerspiel gibt's auch in diesem Game wieder reale Waffen. AK-47, AK-103 und auch das Scharfschützengewehr Dragunov SVD und ein Raketenwerfer sind mit dabei. Hinzu kommen Pistolen wie die Kimber Custom. Über das restliche Arsenal lässt sich nur spekulieren.

3 **Neben Schuss-** spielen auch Nahkampfwaffen eine große Rolle. So taugt die Machete für lautlose »Take-down-Attacken«, bei denen sich der Held mit dem Gigantomesser direkt auf die Gegner stürzt. Aber auch als Wurfgeschoss eignet sich die Machete hervorragend.

2



Fotografen in Richtung Abgrund, mitten hinein in ein tiefes Wasserloch, in dem zahlreiche Leichen treiben. Die Luft wird knapp, Brody immer panischer – eine extrem beklemmende Szene. Erst ständiges Hämmern auf die A-Taste bringt die Erlösung, lässt Brody schließlich durch eine kleine Grotte in Richtung eines rauschenden Wasserfalls flüchten.

Was jetzt folgt, ist eine brutale Rache-Aktion. Mit hartem Würgegriff schnappt sich der eben fast Ertrunkene die vor den tosenden Wassermassen patrouillierende Wache – sie hat keine Chance. Jetzt noch schnell die AK-103 einkassiert und ab ins Freie. Kurze Verschnaufpause. Und endlich Zeit, sich umzuschauen.

Einfach fantastisch, was Ubisoft Montreal hier für eine lebendige und atmende Welt geschaffen hat. Wasser rauscht Bergklippen hinunter, Palmen wiegen sich im Wind, Insekten surren umher, Vögel fliegen durch die Luft, zwitschern aus allen Baumwipfeln. Ein echtes Paradies – nur eben voller kranker Typen. Und die kriegen jetzt ihre Abreibung! Wenige Meter weiter findet sich bereits das Werkzeug dazu: eine Machete und eine Pistole Marke Kimber Custom mit Schalldämpfer. Ab jetzt liegt's am Spieler, wie er weiter vorgeht. Denn die Inselwelt bietet viele

Möglichkeiten. Kamikaze-gleich das Lager stürmen? Oder leise heranpirschen? Oder eine Kombination aus beidem? Alles möglich, wie Ubisoft in einer Vorführung demonstriert: Über einen kleinen Pfad lässt sich das Lager erreichen und eine der Wachen im Sprung mit gezücktem Riesenmesser niederstrecken. Harter Stoff. Ein weiterer Scherz wird mit einem Schuss aus der Pistole abgefrühstückt. Alternativ ist Chaos-Stiften eine Option: Gezielte Schüsse aus der AK auf einige Ölfässer lassen das halbe Lager und eine Brücke in Flammen aufgehen. Ziemlich spektakulär, wie sich die riesige Explosion in den Himmel frisst. Staub, Dreck, Holz und Fässer wirbeln durch die Gegend. Dann mit gezücktem Sturmgewehr einfach rein in den Irrsinn und draufhalten. Aber Achtung, wie schon der Held in »Far Cry 2« hält auch Brody nicht ewig viel aus. Hin und wieder den Kopf einziehen und blind aus der Deckung feuern ist Pflicht.

Einige mit Blei vollgepumpte Wachen später: Brody erspäht nur unweit entfernt einen abflugbereiten Helikopter. Die Rettung; die Möglichkeit, Hilfe zu holen. Vorwärts! Los! Ein beherzter Sprint. Der Staub, den der Heli aufwirbelt, nimmt kurz die Sicht. Dann rein und dem Piloten die Pistole an die Schläfe gepresst. »Heb ab, bring das Ding in die Luft. Mach

schon!« Und es geht los. Das surrende Gefährt schraubt sich empor, dreht ab. Doch mit einem Mal fegt eine Rakete dem Vehikel entgegen. Trifft das Leitwerk des Hubschraubers, der donnernd auf dem Boden aufschlägt. Als die Sicht wieder klarer wird, steht Vaas da. Er mustert Brody, hebt seinen Kopf und blickt ihm tief in die Augen. »Hab ich dir schon von der Definition von Wahnsinn erzählt?«, flüstert er ruhig.

Schräg, brutal und vielversprechend. Der erste Blick auf »Far Cry 3« betört nicht nur die Augen, sondern weckt tatsächlich den Kämpfersinn. Und die Lust, diesem Vaas eine zu knallen. Wunderbar.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Insel-Atmosphäre mit einem harten und charakterstarken Bösewicht. Könnte richtig gut werden!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

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

**KOMMT IN DEUTSCHLAND!
ENTHÜLLT UND GESPIELT:
DER BIEST-MODUS**



kurz&knapp

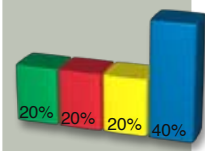
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Epic Games
Genre | Action
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Epics neueste Schlachtplatte, erstmals offiziell für Deutschland – und zwar uncut und mit 18er-Freigabe.

das ist drin

- Köpfe abschlagen
- Monster reiten
- Morgenstern werfen
- Taktiken ausbrüten

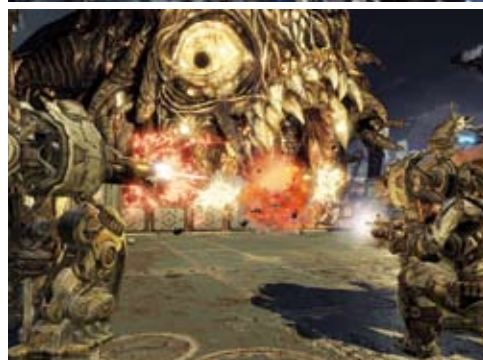


GEARS OF WAR 3

Erstmals verarbeitet 360 Live in der Kampagne Leviathane zu Fischgräten, bunkert sich im Horde-Modus ein und erklärt, warum die armen Locust dieses Mal auch ihren Spaß haben dürfen.

Eines Tages müssen übelriechende Locust in das Büro von Cliff Bleszinski gestürzt sein und mit Blut bemalten Schildern für ihre Rechte gekämpft haben. »Ist doch klar, die wollen auch mal die Coolen sein«, witzelt der stets gut gelaunte Chef-designer. Verdenken kann man's ihnen jedenfalls nicht, diesen Kreaturen, die seit Jahren von Kugeln zersiebt, Granaten zerfetzt, die umgefahren und übel ausgeknockt werden. Klar haben die keinen Bock mehr! Denn wer lässt sich schon gerne von Proleten mit baumstammstarken Oberarmen Tag für Tag und Nacht für Nacht mit Kettensägen in vier Hälften zerteilen. Ist schließlich nicht nur eine riesige Sauerei, sondern auch eine ziemliche Demütigung, speziell wenn dieser Obermacker der Marines – Marcus Fenix – einen am Boden kriechenden, lauthals winselnden Locust dann auch noch mit einem dummen Spruch abserviert.

Lange Rede, kurzer Sinn: Nach dem Motto »Mehr Rechte für Locusts« hat Epics Design-Guru Cliff Bleszinski 360 Live zum exklusiven Probezock des neuen Biest-Modus geladen. Der funktioniert im Grunde wie die beliebte Spielevariante »Horde«, nur eben umgekehrt. Die Spieler müssen also nicht als Marines ihre Basis verteidigen, sondern als Locust die stark gesicherten Festungen des Feindes überrennen. Statt in der Rolle von Marcus Fenix und Co. schlachtet man sich hier also als brutaler Boomer durch Menschenfleisch, stürmt als nahezu unverwundlicher Berserker an die Front. Oder mimt die fiesen Ich-



In der kurzen Kampagnenmission muss 360 Live einen Leviathan zu Fischfutter verarbeiten. Klappt zwar nicht ganz, weil das Schiff sinkt und einige Marines dran glauben müssen, sieht aber fantastisch aus.

✗ Nieder mit dem Brumak

Maximal gilt es 50 Runden zu überstehen, nach jeder zehnten wartet ein Bossgegner. Etwa solche wie dieser Brumak, der nicht nur mit einem dicken Raketenwerfer um sich ballert, sondern seine mächtigen Pranken auch mit Vorliebe in Marinefleisch gräbt.

✗ Wahre Helden

Jeder der fünf Koop-Zocker wählt einen Typen oder eine Lady des Delta Squad. Zur Wahl stehen nicht nur Marcus Fenix und Powerblondine Anya Stroud, sondern auch Veteran Damon Baird, der vom Fall der Stadt Jacinto bis zur Invasion der Lambent schon jede namhafte Schlacht miterlebt hat.

✗ Du kommst hier nicht rein

Im neuen Horde-Modus kann man erstmals Verteidigungsstellungen wie den Stacheldrahtzaun errichten. Und: Je mehr Locust die Spieler niedermähen, desto mehr Defensiv-Waffen werden verfügbar. Beispielsweise Minen, Selbstschuss-Anlagen und sogar schussichere Wände.

Sera sucht Schlachtmeister oder Epics Next Topmodel?

-  Jede Mehrspieler-Karte erfordert neue Strategien, sehr gut ausbalancierte Waffen, technisch stark, intelligent designt und voll auf Koop ausgerichtet
-  Explizite Brutalität nicht jedermanns Sache, keine Möglichkeit Horde- und Biest-Modus kombiniert zu spielen

✗ Die Kampagne gespielt

MIT MECH-ANZÜGEN GEGEN DIE MONSTER DER TIEFSEE

Protagonist Marcus Fenix und seine Crew sind auf dem Anspielerevent dummerweise mal wieder auf der Frühstückskarte eines Boss-Monsters gelandet. Der Leviathan, ein gigantischer Fisch aus den Tiefen des Meeres, nagt schon gemütlich an den Knochen amerikanischer Marines und droht das Kriegsschiff der Eliteeinheit zu zerstören. Also ran an die Fischgräte – vorzugsweise indem man sich zunächst mit einem Koop-Kumpel zum Silverback-Mechanzug durchballert. Die Silverbacks sind neu, genauso wie die aufmontierte Vulcan-Kanone, eine mächtige Gatling mit unendlich viel Schuss – sofern der Koop-Partner den Ladeschützen mimt. Generell wirken solche Koop-Elemente gut aufeinander abgestimmt, schließlich kann der Ladeschütze selbst nicht feuern, muss also entsprechend von seinem Partner geschützt werden. Aber auch technisch gibt Epic Gas, glänzt mit schicken Überblendeffekten und einer neuen Zerstörungs-Engine, die das Boot zu Kleinholz verarbeitet. Coole Sprüche im Minutentakt gibt's obendrauf.

spreng-mich-schnell-selbst-in-die-Luft-Nervensägen namens Ticker, die ein bisschen an die Krabbelviecher aus dem Mehrspieler-Modus von »Dead Space 2« erinnern. Später stehen zudem noch die richtig großen Monster im Fokus: gewaltige Krebse mit meterlangen Scheren zum Beispiel; oder Locust, die so groß und hässlich sind, dass sie leicht einer heißen Affäre zwischen Godzilla und Hulk entstammen könnten.

WIR HABEN DOCH KEINE ZEIT

Zu Matchbeginn wählt man aus einem von fünf Locust seinen ersten Angreifer aus. Natürlich gegen ein entsprechendes Entgelt. Weil der verfügbare Zaster sich zum Start jedoch in Grenzen hält, fällt die Wahl zunächst auf einen preiswerten Wild Ticker. Das sind krude Krabbelviecher auf vier Beinen, die ein bisschen wie Homer Simpson anmuten. Zumindest füttern sie gerne, ganz besonders Stacheldraht und

Granaten. Klingt absurd, der taktische Vorteil liegt jedoch auf der Hand. Denn nur so ist es möglich, die überall installierten Fallen der Marines – anfangs primär besagter Stacheldraht – zu neutralisieren.

Spannend wird's vor allem im Koop-Modus mit bis zu fünf Mitstreitern. Genauer gesagt dann, wenn ein Kollege einen Grenadier auswählt, also ein Vieh, das selbst Granaten verschießt. Tatsächlich kann man die Geschosse nämlich direkt ins Maul eines Wild Ticker ballern. Der trabt anschließend los und jagt sich vor den Nasen einiger Marines in die Luft – bingo!

Der Clou der Biest-Modus-Partien: Zu Beginn jeder Runde hat das Locust-Team nur eine Minute Zeit. Ist die vorbei, wird jeder Teilnehmer automatisch liquidiert, Game Over! Meuchelt die Gruppe jedoch fleißig Gegner, verlängert sich ihre Gnadenfrist immer weiter. Ein Grund mehr, warum Selbstmord-Attacken mit dem Wild Ticker Sinn machen.

Doch Obacht! Auch Wiedereinstiege ins Spiel kosten Geld. Letzteres wird durch Tötungen verdient. Genug davon zusammen, schaltet das zudem immer neue Biest-Kategorien frei. Während der Wild Ticker mit seinen 75 Credits ziemlich erschwinglich daherkommt, kostet Biest-Stufe zwei schon mehr, genauer gesagt 105 Credits: Der Wretch sieht ein bisschen aus wie ein mutierter Affe, rennt auf vier Beinen durch die Gegend und kann durch seinen Kampfschrei Gegner lähmen. Das ist natürlich besonders effektiv, wenn drei gelähmte Gegner beieinanderstehen und Sekunden später ein Wild-Ticker-Bomber anmarschiert. Effektiven Feuerschutz können der Wild Ticker und

Und außerdem?

■ Drei Mehrspieler-Modi: King of the Hill, Capture the Leader und Team Deathmatch ■ Zwei Koop-Modi: Im Horde-Modus muss man als Marine seine Basis verteidigen und kann sich dazu mit Stacheldraht, Sandsäcken und Selbstschuss-MGs einbunkern. Im Biest-Modus wird der Spieß umgedreht und man murkst auf Zeit Gls ab ■ Netzwerk-Code basiert auf dedizierten Servern bei Epic; wenn jemand aus einem Match springt, übernimmt automatisch jemand anderes die Hosting-Funktion – das Spiel läuft also weiter ■ Es wird definitiv keine Kinect-Unterstützung geben



der Wretch übrigens von der Fernkampfseinheit namens Savage Drone erwarten. Ausgerüstet mit dem neuem Retro-Lancer sorgt sie für deftige Bleivergiftungen. Sogar noch gefährlicher: der Butcher. Ein gewaltiges, dickes Etwas, das nicht umsonst Schlächter genannt wird. »Denk immer an das Team«, ermahnt Cliff Bleszinski, als er das Monster erstmals präsentiert. Und er hat Recht. Denn der Butcher ist das, was man in Rollenspielen als »Tank« bezeichnet. Eine gepanzerte Dampfwalze, die das Feuer auf sich lenkt, viel Schaden im Nahkampf anrichtet, jedoch ohne die Unterstützung anderer Einheiten auch irgendwann den Löffel abgibt und seine Wirkung verfehlt.

BERSERKER VERSUS SILVERBACK

Insgesamt gilt es im Biest-Modus zwölf Runden zu überstehen – diverse Gameplay-Änderungen inklusive. Beispielsweise verschärfen sich die menschlichen Marines zu Beginn eher hinter Barrikaden, gehen ab Runde fünf dann aber voll zum Angriff über. Ganze Horden an Soldaten branden in solchen Momenten gegen das Team der Locust; ballern aus allen Rohren; lassen die Wucht der Scharfschützengewehre Marke One Shot sprechen und halten die Bestien mächtig auf Trab. Da, wie bereits erwähnt, auch die Spieler

regelmäßig aufleveln und neue Kreaturen freischalten, bleibt die Balance erhalten.

Einige dieser später verfügbaren Super-Bestien sind alte Bekannte, etwa der Schamane Kantus, der mit einer Gorgon-Pistole um sich feuert und den feindlichen Marines durch Giftgranaten kontinuierlich Energie abzieht. Sein taktischer Nutzen ergibt sich jedoch weniger aus der Offensivarbeit als vielmehr durch seine Fähigkeit, heilen zu können: Der Kantus hat eine Aura, in der befreundeten Einheiten automatisch die Wunden genäht werden.

Zu den hochstufigen Locust-Einheiten zählt ferner die Bloodmount, eine Art gepanzerte Spinne, die zwar hin und her wankt wie nach drei Litern Oktoberfest-Bier und sich außerdem etwas seltsam steuert, dafür aber über die Kombination aus linkem Analogstick und linker Schultertaste Gegner anvisieren kann, die dann wiederum vom oben aufsitzenden Bogenschützen aufs Korn genommen werden. Ebenfalls ziemlich fordernd, aber gerade deswegen für Profis interessant: Der Umgang mit der Berserkerin – ja dieses Wesen ist tatsächlich weiblich. Und blind obendrein. Ergo wird das Bild in ihrer Rolle in einen Schwarzton getaucht; die Gegner selbst sind nur noch als rote Silhouetten erkennbar. Doch auch das reicht aus, um ein ziemliches Massaker

anzurichten. Nicht minder krass drauf ist der Grunt, eine Art Stier, der allerdings auf zwei Beinen läuft, sich mit einem dicken Metallschild schützt und mit einem mittelalterlichen Morgenstern um sich wirbelt. Die perfekte Waffe, um die Titan-Rüstungen der Silverback-Mechen zu knacken, die die Marines in späteren Abschnitten an die Front bugsiert.

Biest-Modus-Fazit nach drei Stunden Dauereinsatz: einfach grandios, durch und durch blutig und genau das, was »Gears«-Kenner sich erhofft hatten. Das Beste daran: Diesmal sägt sich Marcus auch offiziell in Deutschland durch - ungeschnitten und für alle volljährigen Spieler.

Benjamin Kratsch

✖ Der neue Horde-Modus

EINBUNKERN ALS ÜBERLEBENSSTRATEGIE

1 Nach jeder Locust-Welle bleiben den Marines nur 30 Sekunden, um neu aufzumunitionieren und sich auf den nächsten Angriff vorzubereiten. Folglich ist es ratsam, das Gelände zu nutzen und den Feind an Engpässen abzufangen.

2 Neuerdings kostet alles Geld; selbst Wiederbelebung oder Aufmunitionieren schlagen kräftig zu Buche. Kohle gibt's wiederum für das Abschlagen von Locusts, die Rettung von Teammitgliedern oder die erfolgreiche Verteidigung der Basis.

3 Motivierend: Wer regelmäßig den Horde-Modus spielt, steigt ähnlich wie bei »Call of Duty« im Level auf und schaltet cooles Zubehör wie den Silverback-Mech frei. Oder das Cleaver, ein gigantisches Schwert, das zwar etwas schwer zu handhaben ist, dafür aber beim Kopfabsäbeln eine umso bessere Figur macht.

360 LIVE sagt...

Stark inszenierte Kampagne, großartig abgestimmte Koop-Modi. »Gears 3« wird dich umhauen!

HITPOTENZIAL

9.0 von 10



Erhältlich | 21. Oktober 2011 | Status | 90% komplett

Hightech-Held oder Strumpfhosen-Heini?

+ Optisch eine echte Augenweide, sehr detailreiche und verspielte Welt, grotesk-geniale Superschurken, abwechslungsreiche Gegner, äußerst flüssige und dynamische Kämpfe, viele Nebenmissionen, nicht nur Batman, sondern auch Catwoman als spielbarer Charakter, Catwoman hat einen eigenen Story-Strang

- Ob die fertige offene Spielwelt nicht zu viel Leerlauf erzeugt, wird erst die Testversion zeigen

BATMAN: ARKHAM CITY

kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

Rocksteady Games

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1

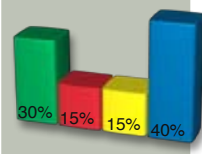
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein finsternes Batman-Game, das seinem grandiosen Vorgänger nach-eifert.

das ist drin

- Batman sein
- Kätzchen spielen
- Umherfliegen
- Schergen vertrimmen



Bizarre, aber trotzdem lebensnahe Comic-Charaktere, eine zum Schneiden dichte Duster-Atmosphäre und ein Spielfluss, der sich in Herz, Hirn und Hand festkrallt und dich nicht mehr loslässt. Das war's, was »Batman: Arkham Asylum« 2009 zum Überraschungshit machte. Ein Meilenstein, den Entwickler Rocksteady nun nach dem Motto »Größer, härter, mehr« noch einmal übertrumpfen möchte.

Es stinkt nach Gülle, Leichenfäule und verschwitzten Kerlen, die sich wochenlang nicht gewaschen haben. Vielleicht gar keine Ahnung mehr haben, was Seife überhaupt ist. Brennende Mülltonnen, verkohlte Autos und kaputte Neonreklamen säumen die Straßen. In Gassen und Seitenstraßen lungern Typen mit Baseballschlägern, Nagelbrettern und abgewetzten Schrotflinten in der Hand. Schreie und Schläge erklingen im Hintergrund.

Und damit willkommen in Arkham City, dem Sammelbecken für all die wahnsinnigen, kriminellen und verkommenen Subjekte von Gotham City; einem umzäunten Ghetto, in das Bürgermeister Quincy Sharp einfach sämtliche Irrsinnigen der Stadt gepfercht hat, in der Hoffnung, dass sie sich dort gegenseitig aufschlitten. Allerdings ging der Schuss nach hinten los. Der Abschaum hat es sich in diesem Dreckloch gemütlich gemacht, breitet sich rasant aus und droht nun, auf die Stadt überzuschwappen...

FINSTERE TAGE

Anders als die Irrenanstalt Arkham Asylum, angesiedelt auf einer kleinen Insel vor Gothams Hafen, ist das Gefängnis Arkham City ein gigantischer Komplex

mitte in der Stadt. Ein ganzes Stadtgebiet, das einst vor die Hunde ging und nun umzäunt und mit Wachtürmen und bewaffneten Sicherheitskräften abgeriegelt wurde. Batmans Arbeit beginnt so weit oben auf den Dächern von abgewrackten Lagerhäusern, Hotels und Bordellen. Präziser formuliert in der Gegend, wo in Bruce Waynes Jugend noch Theater und Einkaufsmeile lagen. Fans wissen Bescheid: Genau hier, in einer Seitengasse, wo sich nun Abfall stapelt und Ratten sich an Essensresten laben, wurde Batman geboren; dort wurden Bruce Waynes Eltern Thomas und Martha nach einem Theaterbesuch vor den Augen ihres Sohnes vom Kleinkriminellen Joe Chill niedergeschossen. Ein für Batman heiliger Ort, an den der Spieler ihn nun erstmals führen muss... Mit Anlauf springt der dunkle Ritter sodann in die Luft, greift mit dem Enterhaken nach einem Wasserspeier und gleitet mit wehendem Umhang durch die Nacht; durch Sturzflüge wird Schwung geholt, während sich im Hintergrund die erleuchteten Hochhäuser der Stadt in den Himmel ranken. Weiter im Vordergrund blinken die kaputten Neonanzeigen der Verbrecherhochburg, flackern die Gasfackeln der überall in Arkham City angesiedelten

Rechts: Freilich wieder mit dabei: Batmans Enterhaken, der nun auch im Kampf eingesetzt werden darf. Etwa um Gegner heranzuziehen oder ihnen die Waffen zu entwenden. Doppelt praktisch!



✖ Entwickler-Interview

DIE FANS WERDEN BEEINDRUCKT SEIN



Rocksteadys »Arkham City« hat 360 Live wirklich beeindruckt. Ein Grund mehr, auch mal die Entwickler zu Wort kommen zu lassen; sie mit weiteren Detailfragen zum Spiel zu löchern. In diesem Fall beantwortet von Dax Ginn, zuständig Marketing-Manager für »Arkham City«. Er ist nicht nur jahrzehntelanger Batman-Kenner sondern auch derjenige im Team, der sich praktisch ständig mit Kritik, Vorschlägen und Wünschen seitens der Fans auseinandersetzt.

360 Live: Die Story von »Arkham City« erinnert in einigen Facetten stark an das 1999er Batman-Comic »No Man's Land«. War dieser Comic eine Inspiration, so was

wie die Grafik-Novelle »Arkham Asylum« für euer letztes Game?

Dax Ginn: Die Story verantworten diesmal Paul Crocker und Paul Dini. Noch vor diesem Gespräch habe ich mit Crocker gesprochen und gefragt: Was denkst du über »No Man's Land«? Und er sagte: Das hat nichts mit unserem Spiel zu tun. Denn es ist so: In »No Man's Land« dreht sich die Geschichte um ein Erdbeben - Gotham wird komplett abgeriegelt und die Einwohner müssen um ihr Überleben kämpfen. In »Arkham City« geht's jedoch nicht um eine Katastrophe, sondern vielmehr darum, die Straßen vom Verbrecherabschaum zu reinigen, Kontrolle zu schaffen. Die Geschichten sind wirklich sehr, sehr unterschiedlich.

360 Live: Es gibt mittlerweile viele unterschiedliche Informationen zur Spielzeit. Einige sprechen von 12, andere von 16 oder gar 24 Stunden. Was stimmt denn nun?

DG: Das ist wirklich eine schwierige Frage, da jeder anders vorgeht. Aber unsere internen Tests zeigen, dass es etwa 25 Stunden sein werden – wenn du dich auf die Hauptstory und Super-Bösewichte konzentrierst. Wenn du allerdings 100 Prozent des Spiels sehen willst, dann sind's locker 40 Stunden, Nebenmissionen und Geheimnisse eingerechnet.

360 Live: Was viele an »Batman: Arkham Asylum« lieben, war nicht zuletzt die riesige Detailverliebtheit. Die Dekorationen, die abwechslungsreichen Kulissen und Anspielungen, die es zu entdecken gibt. Nun wird »Arkham City« weit größer - wie schwer ist's da, eine ähnlich hohe Liebe zum Detail beizubehalten?

DG: Verdammt schwer. Zum Schluss der Entwicklung von »Arkham Asylum« waren wir 65 Leute. Bei »Arkham City« sind wir jetzt 97. Und die meisten davon sind Künstler und Grafiker; neue Leute, die uns helfen, unsere Ansprüche an den Detailreichtum umzusetzen. Ich denke, dass selbst hartnäckige Batman-Fans von unserer Arbeit beeindruckt sein werden. Vor allem werden sie Kleinigkeiten entdecken und Fingerzeige verstehen, die wahrscheinlich nur fünf Prozent der Spieler überhaupt wahrnehmen.

360 Live: Wie lange schlafen sie zur Zeit pro Tag?

DG: Ganz ehrlich? Wie die meisten bei uns im Team wahrscheinlich nicht mehr als zwei bis drei Stunden (gähnt).

[Die Fortsetzung des Interviews findest du auf 360-live.de]

Bohrtürme. Keine Minute unterwegs, wird der Segelflug auch schon mit der LB-Taste verlangsamt; noch ein kurzer Schub mit der A-Taste, und elegant geht's schließlich in die regennasse Gasse, wo der Spieler zum Gedenken an Batmans Eltern eine einzelne Blume niederlegen kann. Ein ergreifender Moment, insbesondere weil der sonst so gnadenlose Rächer einen kurzen Augenblick Verletzlichkeit und Schmerz durchblicken lässt. Doch nur einen Wimpernschlag lang. Denn eigentlich hat der Fledermaus-Mann Wichtigeres vor.

Also Enterhaken an eine Regenrinne, blitzschnell hochziehen und ab aufs nächstbeste Dach, von wo aus man einen Pulk von bulligen Verbrecherschergen in den Straßenschluchten patrouillieren sieht. Als ob die ganze Stadt ihnen gehöre, schlendern die Kerls mit Clownmasken und Schminke im Gesicht umher,

reden, lachen höhnisch und schwingen dabei Keulen, Messer und Brechstangen. Es sind Typen, die zu Jokers Bande gehören. Auch diesmal spielt der wahnsinnige Lachsack eine Schlüsselrolle, hat er doch einen beachtlichen Teil von Arkham City unter seine Kontrolle gebracht, zu seinem Reich erklärt. Allein ist er aber weiß Gott nicht. Der halbgesichtige Two Face hat sich ebenfalls einen Teil des Territoriums einverleibt. Gleiches gilt für Batmans Erzfeind, den Pinguin alias Oswald Chesterfield Cobblepot. Letzterer hat sein Hauptquartier übrigens im ehemaligen Naturhistorischen Museum von Gotham City aufgeschlagen, wo er schon vor der Gründung des Gefängnisses residierte. Wer die Filme und Comics kennt, weiß außerdem: Der 1,57 Meter große Widerling ist intelligent und wahnsinnig zugleich; er ist ein Planer, einer, der aus dem Hintergrund agiert und mit Wonne seinem

Sadismus frönt. Eine wahrlich bizarre Gestalt, auch äußerlich. Denn durch seine Dauerraucherei hat er sich Krebs eingefangen; hat ein Loch im Hals. Schlimmer noch: Bei einem Kampf wurde ihm der Boden einer Vodka-Flasche ins Gesicht gerammt, den er nun wie ein Monokel über dem linken Auge trägt. Ekel-erregend, wie sein Haar fettig glänzt und die Haut Falten wirft. Dennoch inszeniert er sich als Gentleman-Gangster mit edler Weste, Zylinderhut und Pelzmantel, der stets einen geistreichen Spruch auf den Lippen hat. Und eben jenem Schurken wird Batman in Kürze gegenüberreten.

BESCHUEERTE, EUER BUS KOMMT!

Doch vorher gilt's, den Funkverkehr der Stadt abzuhehren. Der Cryptographic Sequencer V2 entschlüsselt, je nach Spielfortschritt, immer neue Rundfunksignale aus der Umgebung, was wiederum neue Nebenmissionen freischaltet. So funkt der Arkham-City-Sicherheitsdienst Tyger Security stetig neueste Meldungen über Verbrecheraktivitäten durch: Catwoman wurde von Two-Face gekidnappt, Poison Ivy schleicht im Joker-Territorium herum. So was eben. Und ist mal Ebbe im Äther, dudelt immerhin noch ein Jazz-Sender auf UKW. Sind solche Momente gleichbedeutend mit Langeweile? Definitiv nicht, schließlich kann sich der Spieler wann immer er möchte mit den durch die Straßenschluchten schlurfenden Banden

Und außerdem?

■ Ist ein reines Einzelspieler-Erlebnis, das auf etwa 25 bis 40 Stunden Spielzeit ausgelegt ist... ■ ... dennoch spielt das gesamte Geschehen in einer einzigen Nacht – wie genau das funktionieren soll, bleibt abzuwarten ■ Von Mai bis September 2011 erscheint monatlich ein Comic, das die Verbindung zwischen »Arkham Asylum« und »Arkham City« knüpft – leider nur in den USA ■ Vorbesteller beim US-Shop Best Buy bekommen Robin als spielbaren Helden für die »Challenge Maps«; ein ähnliches Angebot ist für Deutschland in Planung ■ Mit »Gotham City Impostors« erscheint 2012 ein Download-Mehrspieler-Shooter, der sich lose am Batman-Universum orientiert



✱ Viel Feind, viel Variation

»Arkham Asylum« ist ein tolles Spiel, aber nicht fehlerfrei. Beispielsweise wird man den Eindruck nicht los, dass viele Widersacher in der Schergen-Klon-Fabrik entstanden. Nicht so hier! Die Prügelknaben schauen nun allesamt individuell aus, unterscheiden sich etwa in Sachen Gesichtsbemalung, Masken, Tattoos und Klamotten. Auf Klon-Zwillinge treffen? Wirst du kaum noch.

✱ Mehr Irrsinn, mehr Fläche

Das Gefängnis Arkham City soll insgesamt fünf Mal größer sein als Arkham Asylum aus Teil Eins. Laut Rocksteady Games soll dieser Schauplatz darüber hinaus viel markanter, abwechslungsreicher und spannender ausfallen: heruntergekommene Metro-Stationen, ein gigantischer Turm in der Stadt und ein verlassener Botanischer Garten sind nur einige der Highlights.

✱ Miau!

In »Arkham City« darfst du nicht nur in die Rolle von Batman, sondern auch in die von Catwoman schlüpfen. Knapp zehn Prozent des Spiels drehen sich um die Lack-und-Leder-Amazone. Entdeckt man ein Hausdach mit streunenden Katzen, wartet dort eine ihrer Missionen. In der Regel ist deren Abschluss optional – manchmal aber auch zwingend, um in der Story voranzuschreiten.

✱ Viel zu erzählen

AUCH BÖSEWICHTE HABEN CHARAKTER

Noch mehr als das Vorgängerspiel will »Arkham City« auf die Persönlichkeit des Helden, aber auch die der Bösewichter eingehen. Warum zum Beispiel ist der Pinguin so verschlagen und fies drauf? Was ist mit dem Joker passiert, der angeblich im Sterben liegt? Und was hat es mit dem Psychiater Hugo Strange auf sich – demjenigen Seelenklempler, der Arkham City leitet, Bürgermeister Quincy Sharp manipuliert und als einer von wenigen um Batmans wahre Identität weiß? All dies soll tiefgründig angegangen und erklärt werden. Doch auch weniger bedeutende Persönlichkeiten werden beachtet. So etwa die Abramovici-Zwillinge. Gemeint sind die beiden einarmigen, äußerst ergebenen Leibwächter vom Joker und dem Pinguin. Beide waren einst vereint: siamesische Zwillinge. Eines Tages wurden sie dann allerdings getrennt, gingen eigene Wege und schlossen sich den verfeindeten Super-Bösewichtern an. Warum? Derartiges gilt's in den Nebenmissionen herauszufinden.



anlegen oder einfach nur das Spielgebiet erkunden. Für letztere Aktion breitet der maskierte Held vorzugsweise die Schwingen aus und segelt majestätisch über die Dächer hinweg. Oder krallt sich an dem Hubschrauber von Tyger Security fest, der regelmäßig über dem gigantischen Gefängniskomplex wie ein Bus seine Runden dreht: hinweg über den stillgelegten Bowery-Metro-Bahnhof und zerstörte Polizeistationen, das Ace-Chemiewerk und den Eiffelturmgleichen Wonder Tower. Feststeht: Egal was Batman auch macht, überall wird er auf Geheimnisse und versteckte Aufgaben stoßen. Allen voran natürlich die schon aus »Arkham Asylum« bekannten Herausforderungen von Rätsel-Freund Riddler. Hunderte sollen diesmal existierende, auch hier gekennzeichnet durch grün leuchtende Fragezeichen, die sich über das gesamte Knast-Viertel verteilen. Beispielsweise hat der irre Aufgabensteller einen armen Feuerwehrmann geschnappt, der nun an einem Seil zwischen Kreissägeblättern und Starkstrom-Platten baumelt. Den armen Tropf vor dem Ableben zu bewahren ist nicht leicht, und kann schon mal 15 bis 30 Minuten dauern.

BATMAN UND DIE 40 RÄUBER

Aber zurück zur Hauptmission: In einem Theater, in dem er eine Geisel befreien soll, wird Batman in eine Falle gelockt. Kaum dort, werden die Geiseln – wehrlose Polizisten – vor Batmans Augen vom Watschel-Schurken niedergeschossen. Kurz darauf gibt sich Pinguin als Henker zu erkennen und lässt eine seiner Reden vom Stapel. »Weißt du, wenn jemand etwas will, dann denke ich, ich habe es«, plappert er selbstgefällig. »Und wenn ich es nicht habe, dann kriege ich es. Und jetzt wollte jemand den Kopf von... Batman.« Sekunden später brechen

30 bis 40 muskulöse Typen durch die knarrenden Theatertüren. Allesamt verschwitzt, siffig, mit Pinguin-Tatoos auf der Brust und Metallrohren, Vorschlag-hämmern, Stühlen und Holzlatten in der Hand. Ohne zu zögern schenkt Batman kräftig aus dem Faustkelch ein. Jeder Schlag klingt wuchtig; die Kraft dahinter wird richtig spürbar. Faszinierend, dass dieses Spiel ganz ohne Blut auskommt. Hier ein Tritt in die Nieren, da ein Dampfhammer auf die Zwölfe; ein Konter, bei dem einem Prügelknaben eine Metallstange entrissen und einem anderen an den Kopf gerammt wird. Ja, Batman hat's nun sogar drauf, zwei bis drei Gegner gleichzeitig niederzustrecken: Da werden Köpfe gegeneinandergeschlagen; ein Spreizkick vollführt oder einer der Muskelprotze in die Massen geworfen. Nach fünf rasanten Minuten liegt das Schlagerpack am Boden. Die Ja-Sager des Pinguins schauen verunsichert drein. Den vogelnäsigen Fiesling beeindruckt das nicht, er zückt seinen Gehstock, zerschießt damit ein dickes Halteseil, woraufhin ein massiver Stahlkasten ins Zentrum der Bühne rauscht. Batman macht sich bereit... dann plötzlich ein schwarzes Bild. Demo zu Ende, 360 Live dagegen voll und ganz angefixt. Wird ganz groß!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Optisch ein Fest. Spielerisch wird viel versprochen und schon jetzt gehalten. Könnte ein echter HITPOTENZIAL Abräumer werden!

9.0 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2012 | Status | 40% komplett

NINJA GAIDEN 3

Auf Katanas Schneide.

Kalter Stahl schneidet warmes Fleisch. Rotes Blut verziert schwarzen Asphalt. Held schlachtet Feind. Zehn, zwanzig, hundert – einen nach dem anderen streckt Ryu Hayabusa mit seinem Katana nieder. Der Ninja und Protagonist beherrscht auch im dritten Teil der Actionreihe das fachgerechte Zerlegen seiner Gegner – diesmal sogar im Auftrag der japanischen Regierung. Denn Terroristen haben die Kontrolle über London erlangt, Geiseln genommen und drohen nun damit, den Premierminister umzubringen. Nun bittet das japanische Verteidigungsministerium Ryu um seine Hilfe und schickt den asiatischen Rächer in die britische Metropole. Was Japan mit den Briten zu schaffen hat? Egal, Hauptsache, es entfacht erneut einen Einmannkrieg, der Spieler neben flüssigem Gameplay und eindrucksvollen Kampftechniken vor allem mit einem über-schwemmt: hektoliterweise Blutfontänen.

Ninjutsu-Meister oder Judo-Schüler?

-  Stilsichere Angriffe, Geschichte beleuchtet Ryus Vergangenheit, sinnvolle Neuerungen, intuitive Steuerung, serientypisch viel Blut
-  Texturen stellenweise matschig, Gegner optisch geklont, Tastenhämmern reicht oft aus

Und das geht bislang so: Die Nacht ist über Londons Straßen hereingebrochen. Ansässige Zivilisten wurden evakuiert, nur feindliche Soldaten belagern die Wege. Gleich einem Adler, der seine Beute beobachtet, steht Ryu auf einem Dach und studiert die Lage. Mit der A-Taste und einem Schlenker des Analogsticks hechtet der lautlose Killer in die Tiefe, direkt auf einen Gegner zu. Noch aus der Luft greift er sich den Ahnungslosen via Y-Taste, packt ihn an seinen Schultern, drückt ihn nach hinten, direkt ins Katana rein – autsch! Gefühlte 200 Liter Blut spritzen aus der Wunde und signalisieren, dass der Typ wohl erledigt ist. Doch die nächste Truppe wartet bereits darauf, Bekanntschaft mit Ryus Klinge zu machen. X-Taste für leichte, Y-Taste für schwere Angriffe, LB-Schultertaste dient zum Blocken: Schön, wie intuitiv die Steuerung von der Hand geht, und grandios, wie flüssig sich das Ganze spielt. Schlag auf Schlag geht hier ein Feind nach dem anderen zu Boden. Genug davon zur Strecke gebracht, leuchtet Ryus verfluchter rechter Arm rot auf. Kurz die Y-Taste gehalten, lädt er seine ultimative Technik auf: Der Shinobi geht sprichwörtlich in Flammen auf. Damit entzieht er den nahegelegenen Gegnern nun die Energie und greift für kurze Zeit schneller und härter an. Spätestens jetzt sollten Zartbesaitete lieber wegschauen. Denn jeder Soldat wird nun von einer



Neben einfachen Fußsoldaten fordern vor allem die zahlreichen Zwischengegner, wie hier die Roboter-Spinne. Schwachpunkt: die Beine.



kurz&knapp

Hersteller |

Tecmo Koei

Entwickler |

Team Ninja

Genre | Action

Spieler | 1 - 8

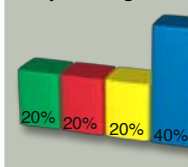
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fordernde Schnitzelkost mit coolem Ninja, fetten Moves und reichlich Blut.

das ist drin

-  Metzeln
-  Schneiden
-  Schlitzen
-  Stylish angreifen





1 × Die lautlosen Killer

NINJA UND SHINOBI

Dunkel und geheimnisvoll: Die Ninja oder auch Shinobi genannten Kämpfer haben ihren Ursprung schätzungsweise im Japan des 14. Jahrhunderts und gelten als die gefährlichsten Killer der Welt. Neben Spionage, Sabotage und Infiltration hatten die düsteren Söldner vor allem eine Aufgabe: die Ermordung wichtiger – vor allem politischer – Persönlichkeiten. Die Spezialität der Ninja ist ihre extreme Körperbeherrschung, die es ihnen erlaubt, ihre Aufträge lautlos und ohne Aufsehen zu erledigen auszuführen. Gerade deswegen waren sie im vorindustriellen Japan äußerst gefürchtet. Heute sind diese asiatischen Auftragsmörder zwar nicht mehr unterwegs, ihre Kampftechnik Ninjutsu kann man trotzdem noch in zahlreichen Dojo erlernen – auch in Deutschland.



2 × Tödliches Netzwerk

NINJAS MEUCHELN ONLINE

1 Überraschende Ankündigung: Der dritte Teil kommt mit einem Mehrspieler-Modus. Denn eigentlich versteht sich die »Ninja Gaiden«-Reihe, gleich einem echten Shinobi, schon seit NES-Zeiten als Einzelspieler-Erfahrung. Jetzt sollen erstmals bis zu acht Ninjutsu-Schüler online kooperativ und gegeneinander in die Schlacht ziehen. Ob das gut geht?

2 Rutschen, klettern, ausweichen: In bestimmten Situationen muss Held Ryu auf seine akrobatischen Fähigkeiten zurückgreifen. Im gezeigten Demo-Abschnitt erscheinen hierbei die nötigen Tasten auf dem Bildschirm. Quicktime-Reaktionstests? Nein, sagt Team Ninja, die Tastenanzeige erscheint nur, da es sich um ein Einführungslevel handelt, das die Steuerung veranschaulichen soll.

3 Roter Umhang, venezianische Maske: Wer steckt hinter der Fassade? Darüber schweigt sich Team Ninja leider noch aus. Nur so viel verrät der Entwickler: Der Typ ist einer der Drahtzieher und Schlüsselfeinde. Vielleicht ja Ryus verschollener Bruder, von dem bislang keiner etwas wusste?



brutalen Todes-Attacke heimgesucht: Nahezu mühelos schneidet sich Ryus Schwert von der Schulter bis zu den Eingeweiden des Feindes. Nach einem weiteren Tipper auf die X-Taste gleitet das Metall dann komplett durch den Körper. Ein anderes Mal rammt er dem Gegner seinen Stahl erst in den Magen, zieht ihn dann nach Tastendruck rechts zur Seite raus. Natürlich jedes Mal in Nahaufnahme und begleitet von einem übertriebenen Blutschwall. Heftig, aber genau das dürften Fans der Reihe und Anhänger brachialer Schnitzelkost lieben. Nur eines überrascht: Trotz des fleißigen Umgangs mit dem roten Lebenssaft bleiben Körperteile fest am Gegner angeschraubt.

Schwer zu glauben, dass innerhalb dieser pfeilschnellen Schlachthaus-Atmosphäre sogar so etwas wie Taktik gefragt ist. Denn serientypisch fordert auch

Teil Drei mit einem vergleichsweise hohen Schwierigkeitsgrad. Für Einsteiger steht allerdings ein einfacher Modus zur Verfügung.

Ob schwierig oder einfach: Die ersten Soldaten mit ihren Messern und Pistolen stellen simple Opfer dar, die sich mit stupidem Tastengehämmer erledigen lassen. Spätestens bei den Jungs mit Raketenwerfern oder Zwischengegnern wie der riesigen Roboterspinne sieht die Sache aber ganz anders aus. Jetzt sind Ryus neue Techniken essenziell. So beherrscht der lautlose Killer nunmehr eine Bodengleittechnik, welche die bekannte Ausweichrolle ersetzt und auch in Kombi-Angriffen Verwendung findet. Ferner kann der Ninjutsu-Meister unter Hindernissen durchrutschen oder sich in »Assassin's Creed«-Manier an Feinde heranschleichen und sie dann lautlos abmurksen. Ebenso kraxelt Ryu neuerdings an Wänden hoch. An der Geradlinigkeit der schlauchartigen Abschnitte ändert das allerdings wenig.

Eines muss man Team Ninja lassen: Der japanische Entwickler versteht es, Ninjas extrem cool in Szene zu setzen. Der häufige Einsatz von Zeitlupen-Effekten, die cineastisch inszenierten Kamerafahrten und vor allem die stilisierteren Kampfaktionen wissen zu überzeugen. Auch Neuerungen wie die automatische

Verbesserung von Waffen statt manueller Shopping-Tour in Muramasa-Läden sowie der Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler klingen interessant. Bleibt nur noch zu klären, was der Entwickler mit Ryu genau vorhat. Denn wie das Studio erklärt, sollen seine Beweggründe und Vergangenheit nun mehr ins Rampenlicht rücken. Ja, »Ninja Gaiden 3« soll offenbar als Moralapostel dienen: Warum tötet Ryu? Was treibt ihn zu solchen Gräueltaten an? Und wer ist dieser mysteriöse Legionär mit seinem blutroten Gewand und der venezianischen Maske? Fragen über Fragen, für deren Antworten bis zur Veröffentlichung Anfang 2012 aber noch genügend Zeit bleibt.

Moritz Wanke

Und außerdem?

- Online-Modus für bis zu acht Spieler, kooperativ und gegeneinander
- Neu: Bildschirmanzeigen erscheinen und verschwinden mit Feinden
- Zwei Schwierigkeitsgrade sollen Einsteiger und Profis gleichermaßen bedienen
- Erster Ableger von »Ninja Gaiden« ohne Mitwirkung von Schöpfer Tomonobu Itagaki

360 LIVE sagt...

Blutige Ninja-Aktion mit coolem Held und spaßigem Gameplay. Jetzt müssen nur noch Geschichte und HITPOTENZIAL Abwechslung überzeugen.

8.0 von 10

Erhältlich | 9. September 2011 | Status | 95% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler | Techland

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

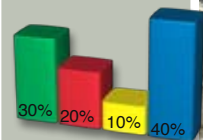
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Tropische Zombiekalypse mit offener Welt, Koop-Modus und Rollenspiel-Elementen.

das ist drin

- Zombies nieder-mähen
- Aufleveln
- Waffen bauen
- Insel erkunden



DEAD ISLAND

Mama, da schwimmt ein Zombie im Pool...

Verdammter Mist ... nur Rauschen ... ist das Ding überhaupt an? ... Hallo? ... Hört mich jemand? ... Kann irgendjemand diesen Funk-spruch empfangen? ... Ist da jemand? ... Bitte! ... Wir sitzen hier auf Banoi in Neuguinea fest. Hilfe! Wir brauchen jemanden, der uns evakuiert. Die ganze Insel ist voll von diesen Dingen. Ich und zehn andere Überlebende verstecken uns hier in der Kirche ... weitere Hilferufe erreichen uns aus dem Leuchtturm und der Rettungsschwimmer-Station... wir sind hier gefangen ... auf der Straße, am Strand, im Dschungel ... überall laufen wild gewordene Bestien in Badehose rum ... Hunderte, Tausende ... attackieren Menschen ... fressen sie auf ... werden selbst zu diesen Monstern. Was zum Teufel geht hier eigentlich vor? ... Hallo! ...

Nur vier von uns sind gegen dieses Virus immun. Einer davon ist dieser Afro-Rapper Sam B, der andere der ehemalige Football-Star Logan. Die Hotelangestellte Xian und die Ex-Polizistin Purna scheinen ebenfalls resistent gegen das Virus. Diese vier sind die Einzigen, die sich hier auf die Straße trauen. Ohne sie wären wir längst verloren. Sie finden immer wieder neue Überlebende, die sich in Hütten, Autos oder anderswo verbarrikadieren ...

Was sollen wir nur machen? Das Quartett zerlegt die Untoten in ihre Einzelteile, doch es werden immer mehr ... Tankstellen, Hotelanlagen, Strände – überall lauert die Teufelsbrut ... Man, das ist das reinste Massaker. Vor allem dieser durchgeknallte Sam verfällt öfter in einen regelrechten Bluttausch: wenn

der Musiker mit Paddel oder Schlagrohr ausholt und Infizierten den Schädel zerschmettert, ist das meist eine blutrote Sauerei. Oder Logan: Der scheint wohl Messerwerfer im Zirkus gewesen zu sein. Einfach unglaublich mit welcher außerordentlichen Präzision er die Gammelfleisch-Typen mitten in die Fresse trifft. Xian dagegen weiß mit Schlitzwaffen so elegant umzugehen wie Zorro mit seinem Degen. ... Leute, bin ich froh, dass die sich auskennen! Gilt natürlich auch für Purna, die sich auf Feuerwaffen spezialisiert hat. Ihr einziges Problem: Pistolen und Munition sind auf diesem gottverdammten Eiland Mangelware! ... Also: Kennt da draußen jemand die vier? Warum sind ausgerechnet sie immun? Wie können wir uns schützen? ... So antwortet doch ... Bitte!

Ich weiß nicht, ob man den vier Jungs und Mädels trauen kann. Wieso kann das Virus ihnen nichts anhaben? Diese Frage schießt mir ständig durch den Kopf. Naja, immerhin sind sie auf unserer Seite.

Zombie-Killer oder vom Zombie gekillt?

- + Gelungene Rollenspiel-Action-Kombination, viel zu entdecken, abwechslungsreiche Gegnertypen
- Grafik kämpft noch mit flackernden und aufploppenden Texturen sowie Zeilenversatz, nur deutsche Untertitel, erscheint nicht in Deutschland, die drastische Brutalität ist Geschmackssache



Ist ein neues Erfahrungslevel erreicht, können Fähigkeiten optimiert werden. Insgesamt 39 stehen zur Wahl, darunter »Raserei« für besonders effektive Angriffsmanöver.

1



✖ Left 4 Oblivion

SHOOTER TRIFFT ROLLENSPIEL

Die Charakterentwicklung eines Rollenspiels gepaart mit der Action eines Ego-Shooters und der Faszination Zombies: »Call of Juarez«-Entwickler Techland trifft mit »Dead Island« den Nerv vieler Spieler. Schön vor allem, dass sich bis zu vier Freunde gleichzeitig in den Untoten-Spaß stürzen und via Xbox Live gemeinsam ums Überleben kämpfen dürfen. Wenn mal keine Freunde online sind, wechseln Zombie-Jäger einfach in den Solo-Modus, erkunden im Alleingang die Insel und optimieren ihren Helden. Knapp 30 Stunden soll der Titel unterhalten – zumindest im Ausland. Auf eine Veröffentlichung in Deutschland verzichtet der Hersteller aufgrund der hohen Gewaltdarstellung. Eine gekürzte Fassung kommt für Deep Silver nicht in Frage.

2



✖ Morgen ohne Nacht

WAS IST PASSIERT?

1 Tanzende Mädels, fließender Alkohol und mitreißende Beats: Im Stil des The-Prodigy-Musikvideos »Smack my Bitch up« führt die Einleitung dich durch einen gelungenen Party-Abend auf der Insel. Dann plötzlich: Die Menge schreit, ein Zombie springt auf einen Gast – Filmriss.

2 Du wachst in deinem Hotelzimmer auf – was war da heute Nacht los? Schlecht geschlummert? Die Schreie im Gang belegen das Gegenteil. Der Horrortrip war alles andere als ein Traum. Langsam wagst du dich raus, steigst in den Fahrstuhl, fährst hinab. Doch die Tragseile reißen, du stürzt in die Tiefe...

3 Schwein gehabt, du bist noch am Leben. Aber Glück? Mutanten erspähen dich, halten dich für ihr nächstes Frühstück. Du rast durch eine Tür, schließt sie hinter dir. Plötzlich zerlegt dich ein Schlag von hinten – Licht aus. Du erwachst in einer Hütte, jemand hat dich gerettet, die Geschichte beginnt...

3



Ja, sie leisten wirklich Großartiges hier in der Station. Haben zum Beispiel der Frau geholfen, die sie irgendwo am Straßenrand fanden. Sie und ihr Mann hatten einen Autounfall. Die Dame konnte aus dem Wrack entkommen, er allerdings steckte fest. Ohne die vier hätten's die beiden da nie lebend rausgeschafft. Doch sie leben! ... Hört ihr das? Sie und viele andere leben! Sind hier mit uns in der Festung geschützt. Allerdings brauchen wir dringend einen Arzt. Bitte ... wer das hier hört ... schickt ein Rettungsteam ... In Gottes Namen, tut es einfach! ...

Irgendwie hab ich das Gefühl, diese Bestien werden immer schlauer und aggressiver. Schlurften anfangs nur Hirntote behäbig durch die Gegend, haben sich einige mittlerweile schon Waffen und Schutzkleidung besorgt. Speziell dieser Ramm-Zombie hat dem Quartett ordentlich zugesetzt. Wie es scheint, ist der

Zwei-Meter-Riese in seiner Zwangsjacke ausschließlich am Rücken verwundbar. ... Oh man, wie ich das hier hasse! ... Fast noch schlimmer ist der Selbstmord-Zombie, der auf dich zurennt und dann einfach explodiert! ... Abgef***** Situation hier, wirklich! ... Wo kommen diese Mistvieher überhaupt her? Zum Glück sammeln Sam und die anderen Erfahrung im Zombies-Killen, wirken nach jedem Feldzug zäher, stärker, ausdauernder, gewitzter im Umgang mit Waffen. Manche Überlebende – wahrscheinlich Ingenieure oder so – haben dem Quartett Baupläne zugeschoben, mit denen sie an Werkbänken Waffen reparieren, modifizieren und neu konstruieren können. Sam schwört seitdem auf seinen mit Nägeln gespickten Baseball-Schläger. Damit reißt er bei diesen verfluchten Bestien echt große Fleischstücke raus. ... Drecksbiester! ... Xian dagegen liebt ihre mit Batterien und Kabeln modifizierte Axt, mit der sie Gegner unter Strom setzt und kurzzeitig bewegungsunfähig macht.

... Insel an Festland! Wo seid ihr? Selbst wenn die Gruppe Hunderte der Bestien zerfetzt – irgendwann müssen wir doch hier weg ... ewig halten die das nicht mehr durch. Wenn zehn, 20 der Viecher gleichzeitig angreifen, kann das fast nur den Untergang

bedeuten ... Bitte, schickt Militär, Helis, irgendwas! ... Wenn die vier ausfallen, dann sind wir endgültig verloren ... hier muss es doch irgendwo ein Boot geben! ... So ein verteufelter Dreck ... fast alle Fahrzeuge wurden von diesen Faulenden bereits zerstört. Nur selten findet das Team fahrtüchtige Jeeps, mit denen sie weite Strecken schnell zurücklegen können. Doch auch damit kann niemand von der Insel runter. Kann jemand vielleicht die Koordinaten für den Hafen durchgeben? Allein Banoi danach abzusuchen, würde Tage dauern. Die Insel ist einfach zu riesig. Wir brauchen dringend Hilfe... bitte ... re... rett... et ... uns! ...

Moritz Wanke

Und außerdem?

- Koop-Modus für bis zu vier Spieler online und/oder System-Link
- Splitscreen-Modus nicht geplant
- Download-Inhalte so sicher wie der Verwesungsgestank bei Zombies
- 48 Erfolge, etwa fürs Erreichen von Charakter-Level 50 sowie das Spielen mit zehn verschiedenen Online-Partnern

360 LIVE sagt...

Vielversprechende Koop-Schlachtplatte mit offener Welt. Könnte der Publikumsliebbling in diesem

HITPOTENZIAL Frühherbst werden.

8.5

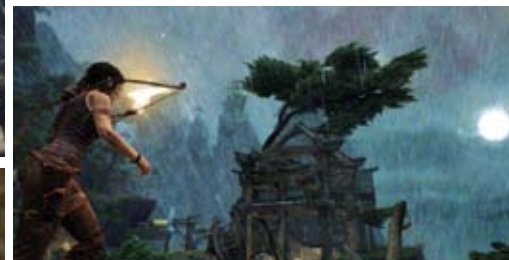
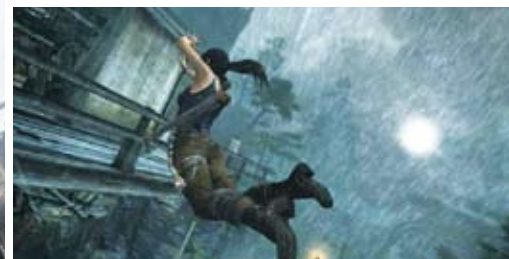
von 10

Erhältlich | Herbst 2012 **Status** | 40% komplett



Überlebenskünstler oder Synchronschwimmer?

- +** Ausgewogene Mischung aus Geschicklichkeitseinlagen und Action, Nervenkitzel pur, überragende Umgebungsgrafik, tolle Figurenanimationen, mitreißende Story, Insel weitestgehend frei erkundbar, intelligentes Bastelsystem für Ausrüstung und Waffen
- Noch etwas zu viele Quicktime-Reaktionstests, Gegnervielfalt bleibt abzuwarten



kurz&knapp

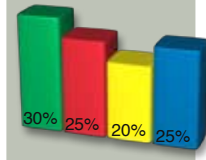
Hersteller | Square Enix
Entwickler | Crystal Dynamics
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Laras erstes Mal: ein beinharder Überlebenskampf in widriger Wildnis und mit gefährlichen Gegnern.

das ist drin

- Fleischwunden
- Regen
- Wrackteile
- Herzrasen



TOMB RAIDER Gefangen im Teufels-Dreieck

Hobby-Schatzjägerin Lara Croft stellt sich ihrem härtesten und spannendsten Abenteuer – und gleichzeitig ihrer Feuertaufe. Denn in »Tomb Raider« besinnt sich Hersteller Square Enix auf Laras Vorgeschichte, katapultiert die Archäologin zurück in ihre Jugend. Jung und unerfahren wird die moderne Lara Croft mit all dem konfrontiert, was selbst ausgefuchste Überlebenskünstler an ihre Grenzen bringt: Lara erleidet Schiffbruch, strandet an einer unbekannten Insel irgendwo vor der Küste Japans. Prellungen, Schürfwunden und Schrammen am ganzen Körper machen der Schatzsucherin zu schaffen. In ihrem Gesicht lassen sich die unterschiedlichsten Emotionen ausmachen: Angst, Unsicherheit und Schmerz sahen selten so gut aus. Irgendwann erreicht Lara eine Anhöhe, der Wind streift ihren zottigen Pony zur Seite, strömender Regen lässt sie frösteln. Ernüchterung macht sich breit: Dutzende Schiffwracks ragen an der Küste wie Zähne aus dem peitschenden Meer, Flugzeugtrümmer malen ein bizarres Bild der Zerstörung auf die steilen Felswände. Friedhofsatmosphäre. Und dank der überwältigenden Grafik trotzdem eine Augenweide. Doch bevor Lara die Flinte ins Korn wirft, macht sie

sich auf die Suche nach ihrer Crew. Die Verfolgerperspektive, aus der sie gesteuert wird, ist so ziemlich das Einzige, was noch an ältere Ableger erinnert. Erst nach einer ganzen Weile Fußmarsch wird Lara fündig. In einem verlassenen Dorf stößt sie auf ihren Mentor Roth. Er ist schwer verletzt, hat aber gute Nachrichten: In einer Höhle unweit des Dorfes hat er ein Funkgerät verloren. Es könnte die Rettung sein! Die Höhle wird allerdings von einem Rudel Wölfe belagert. Überleben oder sterben? Selten beschäftigt diese Frage den Spieler so oft wie in »Tomb Raider«. Nur mit einem Eispickel bewaffnet macht sich die Archäologin auf, das Funkgerät zurückzuholen. Schon der Weg zur Grotte gestaltet sich als anspruchsvoller Hindernislauf. Der anhaltende Regen macht die Steine rutschig, der Spieler muss sich in blitzschnellen Quicktime-Reaktionstests beweisen, um Lara vor einem tödlichen Absturz zu bewahren. Wow, was für ein Nervenkitzel! Zum Glück gibt's für ungeübte Gamer viele fair verteilte Speicherpunkte. In der Höhle angelangt, wird's abermals brenzlig. Zwar ist das Funkgerät gefunden, doch schon stürzt sich ein geifernder Wolf auf die Heldin. Panisch reißt Lara die Arme

vors Gesicht, die Kamera wechselt in eine dramatische Ego-Perspektive. Wie von Sinnen packt Lara den Kopf der Bestie, zückt ihren Eispickel und sticht durch wildes Knöpfchenhämmern wieder und wieder auf das Tier ein. Der leblose Körper sinkt auf Lara herab, das Herz hämmert in ihrer Brust – und auch der Spieler muss sich von den immer wiederkehrenden Schocks erst mal erholen. Das neue »Tomb Raider« wird wahrlich kein Insel-Spaziergang und erinnert Kenner frappierend an die TV-Serie »Lost«. Man darf gespannt sein, was Lara bis Dezember noch alles widerfährt – eine echte Dschungel-Königin ist sie aber schon jetzt.

Sabine Vogel

360LIVE sagt...

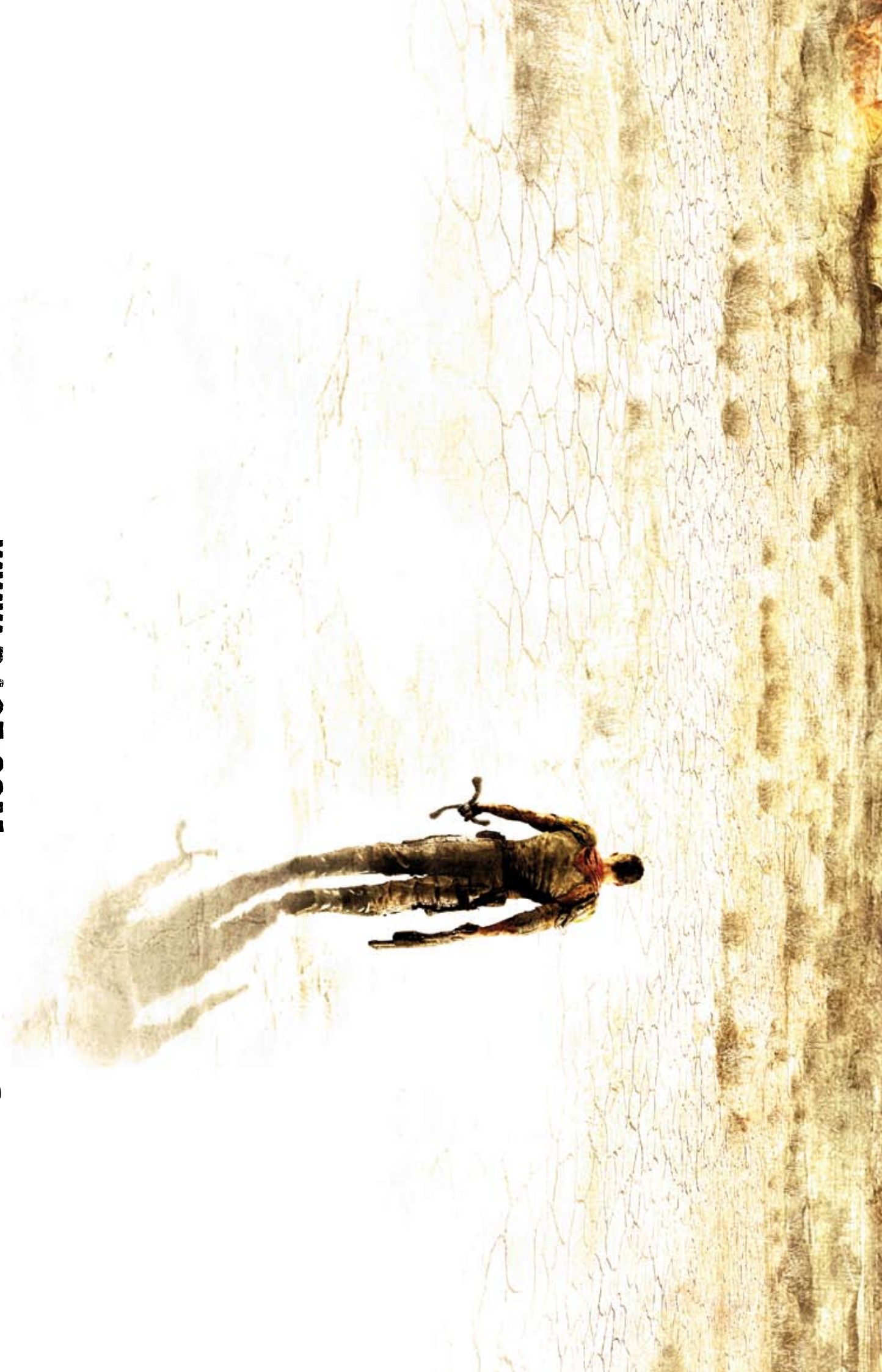
So hat man Lara noch nie gesehen: jung, verletzlich und in dem gefährlichsten Trip
HITPOTENZIAL seit der Bohrsinsel aus
»Tomb Raider 2«.

8.5 von 10

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™





WWW.RAGE.COM



Bethesda

VON DEN MÄCHERN VON DOOM & QUAKE



CHANGE IS COMING!



Dual Ex: Human Revolution © Square Enix, Ltd. 2011. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Dual Ex: Human Revolution, Dual Ex, the Dual Ex logo, Eidos, the Eidos logo, Eidos Montreal and the Eidos Montreal logo are trademarks of Square Enix Ltd. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are property of their respective owners. ©2011 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Phenom, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. OnLive is a registered trademark of OnLive, Inc.

Erhältlich | November 2011 Status | 70% komplett



Jokus oder Hokuspokus?

- +** Retro-Charme dank handgezeichneter 2D-Kulissen und -Figuren, comichaft überzeichnet und herrlich albern, brillante HD-Optik, fantastische Satire-Einlagen, Vier-Spieler-Koop-Modus, Wiedersehen mit vielen Bekannten der Reihe
- Teilweise etwas kitschige und überfröhliche Weltenbewohner, keine speziellen Koop-Herausforderungen, etwas zu viel Klapperei



kurz&knapp

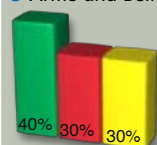
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montpellier
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Retro-»Rayman«-Auskopplung mit charmanter Comic-Grafik und Vier-Spieler-Koop-Modus.

das ist drin

- 2D-Kulissen
- Comicgrafik
- Rumlattern
- Arme und Beine



RAYMAN ORIGINS

Hüpfen, prügeln, schabernacken.

Vor langer Zeit erblickte in einem dunklen Wald ein Mensch das Licht der Welt... nein, falsch, kein Mensch. Ein... Gemüse! Nein, auch nicht. Eher ein... Dingsbums. Ohne Arme und Beine, dafür mit frei schwebenden Händen und Füßen und einer Propeller-Locke auf dem Schopf: Rayman. Jahrelang ließ sich der komisch zerstückelte Typ nicht blicken. Lediglich seine Widersacher, die irren Rabbids, sorgten mit eigenständigen Minigame-Sammlungen für herrlich beknackten Humor. Doch das kürzlich auf der Spielemesse E3 enthüllte Jump 'n' Run »Rayman Origins« könnte den durchgeknallten Hasen Konkurrenz machen. Denn im Gegensatz zu anderen »Rayman«-Ablegern ist der namensgebende Held hier ein Jungspund mit nichts als albernen Flausen im Kopf. Zudem präsentiert sich der Kopf-füßer in schickem Retro-2D als seitwärts scrollendes Jump 'n' Run mit detailverliebter HD-Comic-Grafik und flotten 60 Bildern pro Sekunde. Ein Game für Kenner und Neueinsteiger, für Alt und Jung; kunterbunt, voller Blödeleien und frecher Ideen! Ein wirklich außergewöhnliches Stück Software, wie man es dieser Tage eher selten findet.

Zur Story: Das Überwesen »Bubble Dream«

träumt sich eine Welt – eben jene farbenprächtigen Kulissen, die Rayman als Hüpf- und Prügel-Spielplatz dienen. Als Bubble Dream jedoch Alpträume plagten, verfinstert sich alles und Mr. Dark fällt in die Traumlandschaften ein – und mit ihm eine Armada an düsteren Monstern. Wie es sich für Rayman und seine Freunde gehört, entledigen sie sich dieser chinesischen Reisbauer-Zombies, Lava-spuckenden Chilischoten und aggressiven Schmeißfliegen am ehesten durch einen beherzten Sprung auf den Kopf. Aber auch eine gesalzene Backpfeife oder ein Tritt in den Allerwertesten verhelfen zum Sieg. Wer's abgedrehter mag, paralyisiert die Monster zuerst mit einem kräftigen Propeller-Locken-Windstoß, der ihnen die Kleider vom Leib reißt, und nutzt die dadurch gestiftete Verwirrung, um so richtig loszupreschen. Überhaupt ist »Rayman Origins« gespickt mit richtig blödeligen Animationen und Seitenhieben auf bekannte Videospiele. Zum Beispiel »Tetris«: Als Rayman durch eine gefährliche Lava-Höhle sprintet, beginnen plötzlich Tetris-Blöcke von der Decke herabzufallen, während im Hintergrund die unvergessene Game-Boy-Mucke dudelt. Ein Schwarz-Weiß-Level parodiert wiederum den

Xbox-Live-Indie-Hit »Limbo«. Herrlich satirisch! Und wie spielt sich das alles? Dank Vierer-Koop-Modus an einer Konsole einfach fantastisch chaotisch. Rayman, sein blauer Froschkumpel Globox und zwei Teensies lassen es richtig krachen. Egal ob Hüpfpassagen, gegenseitiges Über-Hindernisse-Helfen, kollektives Gegner-Vertrimmen – alles geht herrlich flüssig von der Hand. Dabei sind die Level stellenweise knackig schwer, jedoch nie unfair. Wer mal den Wii-Millionenseller »New Super Mario Bros.« gespielt hat, weiß, was ihn erwartet. Ob das hier eine neue Vollpreis-Jump-and-Run-Welle in Bewegung setzt? Die Chancen stehen jedenfalls mehr als gut. Unbedingt auf der Gamescom anspielen!

Sabine Vogel/mf

360LIVE sagt...

Ein Serien-Neustart, der es in sich hat. Noch nie hat Rayman so gut ausgesehen!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2012 | Status | 60% komplett

kurz&knapp

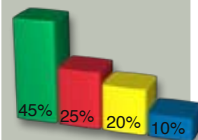
Hersteller | Capcom
Entwickler |
 Capcom Japan
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Teambasiertes
 Actionabenteuer
 mit offener Welt
 und mythischen
 Monstern.

das ist drin

- Team koordinieren
- Schwert schwingen
- Rüstzeug sammeln
- Drachen schlachten



DRAGON'S DOGMA

Dogmatische Koop-Offenbarung.

Drachen in Videospielen sind gemeinhin böse. Der aus dem Intro von Capcoms neuestem Third-Person-Actionabenteuer sogar richtig brutal. Rücksichtslos entreißt er dem Helden im wahrsten Sinne des Wortes das Herz. Allerdings überlebt der Namenlose auf wundersame Weise und ist fortan getrieben von quälenden Fragen: Woher kommt der seit Jahrzehnten nicht mehr gesichtete Feuerspeier? Warum hat er ihn als Auserwählten bezeichnet? Und vor allem: Wie die Lebenspumpe wiedererlangen? Fragen, die es innerhalb einer 30-stündigen Odyssee durch eine raue Fantasy-Welt zu klären gilt. Eine Welt, die neben Drachen auch von Goblins, Harpyien und Dutzenden anderen mythischen Wesen terrorisiert wird. Eine Welt, in der nur wenige Städte und Dörfer existieren, die noch als sicher gelten. Den überall lauenden Gefahren alleine trotzen? Unmöglich. Folglich kämpft sich der Spieler stets mit bis zu drei Mitstreitern durch die riesigen Spielumgebungen, darunter weitläufige Steppen, finstere Wälder und verwinkelte Kerker. Die perfekten Zutaten für zünftigen Koop-Spaß könnte man meinen... Nun ja, nicht ganz, denn die Gefährten

werden ausschließlich von der KI gesteuert. Einer mimt den ständigen Begleiter, die anderen beiden agieren in Form jederzeit austauschbarer Söldner.

Insgesamt warten neun Heldenklassen auf ihren Einsatz. Allen voran der Krieger, der mit Schwert und Schild furchtlos an die Front stürmt. Deutlich Fernkampf-orientierter ist der Waldläufer, der nicht nur den Umgang mit Pfeil und Bogen perfekt beherrscht, sondern auch kraxeln kann wie Tarzan. Eine weitere Klasse bildet der Magier. Neben Heilzaubern wirkt er Feuerbälle und wenn's hart auf hart kommt auch mal künstliche Gewitterfronten und Erdbeben. Zu den anderen sechs Klassen schweigen sich die Japaner noch aus. Allerdings ist schon jetzt klar: Die Vielzahl unterschiedlicher Heldentypen begünstigt immer neue Herangehensweisen spürbar.

Aber wie wacker schlägt sich der virtuelle Freundesersatz nun tatsächlich? In einer Anspielrunde mit drei KI-Recken an der Seite macht 360 Live die Probe aufs Exempel und stürmt einen Kerker. Die Steuerung ist schnell verinnerlicht: Analogstick zum Gehen, A-Taste zum Springen, X- und Y-Tasten zum Angreifen, LT-Schultertaste blockt und RT dient zum Greifen



Just enthüllt: Neben Drache, Greif und Hydra kämpfen Spieler auch gegen einen zehn Meter großen Stein-Golem - riesig!

**MIT DRAGON'S
 DOGMA AUF DIE
 GAMESCOM 2011**

Löwenherz oder Rattenschwanz?

- ⊕ Intelligente KI-Kameraden, dichte Atmosphäre, offene Spielwelt lädt zum Erkunden ein, packend inszenierte Bosskämpfe
- ⊖ Trotz Team-lastigem Gameplay kein Koop-Modus geplant, Animationen etwas steif

1



✖ Gewinnspiel

AUF GEHT'S ZUR GAMESCOM!

Capcom schickt dich und eine Begleitperson auf die Gamescom 2011 in Köln – Anreise mit der Bahn und eine Hotel-Übernachtung inklusive. Außerdem erhalten die Gewinner privilegierten Zugang zu Capcoms Spielstationen in Halle 6, Gang B, Stand 051. Hier kannst du erstmals »Azura's Wrath«, »Resident Evil: Operation Raccoon City« und natürlich »Dragon's Dogma« live erleben. Angefixt? Dann beantworte diese Frage: Wie heißt das Fabelwesen, das aus Löwe, Ziege und Schlange besteht? Die Antwort bitte mit dem Betreff »Gamescom Gewinnspiel« bis zum 7. August 2011 an redaktion@360-live.de. Capcom und der Airmotion Games Verlag wünschen viel Glück! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

2



✖ Die Gefährten

MEIN BESSERES VIERTEL

1 Bis zu drei Gefährten stehen dem Helden zur Seite. Einer davon als ständiger Begleiter, die anderen beiden als optional anheuerbare Söldner. Wie die Hauptfigur lässt sich auch der mitreisende Kamerad zu Spielbeginn mittels Charakter-Editor den eigenen Wünschen anpassen.

2 Der ständige Begleiter wird sowohl aus deinen Handlungen lernen, als auch mit Tipps und nützlichen Aktionen zur Seite stehen. Geht's zum Beispiel in den Kampf gegen einen 15-Meter-Greif, schleudert dich der KI-Kumpel mittels Räuberleiter in die Höhe. Vorteil: Du kannst die Bestie im Flug packen und nun aus nächster Nähe malträtiert.

3 Pffiffig: Der Körperbau beeinflusst das Spielgeschehen direkt. Hat man einen zu großen oder dicken Helden erschaffen, kommt dieser nicht durch schmale Felsspalten und muss sich einen anderen Weg suchen. Andersherum: Ist man zu klein, bleiben hoch gelegene Gegenstände unerreichbar.

3



eines Gegners. Na dann los, im Sauseschritt durch die engen Gänge einer Ruine! Vorbei an bizarren Felsformationen und dürrtliches Licht spendenden Fackeln. Dazu im Hintergrund das beruhigende Plätschern eines Baches sowie seltsames Knarzen und Kratzen. Toll, was Capcom bereits in den ersten Minuten für eine stimmige Atmosphäre aufbaut. Dank des aus »Resident Evil 5« bekannten Grafikmotors namens »MT Framework 2« sehen Kulissen und Figuren zudem herrlich detailliert aus. Lediglich die Animationen wirken noch etwas steif und hölzern.

Dann plötzlich: Zähnefletschende Goblins springen hinter riesigen Felsen hervor. Die KI-Kameraden reagieren umgehend, verteilen sich und greifen sodann von allen Seiten an. Pfeile, Klingen und Feuerbälle jagen durch die Luft. Der Walddläufer packt eines der Viecher am Nacken, drückt es zu Boden. Jetzt ein gezielter Schlag auf den vernarbten Rücken –

wieder eine Sorge weniger! Überraschend, wie gut die KI-Gefährten ihr Handwerk verstehen. Schön zudem, dass sie die via Steuerkreuz erteilten Befehle wie »Angreifen« oder »Heil mich« zeitnah umsetzen. Ob's beim nächsten Kampf wieder so gut klappt? Lange lässt der jenenfalls nicht auf sich warten. Kaum hat das Quartett den nächsten Raum betreten, trifft es auf eine gar merkwürdig aussehende Kreatur: Kopf und Rumpf eines Löwen, der Rücken einer Ziege und einen Schwanz wie der vordere Teil einer Riesenschlange – es ist eine Chimäre. Allein schon die schiere Größe sowie das markerschütternde Gebrüll signalisieren, dass dieser Zwischenboss nicht so schnell klein beigt. Nicht zuletzt seiner speziellen Fähigkeiten wegen: Während der Ziegen-Teil regelmäßig einen gefährlichen, kurzzeitige Ohnmacht verursachenden Zauber vom Stapel lässt, versprüht die Schlangen-Rückseite ein tödliches Gift. Wer nicht im Maul des Löwen landen will, sollte zudem vermeiden, von vorne anzugreifen.

Wie nun diese Ausgeburt der Hölle niederringen? Ganz einfach: Die KI-Kollegen lenken sie ab, derweil der Held unbemerkt von der Seite heranschleicht und das Biest wie einen Felsen erklimmt. Richtig gelesen, ähnlich wie in »Castlevania: Lords of Shadow« ist

auch hier jeder Boss eine lebende Kletterwand, deren Schwachpunkt sich meist erst dann offenbart, wenn man direkten Kontakt sucht. Also festgekrallt, aufgekraxelt und das Fabelwesen so lange mit Stichen malträtiert, bis der Ausdauerbalken zur Neige geht. Geht doch, es wirkt! Kurz darauf kracht das Drei-Tonnen-Ungetüm mit einem dumpfen Knall zu Boden. Ende der mitreißenden 15-Minuten-Anspiel-Version. Schade nur, dass einmal mehr ein spektakulärer Boss-Kampf, nicht jedoch ausführliche Eindrücke von der weitläufigen Spielwelt vermittelt wurden. Hiervon hoffentlich mehr zur Gamescom. Wie du dort selbst mal spielen kannst, verrät der Kasten auf dieser Seite!

Moritz Wanke

Und außerdem?

■ Über 200 individuelle Nicht-Spieler-Charaktere ■ Online-Modi sind geplant – wahrscheinlich zum Tauschen von Gegenständen und KI-Begleitern ■ Zum Thema Eindeutigkeit schweigt Capcom noch

360LIVE sagt...

Fantastischer Fantasy-Trip, bei dem Team-KI, Bossgegner und Atmosphäre schon jetzt begeistern. HITPOTENZIAL Ob die Spielwelt da mitzieht?

8.0 von 10

FORZA MOTORSPORT 4

Kinect-Tuning und unzählige Detailverbesserungen – genug für die Vier im Namen?

Mit »Shift 2 Unleashed« und »Dirt 3« hat der diesjährige Rennzirkus bereits zwei qualitativ hochwertige Kandidaten an den Start gekarrt. Ob der neueste, für Oktober angekündigte Ableger der Xbox-360-exklusiven Referenz-Reihe da noch einen Gang hochschalten kann? Immerhin fesselte bereits Teil Drei monatelang an den Controllern, indem es PS-Enthusiasten nicht nur ein großartiges Racing-Erlebnis, sondern eine schier unerschöpfliche Vielfalt an Tuning- und Modding-Funktionen an die Hand gab – und noch immer gibt. 360 Live sagt: Aber hallo!

Während nahezu jede Spielkomponente einem umfangreichen Update unterzogen wird, betreffen die größten Gameplay-Neuerungen eindeutig die Solo-Karriere und die Gegner-KI. Letztere gilt als einer der größten Kratzer im sonst sehr makellosen Lack des dritten Teils. Zur Erinnerung: Egal wie die CPU-Rivalen auch konfiguriert wurden, nur selten erschien der Schwierigkeitsgrad passend zum eigenen Können austariert. Deshalb impft Turn 10 seinen neuen Binärcode-Piloten etwas ein, das im Vergleich zur 2009er-Auflage tatsächlich als recht intelligent zu bezeichnen ist: Basierend auf den Leistungen des Spielers und den von ihm am Fahrzeug vorge-

nommenen Einstellungen wird die Leistung der Gegnerfahrzeuge und die der darin sitzenden Piloten angepasst – und zwar über die gesamte Karriere hinweg. De facto schrauben diesmal also auch die KI-Piloten hinter den Kulissen eifrig an ihren Setups, was im fertigen Spiel für sehr realitätsnahe und variantenreiche Herausforderungen sorgen soll.

Eine ähnlich radikale Frischzellenkur erfährt die Karriere. Hier weicht der fest vorgegebene Renn-Kalender einem recht freizügig gestalteten World-Tour-Modus. Heißt: »Forza 4« wertet die Leistungsdaten des Spieler-Fahrzeugs aus und liefert passend dazu eine Liste mit allen in dieser Klasse möglichen Veranstaltungen. In der Praxis hinterlässt dieses Feature einen sehr guten Eindruck, da man sich nun wesentlich intensiver auf das Feintuning an seiner Lieblings-Rennsemmel konzentrieren kann und eben nicht ständig gezwungen ist, neue Fahrzeuge samt passendem Zubehör anzuschaffen und auszuprobieren, um weiterzukommen. Nächste Neuerung: Siegprämien für erfolgreich abgeschlossene Einzel-Events und gelungene Fahrer-Level-Aufstiege werden dahingehend abgeändert, dass man nun aus drei Gewinnen einen wählen darf. In Teil Drei hingegen ist die Prämie stets fest vorgegeben.



Flotter Dreier: Auf der E3 war »Forza 4« mit einem Racing-Cockpit und auf drei Bildschirmen gleichzeitig spielbar – muss man erlebt haben!

**ERSTMALS ANGESPIELT
JETZT IN 360 LIVE!**

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler |

Turn 10 Studios

Genre | Rennsport-Simulation

Spieler | 1 - 16

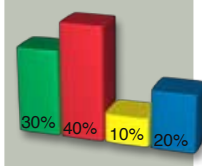
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nur für Xbox 360:
Vorzeige-Racing-Simulation Teil Vier, vollgepumpt mit Kinect-Spielereien.

das ist drin

- Motorenröhren
- Positionskämpfe
- Autohaus-Feeling
- Lizenz-Wahnsinn



Burnout oder Kolbenfresser?

- +** Sehenswerte Grafik, überzeugende Fahrzeug-Physik, üppige Steuerungs-Möglichkeiten, Multi-Screen-Unterstützung, zukunftsweisende Head-Tracking-Funktion, komplett überarbeitete KI, stark umgekrempelter Karriere-Modus
- Kein Wettermodell, keine realistischen Kollisionen mit Streckenrandbegrenzungen, bisher keine Nachtrennen gesichtet



✖ Optionale Kinection

ZWANGLOSE BEWEGUNGEN

Erstmalig in einem Kinect-kompatiblen Game werden in »Forza 4« die Steuerung mittels Standard-Pad und Bewegungssensor kombiniert, um eine völlig neue Spielerfahrung zu ermöglichen: das Fahren mit Headtracking. Dabei erfasst Kinect kleinste Bewegungen von Kopf und Oberkörper des Spielers und überträgt diese in Echtzeit auf das virtuelle Alter Ego in der Cockpit-Ansicht. Beim Probespielen hinterließ die Funktion einen soliden Eindruck. Insbesondere das so recht stressfrei machbare »In die Kurve schauen« gefällt. Die leicht schwammige, aber dennoch spaßige Steuerung ganz ohne Controller – »Kinect Joyride« lässt grüßen – richtet sich dagegen primär an Gelegenheitsspieler, da hier automatisch gebremst und beschleunigt wird.



✖ Automobilclub

MEIN AUTO, MEINE BESTZEITEN, DEIN GEWINN

1 Auf Xbox Live könnte »Forza 4« 2011 zu einer echten Institution avancieren. Zum einen weil die Spielerzahl in Versus-Rennen endlich auf 16 erhöht wurde, zum anderen weil Entwickler Turn 10 jede Menge neuer Online-Funktionen nachrüstet.

2 An oberster Stelle steht die Möglichkeit, Clans in Form von Automobil-Clubs zu gründen. Virtuelle Spielergemeinschaften, in denen jedes Mitglied von den Errungenschaften seiner Kollegen profitiert. Beispielsweise werden sich Clanfahrer nicht nur einzelne Tuning-Setups und Designgruppen, sondern auch die Garage teilen dürfen.

3 An all jene, die nur selten Online-Rennen bestreiten, richtet sich hingegen der Rivals-Mode. Der Clou hier: Die eigenen Bestzeiten und Ghost-Daten werden ständig mit denen der Online-Freunde abgeglichen – quasi Microsofts Pendant zu Electronic Arts Autolog-Servern.



Autocross- und Drift-Veranstaltungen sind wieder fester Bestandteil der Karriere. Ebenso wie ein gigantischer freispielfähiger Fuhrpark. Sage und schreibe 500 Boliden von mehr als 80 Herstellern verspricht Turn 10. Vorbesteller der Limited Collectors Edition dürfen ihre Garage zudem für 25 weitere brandaktuelle Flitzer ausbauen, darunter der 2011er Tesla Roadster Sport, der 2011er Koenigsegg Agera, der 2011er RUF RGT-8 und der 2011er Lamborghini Gallardo LP570-4 Superleggera. Ob und wann Käufer der Standard-Edition besagte Fahrzeuge via Xbox Live nachkaufen können, ist dagegen noch unklar.

Bei der Streckenauswahl steht einmal mehr das Vorgängerspiel Pate. So werden alle Kurse aus Teil Drei auch in »Forza 4« spielbar sein. Und frische

Pisten? Bis zum jetzigen Zeitpunkt bleibt die sehenswerte, kürzlich auf der E3 enthüllte Fantasie-Strecke in den Schweizer Alpen der einzig offizielle Neuzugang. Allerdings wird keines der Szenarien einfach 1:1 ins neue Spiel transferiert. Vielmehr sind weitreichende kosmetische Veränderungen diesmal das Stichwort. So hat Turn 10 sämtliche reale Lokalitäten erneut bereist und Unmengen an HD-Bildern und GPS-Daten gesammelt, um auch die kleinsten Detailveränderungen in »Forza 4« integrieren zu können. Hinzu kommt ein völlig neues Beleuchtungssystem namens »Image Based Lighting System«, das Licht auf den Oberflächen von verschiedenen Materialien sichtbar unterschiedlich – und nach ersten Spieleindrücken verblüffend natürlich – reflektiert. Geradezu fantastisch zur Geltung kommt dies beim Betrachten der komplett neu gestalteten und extrem detaillierten Fahrzeugmodelle, speziell wenn man sich in den Innenräumen der sündhaft teuren Boliden umschaut. Aber auch alle Strecken wirken dank IBLS deutlich realistischer – einen optischen Quantensprung wie zwischen Teil Zwei und Drei sollte man dennoch nicht erwarten.

Ebenso wenig wie ein Wettermodell und Unfallschäden an der Streckenbegrenzung. Beides bleibt

wie schon im Vorgängerspiel außen vor. Wie es mit Nachtfahrten aussieht, dazu wollten sich die Amerikaner derweil nicht äußern. Wechselnde Tageszeiten sind aber bestätigt.

Erste Zwischenbilanz: sieht unverschämte gut aus, überzeugt was den Umfang angeht und spielt sich gewohnt erstklassig. Speziell das im Kasten erwähnte Headtracking könnte für jede Menge Nachahmer sorgen. Nächste Probefahrt pünktlich zur Gamescom. Und wenn der Michelin-Mann will, dann vielleicht doch noch mit zerdätschten Leitplanken und rieselndem Schnee in den Schweizer Alpen!

Jan Heinrich

Und außerdem?

- Speicherstand aus »Forza 3« kann importiert werden, um einen Teil an eigenen Vinyls, Autos sowie gewonnenen Ingame-Credits zu übernehmen
- Auch als Limited Collectors Edition erhältlich; mit dabei: 96-seitiges Artbook, drei seltene Vinyl-Sticker, Steelbook-Hülle und tonnenweise Download-Kram
- Kinect wird auf vielfältige Weise unterstützt – siehe Kasten
- Details zu den Erfolgen parken noch in der geheimen Entwicklergarage

360 LIVE sagt...

Rassig, rasant und randvoll mit Kinect-Funktionen. Eines der heißesten 360-Exklusivspiele im Herbst!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

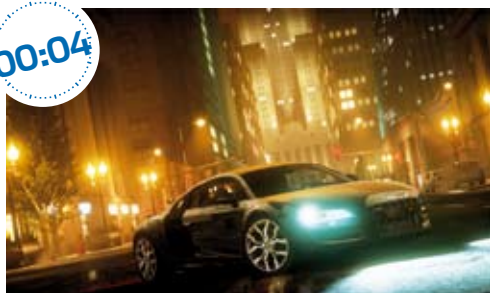


NEED FOR SPEED THE RUN

Erhältlich | 18. November 2011

Rauch steigt aus den Gullideckeln der amerikanischen Großstadt Chicago. Die Nacht ist unruhig. Ein oder zwei Häuserblocks entfernt quietschen die Laufflächen abgewetzter Rennreifen auf dem warmen Asphalt der Metropole und hinterlassen nichts weiter als schwarze Gummispuren. Vier dieser Reifen gehören zu deinem Wagen. Du bist Jack und du rast in »Need for Speed: The Run« um dein Leben.

00:04



Jack wird von einem Verbrechersyndikat verfolgt. Man will ihn tot sehen. Warum? Noch unklar. Doch es scheint einen Ausweg aus dieser Misere zu geben. Jack muss an »The Run« teilnehmen, einem rund 3.000 Meilen umfassenden Rennen quer durch die USA. Eine üble Hetzjagd, die den Rennfahrer von San Francisco bis nach New York führt – mal durch Häuser-schluchten und Canyons, mal über Gebirgspässe und Interstates.

00:17



Also los, noch mal durchatmen und dann rein in den metallic-weißen Ford Shelby Mustang GT500 Super Snake samt schwarzen Rennstreifen und dem Kennzeichen »Bad Asp« – was übersetzt übrigens so viel wie »Böse Viper« bedeutet. Ein Name wie geschaffen für ein PS-Monster mit 725 Pferde-stärken, 20-Inch-Reifen und knackigem 6-Gang-Getriebe.

00:29



Wie in einem Actionfilm Marke »Fast & Furious 5« zoomen Rennbolide vorbei an der wackelnden Kamera. Diese zen-triert sich auf Jack, der bereits die Ausfahrt einer Unterführung hinaufrast. Nach kurzem Flug über die regennasse Fahrbahn schlägt der Bolide unsanft auf dem Asphalt auf. Lack zerkratzt, Funken sprühen – endlich kann der Spieler die Kontrolle an sich reißen. Bleifuß und dann ab dafür!

00:42



Die sehr arcadelaartige Steuerung vermittelt sofort ein Gefühl atemberaubender Geschwindigkeit. Kaum zu bändigen schlit-tert Jack durch die engen Häuserschluchten Chicagos. Aber schon nach rund 30-sekündiger Fahrt blendet »The Run« auf einmal alle Bildschirmanzeigen aus, entrißt dem Spieler jäh die Hoheit über sein Vehikel und verwickelt ihn in eine Art Action-Sequenz. Was zum Henker geschieht hier?

00:58



Ein unbeteiligter schwarzer PKW erwischt Jacks Mustang in der Mitte der Beifahrertür. Glas zersplittert, der Wagen kommt wenige Meter vom Unfallort entfernt zum Stehen. Unter Schmerzen rutscht Jack aus dem Fahrersitz. Autsch, das hat wehgetan! Aber keine Zeit für Verschnaufpausen, denn zwei lauthals schreiende Gestalten sind Jack bereits auf den Fersen. Jetzt bloß nicht aufgeben und zu Fuß weiter.

01:06



Durch ein dunkles Treppenhaus, hinauf auf ein Hausdach entfaltet sich eine von Quicktime-Reaktionstests geprägte Hatz. Seltsam, alles erinnert jetzt eher an »Das Bourne Komplott« als an ein Rennspiel. Und um die Verwirrung zu komplettieren mischt sich nun auch noch ein Helikopter ein, der fauchend Kugeln aus seinem seitlich montierten MG speit. Heftig, wie es auf einmal abgeht!

01:28



Aber Jack ist flink und hat das Glück auf seiner Seite. Mit einem halsbrecherischen Sprung kann er sich in eine herunter-gekommene Gasse retten. In der – wie es der Teufel will – prompt eine Polizeistreife auftaucht. Die Cops steigen aus, marschieren dem Raser entgegen. Eine üble Keilerei zwischen ihm und den beiden Officers entbrennt – die Jack schließlich für sich entscheidet.

02:09



Jack rennt davon, schnappt sich den Polizeiwagen – wurde aber auch Zeit, endlich wieder eine Fahrpassage! Und dann heißt's: raus aus der Stadt. Was genau abgeht? Bis dato tappt der Spieler noch im Dunkeln. Fest steht nur: Für die Flucht bleiben dem Gejagten gerade mal fünf Minuten. Und auf einmal ist Jack auch dieser verflixte Hubschrauber wieder auf den Fersen.

05:31



Unglaublich, fast drei Minuten scheucht der Heli Jack durch die Gegend. Feuere aus allen Rohren. Autos, Mülltonnen und Briefkästen fliegen dem Betrachter dank der auch in »Battlefield 3« verwendeten »Frostbite Engine 2« eindrucks-voll um die Ohren. Ausweichen, driften, bremsen – was für ein Ritt! Doch dann: Der Kugelsturm zerreißt einen Tanklastzug: Kontrollverlust, alle Anzeigen blenden aus...

✦ ZUSAMMENGEFASST

Fahr-Action kombiniert mit von Quicktime-Events durchsetzten Zwischensequenz-Passagen? Was auf dem Papier wie eine gute Idee scheint, reißt in der Anspiel-Version leider noch viel zu oft aus dem rasanten Renn-geschehen heraus. Hinzu kommt, dass die Reaktionstests momentan nicht genügend Abwechslung bieten, um spielerisch zu überzeugen. Neue Ansätze sind lobenswert, doch der hier könnte nach hinten losgehen. Mal schauen, was Entwickler Black Box auf der Gamescom zeigt...

HITPOTENZIAL

7.0

VON 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

Jan Heinrich, Michael Förtsch, Moritz Wanke,
Sabine Vogel, Markus Würstle

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch, Olaf Bleich, Michael Moser,
Maximilian Trautmann, Daniel Riedmüller

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: vertreibsservice@bz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG PRINT

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

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

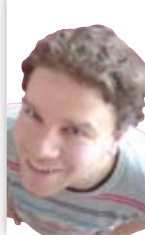
Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München. Covermotiv: Rage von Bethesda. Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de. IVW Stand Q1 2011: Verbreitet 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 | »Trenched«,
»Alice: Madness Returns«
FREUT SICH AUF | »Far Cry 3«,
»Modern Warfare 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Duke Nukem Forever«,
»Loom« (PC)
FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham
City«, »Bioshock Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Racing
SPIELT GERADE | »Hunted: Die Schmiede
der Finsternis«, »Dungeon Siege 3«
FREUT SICH AUF | »Ninja Gaiden 3«,
»Mirror's Edge 2«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Alice: Madness Returns«,
»El Shaddai: Ascension of the Metatron«
FREUT SICH AUF | »Silent Hill:
Downpour«, »Rayman Origins«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »F.E.A.R. 3«,
»Outland«
FREUT SICH AUF | »Dead Island«,
»Tomb Raider«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Duke Nukem Forever«,
»Super Street Fighter 4 – Arcade Edition«
FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human
Revolution«, »The Darkness 2«



MARTINA STRACK MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Child of Eden«,
»Empires & Allies« (Facebook)
FREUT SICH AUF | »Deus Ex: Human
Revolution«, »Fable: The Journey«



ALICE KLINK LEKTORAT

LIVE-GAMERTAG | Endgegnerlache
GENRES | Sport, Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE | »Alice: Madness
Returns«, »Virtua Tennis 4«
FREUT SICH AUF | »Final Fantasy 13-2«,
»SSX«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

Hier findest du die wichtigsten Fakten zum Spiel: Wie viele Leute können teilnehmen, ist das Game online-fähig, welcher Hersteller zeichnet verantwortlich und einiges mehr.

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.

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

Flotter Dreier an der mexikanischen Grenze: Mit »The Cartel« wagt Entwickler Techland ein ungewöhnliches Experiment und verfrachtet seine prestigeträchtige Western-Serie in die Neuzeit – qualmende 3-Spieler-Kampagne, viel nackte Haut und halsbrecherische Offroad-Verfolgungsjagden inklusive.

Bundesstaat Colorado, 29.07.2011, 13:27 Uhr. 40 Grad im Schatten, die Luft zum Schneiden dicht, die Sicht in Richtung Horizont nahezu perfekt. Malerisch bahnen sich die teils über einen Kilometer ins Erdreich ragenden Ausläufer des Grand Canyons ihren Weg durchs uralte Gesteinsmassiv. Lassen keinen Zweifel daran aufkommen, dass hier Mutter Natur seit Anbeginn der Zeit das Sagen hat. Und auch nicht daran, dass Entwickler Techland Kennern der beliebten Ego-Shooter-Serie Bekanntes bieten möchte; Parallelen schaffen möchte zwischen dem Wilden Westen rund um 1800 – so wie ihn Teil Eins und Zwei thematisieren – und der neuzeitlichen Ausgabe davon.

Kim Evans, Eddie Guerra und Ben McCall machen sich über diese Dinge dagegen keine Gedanken. Noch sichtbar entspannt bereiten sie sich auf ihren nächsten Einsatz vor. »Wow, das Outfit steht dir«, witzelt Latino-Verschnitt Eddie gegenüber der in einen hauchdünnen Minirock gehüllten Kim. Daraufhin sie völlig abgebrüht: »Dusch mal kalt, Partner.« Lediglich Ben, Anführer der Gruppe, hat keine Zeit zu verlieren: »Überprüft eure Ausrüstung und dann ab ins Auto, rapido!« Also gut, dann nichts wie los, Geschäftspartner Duke soll schließlich nicht mehr allzu lange warten, bis – Zitat Eddie – »wir seinen Millionärsarsch wegen Waffenschmuggels drankriegen«.

Begleitet von typischer Western-Musik mit »Duell im Morgengrauen«-Anleihen kommt der SUV des Trio Infernale an seinem Zielort, einer verlassenen Geisterstadt am Rand des Canyons, zum Stehen.

Wohin man blickt nur hölzerne Bruchbuden, Dreck, Staub, knarrende Windräder und schwer bewaffnete Typen mit voll automatischen Bleispritzen. Einer davon scannt das Trio mit einem Metalldetektor – und wird fündig, bei McCall. »Gib mir deine Schießereien!« Ben zuckt nur mit seiner rechten Gesichtshälfte und spottet: »Gib du mir doch deine.« Ober-Schmuggler Duke scheint das schroffe Auftreten der vermeintlichen Waffenkäufer zu gefallen. Keine drei Minuten Macho-Smalltalk, ein Klaps auf Kims sexy Hintern und ein paar explosive Schießübungen später ist der Deal in trockenen Tüchern. Naja, fast, denn Duke will sich wirklich sicher sein, mit wem er es hier zu tun hat. »Willst du die Ware nicht auch noch an lebenden Zielen testen?« Dukes Kollege Alvarez redet ebenfalls auf Wortführer Eddie ein: »Deine Bluttaufe, viejo. Zeig uns, dass du cojones hast!«

Und dann beginnt die Hetzjagd. Im Pulk stürmt das Team den just freigelassenen Halsabschneidern, alles verfeindete Gangmitglieder, hinterher. Die Musik legt einen Zahn zu, die am Himmel kreisenden Geier ebenfalls und dein Herzschlag sowieso. Hinweg über schwindelerregend hohe Gerüste, frei schwebende Holzplanken und quer durch morsche Minenarbeiter-Häuschen führt die im Minutentakt immer chaotischer werdende, gut zu steuernde Hatz. Wie's aussieht, haben die eben noch Gejagten drei von Dukes Männern kaltblütig überrumpelt und sich schonungslos an dessen Waffenarsenal bedient. Der Gegen-schlag kommt entsprechend heftig! Die 5,56mm-Munition zahlreicher M16-Sturmgewehre frisst sich

Erhältlich | 21. Juli 2011

kurz&knapp

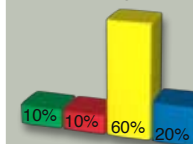
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Techland
Preis | ab 40 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Bleihaltiger
Neuzeit-Western
mit starkem
Koop-Modus,
sexy Chicas und
derben Sprüchen.

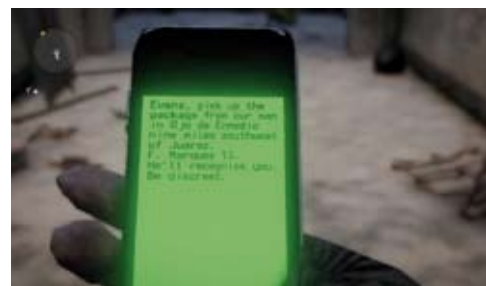
das ist drin

- Intrigen
- Intimitäten
- Irrsinnige
Bleidusche
- In Deckung!



Und außerdem?

- Kampagne komplett via Xbox Live oder System Link im 3er-Koop spielbar
- 50 teils sehr witzig formulierte Erfolge, zum Beispiel »Spanner«: Sieh dir im Disco-Level mindestens 30 Sekunden Tänzerinnen an
- Unterstützt Uplay
- Aktuell keine Sondereditionen
- Download-Inhalte sind sicher, Details nach Spielveröffentlichung
- Deutsche Version komplett ungeschnitten
- Mit 40 Euro sehr preiswert



Immer wieder erhalten die Spielfiguren Anrufe oder Kurznachrichten per Handy. Dirne Suzy zum Beispiel steht auf rostige Revolver – also die echten. Findet Ben im Spiel immer für sie, würde sie ihm umgehend ihre ganz spezielle Dankbarkeit erweisen.





Sheriff oder Gesetzloser?

- + Komplette Kampagne im 3er-Koop spielbar, heiße Tänzerinnen, mehrere Spielenden, schicke Rauch- und Blendeffekte, fair gesetzte Checkpunkte, zahlreiche gut versteckte Gags, brauchbare Synchro, Wild-West-Feeling der Serie wird schön eingefangen, praktischer Erfolge-Fortschritt-Indikator
- In gezeigter Version noch starker Zeilenversatz, Level zuweilen sehr Schlauchförmig, einige seltsame Grafikfehler, nicht immer Lippsynchron, Kantenflimmern, Story hat nicht immer einen roten Faden, keine innovativen Waffen, Gegnertypen wiederholen sich zu oft, gewöhnungsbedürftiges Deckungssystem

Das Spiel in Zahlen

15 Kampagne-Missionen, 8 missionsbasierte Mehrspieler-Szenarien, 18 Team-Deathmatch-Szenarien, alle zu dritt spielbar, 3 Schwierigkeitsgrade; insgesamt 32 Waffen, 8 davon werden im Spielverlauf freigeschaltet, 20 weitere kann der Spieler durch Aufleveln der Figur freischalten; 2 Mehrspieler-Modi, 22 Figuren-Kostüme für jedes der beiden Mehrspieler-Teams, 3 Helden, circa 8-10 Stunden Spielzeit pro Spielfigur bei gleichbleibender Hauptstory, war 18 Monate in Entwicklung.

ins funkelnde Chassis parkender Hummer-Jeeps, Handgranaten zerfetzen umherstehende Holzfässer, Bazooka-Geschosse verwandeln einen Transporter in ein bis zur Unkenntlichkeit verkohltes Etwas. Direkt daneben: Ben. Keuchend geht der 1,92m-Riese mit dem noch aus Vietnam-Zeiten vernarbten Gesicht zu Boden; die Bilderränder laufen rot an, das Atmen wird schwerer – Exitus? Nicht ganz, denn ausgerechnet jetzt zieht eine dichte Rauchwolke vorbei. Evans nutzt die Verwirrung, sprintet in deine Richtung und zerrt deinen geschundenen Körper nach oben – Kugelhagel-Ballett mit Herzklopf-Garantie. Insbesondere wenn man sich mit zwei weiteren, via Xbox Live oder System Link zugeschalteten Mitstreitern auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade in die Bleihölle wagt. Und sind mal keine Live-Amigos am Start? Dann übernehmen die recht smarten, jedoch scheinbar unbesiegbaren KI-Partner den Job.

DREI MUSKETIERE

Bleibt die Frage: Was treibt die FBI-Agentin, den DEA-Drogenfahnder und den LAPD-Cop eigentlich dazu, an einem der wohl unwirtschaftlichsten Orte der nördlichen Hemisphäre Kopf und Kragen für einen

LKW voller Waffen zu riskieren, der in Kürze wahrscheinlich sowieso in Flammen aufgeht? Ganz einfach: Am 4. Juli 2011, also am amerikanischen Unabhängigkeitstag, wurde ein Gebäude der US-Regierung Opfer eines heimtückischen Bombenanschlags – so erzählt es zumindest die sauber vertonte, jedoch in leider etwas ausgefranst Standbildern präsentierte Introsequenz. Die Behörden wollen intervenieren, scheuen jedoch eine Eskalation des Konflikts. Ein Backup-Plan muss her und der heißt: McCall, Evans und Guerra. Gemeinsam sollen die drei Draufgänger den Drahtziehern der Terrorattacke das Handwerk legen. Dass sie dabei sogar in den Hoheitsgebieten der eigenen Vorgesetzten wildern, spricht eine bis in höchste Regierungsebenen ragende Verschwörung aufdecken, ahnt der Spieler erst nach etwa einem Drittel der insgesamt 15 Missionen umfassenden Kampagne. Letztere wiederum unterhält etwa acht bis zehn Stunden und führt dich von den von Gang-Kriminalität infizierten Hinterhöfen des Betonmolochs Los Angeles bis in die namensgebende Grenzstadt Ciudad Juarez – dem aufstrebenden Sündenpfuhl Mexikos. Aktuelles Plot-Fazit? Okay, allerdings zuweilen mit einigen Durchhängern was

Spannungsbögen innerhalb der Ingame-Zwischensequenzen angeht.

KOOP IST TRUMPF

Doch weiter im Text, schließlich hat die Kampagne noch mehr auf dem rauen Kerbholz. Gemeint sind drei Gameplay-Komponenten, die klar darauf abzielen, das Koop-Erlebnis zu intensivieren. Allen voran die Tatsache, dass Entwickler Techland jedem Teilnehmer ein, nennen wir's mal »personalisiertes«, Erlebnis beschert. Beispiel McCall in der oben genannten Mission: Kaum die ersten Holzverschläge erreicht, klingelt sein Mobiltelefon. Suzy, eine Lady mit verruchter Stimme, ist dran, faselt was von historischen Colts und jemandem, der ihr diese gewinnbringend abkaufen würde; fragt außerdem, ob Waffennarr McCall da nicht was für sie im Angebot hätte. Abschließend fügt sie hinzu, dass sie Ben »sehr, sehr dankbar« wäre – du weißt schon, Flötenunterricht und so. Wie's der Zufall so will, soll ihr Wunsch schon bald erhört werden. Nämlich dann, wenn Ben in just diesem Level besagtes Schmuckstück aufstöbert. Aber Obacht, Gringo: Espähnen dich deine Compadres beim Einsacken der Waffe, gilt die



Nebenaufgabe als verpatzt. Eine nette Idee, fördert sie doch den Intrigen-Faktor – den Techland im Übrigen dadurch anheizt, dass jede Figur auf sie maßgeschneiderte Funksprüche und somit Nebenaufgaben erhält. Nächster, wenn auch nur kleiner Spielspaß-Turbo sind die sogenannten Herausforderungen. Fünf Pendejos eine Kugel genau zwischen die Augen zwirbeln; sechs Terroristas mit Schrot vollpumpen – so was eben. Bist du erfolgreich, wandern Erfahrungspunkte aufs Charakter-Konto, die nach und nach immer neue der insgesamt 32 Waffen freischalten. Mit dabei: präzise Scharfschützengewehre, durchschlagende Revolver, die in Sachen Feuerrate kaum zu übertrumpfende Uzi, der Universalwaschlappen Panzerfaust und diverse, gut austarierte Sturmgewehre. Klar kannst du auch die Schießweisen der zersiebten CPU-Maricones aufklauben, taktische Vorteile zu Missionsbeginn – hier findet auch die

Waffenwahl statt – verspricht jedoch nur das Erfahrungspunkte-Sammeln.

Stichwort Vorteile: Wie schon im vorherigen »Call of Juarez« lädt jeder effektiv aus den Latschen geblasene Gegner die sogenannte Konzentrationsanzeige auf. Einmal voll nur noch schnell die linke Steuerkreuz-Taste antippen, schon verlangsamt sich die Zeit und du kannst besonders präzise blaue Bohnen verteilen. Wie Ben zu Beginn von Mission zwölf: Das Trio muss ein hermetisch umzäuntes Fort mitten im Nirgendwo inspizieren. Wehende Grasbüschel, samtblauer Himmel, gleißende Sonne – noch gibt Prärie-Idylle den Ton an. Doch schon am Haupttor der Anlage angelangt, ist Letztere dahin. War auch klar, wenn Eddie das Reden übernimmt; behauptet, er arbeite für die Sitte und ermittle in Sachen Kinderpornografie. Lange Rede, kurzer Sinn: Die Putas zücken kollektiv ihre 92FS Berettas und halten voll

drauf. Der perfekte Moment für den Konzentrationsmodus: Ben atmet durch, säuselt noch etwas von »Ich bringe nicht den Frieden, sondern ein verdammtes Schwert« und knipst einen Waffenschmuggler nach dem anderen aus. Waren's gleich sechs auf einen Streich, gibt's gar einen Erfolg obendrauf.

BLECHSCHÄDEN

Bleiben noch die zahlreichen Fahrsequenzen – neben heftigen Shoot-outs, flotten Sprüchen und durchdachten Koop-Ansätzen die vierte Gameplay-Säule innerhalb der Kampagne.

Correcto, diesmal bleiben die Pferde im Stall und werden durch PS-starke Geländewagen mit anfangs gewöhnungsbedürftiger Steuerung ersetzt. Wie etwa am Ende von »Gang Bang«, der zweiten Story-mission, angesiedelt in einem heruntergekommenen Stadtteil von L.A. Vor einigen Minuten noch aus allen Himmelsrichtungen von Hasch-Händlern umzingelt, müssen Ben, Kim und Eddie nun mit einem 5-türigen SUV Marke Unbekannt türmen. Eine wilde Irrfahrt durch die bis an die Zähne bewaffnete Nachbarschaft beginnt. Heckscheiben zerplatzen, Müllcontainer werden kraftvoll aus dem Weg gerammt und überhaupt hinterlassen die drei ein echtes Trümmerfeld. Während Ben nämlich den Transporter mimt, dürfen Kim und Eddie nach außen gelehnt auf dem Fenstersims Platz nehmen und zurückfeuern – vor allem im Koop ein grandioses Spektakel. Speziell optisch dreht die »Chrome Engine 5« in solchen Szenen richtig auf: konstant hohe Bildrate, eine Fülle sehenswerter Partikeleffekte, gute Weitsicht und recht aufwendig modellierte Umgebungen. Weniger schick dagegen der in der vorliegenden Fassung immer wieder auftretende Zeilenversatz. Auch störendes



✖ Showdown via Xbox Live

MEHRSPIELER-FREUDEN

Zwei Modi bringen deinen Puls im Mehrspieler-Komplex in Wallung: das klassische Team-Deathmatch, hier in der Konstellation Cops gegen Kriminelle mit je sechs Spielern pro Team, und der Missions-basierte Modus, der kleine, in sich abgeschlossene Geschichten erzählt. Steht beispielsweise das Szenario Bankraub auf der Agenda, würde dies für das angreifende Team in etwa so ablaufen: Bank lokalisieren, Tresor öffnen, Wertsachen wegschaffen und dann Abtransport zum Fluchtpunkt. Team B muss natürlich dagegenhalten – dank großflächiger Karte ein echter Spaßbringer. Genauso wie das neue Partner-System, das Teamplay gezielt fördert, etwa indem es Kollegen-Respawns in nächster Nähe forciert, gegenseitiges Heilen erlaubt und vieles mehr. Ausprobierenswert!





✱ Trio Infernale

DREI COWBOYS, EIN ZIEL

1 Ben McCall, 57, hier rechts im Bild Letzter Nachfahre des McCall-Clans aus vorherigen Spielen und der wohl abgebrühteste Cop des LAPD. Kein Wunder, hat er doch über 30 Jahre Einsatzerfahrung und eine Tapferkeitsmedaille. Nichtsdestotrotz scheut er nicht davor zurück, die Regeln zu brechen – wenn die Situation es erfordert.

2 Eddie Guerra, 37: Diente einst im Irakkrieg, ist nun bei der DEA, der US-Anti-Drogen-Behörde. Über seine Spielsucht spricht er nicht gern, über seine Bettgeschichten allerdings schon. Kommt's hart auf hart, zeichnen ihn vor allem zwei Dinge aus: Risikofreudigkeit und seine große Klappe.

3 Kim Evans, 25: Intelligent, zielsicher, Ghetto-erfahren, FBI-Angestellte. Hat wie McCall und Guerra ebenfalls eine Rechnung mit den Drogenkartellen offen. Nicht unbedingt der Hau-drauf-Typ, aber dennoch höchst effizient und zielstrebig in dem, was sie tut. Außerdem die Scharfschützin im Team.



Kantenflimmern, zuweilen seltsame Figurenanimationen, zitternde Schatten und einige KI-Aussetzer nerven.

Zwar kein Engine-Problem, aber trotzdem störend: die sich häufig wiederholenden Gegnertypen. Homies mit Kapuzen, Homies ohne Kapuzen, Drogendealer mit Tattoos, Drogendealer ohne Tattoos, Söldner mit Glatze, Söldner ohne Glatze – das war's so ungefähr. Hier hätten die Jungs von Techland ruhig mal etwas tiefer in die Vielfalt-Kiste greifen können. Mag ja sein, dass in amerikanischen Gangster- und mexikanischen Verbrechersyndikaten ein bestimmter Dresscode herrscht, aber so viele Kleinkriegler in so kurzen Abständen müssen dann doch nicht sein.

Was noch an- beziehungsweise abtörnt? Nicht

nur »Duke«-Fans dürfte der hohe Anteil extrem leicht bekleideter Señoritas gefallen. In der achten Mission, »Disco«, räkeln sich die Ladys besonders lasziv: mal direkt vor deinen Augen an der Stripperinnen-Stange, mal im Separee, vor allem aber auf der in ein Blitzlichtgewitter gehüllten Tanzfläche. Und auch diese Pixel-Schönheiten sind nicht auf den Mund gefallen. Zitat der Besitzerin des Bordells Hotride: »Und das ist Kaminko, sie war Pornostar in Tokio. Und Lila da hinten – die ist heute erst 18 geworden.« Schlüpfrige Sprüche für ein bewusst auf Gangster-Milieu getrimmtes Spiel – passt. Schön auch, wie die polnischen Entwickler

immer wieder durch versteckte Details Aufmerksamkeit schinden. Bestes Beispiel: die Biermarke mit dem Seitenhieb auf ihr kommendes Projekt »Dead Island«. Ob das finale Produkt diesen Charme durchzieht? Erfährst du zeitnah zum Spielrelease am 21.7. auf www.360-live.de.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Markus Würstle: Was mich momentan an »The Cartel« am meisten stört, ist die leicht verwirrende Story und das zuweilen aufgesetzte Gangster-Image. Der Mehrspieler-Modus dagegen gefällt und das kooperative Stürmen von gesicherten Räumen pumpt mächtig Dopamin ins Hirn.

✱ Versions-Mangel!

WARUM KEIN TEST?

Du hältst das Heft in den Händen, das Spiel ist seit dem 21. Juli auf dem Markt und trotzdem kein Test – wie kann das sein? Ganz einfach: Trotz mehrfacher Nachfrage war Hersteller Ubisoft leider nicht in der Lage, vor Redaktionsschluss eine Test-Version zur Verfügung zu stellen. Dennoch konnte sich 360 Live mit einer kompletten, wenn auch nicht ganz fehlerfreien Preview-Fassung ein ganzes Wochenende lang im Einzelspieler- und im Koop-Modus via System Link austoben und stundenlang Eindrücke sammeln. Müssten wir diese vorab mit einer Note einstufen, würden wir eine 7.8 vergeben. Doch das ist nicht das endgültige Test-Ergebnis! Dieses findest du ab sofort, zusammen mit dem finalen Test, im Web unter www.360-live.de. Mit dabei: tonnenweise selbst erstellte Screenshots und ein ausführliches Testvideo.

Call of Juarez: The Cartel

GRAFIK

Flott, detailliert, jedoch mit Zeilenversatz und Kantenflimmern

7

SOUND

Grundsolide Synchro, Musik hält sich zurück, prasselnde Effektkulisse

7

STEUERUNG

Pad-Belegung zunächst gewöhnungsbedürftig, aber man findet rein

7

Rau inszenierter Neuzeit-Western mit runder Koop-Kampagne. Finales Testfazit ab sofort auf www.360-live.de.

?..?

von 10



**EXKLUSIV IM
IMPORTTEST
NUR IN 360 LIVE!**

EL SHADDAI ASCENSION OF THE METATRON

Im Himmel ist die Hölle los!

Und Enoch lobte den großen Herrn und König des Friedens. Und siehe! Die Wächter nannten ihn Enoch, den Schreiber. Dann sagten sie zu ihm: Enoch, Schreiber der Gerechtigkeit, gehe und verkünde den Wächtern des Himmels, welche den hohen Himmel verließen und ihre ewige Wohnung, sich mit den Weibern befleckten und taten, wie die Söhne der Menschen tun, dass sie auf der Erde nimmer Friede und Vergebung der Sünde erlangen werden. Denn sie werden sich ihrer Nachkommenschaft nicht freuen, sondern die Ermordung ihrer Geliebten ersehen; sie werden klagen über den Untergang ihrer Söhne und bitten immerdar, aber sie werden keine Gnade noch Frieden erlangen. Und Enoch fing an, diese Worte der Gerechtigkeit auszusprechen und zurechtzuweisen die Wächter des Himmels. Wie jetzt? Bibelstunde? Nicht ganz. Aber diese kurze Textstelle aus dem biblischen Buche Enoch ist der Aufhänger für die Geschichte des japanischen Third-Person-Action-Games »El Shaddai: Ascension of the Metatron«: Als von Gott auserkorener Mensch und himmlischer Schriftführer Enoch wird der Spieler von seiner Heiligkeit höchstselbst beauftragt, sieben gefallenen Engeln die Leviten zu lesen, um eine gigantische Flutkatastrophe auf Erden zu verhindern. So erzählen es hübsch und jedes Mal anders animierte Zwischensequenzen. Auf Japanisch wohlgermerkt,

denn die deutsche Version des Games lässt noch bis November auf sich warten. Unterstützung erhält Enoch nicht nur durch die Erzengel Michael, Uriel, Gabriel und Raphael, die in Schwanengestalt über ihn wachen, sondern in erster Linie durch seinen Mentor Lucifel. Der hängt wie ein Gewissen in Enochs Gedanken, gibt Tipps zu Kampf und Steuerung und steht über sein Handy in ständigem Kontakt zu Gott, der Enochs Fortschritte abspeichert. Ja, der Himmel ist modern. Enoch selbst fällt unter seiner weißen Äther-Rüstung vor allem durch seine Bluejeans aus dem Rahmen. Verrückte Japaner – das wird auch beim ersten Spaziergang durch die Spielwelt deutlich: Hier ist es LSD-artig bunt mit starken Cel-Shading-Anleihen. Farben verschwimmen, flimmern, ziehen sich verwischend und pastellig durchs Bild und treffen auf harte Konturen und scharfe Kanten. Levelgrenzen sind bestenfalls durch Abgründe ins Nichts ersichtlich. Ein klarer Weg erscheint selten und doch läuft man automatisch richtig, während das Sonnenlicht durch bonbonfarbene Wolken bricht und bewegliche Stufen beim Betreten farbenfrohe Klangnoten ausspucken. Halleluja, was für eine Explosion aus Farben, Effekten und Formen! Zweifellos gibt es beim Durchpreschen durch die künstlerisch-abstrakten Umgebungen noch am meisten zu staunen.



Die gefallenen Engel kommen in seltsamen Gestalten daher: zunächst als einäugige Monster in futuristischer Samurai-Uniform, danach auch als flatternde Dämonenwesen.

kurz&knapp

Hersteller | Ignition Entertainment

Entwickler | UTV Ignition

Preis | ab 50 Euro (Import)

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

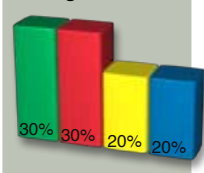
USK | voraussichtlich ab 12 Jahren

kurz gesagt

Außergewöhnliches Action-Jump-and-Run mit etwas zu wenig Abwechslung und mangelndem Durchblick.

das ist drin

- Lucifel
- Nephilim
- Erzengel
- Die große Flut



Erhältlich | 28.4. (Japan), 27.6. (USA), November (Deutschland)

Himmelsdiener oder Höllenbote?

- ⊕ Abgefahrenes und überbuntes Weltendesign, sehr geschmeidige Steuerung, unterhaltsamer Wechsel von 3D- und 2D-Welten, unterschiedliche Waffentypen bringen Taktik rein, fair verteilte Rücksetz- und Speicherpunkte
- ⊖ Sehr geradlinige Schlauchlevels ohne jegliche Interaktionsmöglichkeiten, immer gleicher Ablauf von Geschicklichkeits- und Kampfeinlagen, Gegner nicht sonderlich variantenreich, etwas ungenaue Zielerfassung, Story teilweise sehr verschoben und unverständlich – besonders auf Japanisch

Und außerdem?

- Reiner Solo-Trip, jedoch mit Online-Highscore-Ranglisten ■ Ab dem 27. Juni auch als US-Import erhältlich, die deutsche Version erscheint voraussichtlich im November 2011 ■ 50 Erfolge, 38 von ihnen sind geheim, in aller Regel aber durchs Voranschreiten in der Story und durch Kämpfe zu ergattern – etwa »Arch Meister«: Besiege 300 Feinde mit dem Arch ■ Circa zehn bis zwölf Stunden Spielzeit ■ Bei Amazon Japan erhalten Besteller zusätzlich zum Spiel das Buch »Flowers for Lucifel – Official Artworks«; darin enthalten: Konzeptzeichnungen der Spielwelt und Charaktere



✖ Himmelswelten

MAL PLATT, MAL AUFBAUSCHEND

In der Himmelswelt von »El Shaddai« durchwandert der Spieler in regelmäßigen Wechseln zwei Arten von Levels: Standard-3D-Areale, die man aus der Verfolgerperspektive erkundet, sowie Scherenschnitt-artige 2D-Levels, in denen es klassisch seitwärts scrollend vorangeht. Spaß machen beide, es gilt aber genauso: kennst du eines, kennst du alle. Denn während in den 3D-Abschnitten mehr gekämpft wird, sind die 2D-Levels prädestiniert für Hüpf-Einlagen. Auch kleinere Rätsel werden ab und zu eingestreut. Beispielsweise musst du durch das Verprügeln von Zapfchen ein Plattform-Labyrinth so drehen, dass Enoch den Ausgang erreicht. Schade, dass solche Kopfnüsse viel zu selten die grauen Zellen fordern.



✖ Mit den Waffen...

...EINES GOTTES

1 Im Laufe des Spiels lernt Enoch mit drei heiligen Waffen umzugehen: dem Arch, dem Gale und dem Veil. Der Arch sieht dabei zwar aus wie ein Bogen mit leuchtender Sehne, ist aber Enochs erste und wenigste Nahkampf-Waffe, die er wie ein übergroßes Schwert schwingt. Zusätzlich kann Enoch damit zeitweise über Abgründe gleiten.

2 Der Gale ist Enochs Fernkampf-Waffe und hat Ähnlichkeit mit einem Frisbee-Ring. Um ihn herum schweben kleine Pfeilprojekte, die beim Druck auf die Angriffstaste gegen Feind schießen – leider nicht immer besonders zielsicher, dafür extrem schnell.

3 Der Veil ist eine brachiale Nahkampf-Waffe, die wegen ihrer zweigeteilten Schildform auch wunderbar zum Blocken dient. Die Angriffe sind mächtig, aber langsam. Für alle drei Waffen gilt: Je länger Enoch sie benutzt, desto mehr Widerwärtigkeit der Gegner setzt sich an ihnen ab – die Waffen verderben. In regelmäßigen Abständen muss Enoch sie deshalb via LB-Schultertaste läutern, um ihre heilige Stärke zu nutzen. Das allerdings kostet Zeit und macht verwundbar.

3



Das eigentliche Gameplay hingegen kann mit den optischen Reizen nicht mithalten. Es besteht weitestgehend aus Jump-and-Run-Einlagen und Kämpfen gegen die verdorbenen Schergen der gefallenen Engel: Masken tragende Ezekes, kopflose Strichmännchen-Dorugas und Lavasteine spuckende, Hotdog-ähnliche Feuer-Nephilims zum Beispiel. Am Ende jedes Abschnittes wartet – wie sollte es anders sein – der gefallene Engel persönlich, um seine heilige Strafe zu empfangen. Linear, uninspiert und wenig abwechslungsreich; das will sich nur schwerlich ins unkonventionelle Konzept einfügen. Auch der Anspruch ans spielerische Können gibt sich auf allen vier Schwierigkeitsgraden unterdurchschnittlich: Die meisten Hüpf-Einlagen sind dank sauberer Kameraführung mit Schwenks und Perspektivwechseln ziemlich einfach zu meistern. Die Kämpfe sind dank rhythmischer Kombos, Zooms und Lichteffekten zwar richtig toll anzuschauen, viel steckt aber auch hier nicht dahinter: Kontinuierliches Hämmern auf die X-Taste, ein gelegentlicher Block mit der RB-Schultertaste und federleichte Hüpf mit der A-Taste reichen meist, um dem Feind die Absolution zu erteilen. Ja, nicht mal sterben kann Enoch so richtig. Wenn's ihn erwischt hat, hilft gleichzeitiges Drücken der RB-, LB-, X- und A-Taste, um ihn

mit göttlicher Hilfe zurück auf die Beine zu holen. Keine sonderliche Herausforderung! Immerhin: Enochs Waffen bringen etwas Variation ins Kampfgetümmel – Details siehe 3er-Bildkasten.

Unterm Strich macht »El Shaddai« den Anschein, als hätten sich die Macher darauf versteift, ein Kunstwerk statt ein Spiel zu erschaffen. Erst kurz vor knapp ist ihnen wohl eingefallen: Ein bisschen Gameplay wäre auch nicht verkehrt. Denn im Gegensatz zum überragenden Design stinkt das ziemlich ab. Vor allem die Vorhersehbarkeit der Ereignisse nagt am Spaß. Da vorne ist eine Plattform, größer als alle anderen? Dann tauchen dort ziemlich sicher mindestens fünf Gegner wie aus dem Nichts auf. Das Stück Boden da sieht anders aus als die anderen? Dann wird es garantiert abbrechen und stürzen. Wer mit solch konventionellem Gameplay leben kann und mehr Wert auf die außergewöhnliche und ansprechende Gestaltung legt – und sich vielleicht noch mit der abstrusen Story anfreunden kann – dem sei das hier als Geheimtipp aber wärmstens ans Herz gelegt. Nicht-Sprachkundige dagegen sprechen noch mal ein Stoßgebet, dass die Übersetzer ordentliche Arbeit abliefern, und warten auf die deutsche Version.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Selten lässt dich ein Game so viele Was-zum-Henker-Momente erleben und gleichzeitig über so viele wunderschöne Kulissen und schräge Designs staunen. Obwohl spielerisch nicht viel dabei rumkommt, gefällt's mir. Ich gebe 7.3. Amen!

El Shaddai

GRAFIK

Bunt, anders und hübsch anzusehen, aber nicht unbedingt auf dem neuesten Stand

SOUND

Orchesterklänge, düstere Rockmusik, Flötengesäusel – himmlisch

STEUERUNG

Geht locker von der Hand, dürfte hie und da aber präziser sein

Mehr Kunst als Spiel: liefert schöne Bilder, leistet aber insgesamt zu wenig. Für Spieler mit Hang zu außergewöhnlichen Konzepten.

7.0 von 10

IMPORT-
TEST

TRENCHED

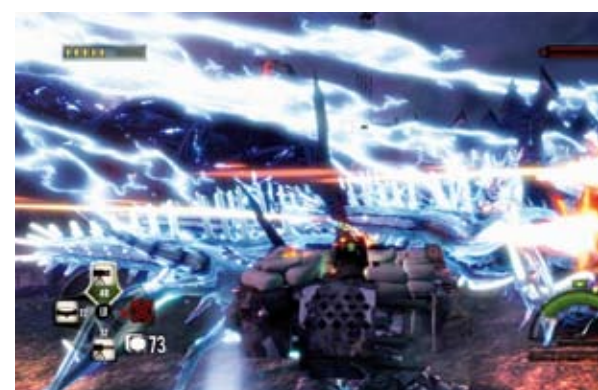
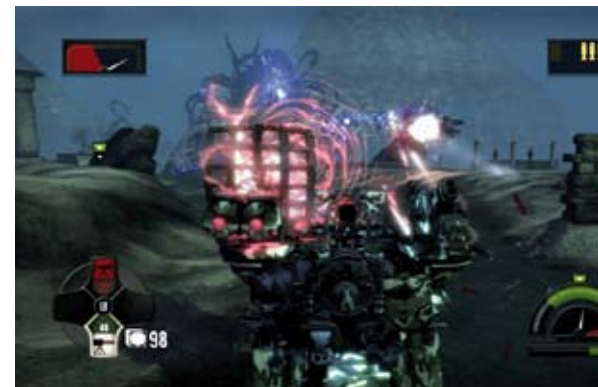
Achtung, Achtung! Hochprozentiger Genre-Cocktail mit kaum zu kurierender Suchtgefahr im Anmarsch...

Unfassbar, aber wahr: Nach »Costume Quest« und »Stacking« liefert das Studio rund um Gaming-Virtuose Tim Schafer binnen kurzer Zeit gleich das dritte auf maximalen Spielspaß geeichte Xbox-Live-Arcade-Spiel. Ein 15 Euro teures Download-Game, so fesselnd, dass sich die 360-Live-Redaktion einstimmig entschloss, es auf zwei Seiten vorzustellen.

»Trenched« nennt sich dieses Wunderwerk der Technik und beamt dich direkt in ein Paralleluniversum in eine Zeit kurz nach dem ersten Weltkrieg. Eine Ära, in der bereits der nächste globale Konflikt wütet: Eine mysteriöse Radioübertragung hat einem Großteil der Menschheit auf wundersame Weise den Tod gebracht. Lediglich zwei verfeindete Kriegstreiber scheinen aussernd positive geistige Nebenwirkungen davongetragen zu haben: Auf der einen Seite Frank Woodruff, der wenig später haushohe Kampfläufer erfindet, welche es selbst beinlosen Veteranen ermöglichen, wieder in den aktiven Dienst zu treten, auf der anderen Seite Vlad Farnsworth, der die »Monovision« ersinnt, eine Art Gehirnwäsche-Signal, womit er fortan seine »Röhren« genannten Roboter-

Schwadronen losschickt, um Planet Erde zu unterjochen. Möge die Schlacht beginnen!

Der Spielablauf könnte kaum eingängiger sein: Du und bis zu drei Online-Verbündete müssen die eigene Basis verteidigen, koste es, was es wolle. Jeder steuert seinen Kampfläufer – im Spiel »Schützengraben« genannt – aus der Verfolgerperspektive, plättet alles, was ihm vor die Hydraulikgelenke kriecht, und errichtet gleichzeitig Stellungen an strategisch wichtigen Positionen. Ein Konzept, das stark an den Live-Arcade-Hit »Defense Grid« erinnert – nur dass man hier eben aktiv am Boden mitmischst. Als Baumaterial dient per Magnetvorrichtung aufgeklauter Schrott, den getötete Gegner fallen lassen. MG- und Scharfschützen-Türme, Reparaturkräne, Minenleger, Flak-Geschütze und vieles mehr gehören schon nach kurzer Zeit zum Standard-Repertoire eines jeden Basis-Beschützers. Ergänzend darf der eigene Mech in der alliierten Basis, ein gigantischer Flugzeugträger, weitreichend modifiziert werden: unterschiedliche Beine für defensives bis aggressives Vorgehen, verschiedene Chassis für unterschiedliche Bewaffnungsarten sowie Dutzende rein optische Aufbesserungen – die Anpassungsmöglichkeiten sind dank unzähliger Freischalt-Gegenstände breit gefächert und ermöglichen immer neue Kampfaktiken. Prächtig: Bereits mit dem Absolvieren der ersten Missionen wächst das Arsenal beachtlich. Ja sogar das erneute Spielen bereits gemeisterter Abschnitte sorgt für immer neuen Teile-Zuwachs in der eigenen Waffenkammer. Selbst als Erwachsener fühlt man sich da schnell von einem Sammelfieber gepackt, wie man es sonst nur »Pokémon«- und »Yu-Gi-Oh!«-infizierten Kiddies zuschreibt. Nur dass



Vorher noch mal die Epilepsie-Warnung lesen! Dank farbenprächtiger Lichteffekte und weitreichendem Schadensmodell ist diese Verschrottungsorgie ein echter Augenschmaus.

Volles Rohr oder Pustebblume?

- +** Erstklassig ausbalanciert, einsteigerfreundlich, abwechslungsreiches Missionsdesign, vom Anfang bis zum Schluss sinnvoll ansteigende Lernkurve, viel Freischaltbares, zeitloses Design, hohe Langzeitmotivation
- Kein Offline-Koop-Modus – sprich kein geteilter Bildschirm, einmal errichtete Stellungen können nicht wieder verkauft werden

kurz&knapp

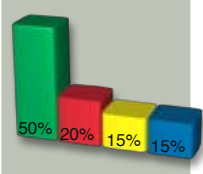
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Double Fine Productions
Preis | 1200 MS Points
Genre | Tower-Defense / Third-Person-Action
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | unklar

kurz gesagt

Nur für Xbox 360:
 Brillantes Tower-Defense-Game mit Vier-Spieler Koop-Modus.

das ist drin

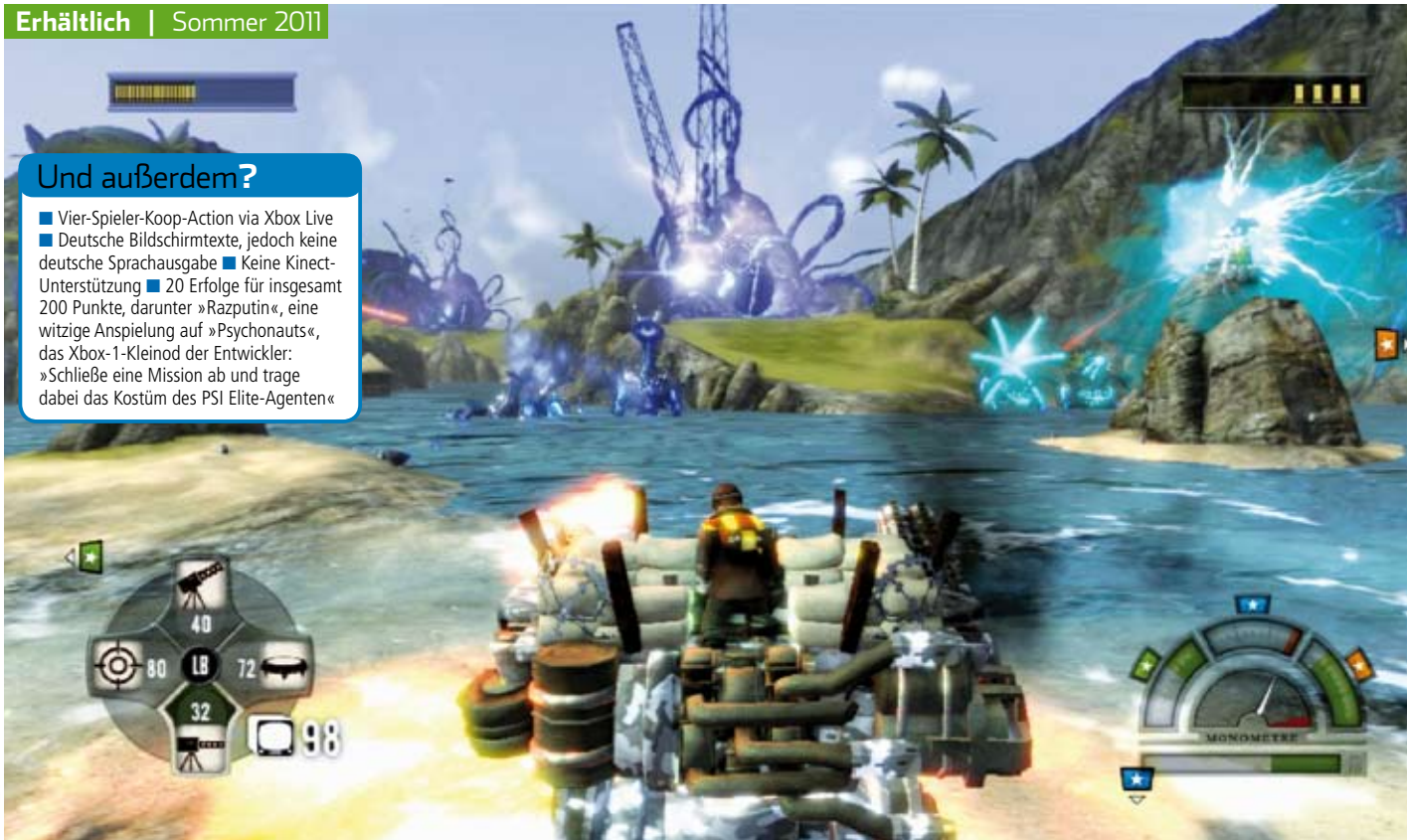
- »Röhren«-Aliens
- Kampfläufer
- Wettrüsten
- Schrottsammler



Erhältlich | Sommer 2011

Und außerdem?

- Vier-Spieler-Koop-Action via Xbox Live
- Deutsche Bildschirmtexte, jedoch keine deutsche Sprachausgabe
- Keine Kinect-Unterstützung
- 20 Erfolge für insgesamt 200 Punkte, darunter »Razputin«, eine witzige Anspielung auf »Psychonauts«, das Xbox-1-Kleinod der Entwickler:
- Schließe eine Mission ab und trage dabei das Kostüm des PSI Elite-Agenten«



1



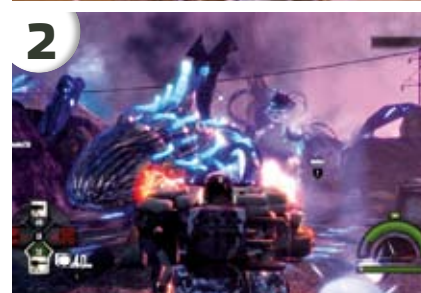
✖ Jetzt oder nie

EUROPA MUSS WARTEN!

Dem weltweiten und insbesondere zeitgleichen Erscheinen von »Trenched« am 22. Juni 2011 funkte leider ein Markennamen-Konflikt dazwischen. Grund: In Portugal ist die Marke »Trench« bereits für ein ebenfalls Kriegshandlungen thematisierendes Brettspiel geschützt, weshalb Microsoft die Veröffentlichung von »Trenched« in allen europäischen Mitgliedsstaaten kurzfristig auf unbestimmte Zeit verschoben hat. Wie und wann sich Microsoft nun mit den Rechteinhabern einigt, war zur Drucklegung leider noch nicht absehbar. Sollte »Trenched« mittlerweile noch nicht auf dem Marktplatz erschienen sein, besuche www.360-live.de um zu erfahren, wann es tatsächlich kommt.



2



✖ Kanonenfutter

WAFFENSTARRENDE BIESTER

1 Die »Röhren«, sprich das Siliziumgetier, das in »Trenched« die eigene Basis zu überrennen droht, sind sowohl optisch als auch in Sachen Angriffsmuster sehr variantenreich. Insbesondere die dickhäutigen Muttertiere am Ende einer Angriffswelle sind ein Hingucker.

2 Für das Erfüllen der Sekundärziele einer Mission heimst du nach und nach Medaillen ein, was gelegentlich auch einen Aufstieg des Spielerrangs mit sich bringt.

3 Besitzansprüche: Türme, die du auf dem Schlachtfeld platziert, leuchten immer in der Farbe deines Kampfäufers. So weiß jeder der Koop-Waffenbrüder sofort, welche der Stellungen er aufrüsten muss.

3



bei »Trenched« eben dicke Kanonen im Mittelpunkt stehen. So kreativ betitelte Schießereien wie »Der Rasierer der Götter« oder ein überdimensionierter Granatwerfer genannt »Tödliche Umarmung« reihen sich hier dringende stornierende große Artillerie-Haubitzen und todbringende Störsteine mit nicht mehr abgedrehten Bezeichnungen. Um diese ohnehin schon äußerst zahlreichen Individualisierungsmöglichkeiten nochmals zu toppen, kannst du deinem Mech-Piloten außerdem ein große Auswahl an ulkigen Mützen und Klamotten überstülpen – toll!

Wer »Trenched« zum ersten Mal einwirft, den pustet es förmlich aus den Socken. Die Steuerung geht dank des flotten Tempos der Kampfäufers sofort in Fleisch und Blut über und die Action zündet dank bombastischer Klangkulisse heftiger als so manches Neujahrsfeuerwerk. Allein bis man das Arsenal des ersten der insgesamt drei Kapitel komplett ausprobiert hat, vergehen Stunden. Noch viel wichtiger: Trotz der recht komplexen Spielmechanik wirkt »Trenched« zu keiner Zeit kompliziert. Dafür sorgen zahlreiche Spielspaß-maximierende Grundprinzipien, allen voran die endlosen Munitionsreserven der Kampfäufers. Der Schwierigkeitsgrad zieht zwar anfangs nur langsam an, nimmt zu Beginn von

Kapitel zwei dann aber gehörig an Fahrt auf – ganz zur Freude bekenntender Tower-Defense-Spieler. Spätestens jetzt macht es Sinn, sich mehrere Kumpels ins Koop-Geschwader zu holen. Und auch dann gilt: »Trenched« fordert, bleibt jedoch dank dynamischen Balancings stets fair.

Toll auch, wie Feind-Kommandant Vlad immer neue Kampfeinheiten in die Schlacht wirft: Kaum meint man, alles gesehen zu haben, folgt das nächste durchgeknallte Gegner-Design! Darunter drei bildschirmfüllende Boss-Bestien mit Kultpotenzial. Weitere Pluspunkte sammelt »Trenched« dank perfekt eingedeutschter Bildschirmtexen und dem gewohnt neckischen Double-Fine-Humor, hier übrigens sehr stark auf das Thema Patriotismus getrimmt. Wenn also ein Download-Spiel dieser Tage den direkten Vergleich mit aktuellen Vollpreis-Hochkarättern nicht scheuen muss, dann dieses hier. Oder harscher formuliert: Wer hiervon nicht zumindest die Demo lädt, kann seine 360-Online-Mitgliedschaft gleich kündigen. Double Fine, mehr davon!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Seit »Warcraft 3« für PC liebe ich Tower-Defense-Konzepte. »Trenched« ist keine Ausnahme. Die flotte Spielmechanik gepaart mit dem typischen Double-Fine-Charme – einfach herrlich! Da verzeiht man auch gerne mal kleine Macken. Ich gebe 9.0

Trenched

GRAFIK

Kunterbunt und Action satt, leider Ruckler bei Übersee-Matches

8

SOUND

Feinster Explosionen-Raumklang, sehr ambitionierte englische Sprecher

9

STEUERUNG

Nicht sonderlich komplex, dafür extrem eingängig und ebenso zuverlässig

8

Die neue Referenz in Sachen Live-Arcade-Koop-Action. So viel in 1,8 Gigabyte gepressten Spielspaß gibt's nur ganz selten.

9.0 von 10

Erhältlich | 3. August 2011



INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Planetenrettung leicht gemacht...

kurz&knapp

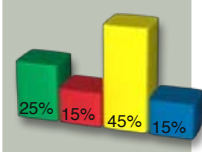
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Fuelcell
Preis | 1.200
 Microsoft Points
Genre |
 Actionabenteuer
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Ein mit zahlreichen Bordinstrumenten ausgestattetes Ufo rettet einen Planet vor dem Untergang.

das ist drin

- Bizarre Welten
- Traktorstrahlen
- Alien-Getier
- Kostbare Materie



Stell dir vor, du bist ein Alien. Stell dir vor, ein schleimiger, tentakelübersäter schwarzer Klumpen von der Größe deines Planeten tropft auf deine Heimatwelt und umschließt sie vollständig. Drückt ihr im wahrsten Sinne des Wortes die Luft ab. Was würdest du tun? Der Held des Spiels – ein namenloses Alien – hat jedenfalls keine Wahl. Von Roboterarmen wird er in ein kleines Ufo gepresst, das du fortan aus der Seitenansicht durch die geografischen Wirrungen eines geheimnisvollen Planeten lotsen musst. Die Mission ist klar: die Bedrohung eliminieren, koste es, was es wolle.

Was folgt, ist ein bildgewaltiges Actionabenteuer ganz im Stile des Nintendo-Klassikers »Metroid« respektive der Epic-Produktion »Shadow Complex«. Nur eben mit einer fliegenden Untertasse als Star des Ganzen, die du mittels linkem Stick höchst präzise durch die 2D-Spielwelt navigierst. Der rechte Stick wiederum dient der Steuerung von zahlreichen Interaktionswerkzeugen. Das kann wahlweise ein Greifarm sein, um schwere Hindernisse aus dem Weg zu zerren; eine Bordkanone, um feindseligen Lebensformen eins über den glibberigen Pelz zu brennen; oder ein Scanner-Strahl, der Schalter aktiviert sowie anvisierte Objekte analysiert und Details dazu in Form aufschlussreicher Grafiken präsentiert. Insgesamt kannst du dein futuristisches Gefährt mit neun dieser Gerätschaften erweitern. Hinzu kommen nützliche Upgrades für bereits installierte Bauteile: bessere Schildgeneratoren, erhöhte Feuerkraft und dergleichen.

TAUCHGANG IM WELTALL

So ausgestattet, erschließt sich dir schon bald eine riesige Spielwelt, die einem Irrgarten-artigen Tunnelsystem gleicht. Eine Welt so gigantisch, dass erst ein Blick auf die Übersichtskarte das gesamte Ausmaß des Planeteninneren offenbart. Im Fokus des Spieldesigns steht dank ausgeklügeltem Physiksystem die Interaktion mit Gegnern und Umwelt. Von Würmern verstopfte Korridore säubern, indem man sie mit Gesteinsbrocken füttert; einer überdimensionalen Seeanemone Projektilen in den haarigen Schlund ballern; Teile einer Zahnradkonstruktion aufstöbern, um eine Schleuse zu reaktivieren – die Aufgaben sind so vielfältig wie das Leveldesign und die absonderliche Tier- und Pflanzenwelt. Fair: Labt sich Letztere an deinen Energiereserven, hilft das Aufsammeln von Lichtfrüchten. Und wird das eigene Fluggerät von den Häschern des Duster-Planetoiden dann doch mal komplett zu Sternent Staub zermahlen, sorgen massenhaft Rücksetzpunkte für einen nahtlosen Wiedereinstieg.

DER ANSPRUCH, KUNST ZU SEIN

Doch nicht nur spielerisch setzt das hier Akzente. Designer Michel Gagné – er arbeitete etwa an der Cartoon-Network-Produktion »Star Wars: The Clone Wars« – verhilft dem Spiel durch seinen Schatten-theater-Zeichenstil zu einem ganz eigenen Look. Speziell dank der unzähligen im Hintergrund stattfindenden Animationsmuster wirkt die kontrastreiche Spielwelt

Intergalaktisch oder interkontinental?

- +** Fantastischer Look mit 1A-Kantenglättung, komplett pixelfrei, genau die richtige Prise schwarzer Humor, entspannter Spielablauf, tolle Soundkulisse, faire Rücksetzpunkte, der Planet wirkt durch und durch lebendig, auf Texte wird komplett verzichtet
- Nur eine Karte für den Koop-Modus: »LaterneLauf«

wahnsinnig lebendig. Zusammen mit der famosen Klangkulisse und dem pffrigen Koop-Modus bleibt ein bizarrer, actiongeladener, aber auch die grauen Zellen fordernder Planetenbesuch, der in keiner Live-Arcade-Sammlung fehlen darf.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Als ich das Game zum ersten Mal gesehen habe, schoss mir nur eines durch den Kopf: Ist ja wie das Playstation-exklusive »Pixeljunk Shooter« – nur für Xbox 360. Die spielerischen Möglichkeiten belehrten mich dann doch eines Besseren. Ich gebe 9.2

Insanely Twisted Shadow Planet

GRAFIK

Gestochen scharfe Scherenschnitt-Optik, fantastische Animationen

9

SOUND

Musik und Effekte vermengen sich zu einem großartigen Soundtrack

9

STEUERUNG

Dank Hotkey-Möglichkeit und knackigem Physikmodell ein Erlebnis für sich

9

Nintendos »Metroid« trifft Sonys »Pixeljunk Shooter« – exklusiv auf Xbox 360! Musst du spielen!

9.0 von 10



Erhältlich | 20. Juli 2011



Level-Aufstieg oder Heldentod?

- +** Sehr liebevolle Präsentation, Bilderbuchgrafik, tolles Leveldesign, viele freischaltbare Erweiterungen, Erzählerstimme kommentiert fast jede Heldenaktion...
- ...leider nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln, viele Gegner aus der Klonfabrik, das Runterfallen frustriert hin und wieder, die starken Anspielungen auf Alkohol und Drogen sind nicht jedermanns Sache

BASTION

Das Spiel, das wächst, wenn du es spielst...

kurz&knapp

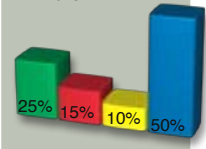
Hersteller |
WB Games
Entwickler |
Supergiant Games
Preis | 1.200
Microsoft Points
Genre |
Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Fantasy-Rollenspiel mit liebevoller Präsentation und eigenwilliger Spielmechanik.

das ist drin

- Nahkampf-Gekloppe
- Distanzwaffen-Action
- Utensilien-Sammelei
- Märchenonkel-Witze



Das Erstlingswerk vom noch unbekannten kalifornischen Entwickler Supergiant Games eröffnet den diesjährigen Summer of Live Arcade. Aus gutem Grund, schließlich war das Rollenspiel mit Hack-and-Slay-Schwerpunkt nicht nur auf den diesjährigen Fachmessen GDC und E3 in aller Munde, sondern nach Eintreffen des Testmusters auch in der 360 Live Redaktion. Auslöser für die Euphorie: raffinierte Design-Ideen gepaart mit liebevoller Inszenierung und einer grandiosen Geschichte.

Alles beginnt mit dem Erwachen eines Jungen namens Kid. Von seinem Haus, seiner Stadt, ja seinem Planeten ist zu diesem Zeitpunkt nicht mehr übrig als sein privates Schlafzimmer. Welche Katastrophe diese Welt zerrissen hat? Die Antwort darauf zu finden ist von nun an Kids größtes Anliegen. Gespielt wird aus einer isometrischen Ansicht mit festgestellter Kamera. Kaum Kids Schlafzimmer verlassen, der erste Hoffnungsschimmer: Das Ende der Welt liegt doch nicht direkt hinter der Türschwelle – vielmehr erheben sich fortan Bodenplatten aus dem tiefschwarzen Untergrund und formen des Helden Weg. Wo Kid hingeht, setzt sich das Spiel quasi unmittelbar vor ihm zusammen. Was für ein Anblick! Doch damit nicht genug der Alleinstellungsmerkmale.

ERZÄHL DOCH MAL...

Nächstes Aha-Erlebnis ist ein süffisanter Märchenonkel, der fast jeden von Kids Schritten mit viel Wortwitz kommentiert. Egal

ob in Kämpfen, beim Sammeln seltener Objekte oder beim Erkunden neuer Örtlichkeiten – stets hat der Erzähler einen neckischen Spruch in petto. Wirklich toll, wie sich das in die allgegenwärtige, träumerische Atmosphäre von »Bastion« einfügt. Unverständlich hingegen, dass Hersteller WB-Games auf eine deutsche Synchro verzichtet. Was umso mehr stört, da man sich meist voll aufs Kämpfen konzentrieren muss und kaum Zeit findet, den großartig eingedeutschten Bildschirmtexten zu folgen.

WORTEN FOLGEN TATEN

Bereits auf seinem Weg zur namensgebenden Bastion, der Zufluchtsstätte seiner Zivilisation, muss Kid Dutzenden Sensenmann-Geistern und Killer-Kaulquappen gehörig eins überbraten. X-Taste für Nahkampfangriffe sowie B-Taste für Distanzschläge bilden das spielerische Gegenstück zum Ausweichen per A-Taste und Heiltrank-Eintrichtern via Y. Spezialangriffe und Schildabwehr werden derweil über die Trigger-Schultertasten koordiniert und auch das Wechseln der automatischen Zielaufschaltung mithilfe der RB- und LB-Schultertasten funktioniert tadellos. Reines Tastengehämmer erweist sich hingegen als ziemlich nutzlos: Kanonentürme, Brutstätten und andere aus taktischer Sicht bedrohliche Dinge erfordern vorausschauendes Taktieren. Insbesondere da Kid nur über ein Extraleben verfügt. Als Ganzes betrachtet geht's trotzdem fair zur Sache. Lediglich die immer wieder von Geistern zertrümmerten

Bodenplatten und der damit einhergehende Falltod stoßen sauer auf. Das durchdachte Storygefüge, das komplexe System zur Charakterentwicklung sowie der einzigartige Grafikstil ketten den Spieler jedoch so fest an den Controller, dass man über letztgenanntes Manko gerne hinwegsieht.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ein wunderschönes Game mit märchenhafter Atmosphäre – allerdings starkem Schwerpunkt auf Kämpfen. Hätte man sich noch mehr von »Zelda« oder »Final Fantasy« fürs SNES inspirieren lassen, wäre das hier ein Meilenstein geworden. Ich gebe 8.1

Bastion

GRAFIK

Toll animiert, malerisch anmutend und völlig einzigartig

8

SOUND

Sehr passende Hintergrundmusik, leider kein deutscher Sprecher

8

STEUERUNG

Eingängig, aber kein Schutz vorm Herunterfallen von Klippen

7

Hinreißender Fantasy-Trip mit tollem Rollenspielgerüst und durchdachtem Gameplay-Konzept.

8.2 von 10

Erhältlich | 27. Juli 2011

kurz&knapp

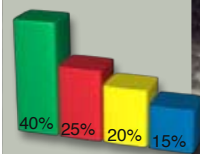
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montpellier
Preis | 1.200
 Microsoft Punkte
Genre |
 Göttersimulation
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Eine Göttersimulation der alten Schule mit moderner Technik.

das ist drin

- Erde ranschaffen
- Wasser wegschaffen
- Taifune aufhalten
- Lava aufstauen



FROM DUST

Du bist der Herrscher über die Natur. Du bist allmächtig. Du allein kannst das Leben bewahren...

Diese kleinen Menschlein sind die letzten ihrer Art. Denn die Naturgewalten sind grausam und ungerecht. Schon vor Äonen sind die Alten, ihre Vorfahren, dahingerissen worden. Aufgestiegen in die Sphären der Verschiedenen. Lediglich ihr Wissen und ihre überirdische Macht ließen sie zurück – und damit den Weg zum Ursprung, dem heiligen Ort, an dem Schutz und Fürsorge herrschen...

Keine Frage, die Göttersimulation »From Dust« schlägt mystische Töne an. Schon im Render-Intro zur 13 Level umfassenden Kampagne schmiegen sich leuchtende Tore, sphärische Gesänge und die Ansprache eines Schamanen in einer fremden Sprache um den Spieler. Die raue Stimme erzählt, dass es für den Stamm nun an der Zeit sei, sich auf eine lange Reise zu begeben. Eben hier tritt der Spieler als Gott ins Geschehen. Wobei: Gott? Nicht ganz. Eher eine Art Mittler zwischen der Macht des Stammes über die Natur und der Natur selbst: dem Odem. Klingt nach »Populous«, Peter Molyneux' Strategieklassiker von 1989? Definitiv!

Von oben schaut der Spieler auf das Level – mal eine Insel, mal eine Vulkanlandschaft, mal aber auch eine Wüste – herab. Mittendrin: seine kleine Gruppe von dunkelhäutigen Menschlein, die mit bizarren Gesichtsmasken, Trompetenhörnern und Stöcken Spalier stehen und auf Anweisungen warten. Die bestehen häufig darin, die Jungs mit der A-Taste an

einen Totempfahl zu schicken: meist eine Statue, die Vögel, Lamas oder sonstige Tiere darstellt. Dort gründen die Menschlein ein Dorf, das im wahrsten Sinne des Wortes aus dem Boden wächst. Vogelnestartige Hütten auf Stelzen ziehen sie hoch, stellen Zelte auf und spannen Leinen mit bunten Fähnchen. Drumherum wachsen Palmen, Sträucher und Gräser. Wirklich wunderschön anzusehen, wenn inmitten der Einöde plötzlich so eine bunte Oase von Leben aufkeimt. Sind alle Totems auf einer Karte mit Dörfern besiedelt, darf der Stamm weiterziehen – durch mystische Steintore, die durch die Unterwelt zum nächsten Level führen.

Was einfach klingt, ist in der Praxis eine echte Herausforderung, wird der Spieler doch von Anfang an in eine lebendige und vor allem gefährliche Welt geworfen. Wasser- oder Lavamassen umspülen die Wege zu den Totems; fremdartige Feuerbäume entfachen Brände, die sich über das Land fressen und alles dahintraffen; Erdbeben und Gezeiten heben und senken das Land, was wiederum eine Besiedlung derartiger Gebiete unmöglich macht; und nicht zuletzt brechen Taifune und Vulkane unbarmherzig über die Welt herein.

Doch mit der Macht der Natur kann der Spieler den Ureinwohnern helfen. Schnittstelle hierfür ist ein rotierender, mittels linkem Stick gesteuerter Zeiger. Ein mächtiges Werkzeug: Wer etwa kurz die LT-Schultertaste antippt, saugt Sand und Wasser aus der



✖ Aus dem Staub gekrochen

EIN EXPERIMENT

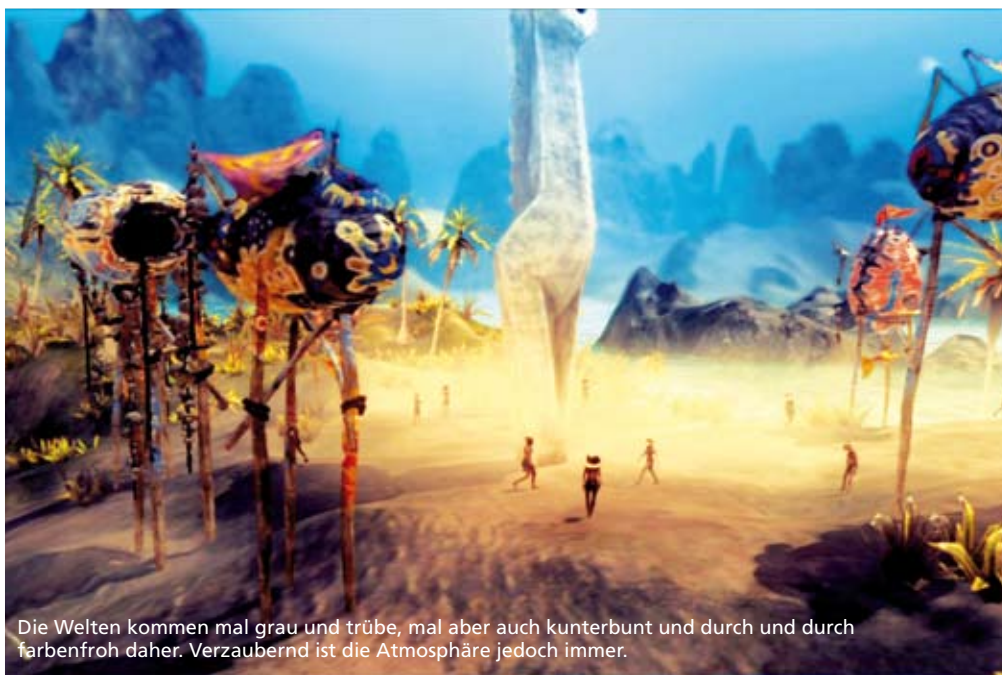
Das Genre der Göttersimulationen – auch »God-Games« genannt – ist über die vergangenen Jahre fast in Vergessenheit geraten. Nur wenige Titel ließen den Spieler in die Rolle eines allmächtigen Wesens schlüpfen. Daher ist »From Dust« für Ubisoft ein großes Experiment und erscheint eben nur als Download-Game und nicht als Vollpreis-Spiel im Laden. Sollte es sich jedoch gut verkaufen, wäre ein Quasi-Nachfolger nicht ausgeschlossen. Auch wenn, wie Entwickler Eric Chahi sagt, es wohl keinen direkten Nachfolger im Sinne von »From Dust 2« geben wird. »Ich mag keine Serien«, sagt er gegenüber 360 Live. »Ich habe lieber abgeschlossene Welten und möchte auch nicht zwei Mal das Gleiche erzählen. Dennoch finde ich Welten-Simulationen und sich entwickelnde Prozesse sehr interessant. Alleine schon die Möglichkeit, das Land nach dem eigenen Willen zu formen, ist überwältigend. Ob mein nächstes Spiel wieder ein God-Game werden könnte, mag ich noch nicht abschließend sagen. Aber möglich wäre es. Die Entwicklung von From Dust war mir jedenfalls eine sehr große Freude.«



Und außerdem?

- Download-Inhalte oder ein direkter Nachfolger sind noch nicht geplant
- Das Game war ursprünglich als klassisches Strategiespiel im Stil von »Age of Empires« konzipiert
- Zwölf Erfolge, etwa das maximale Begrünen aller Level
- Alle Level können nach dem Durchspielen frei ausgewählt werden
- Herausforderungsmodus mit 30 Story-unabhängigen Missionen

Mächtig: Geschätzte Tausende Tonnen Erde und Wasser kann der Spieler aufsaugen, durch die Welt hieven und so seine Insel vergrößern.



Die Welten kommen mal grau und trübe, mal aber auch kunterbunt und durch und durch farbenfroh daher. Verzaubernd ist die Atmosphäre jedoch immer.

markierten Umgebung auf und bündelt das Element in einer wirbelnden Kugel – die sich per RT-Schultertaste an anderer Stelle blitzschnell entleert. Auf diese Weise werden mit Erdmassen Brücken über Flüsse geschlagen, ganze Seen umgeleitet und aus erkaltender Lava massive Felswände geformt. Da sich die Elemente wie in der Realität verhalten, will all das jedoch wohlüberlegt sein. Beispielsweise reicht es nicht, einen Fluss einfach zuzuschütten, um den Weg zum nächsten Totem zu ebnen. Grund: Der Sand wird vom fließenden Nass schlichtweg fortgetragen. Folglich hilft nur, das anrückende Wasser aufzusaugen und hinter einem Erdwall abzulassen. Das allerdings ist noch eine der einfacheren Übungen. Bereits nach Abschluss der Einführung steht Denken in größeren Dimensionen auf dem Programm. Plötzlich ist's nötig, nicht mehr nur ein paar Sandhaufen umzubetten, sondern ganze Berge abzutragen, um das Meer ins Landesinnere zu leiten; oder Täler zu überfluten und so kleine Inseln zu schaffen, die die Dörfer vor einer heranrückenden Lavaflut oder peitschenden Flammenwand schützen. Ist mitunter beeindruckend anzusehen, wie sich Tausende Tonnen Wasser ihren Weg durch Fels und Stein bahnen und einen ganzen Wald verschwinden lassen!

Für zusätzliche Komplexität sorgen weitere überirdische Fähigkeiten, die später auf dem Steuerkreuz bereitstehen: So kann man etwa für eine Minute sämtliches Wasser in einem Gebiet verdampfen und damit einen See ausgetrocknet lassen; auch das Ver-eisen des kalten Nass ist möglich. Ebenso das Löschen von Feuern, das kurzzeitige Stärken der Materie-Aufsaug-Kraft und mehr.

All das macht »From Dust« zu einem unvergess-

lichen Erlebnis für Liebhaber von Spielen mit Sandkasten-Prinzip. Noch diesen einen Berg aufschütten, noch dieses eine Stück Land begrünen – wer einmal begonnen hat, die Welt nach seinen Wünschen zu formen, will gar nicht mehr aufhören. Selbst dann nicht, wenn in einem Level alle Aufgaben bewältigt wurden. Großartig!

Aber nicht nur die Spielmechanik verzaubert. Auch der mystische Look fasziniert: diese wunderschöne Welt mit ihren fremden Kreaturen, tobenden Naturgewalten und schräg gekleideten Bewohnern – toll. Speziell wenn man sich per LB-Schultertaste hinter einen der Eingeborenen klemmt und ihm auf seinem Weg in Richtung Totem aus nächster Nähe folgt. Hinauf auf diese Vogelnest-Häuser blicken; mit dem Kerl durch den dichten Dschungel spazieren; oder hautnah dem leuchtenden Tor in die Unterwelt gegenüberstehen. Himmlische Erfahrungen – in einem himmlischen Spiel.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Sabine Vogel: Hübsches Design und tolle Atmosphäre, okay. Aber ständig nur Dörfer gründen und dann ab durch die Höhlen ist mir zu langweilig. Ich hätte gerne mehr Abwechslung, mehr echte Hirn-zermarternde Rätsel. Ich gebe 7.8

From Dust

GRAFIK

Fantastisches Design, teils unscharfe Texturen

7

SOUND

Sphärische Esoterik-Musik, herrliche Natur-Sounds

9

STEUERUNG

Eingängig, aber anfangs gewöhnungsbedürftig

7

Mehr Goodgame-Feeling für knapp 15 Euro kriegst du dieser Tage nirgendwo. Eine Erfahrung, wie es sie öfter geben sollte!

8.5 von 10

Göttlich oder Gottkomplex?



Spannende Spielmechanik, fantastisch realistische Welten-Physik, fordernde Aufgaben, Herausforderungsmodus sorgt für mehrere Stunden zusätzlicher Unterhaltung, faszinierendes Design, ätherische Musik- und Klangwelten



Kampagne mit etwa sieben Stunden Spielzeit etwas kurz, Level werden immer durch dieselbe Zwischensequenz verbunden, leider kein freier Spiel- und Bau-Modus zum Experimentieren

TOUR DE FRANCE

Strampel-Simulation quer durch Frankreich.

kurz&knapp

Hersteller | dtp entertainment **Entwickler** | Cyanide Studios **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Radsport-Simulation **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 8. Juli 2011

Der Tross rollt, und wie jedes Jahr schmeißt Entwickler Cyanide ein Spiel zur Tour auf den Markt – 2011 erstmals auch auf Xbox 360. Rausgekommen ist jedoch kein komplexer Manager wie auf PC, sondern eine Simulation des eigentlichen Renngeschehens, in der man in 21 Etappen als Fahrer die Grande Nation durchquert. Heißt konkret: Mittels Menü weist du deinen Recken an, was er tun soll. Bremsen, Führungsarbeit erhöhen, Schutz von Teamkollegen anfordern – die Möglichkeiten sind vielfältig. Jedoch wie das übrige Geschehen fad präsentiert. Schnarrend behäbig schleppt sich das Peloton durch die im Baukastensystem generierten Landschaften. Und spätestens, wenn zum x-ten Mal der identische Wasserturm passiert wird, schleicht sich Langeweile ein.

Fragwürdig bleibt ferner, warum auf Kamerawechsel verzichtet wurde. Immerhin: Die KI ist gelungen. Bei Bergankünften, wenn die Favoriten in den Steilpassagen um den Etappensieg ringen, kommt echtes Tour-Feeling auf. Auch das Funken mit den Kollegen wurde gut umgesetzt. Richtig Spaß haben trotzdem nur eingefleischte Treitmühlen-Verehrer.

Daniel Riedmüller



Wertung

Behäbiges Dahinrollen in unspektakulären Landschaften. Primär echte Radsport-Enthusiasten treten in die Pedale.

6.2 von 10

UFC PERSONAL TRAINER

Killermaschine oder Brathering?

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Heavy Iron Studios **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 1. Juli 2011

Allein von der hier gebotenen Menüführung und Erkennungsgenauigkeit könnten sich einige Kinect-Kandidaten ordentlich was abschauen. Denn egal ob Liegestütz, Sit-ups oder Mixed-Martial-Arts-Techniken – dieser virtuelle Fitness-Trainer mit UFC-Thematik lässt sich nicht so leicht austricksen. Die Auswahl an unterschiedlichen Übungen ist gigantisch; die Möglichkeit, eigene Trainings-Sessions zusammenzustellen, gefällt. Auch die Muskelaufbauprogramme, angeleitet von einem der vielen UFC-Profi-Trainer, bieten eine Fülle an Übungen. Kurz: Mit »UFC Personal Trainer« kannst du, ganz ohne monatliche Muckibuden-Gebühr, richtig preiswert massenweise Kalorien verbrennen. Nicht zuletzt, weil Aufwärm- und Dehnübungen im Vergleich zu anderen Kinect Games sehr sinnvoll integriert wurden. Aber warum bitte wiederholen sich die Traineransagen ständig? Manche Sätze trällern innerhalb eines Trainings über 40 Mal aus den Boxen. Deshalb: Ton aus, die gut eingedeutschten Bildschirmtexte fixieren, eigene Musik an und dann weg mit den Pfunden!

Jan Heinrich



Wertung

Guter Kinect-Kalorienverbrenner mit präziser Erkennung. Nur der Charme bleibt zuweilen auf der Strecke.

7.8 von 10

HARRY POTTER UND DIE HEILIGTÜMER DES TODES – TEIL 2

Alles endet... Gott sei Dank!

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Bright Light **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 14. Juli 2011

Das hier ist die letzte Film-Adaptation zu Harrys letztem Leinwand-Auftritt: »Die Heiligtümer des Todes – Teil 2«. Ein würdiger Abschluss? Der Film vielleicht, das Game: nun ja. Denn wie schon im Vorgängerspiel kann der Zauberschüler außer optischen Höhepunkten nichts reißen. Ja, die Grafik ist für ein Lizenzgame dank schöner Lichteffekte und anmutiger Animationen sogar richtig ansehnlich. Das Gameplay dagegen: öde. Außer ein bisschen Deckungsarbeit – die immerhin sauberer funktioniert als im Vorgänger – und Third-Person-Shooter-artigen Zauber-Einlagen gibt's nichts zu tun. Da wird mit Stupor- und Expelliarmus-Zaubern Gegner um Gegner ausgeknipst, nur um kurz darauf wieder in einer geskripteten Feindhorde zu landen. Zu allem Überflus verhalten sich die Gegner – primär Lord Voldemort's Todesser, Acromantulas und Dementoren – wie stupides Kanonenfutter, sehen alle gleich aus und sprechen mit exakt der gleichen Stimme. Selbst der Koop-Modus aus dem ersten Teil musste dran glauben. Immerhin: Die Macher schmeißen die verkorkste Kinect-Unterstützung über Bord und optimieren das Deckungssystem geringfügig.

Sabine Vogel



Wertung

Besser das Geld für die Kinokarten sparen und Harry ohne diese Lizenzgurke würdevoll zu Grabe tragen.

5.6 von 10

CAPTAIN AMERICA SUPER SOLDIER

Alles platt kloppen!

kurz&knapp

Hersteller | Sega **Entwickler** | Next Level Games **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 15. Juli 2011

Im Zuge des am 18. August erscheinenden Kinostreifens »Captain America: The First Avenger« bekommt der gleichnamige Superheld endlich sein eigenes, kompromissloses Hau-drauf-Action-Spiel. Sogar mit exklusiver Story rund um seinen Feldzug gegen Bösewicht Red Skull im Zweiten Weltkrieg.

Schon in den ersten Minuten geht's beim Infiltrieren einer Burg der Terror-Organisation Hydra mächtig ab. Ein Lands der Red-Skull-Armee schreit: »Vielleicht ist das der Übersoldat der Amis!« Seine Worte bleiben ihm im Halse stecken, als der »Cap« der Wache kurz darauf das Schild mitten auf den nun zersplitterten Kiefer zimmert. Einfach prächtig, wie die Terror-Schergen auch in den nächsten Stunden dank wachsendem Move-Spektrum aus den Latschen kippen. All das steuert sich flüssig und direkt – sowohl in den »Batman: Arkham Asylum« erinnernden Kämpfen als auch in den Quicktime-lastigen Jump-and-Run-Passagen. Die oft ruckelnde Optik muss im Vergleich zu Topiteln allerdings zurückstecken. Effekte und deutsche Synchro kommen wiederum gut. Comic-Fans geben dem Schildkrieger eine Chance.

Markus Würstle



Wertung

Trotz einiger Mängel: Diese Comic-Umsetzung wird dich eine ganze Weile gut unterhalten. Freedom prevails!

6.8 von 10

BEN 10 ULTIMATE ALIEN COSMIC DESTRUCTION

Galaktische Langeweile.

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Papaya Studio **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 17. Juni 2011

Ben Tennyson ist eigentlich ein ganz normaler Junge. Wäre da nicht das Handgelenk-Gadget »Ultimatrix«, mit dem er sich in zehn unterschiedliche Alienformen verwandeln kann. Gut für Ben, denn nur so hat er eine Chance, die Welt innerhalb der 6- bis 8-stündigen Kampagne vor der ultimativen Zerstörung zu retten. Das damit einhergehende Gameplay aus Third-Person-Sicht? Leider ziemlich abwechslungsarm, um nicht zu sagen recht dröge: hier einen Schalter umlegen, da ein Schiebepuzzle lösen, fünf Meter weiter eine Sprungpassage meistern, nebenbei ein paar Widersacher verdrängen – alles schon dutzendfach erlebt, nur spannender.

Trotz einer vom Schluckauf geplagten Kamera ist die Steuerung überraschend flüssig und präzise. Weniger erfreulich gestaltet sich die Grafik. Unwürdig der aktuellen Konsolengeneration und von immer wieder auftretenden Rucklern und Einbrüchen der Bildwiederholrate gepeinigt, kämpft sich Ben durch meist langweilig texturierte Comic-Versionen von Paris, Tokyo, Rom und anderen Schauplätzen. Schade um die nette Lizenz.

Markus Würstle



Wertung

Kurz und wenig motivierend. Fans leihen's mal aus, alle anderen spielen besser »Toy Story 3«.

5.0 von 10

GREEN LANTERN RISE OF THE MANHUNTERS

Ich zock mit meiner Laterne...

kurz&knapp

Hersteller | WB Games **Entwickler** | Double Helix **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 10. Juni 2011

DC Comics Held »Green Lantern«, hierzulande auch als »Grüne Laterne« bekannt, stürmt am 28. Juli in die deutschen Lichtspielhäuser. Knapp vier Wochen vorher zu haben: das Actionspiel-Gekloppe zum Film, entwickelt von Double Helix, den Machern des wenig glorreichen »Gl Joe«. Ob das hier heller leuchtet?

Airforce-Pilot Hal Jordan ist Teil des »Green Lantern Corps«. Im Kampf gegen die böartigen Manhunters hilft ihm ein grünlich schimmernder Ring, der es ihm ermöglicht, durch Gedankenkraft beliebige Gegenstände zu materialisieren. Kreissäge, Vorschlaghammer, Gatling-Kanone – was eben gerade benötigt wird. Das Resultat hat frappierende Ähnlichkeit zur kürzlich erschienenen »Thor: God of Thunder«-Lizenz-Versektion, spielt sich aber etwas knackiger. Die Grafik ist etwas besser animiert, die Bildwiederholrate stabiler und die zehn Level dank Koop-Modus und Rail-Shooter-Passagen einen Tick abwechslungsreicher. Dennoch: Wer einmal »Batman: Arkham Asylum« gespielt hat, der wird die Laterne ob des immer gleichen Spielablaufs bald an den Nagel hängen.

Markus Würstle



Wertung

Nur ein schwach leuchtendes Licht am Lizenz-Himmel. Höchstens für Erfolge-Jäger spannend!

5.9 von 10

DYNASTY WARRIORS GUNDAM 3

Hydraulikversagen in den Handgelenken nicht ausgeschlossen!

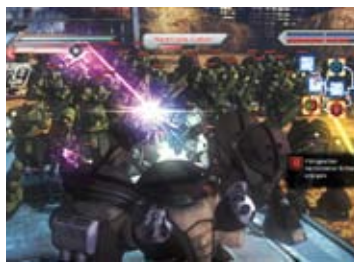
kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Koei/ Omega Force **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Hack 'n' Slay **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 1. Juli 2011

Laut »Gundam 3«-Intro müssen wir uns selbst verändern, um die Zukunft zu erschaffen. Hat sich Entwickler Koei an dieses Motto gehalten oder kommen die mechanischen Kampfroboter – Gundams genannt – diesmal doch nicht durch den TÜV? Die Story rund um die Rettung der Menschheit durch die Titankrieger motiviert jedenfalls nur kurzfristig. Macht aber nix, denn im Vordergrund steht einmal mehr Hack-and-Slay-Action der Marke »Dynasty Warriors«. Nur eben mit Lichtschwertern und Laserkannonen.

Über 300 Solo-Missionen sowie 15 Online-Koop-Schlachten verleihen dem Umfang das Prädikat mächtig. Gleiches gilt für das Auflevel- und Upgrade-System, dank dessen die rund 120 Piloten und Gundams immer neue Manöver erlernen. Dagegen nervig: umständliche Kameraführung, fade Hintergründe, stupide Gegner, eintöniges E-Gitarren-Gedudel und fehlende deutsche Sprachausgabe. Beinharte Fans stört das wenig. Sie erfreuen sich des frischen Comic-Looks und kriegen auch sonst schmackhafte Haus-Mechs-kost serviert.

Markus Würstle



Wertung

Macht vieles besser als seine Vorgänger, die serientypische Eintönigkeit gibt aber auch diesmal den Ton an.

6.9 von 10

AIR CONFLICTS SECRET WARS

Runter kommen sie alle.

kurz&knapp

Hersteller | Bitcomposer Games **Entwickler** | Games Farm **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Flugsimulation **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 1. Juli 2011

Eine Action-Flugsimulation, die sowohl im Ersten als auch im Zweiten Weltkrieg spielt – das gibt es selten. Der Plot im Comic-Stil erzählt von Pilotin Dorothy Derbec und weiteren Helden, die während jener Zeit auf Seiten der Alliierten kämpfen. An ihrer Stelle unternimmt der Spieler 48 Aufträge. Mal Schmuggeltransporte, mal Aufklärungsflüge, mal Bomberattacken und natürlich Luftkämpfe. Alternativ dazu stehen schnelle Dogfights gegen KI-Piloten oder bis zu acht menschliche Kapitäne auf der Agenda. Die können dann lokal oder via Xbox Live in vier Modi wie Flaggeneroberung oder Deathmatch ausgefochten werden. Nett, doch so richtig mag der Funke nicht überspringen: Die Story reißt niemanden aus dem Schleudersitz, und warum das Spiel ausgerechnet während des zuschaltbaren Zeitlupen-Modus ruckelt, bleibt rätselhaft. Wenigstens gibt's optional stereoskopisches 3D. Im Gegenzug bekommt man immerhin 16 Flieger vorgesetzt, darunter den deutschen Nurflygler Horten Ho 229 oder den russischen Experimentaljet Bisnovat-5. Wer frisch ins Genre einsteigt, dem mag das genügen, Kenner sind mit »IL-2« oder »H.A.W.X. 2« besser beraten.

Reinhard Fischer



Wertung

Umfangreich und gut zu steuern. Über die fade Präsentation kann jedoch beides nicht hinwegtäuschen.

5.1 von 10

Erhältlich | 22. Juli 2011



Kammerjäger oder Kammermädchen?

+ Koop-Splitscreen-Modus, Drei-Spieler-Koop, Sechs-Spieler-Horde-Modus, Trash-Atmosphäre mit gelungenem Hetz-Gefühl, Umgebungen mit hohem Zerstörungsgrad, gute Synchronsprecher...

- ...leider nur auf Englisch, grafische Schwächen, wenig Abwechslung

EARTH DEFENSE FORCE INSECT ARMAGEDDON

Nur ein toter Bug ist ein guter Bug.

kurz&knapp

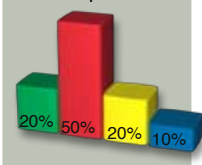
Hersteller | Namco Bandai
Entwickler | Vicious Cycle
Preis | ab 40 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Allein oder zu mehreren extraterrestrischen Ameisen-Abschaum neutralisieren.

das ist drin

- Arachnophobie
- Myrmecophobie
- Akarophobie
- Phthiriophobie



Weder Asteroiden, Weltkriege noch Seuchen leiten den Tag des jüngsten Gerichts ein – sondern Ameisen. Riesige, genmanipulierte Killer-Krabbler von einem fremden Planeten, die in Scharen mit UFOs die Erde überrennen. Klingt ein bisschen bescheuert? Das findet auch die letzte Bastion der Menschheit: Die abgebrühte »Earth Defense Force« greift daher zu den Sturmgewehren und stellt sich routiniert den aufmüpfigen Invasoren entgegen. Kein Wunder, hat die todesmutige Weltarmee doch bereits im 360-Vorgängerspiel »Earth Defense Force 2017« bewiesen, dass sich die »Ravager« getauften Aliens ihre zweifelhafte Existenz sonstwo hinstecken können.

IMMER DIE RICHTIGE FLIEGENKLATSCH

Aus der Verfolger-Perspektive rennt, springt und rollt man mit einem von vier verschiedenen Soldatentypen durch die Großstadt New Detroit und ballert Tausenden Insekten Beine, Fühler und Flügel weg. Grafisch gestaltet sich das Szenario zwar etwas detailarm, dafür jedoch großflächig und komplett zerstörbar. Völlig frei begehbare Welt hingegen nicht. Ob du als schwer gepanzerter Mech-Kämpfer, agil fliegender Jetpack-Schütze, sprengstoffversierter Taktik-Schlächter oder fähiger Front-Marine, der von allem etwas draufhat, agierst, bleibt dabei dir überlassen. Alle Klassen haben ihre Vor- und Nachteile, zum Beispiel bewegt sich der Mech-Kämpfer langsam, verfügt jedoch über ein Energie-Schild. Insgesamt spielt sich das dank aufrüst-

barer Fähigkeiten und klassenbezogener Waffen überraschend abwechslungsreich. Plasma-Kanone, Schrotflinte, Zielsuch-Raketenwerfer, Maschinen- und Scharfschützengewehr sowie mehr als 100 weitere todbringende Pestizide bilden das üppige Arsenal, mit dem Hobby-Gliederfuß-Matscher Jagd auf die Ekeltierchen machen dürfen.

SECHS-, ACHT- UND ZWEIFEINER

Das krabbelnde Ungeziefer kommt nämlich nicht weniger vielfältig und ungleich zahlreicher daher: Genmanipulierte Riesen-Ameisen, mechanische Roboter-Wespen, zerplatzende Säure-Zecken und saushohe Laser-Gottesanbeterinnen und sogar Spinnenspuckende Arachnoiden wuseln über den Bildschirm. Und zwar in wahren Hundertschaften. Dabei kommt ein wohliges Gefühl des konstanten Gehetztwerdens auf, bei dem man sich im ständigen Rückzug befindet. Um der chitingepanzerten Teufelsbrut endgültig den Garaus zu machen, müssen in 15 Missionen allerlei strategische Zonen gesichert und Ameisenhügel zerstört werden. Diese Ziele markiert das Hauptquartier in der Regel auf der Karte – ein Kompass weist anschließend den Weg. Zugegeben, hier mangelt es etwas an Abwechslung, und nach etwa acht Stunden hat sich das Schicksal der Menschheit dann auch schon entschieden. Spielt man allerdings im Splitscreen-Koop-Modus auf dem geteilten Bildschirm oder zu dritt übers Internet, kommt richtig Langzeitspaß auf. Im Anschluss noch Rücken an Rücken im

Sechs-Spieler-Horde-Modus überleben, und der Abend ist perfekt! Erinnert Kenner an B-Movies wie »Tarantula« oder »Arac Attack« und den PC-Klassiker »Starship Troopers« von 2005. Ganz nach Sergeant Ricos Motto, das dem gleichnamigen Film entstammt: »Abknallen! Alle abknallen!«

Maximilian Trautmann

Zweite Meinung

Markus Würstle: Die Grafik ist veraltet und das Spielgeschehen nicht sonderlich abwechslungsreich, trotzdem weckt das Game gerade zusammen mit Freunden den Kammerjäger in mir. Zum Preis von 40 Euro ein schmackhafter Action-Happen. Ich gebe 7.0

Earth Defense Force

GRAFIK

Voll zerstörbare Umgebungen, leider geringe Detailtiefe

6

SOUND

Motivierte englische Synchronsprecher, ordentliche Waffensounds

7

STEUERUNG

Eingängig, präzise – solider Standard eben

7

Kammerjäger und Kenner des Vorgängerspiels schlagen zu. Aber auch Freunde stumpfer Action riskieren einen Blick.

6.5 von 10

HELDEN IM WANDEL

Früher war's so einfach: Man nehme eine beliebige Heldenfigur, werfe sie in eine Welt voller Monster und Gefahren und lasse sie die Menschheit retten – fertig ist ein Videospiel, das gefällt. Aber heute? Mit der Grafik und den spielerischen Möglichkeiten sind auch die Ansprüche der Spieler an echte Helden gewachsen. Heute wollen Gamer Typen mit Profil und Charakter, vielschichtig, geheimnisvoll; jemand, mit dem man sich identifizieren kann. Manche Videospielhelden scheitern an diesen Anforderungen und bleiben auf ewig die Ikonen längst vergangener Tage. Andere wiederum stellen sich dieser Herausforderung, wachsen an ihr, verändern sich um des Spielers Willen. Dabei durchlaufen sie teilweise kuriose, bemitleidenswerte und erstaunliche Wandlungen, um sich den heutigen Geschmäckern anzupassen.



Allzu oft ist der Wandel eines Helden nur kosmetischer Natur. Die Grafik hat sich verändert – und mit ihr der Held. Man nehme nur etwa den Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood aus der Adventure-Reihe »The Secret of Monkey Island«. Bei seinem ersten Auftritt im Jahr 1990 trägt der Blondschopf Leinenhemd und schwarze Piratenhosen, die langen Haare sind zum Zopf gebunden, die später charakteristische Tolle fehlt. Im zweiten Teil der Reihe schneiden ihm die Entwickler einen blauen Kapitänsmantel auf den Leib, zusätzlich erhält er einen verwegenen Bart. Die Artworks des Piraten auf Spielverpackungen und Werbeanzeigen sind allesamt realistisch gehalten, stellen Guybrush als einfachen jungen Mann dar. Erst im dritten Teil, »The Curse of Monkey Island« von 1998, fällt Guybrush vollends in einen kindlichen Comic-Stil: mit kugelrunden Glupschäugen, schlaksigen Gliedern und dem bekannten fluffigen Pompadour auf dem Kopf. Und diesen Stil behält er sogar bis in die heutige Zeit. In den Episoden-Games »Tales of Monkey Island«, die auch auf Xbox 360 erschienen sind, erinnert er noch immer stark an den Comic-Guybrush von 1998. Einen ähnlichen kosmetischen Wandel durchlebte auch der kultige Pillenfresser Pac-Man: Anfangs nur eine gelbe Knutschkugel mit einem Mundschlitz, bekam der Kuller-Held später Augen, Nase und sogar Arme und Beine. Wofür er die braucht, wenn er doch nur durch enge Gänge kullert und Pillen futtert? Berechtigte Frage ohne konkrete Antwort. Die Entscheidung für Gesicht und Gliedmaßen liegt aber wohl darin begründet, dass Eigentümer Namco Bandai das Maskottchen putziger und irgendwie menschlicher aussehen lassen wollte.

DIGITALES FACE-LIFTING

Aber was passiert eigentlich, wenn sich ältere Videospielhelden vehement gegen eine Veränderung und Modernisierung wehren? Dieser Schuss kann in zwei Richtungen losgehen: Entweder sie haben einen solchen Kultstatus erreicht, dass sie es sich leisten können, zu bleiben, wie sie sind. Oder sie sterben den Popularitäts-Tod durch Alterserscheinungen. Bestes Beispiel für den ersten, glücklicheren Fall ist Nintendos Knubbel-Klempner Mario. Seit seinem ersten Auftritt 1981 als Nebenfigur in »Donkey Kong« hat sich der kleine Italiener so gut wie nicht verändert: Latzhose, Mütze, Knollnase, Schnauzbart. Dieses Konzept funktioniert noch heute einwandfrei. Anders erging es dagegen Segas Maskottchen Alex Kidd. In den 1980er Jahren zählte der kleine Junge mit den großen Ohren im rot-gelben Helden-Anzug zu den beliebtesten Figuren der Branche und spielte die Hauptrolle in zahlreichen Arcade- und Konsolen-Games. Wegen seiner Kindlichkeit wurde ihm jedoch nachgesagt, er könne es nie und nimmer mit Nintendos neuem Held Mario aufnehmen. Und nach und nach verschwand der affenartige Junge sang- und klanglos von der Bildfläche.

Die Zeiten wandeln sich, die Spieler wandeln sich – und mit ihnen ihre Videospielhelden. Zumindest meis-

» Allzu oft ist der Wandel eines Helden nur kosmetischer Natur. «

tens. Vor allem für Fans, die ihren ganz persönlichen Helden schon über Jahre verfolgen, ist eine solche Entwicklung toll mitanzusehen. Es sei denn, es wird so viel Schindluder mit einer Figur getrieben, dass selbst die Fans abspringen und ihren treuen Begleiter gedanklich zu Grabe tragen. Wer hat den Wandel erfolgreich geschafft? Und wer ist daran gescheitert?

Sabine Vogel

VIDEOSPIELHELDEN GESTERN, HEUTE, MORGEN

Wer Videospielhelden schon länger verfolgt, kennt einige von ihnen in den unterschiedlichsten Facetten. Vom hässlichen Entlein zum schönen Schwan, vom strahlenden Emporkömmling zum gebrochenen Heroen. Der Wandel eines Helden ist immer interessant. Hier die Favoriten der Redaktion.

MIT 66 JAHREN...



...wäre Geheimagent Solid Snake aus Konamis Schleich-Reihe »Metal Gear Solid« vermutlich schon unter der Erde. Denn ein Gen-Defekt lässt ihn schneller altern als üblich. Seit Teil Eins auf der Ur-Playstation erlebt der Spieler daher seinen körperlichen Verfall mit. Im ersten Teil blutjung, über den zweiten – den dritten Teil ausgeklammert – bis hin zum vierten Ableger wird er immer älter. Im aktuellsten, vierten Teil für die Playstation 3 ist Snake zwar gerade mal 42 Jahre jung, aber ergraut wie ein Siebzjähriger – mit tiefen Falten im Gesicht und akuten Rücken- und Rheuma-Problemen. Und der struppige Schnauzbart erinnert frappierend an Rudi Völlner. Offenbar haben die Spieler aber ein Herz für alte Säcke – denn trotz der mittlerweile fehlenden Identifikationsfunktion ist Snake ein absoluter Publikumsliebbling.

AUS ALT MACH JUNG



Lara Croft aus »Tomb Raider« kennt man als taffe Schatzjägerin in knappen Shorts und mit einem Vorbau, für den man eigentlich einen Waffenschein bräuhete. Ein solches Heldinnenbild ist allerdings alles andere als zeitgemäß. Sexistisch, sagen die einen. Völlig unrealistisch die anderen. Und beide haben

Recht. Kein Wunder also, dass Lara mit ihren letzten Abenteuern »Underworld« und »Anniversary« nie so punkten konnte wie auf dem Höhepunkt ihrer Karriere, in den 90er Jahren. Square Enix rudert deshalb zurück und macht im kommenden Ableger mit dem simplen Titel »Tomb Raider« aus Lara die junge Archäologie-Studentin, die ihr erstes Abenteuer erlebt. Frisch von der Uni, unschuldig, unsicher, unerfahren und extrem charismatisch. 360 Live meint jedenfalls: Die neue Lara hat das Potenzial zur neuen Ober-Heldin der Videospieldwelt.

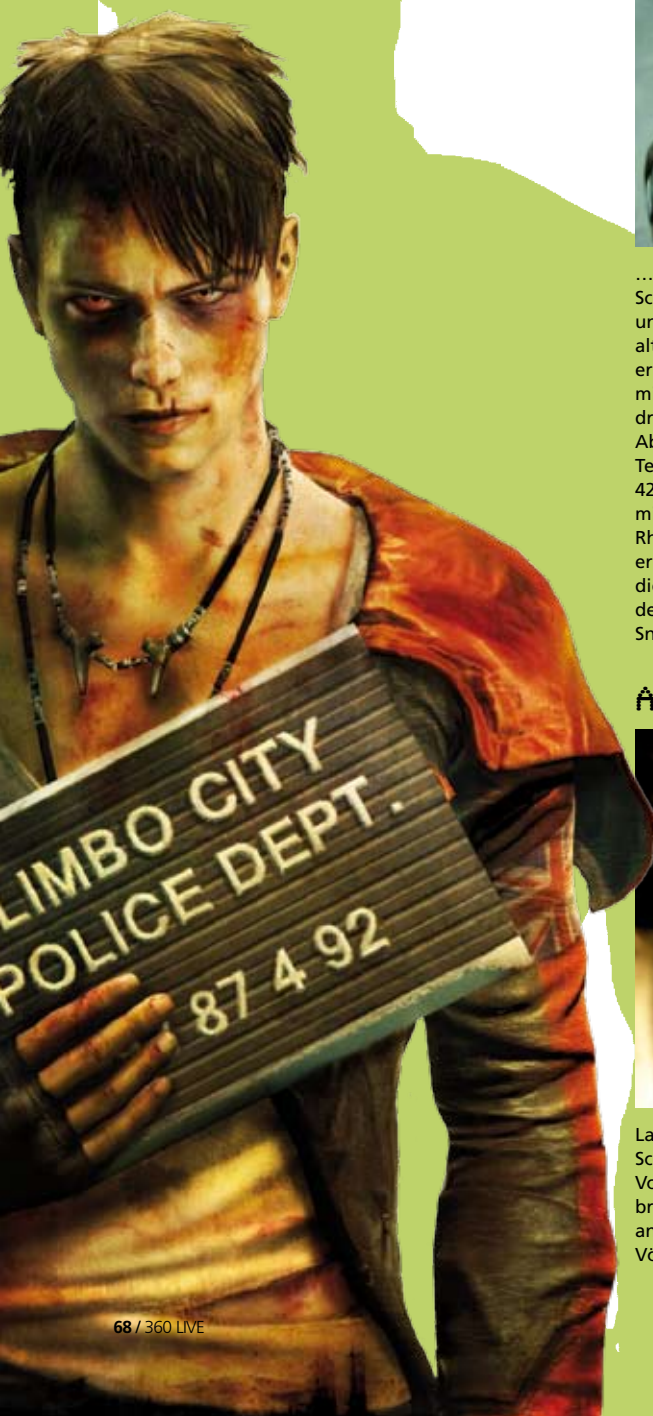
VOLL KARACHO GEGEN DIE WAND



Im letzten Heft feierte 360 Live mit Segas blauem Flitze-Igel Sonic seinen zwanzigsten Geburtstag. Ältere Spieler – und eifrige Leser des Retro-Spezials – erinnern sich noch, wie alles anfing: Damals war Sonic ein kugelförmiger Igel mit kurzen Gliedern und schwarzen Knubbelaugen. Niedlich und gerade richtig für die damalige Spielerschaft. Irgendwann entschied sich Sega aber, das Stacheltier cooler zu gestalten. Also wurden Arme und Beine verlängert, der Rumpf gestreckt und Sonic kurzerhand leuchtend grüne Pupillen verpasst. Cooler als vorher? Das schon. Die Fans hingegen waren vom neuen Sonic wenig angetan; deshalb, und vermutlich auch, weil Sega den Igel aus-schlachtete wie eine Weihnachtsgans, geriet das blaue Maskottchen immer mehr in Verruf. Mittlerweile scheint Sega aber erkannt zu haben, dass die Fans nur eines wollen: Sonic, wie er damals war. Deshalb schickt der Hersteller im kommenden »Sonic Generations« eine Auswahl beider Sonic-Modelle ins Abenteuer.

SCHARADE

Der namenlose Prinz aus »Prince of Persia« ist ein echter Verwandlungskünstler. Sein Aussehen, seine Laune und sein Charakter variieren in jedem einzelnen Ableger der Reihe. In »Warrior Within« von 2004 mimt er etwa den ernstesten Krieger mit bösem Blick und schwarzer Rüstung. In »Sands of Time« spielt er



dagegen den Clown mit Haremshose und nacktem Oberkörper, der seine Begleiterin Farah mit sarkastischen Witzen nervt. Ganz zu schweigen vom Cel-Shading-Prinzen aus »Prince of Persia« von 2008, mit seiner wildgewuschelten Sturmfrisur und dem bunten Turban. Und trotzdem: Bis auf wenige Ausrutscher lieben die Fans ihren wandelbaren Prinzen. Denn eines haben all die unterschiedlichen Figurenmodelle gemeinsam: Sie sind umwerfend gute und deshalb so fesselnde Kletterkünstler!



DANTE AUF DROGEN



Die japanische Action-Reihe »Devil May Cry« ist seit jeher eine Hausmarke von Capcom. Für den neuesten Ableger, der momentan noch den Arbeitstitel »DMC« trägt, will das japanische Studio die Arbeiten allerdings auslagern. Das »Enslaved«-Studio Ninja Theory wurde mit der Entwicklung betraut – und verpasst Held Dante gleich mal ein Face-Lifting, das den Fans bislang so gar nicht gefällt. Statt Muskeln, rotem Mantel und weißem Haar sieht Dante im neuen Teil aus wie ein abgewrackter Häftling. Er ist blutjung, hat Prellungen im Gesicht, eine braune Pilzkopffrisur und wirkt, als hätte er eine Dosis zu viel Crack eingeworfen. Lediglich ein pigmentarmer Haaransatz lässt erahnen, dass aus diesem Jüngling einmal der Halbdämon Dante werden soll. Denn »DMC« ist ein Prequel, erzählt die Vorgeschichte zum ersten »Devil May Cry« von 2001. Was das wohl noch wird?

AUFSTIEG UND FALL

Vom erfolgreichen Polizisten beim NYPD zum gebrochenen Mann mit Drogenproblemen: Das ist der nicht sonderlich erfreuliche Werdegang von Max Payne. In der gleichnamigen Action-Reihe dreht er nach dem Tod seiner Frau und seines Kindes am Rad, ermittelt auf eigene Faust, deckt beiläufig eine gigantische Verschwörung um eine neue Droge auf und wird daraufhin selbst von der Polizei gesucht. Was sich zunächst in seiner gammeligen Kleidung äußert, greift schnell auch auf Max' Körper über: Er wird drogenabhängig, trinkt wie ein Loch und sieht im kommenden dritten Teil der Reihe endgültig aus wie ein Landstreicher. Wie eine stinkende Kanalaratte, die

sich soeben aus irgendeiner siffigen Kloake gewühlt hat. Keine sonderlich positive Entwicklung, aber immerhin eine konsequente.



DIE RACHE EINES VATERS



Sam Fisher war einst der treue Agent beim CIA-Geheimprogramm »Third Echelon« – und einer der Besten seines Fachs. Spezielle High-Tech-Ausrüstung und Agentenschnickschnack wie bei »Inspektor Gadget« gehörten zu den Markenzeichen der Reihe. Nachtsichtgeräte, Betäubungspistolen, thermooptische Tarnanzüge, Radargeräte und Lasermikrofone waren sein Standard-Equipment. Bis Sam herausfindet, dass man ihn hintergangen hat und seine Tochter womöglich mit dem Leben dafür bezahlen musste. In »Conviction« richtet sich Sam daher gegen »Third Echelon«, tauscht Mikrokameras gegen Spiegelscherben und seinen Spezialanzug gegen einen Rollkragenpulli. Er wird vom treuen Agenten zum kaltblütigen Rächer – und zeigt seinen Fans damit eine sehr menschliche Seite, die gut ankommt.

HAIL TO THE RETRO-KING, BABY!



Duke Nukem ist der männlichste Held der 90er Jahre: blonder Bürstenschnitt, Sonnenbrille, rotes Muskelshirt, stets eine Zigarre griffbereit, mächtige Wummen am

Gürtel und heiße Babes im Arm – so rettet er regelmäßig die Welt vor fiesen Schweine-Aliens. Mit knapp 14 Jahren Verspätung ist erst kürzlich sein neuestes Abenteuer »Duke Nukem Forever« erschienen – und ist mindestens genauso retro wie sein Protagonist. Duke Nukem hat zwar noch immer seine frigidan Macho-Witze auf Lager, ansonsten wirkt Mr. Testosteron aber doch wie in der Zeit verirrt. Zu alt für heutige Geschmäcker? Vielleicht schon...

AH, MEIN RÜCKEN!



Ähnlich wie bei Solid Snake nagt auch am Assassinen Ezio aus Ubisofts »Assassin's Creed«-Reihe der Zahn der Zeit. In schon zwei kompletten Ablegern der Reihe spielte er bislang die Hauptrolle, sein dritter und letzter Auftritt folgt mit »Assassin's Creed: Revelations« im November dieses Jahres. Die Games überspannen dabei mehrere Jahrzehnte. In all der Zeit ist Ezio gealtert, aber auch weiser geworden. Seine jugendliche Leichtsinnigkeit ist einer erwachsenen Allwissenheit gewichen, seine jugendhaften Gesichtszüge denen eines verbitterten Mannes, der zu viele Tode gesehen hat. Von glattrasiert mit spitzbübischem Grinsen zu faltenreich, bärtig und eingefallen. Trotzdem beherrscht der alte Mann noch die gleichen coolen Assassinen-Tricks wie als junger Hüpfen. Eine Entwicklung, die gefällt, weil sie so menschlich ist.

IVAN!!!



Immer schon ist der Held der »Half-Life«-Reihe ein wortkarger Brillenträger mit Brecheisen: Gordon Freeman. Dabei war der schweigsame Protagonist ursprünglich gar nicht so gedacht. Die eigentliche Konzept-Zeichnung ist auch unter dem Namen »Ivan der Weltraum-Biker« bekannt und zeigt einen bärtigen, Wikinger-artigen Gordon Freeman im Schutzanzug. Keine Brille, dafür Vollbart im allerfeinsten »Odin«-Stil. Nur gut, dass das nichts geworden ist... was die weitere Entwicklung von Gordon Freeman – zum Beispiel im heiß ersehnten »Half-Life Episode 3« – angeht, hat Entwickler Valve übrigens auch schon Pläne. Beziehungsweise eben keine Pläne: »Wir sehen keinen Grund, warum wir Gordon so verändern sollten, dass er sich den moderneren Helden aus heutigen Ego-Shootern anpasst.« Eine weise Entscheidung!

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

→ SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Call of Duty Black Ops Annihilation	Lucha Fury, Half-Minute Hero: Super Mega Neo Climax, Galaga Legions DX, Magic: The Gathering 2012	Aktion Lesertest: Marvel vs. Capcom 3	So punktet es sich richtig

✕ Dem Typen kann man trauen

TRUSTED PRO

Consoles-Sports-League-Neueinsteiger fragen sich häufig: Was ist eigentlich ein »Trusted Pro«? Ganz einfach: Die CSL will mit diesem Verfahren die Fairness und Durchsichtigkeit der Liga verbessern. Spieler, die den prestigeträchtigen Status innehaben wollen, müssen eine E-Postbrief-Adresse besitzen. Somit kann die CSL über das Post-Ident-Verfahren überprüfen, wer denn wirklich am Ende einer Leitung sitzt. Fake-Accounts und Cheatern wird auf diese Weise der Riegel vorgeschoben. Weiterer Vorteil: Nur Besitzer eines »Trusted Pro«-Status dürfen an den sogenannten Trusted Pro Cups, kurz

»Fake-Accounts und Cheatern wird der Riegel vorgeschoben.«

TPro Cups, teilnehmen. Aktuell finden insgesamt zehn Turniere – verteilt auf Playstation 3 und Xbox 360 – dieser Kategorie statt. Als Preise winken Premium-Mitgliedschaften sowie Preisgelder in Höhe von insgesamt 1.900 Euro. Die Cups selbst finden zwischen den Monaten Juli und Oktober statt. Gespielt wird: »Call of Duty: Black Ops«, »Modern Warfare 2«, »Call of Duty 4« und »FIFA 11«. Alle weiteren Infos auf www.consoles.net.



Die Mecker-Ecke UND IHR BESCHWERT EUCH?

Ich kann es kaum fassen: »Duke Nukem Forever« ist nach 15 Jahren Entwicklungszeit, 14 Jahren der Ankündigung, etlichen Verzögerungen, unendlich vielen Vertröstungen der einstigen Entwickler Scott Miller und George Broussard und einem kompletten Projektneustart endlich erschienen. Und jetzt wird das Game in Tests und von Spielern in den Boden gerammt. Die Urteile der Kollegen weltweit reichen von 85er Wertungen bis in die tiefsten Kellerabteile im 10er-Bereich. Das finde ich nicht nur schade, sondern stellenweise nur noch bescheuert und gehässig.

BESSER ALS ALLES ANDERE

Denn »Duke Nukem Forever« ist alles andere als ein schlechtes Spiel. Es ist einfach in seiner Zeit stecken geblieben. Und so spielt es sich eben. Aber mal ehrlich: Ist es denn wirklich so schlimm, in einem Shooter mal wieder nach einer Energiezelle zu fahnden? Im Unterwasser-Part nach der nächsten Luftblase zu suchen? Oder ein kleines Hüpfrätsel zu lösen, um eine Tür zu öffnen? Wollt ihr denn wirklich nicht mehr haben, als an einer Hundeleine durch ein Level geführt zu werden und Computer-Gegner mit dem IQ eines Weißbrots abzuballern? Gebt ihr euch echt mit so wenig Kreativität, Abwechslung und Ideen zu fassen? Denn vor allem was letztgenannte drei Punkte angeht, überstrahlt der Duke all seine derzeitigen Konkurrenten.

Alleine im ersten Spieldrittel bietet »Duke Nukem Forever« mehr Spielerei und Vielfalt als »Call of Duty«, »Medal of Honor« und »Hier beliebigen Namen einfügen« zusammen. Mit einem ferngesteuerten Auto rumrasen, auf ein Clipboard kritzeln, an Spielautomaten daddeln, im Meer schnorcheln, einen Lastkran bedienen, Babes aufreißen, via Monstertruck durch die Wüste und, und, und – das nenn ich Abwechslung satt. Ach: Und den pubertären Humor nicht vergessen! Der zwar alles andere als modern ist. Aber hey, über den lässt sich nicht streiten. Den »Duke«-Humor liebt man eben. Oder nicht!

DER MESSIAS HAT SPRECHSTUNDE

Klar hat der Shooter hier und da enttäuscht. Aber das musste er. Was verlangt ihr nach all den Entwicklungsproblemen auch? Den übersteuerten Erwartungen, die sich seit Ende der 90er aufbauten, konnte das Game nicht gerecht werden. Der Duke ist eben nicht der Messias. Er wäscht nicht deine Wäsche, kocht keinen Kaffee und massiert dir auch nicht den Arsch. Kommt damit klar! Dafür ist der Duke der Duke; ein Kerl mit Eiern aus Stahl. Und ein unverwechselbarer Held, der all den Marcus Fenix', Soap MacTavishs und Co. immer noch kräftig in den Hintern tritt.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und hat den Duke seit 2001 vorbestellt.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT KF MrColl

Name | Mario Wiesenhofer Alter | 24
Beruf | Bürokaufmann Wohnort | Graz
Webseite | www.killerfish-esport.de



360 Live: Erzähl doch mal, wie bist du in die Szene eingestiegen und fühlst du dich dort weiterhin wohl?

Mario Wiesenhofer: Angefangen aktiv online zu spielen habe ich mit »FIFA WM 2006«. Kurz darauf bin ich dann auch schon auf die Consoles Sports League gestoßen, wo ich an diversen Turnieren teilnahm. Und was soll ich sagen: Bis heute bin ich der Liga treu geblieben. Allerdings gibt es mittlerweile so manche verlockende Alternative, im Speziellen die FIFA Online Ligen von Electronic Arts selbst. Ob ich mich in der Szene wohlfühle? Logisch. Klar gerät man manchmal an Leute, mit denen man sich in die Haare kriegt, letztendlich lernt man aber auch viele kennen, mit denen man den Kontakt abseits der Online-Matches vertieft.

360 Live: Du bist aus Österreich, wie groß ist da die Spielergemeinde und wie die Ligenstruktur?

MW: Es gibt durchaus eine Spielergemeinde und eine Struktur in Form von Clans, doch diese scheint in den letzten Jahren eher geschrumpft zu sein. Viele gute Clans wie ATroX oder das Team ConsoleSports oder auch LAN-Veranstalter wie Xbox.at oder XboxBase, welche die österreichische Fahne hochhielten, gibt es heute leider nicht mehr. Online-Ligen sind ohnehin nicht existent. Von daher hat Österreich großen Nachholbedarf. Womit Österreich hingegen im Vergleich zu Deutschland regelmäßig punkten kann, ist ein solides Angebot an Offline-Veranstaltungen – wie dem E-Sport Soccer Cup oder den ESVÖ Staatsmeisterschaften. Meiner Meinung nach sind diese seit dem Ausfall der Meegaa-LAN-Serie in Essen in Deutschland leider zu einer Seltenheit geworden.

360 Live: Wie macht man ein E-Sport-Team erfolgreich?

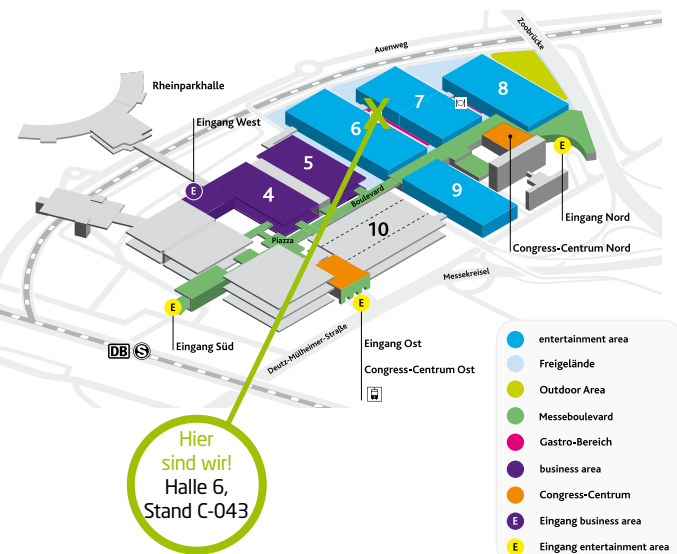
MW: Zum Erfolg führen ist immer so eine Sache. Erfolg kann man kaum planen, vielmehr muss man einfach die richtigen Leute im Team haben. Es zählt nicht nur der Skill, sondern auch der Charakter von einzelnen Spielern. Das A und O ist, dass man als geschlossene Einheit auftritt und eine gute Chemie vorherrscht.

360 Live: Hast du persönliche Helden in der Gaming-Branche?

MW: Helden würde ich nicht sagen. Aber ich bin natürlich froh, dass EA bei »FIFA« in der Regel gute Arbeit leistet – auch wenn die jährlichen Veränderungen größer ausfallen dürften. Vor allem auf einen Spectator-Modus warten die Fans seit Jahren. Dieser sollte doch zumindest technisch mittlerweile auf dem PC umsetzbar sein. Ein Vorbild auf Spieler-Seite sind dagegen, wie sicher bei vielen, die auf PC sehr aktiven Schellhase-Zwillinge. Auf der Konsole gibt es aktuell kein Vorbild für mich, da habe ich selbst den Anspruch, ganz oben zu stehen, und kann zumindest von mir sagen, seit Jahren konstant in allen FIFA Spielen mal größere, mal kleinere Erfolge verbucht zu haben.

Messe-Trip

BESUCHE UNS AUF DER GAMESCOM!



Am Donnerstag, den 18. August, werden in Köln zum dritten Mal die Tore der größten deutschen Videospiel-Messe aufgestoßen. Motto der Gamescom 2011 ist auch diesmal: »Celebrate the games« – feiere die Spiele. Diesem Vorsatz folgend werden volle vier Tage lang unzählige Videospiel-Neuheiten der Jahre 2011 und 2012 der Öffentlichkeit präsentiert. Die Eintrittskarten zum Gaming-Spektakel gibt's an allen gängigen Vorverkaufsstellen, direkt vor Ort sowie auf der offiziellen Messe-Webseite www.gamescom.de. Ein Tagesticket kostet je nach Wochentag zwischen sechs und 15 Euro für Erwachsene. Wer mit der Familie kommt, zahlt 20 Euro für zwei Erwachsene und bis zu drei Kinder – allerdings nur am Familien-Sonntag. Übrigens: Wer eine Fahrgemeinschaft organisieren und sich mit anderen Lesern verabreden möchte, den laden wir recht herzlich in unser Forum auf www.360-live.de und unseren Facebook-Auftritt unter www.facebook.com/360livemagazin ein.

Bei über 400 Ausstellern fällt die Tagesplanung zwar nicht leicht, einen Besuch am Stand von 360 Live solltest du dir aber auf alle Fälle vornehmen. Denn hier kannst du mit Redakteuren während der Lesersprechstunden – Zeiten siehe Tabelle – plaudern, Gleichgesinnte aus der Community treffen, bei einem kühlen Getränk in druckfrischen Ausgaben stöbern und an

unserer spannenden Messe-Abo-Aktion teilnehmen. Zusätzlich darfst du dein Talent unter Beweis stellen und dich in Gaming-Wettbewerben verteilt über zahlreiche Genres mit der Redaktion messen. Natürlich inklusive einer ganzen Reihe an coolen Goodies, darunter T-Shirts, Merchandise, Vollversionen, Download-Codes und mehr. Am Freitag und Samstag begrüßen wir außerdem die Jungs vom E-Sport-Clan »Uprising«, die in Fragestunden Rede und Antwort stehen und im Anschluss für Gaming-Duelle bereitstehen.

Unser Stand trägt die Nummer C-043, befindet sich in Halle 6 in Gang C und damit in bester Gesellschaft von Bethesda Softworks, Activision Blizzard und Kalypso Media. In derselben Halle außerdem vertreten sind THQ Entertainment, Take 2 Interactive, Capcom, 2K Games und viele mehr. Ach ja: Wer von all dem eine Pause braucht und wem ein Hotelzimmer zu teuer ist, der kann sich auf dem eigens eingerichteten Campinggelände niederlassen, das zu Fuß nur zehn Minuten vom Messegelände entfernt liegt. In diesem Sinne: Wir sehen uns in Köln!

[Mittwoch, 17. August] Fachbesuchertag	
[Donnerstag, 18. August] Öffnungszeiten: 10:00 – 20:00 Uhr	
11 – 12 Uhr	Gaming-Wettbewerb
10 – 15 Uhr	Standdienst Sabine
15 – 20 Uhr	Standdienst Markus
16 – 17 Uhr	Lesersprechstunde
17 – 18 Uhr	Gaming-Wettbewerb
[Freitag, 19. August] Öffnungszeiten: 10:00 – 20:00 Uhr	
11 – 12 Uhr	Gaming-Wettbewerb
10 – 15 Uhr	Standdienst Markus
15 – 20 Uhr	Standdienst Sabine
16 – 17 Uhr	Lesersprechstunde
17 – 18 Uhr	Gaming-Wettbewerb
[Samstag, 20. August] Öffnungszeiten: 09:00 – 20:00 Uhr	
11 – 12 Uhr	Gaming-Wettbewerb
9 – 15 Uhr	Standdienst Sabine
15 – 20 Uhr	Standdienst Sönke
16 – 17 Uhr	Lesersprechstunde
17 – 18 Uhr	Gaming-Wettbewerb
[Sonntag, 21. August] Öffnungszeiten: 09:00 – 18:00 Uhr	
11 – 12 Uhr	Gaming-Wettbewerb
9 – 13 Uhr	Standdienst Sönke
13 – 18 Uhr	Standdienst Markus
15 – 16 Uhr	Lesersprechstunde
16 – 17 Uhr	Gaming-Wettbewerb

CALL OF DUTY BLACK OPS ANNIHILATION

Preis | 1.200 Microsoft Points
Hersteller | Activision

Mit »Annihilation« präsentiert Activision nun schon die dritte »Black Ops«-Download-Erweiterung. Wie gehabt sind fünf Karten Teil des Pakets – vier für die Versus-Modi und eine für die kooperative Zombie-Hatz. »Drive-In« spielt in und um ein amerikanisches Drive-In-Kino. Die recht kleine Map erinnert dabei sofort an »Nuketown« oder »Firing Range« aus dem Hauptspiel und garantiert hektische Nahkampf-Action. Karte zwei, »Hangar 18« spielt rund um die sagenumwobene Area 51. Sowohl Maschinenpistolen-Fans als auch MG-Liebhaber werden das mittelgroße Areal mögen, sollten jedoch die überall verstreuten Sniper-Punkte im Auge behalten. »Hazard« spielt hingegen auf einem – man staune – Golfkurs. Wie zu erwarten ist das recht offene Szenario der ideale Nistplatz für campende Sniper. Einen schönen Kontrast hierzu bildet die letzte Versus-Map im Bunde: »Silo«, eine russische Nuklearraketen-Abschussbasis. Da riesig groß und verwinkelt zugleich, läuft hier insbesondere Einsteigern immer wieder jemand vor die Flinte. Und die Zombie-Karte »Shangri La«? Benannt nach einem fiktiven Roman-Ort aus James Hiltons »Der verlorene Horizont«, besteht das Level weitestgehend aus heruntergekommenen, von Fallen gespickten fernöstlichen Ruinen. Hier Jagd auf Zombie-Damen, Zombie-Affen, Napalm-Zombies und anderes Gesocks zu machen motiviert, wenngleich nicht so sehr wie der Untoten-Wahnsinn aus »Escalation«. Fazit: Nicht ganz preis-, aber immer noch ladenswert – sagt 360 Live. Ob die Profi-Zocker vom E-Sport-Clan »Uprising« das unterschreiben würden, liest du bei uns im Web. Dein Clan will auch mal ein Map-Pack analysieren? Dann bewirb dich per Mail an redaktion@360-live.de.

MEHR GAMESCOM, MEHR VIP

In diesem Jahr zieht die Gamescom alle Register. Denn erstmals sind auch die Hersteller mit an Bord, die sich in den vergangenen zwei Jahren noch vor der Messe gedrückt haben: Sega und Capcom. Aber es gibt noch mehr Neuigkeiten und zwei ganz besondere Schmankerl: in Kooperation mit Capcom schicken wir dich mit einem exklusiven VIP-Pass hinter die Kulissen der »Street Fighter«- und »Resident Evil«-Macher. Capcom zahlt deine Eintrittskarte für einen Tag, deine Anreise und deine Unterkunft. Alle weiteren Informationen erhältst du im Preview zu »Dragon's Dogma«, weiter vorne in dieser Ausgabe. Ähnliche Aktion, anderer Hersteller: In Zusammenarbeit mit dem Energy-Drink-Produzent Effect verlosen wir eine Eintrittskarte für den offiziellen Fachbesuchertag am Mittwoch, den 17. August, für einen Leser plus Begleitung. Mit dieser VIP-Karte bekommst du vor allen anderen die Highlights der Messe zu sehen, hast kaum Warte- und Anstehzeiten, Zugang zur entspannten Business-Lounge und natürlich zu den besten Aftershow-Partys. Nur Anfahrt und Unterbringung müssen

selbst organisiert werden. Um diesen VIP-Pass zu ergattern und weitere Infos zu erhalten, nimm am Gewinnspiel auf unserer Webseite www.360-live.de teil. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!



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!

HALF-MINUTE HERO – SUPER MEGA NEO CLIMAX

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Marvelous Entertainment Inc. **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

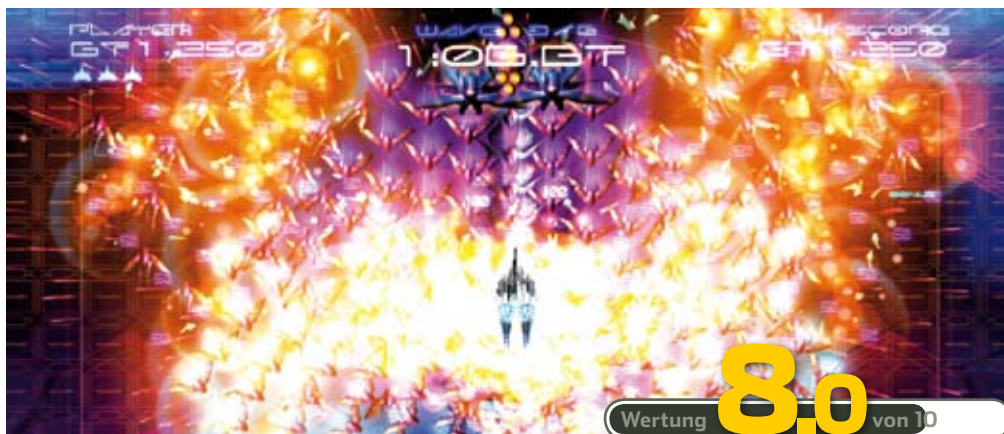
Was, du kommst kaum noch zum Zocken? Weißt nicht, welchen Vollpreis-Titel du zuerst spielen sollst, weil alle so verdammt zeitraubend sind? Dann bist du bei »Half-Minute Hero« genau richtig! Dieses liebevoll präsentierte Kleinod ist zwar total neben der Spur, dafür aber ebenso witzig wie hervorragend spielbar. Und so geht's: In Zeitraffer-Geschwindigkeit erlebst du aus der Seitenansicht wahlweise alleine oder kooperativ mit bis zu drei Mitstreitern 69 in sich abgeschlossene Rollenspiel-Abenteuer – die jeweils nur 30 Sekunden dauern. Das immer gleiche Ziel: den Bösewicht vernichten, der diesmal die Welt auszulöschen gedenkt. Wie ein solches Konzept funktionieren kann? Ganz einfach: Die Kämpfe in Kerkern und der Oberwelt laufen automatisch ab, außerdem hält die Göttin der Zeit beim Betreten von Ortschaften die Zeit an. Wer ihr zudem Bares »opfert«, kann die Uhr zurückdrehen. Schlussendlich geht's also darum, in der richtigen Abfolge die richtigen Orte zu besuchen und sinnvolle Entscheidungen zu treffen. Abgerundet wird die faszinierende Erfahrung durch pfiffig eingedeutschte Dialoge und eine unkomplizierte Steuerung. Unbedingt Demo laden!



GALAGA LEGIONS DX

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Namco Bandai **Schwierigkeit** | schwer **Spieler** | 1

Die zeitnah zum 30. Geburtstag des gleichnamigen Spielhallen-Klassikers erscheinende DX-Neuaufgabe bezeichnet Hersteller Namco Bandai als »super-psychotische Zerstörungs-Extase«. Treffend formuliert, wie der dann folgende Farbrausch beweist! Das Gameplay mit fixem Bildschirm bleibt seinen Retro-Wurzeln treu: Aus der Draufsicht pulverisiert der Spieler mit einem freibeweglichen Raumschiff außerirdische, oft von allen Seiten ins Bild schwirrende Invasoren. Der fest an der RT-Taste verschweißte Finger lässt die Laserkanonen im Dauerfeuer glühen. Jede Sekunde verbrennen gefühlte 1.000 Feinde in gleißenden Feuerbällen, schießt der Punktestand in schwindelerregende Höhen. Die zehn Abschnitte vergehen wie im Flug – in zwei Stunden ist man durch. Macht aber nichts, denn sich vom Elektro-Soundtrack treiben lassen, den fantastischen Farb-Wahnsinn genießen, erhöhte Feuerrate sowie weitere Waffen-Verbesserungen erforschen und den Highscore der Online-Kumpels knacken – das ist es, was »Galaga Legions DX« ausmacht. Nur der recht hohe Schwierigkeitsgrad in den letzten Etappen und zu wenig echte Neuerungen im Vergleich zur letzten Live-Arcade-Inkarnation geben Punktabzug.



TEST

MAGIC: THE GATHERING 2012

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Wizards of the Coast **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

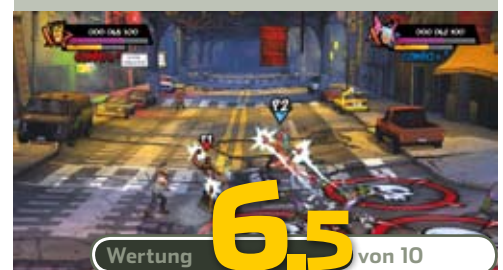
Kartenspiele sind simpel, glücksbasiert und langweilig! Würde ein »Magic«-Fan eine solche Aussage hören, er würde ziemlich sicher entrüstet aufschreien. Schließlich beweist das Sammelkarten-Strategiespiel »Magic: The Gathering« seit nunmehr knapp 18 Jahren das genaue Gegenteil. In der Rolle eines Magiers versucht der Spieler mithilfe seiner Karten – die Kreaturen, Zaubersprüche und Artefakte repräsentieren – die Lebenspunkte oder Kartenzahl des Gegners auf null zu bringen. Ein Konzept, das in der 2012er-Edition weitaus durchdachter umgesetzt wirkt als noch im Vorgängerspiel »Duels of the Planeswalkers« von 2009. Das Spielfeld erscheint aufgeräumter und die zehn enthaltenen Kartendecks sind besser anpassbar. Profis hätten sich hier allerdings noch mehr Flexibilität für den Deck-Manager gewünscht. Eine ausführliche Einführung sowie ständige Spiel Tipps erleichtern den Einstieg. Auch im neuen »Archenemy«-Modus, bei dem erstmalig bis zu drei Mitspieler oder KI-Kumpanen gegen einen einzigen, übermächtigen Gegner antreten. »Magic«-Enthusiasten greifen zu.



LUCHA FURY

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Coktel **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

Hostile, Princess Acky, Fatal Blaze und der dicke Daddy Brutal – das sind vier mexikanische Wrestling-Kämpfer mit einem mächtigen Problem: Ihr geliebter Energydrink wurde von einer Diebesbande geklaut. Na, wenn das mal kein Grund ist, die 15 seitlich scrollenden 3D-Abschnitte zu durchsuchen und allerlei Gegner mit gezielten Schaukampf-Moves zu vermöbeln. Gerade im Koop-Modus macht das richtig Laune, vor allem, wenn die bis zu vier Spieler on- und offline die Fähigkeiten des Prügel-Quartetts richtig einsetzen oder im Teamwork knackige Moves ausführen. Während flotte Mexiko-Mucke aus den Boxen trällert, prügeln sich die Ringer also im Hafen, auf dem Markt oder den Dächern dahinrasender Trucks durch eine im Anime-Stil gehaltene Spielwelt. Statt Blut spucken die Gegner allerdings nur Federn aus. Somit dürfen hier ebenso jüngere Semester ohne Reue zum Pad greifen. Die sehen dann vielleicht auch über den abwechslungsarmen Spielverlauf hinweg, der abseits einiger Bosskämpfe leider kaum Höhepunkte bietet. Als Pausenfüller ist die fröhliche Texmex-Prügelei aber allemal geeignet.



DER SCHNELLE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

ALICE: MADNESS RETURNS



Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	14
Mehrspieler-Erfolge	0
Zeitfaktor	6 von 10
Schwierigkeit	5 von 10

Fazit: Für Sammler mit Zeitdruck: Abgesehen von ein paar nervigen Sammelaufgaben sind die meisten Erfolge schnell verdient.

Direkt nach Spielbeginn wartet bereits der erste Erfolg darauf, eingesackt zu werden. Die »Traurige Rückkehr« ins Wunderland bietet mit 10 Gamerscore-Punkten den perfekten Einstieg in die schräge Welt des psychisch gestörten Mädchens. Entspannt zu haben sind zudem »Zerschnifer-schnück!« fürs Ergattern der Vorpall-Klinge sowie »Schweinehack pikant«, sobald die Pfeffermühle in Alice Inventar wandert – wieder 20 Punkte im Gamerscore-Säckel. Für den »Untergang des Hutmachers«, sprich das Abschließen des ersten Wunderland-Kapitels, schreibt dir »Madness Returns« ebenfalls 20 Punkte gut. So ähnlich verhält es sich mit insgesamt sieben weiteren Erfolgen zu je 10 Punkten, die man im Laufe der Kampagne quasi ganz nebenbei freischaltet. Wer das Spiel dabei von Anfang an auf dem Schwierigkeitsgrad »Alptraum« angeht – und durchspielt – sackt weitere 230 Punkte ein. Keine Lust auf diese Plackerei? Dann probier mal folgenden, zugegeben nicht ganz

koscheren Trick: Nach dem erstmaligen Durchspielen kann ein »Neues Spiel +« gestartet werden. Also Schwierigkeit auf »Alptraum« gestellt und rein ins erste Level. Dort bis zum ersten Checkpoint vorpreschen und nach dem automatischen Speichern direkt zurück ins Hauptmenü. Von dort aus einfach den letzten Abschnitt des Kapitels anwählen und dieses zu Ende spielen. Das Spiel befördert dich danach natürlich direkt ins zweite Kapitel. Nun einfach wieder bis zum ersten Speicherpunkt spielen, das Game speichern lassen, zurück ins Hauptmenü und den letzten Levelabschnitt des zweiten Kapitels laden. Folge: In einem »Wahnsinns«-Tempo hast du die oben angerissenen 230 Punkte sicher. Wer die vollen 1.000 Punkte will, muss zudem das beinhaltete Download-Spiel »American McGee's Alice« herunterladen und durchspielen.

✱ Erfolg des Monats



DUKE NUKEM FOREVER

Willkommen in unserer neuen Rubrik »Erfolg des Monats«: Hier präsentieren wir dir seit Kurzem einen besonders witzigen, abgedrehten oder einfach nur knüppelharten Erfolg – ausgesucht von einem Leser, den wir anschließend mit einem Download-Code für ein Xbox-Live-Arcade-Spiel belohnen. Du möchtest dein Erfolg-Gespür auch mal in kostenlosen Spielspaß ummünzen? Dann beschreib den gemeinten Erfolg in einem knapp 500 Zeichen langen Text, den du anschließend per Mail an redaktion@360-live.de schickst. Der diesmalige Gewinner: Tobias H. Er schlug uns »Kacke-Dieb« aus »Duke Nukem Forever« vor. Das Beste an diesem Erfolg? Er ist nicht nur verdammt Duke-typisch, sondern auch innerhalb der ersten Minuten freigeschaltet. Und so geht's: Der Duke entleert zuerst einmal seine gestählte Blase. Das dauert etwas, aber der Frauenheld ist nun mal ein echter Mann. Abschütteln, Hosentaste und ab zum Händewaschen. Wobei, das hat der Duke eigentlich nicht nötig. Also Waschbecken links liegen lassen und direkt am ersten Durchgang nach rechts abbiegen. Dort aufs stille Örtchen und ein dunkles Etwas mit der X-Taste aus der Kloschüssel fischen. Buäääh! Naja, wenigstens gibt's dafür 10 Punkte und die Gewissheit, dass hier irgendwer Mais gegessen hat.

F.E.A.R. 3

Ganz im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen der Serie braucht man hier keine Angst vor allzu schwierigen oder zeitaufwendigen Erfolgen haben. Der Mammut-Anteil der Punkte kann nämlich durch das Beenden der einzelnen Levels und das Erspielen vorgegebener Punktzahlen erreicht werden. Wer sich an diese Strategie hält, schaltet auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad mit etwas Übung bis zu 25 Erfolge und rund 500 Gamerscore-Punkte frei – und zwar einfach indem er der Story folgt. Erfolgsjäger freut's außerdem zu hören, dass für die Mehrspieler-Erfolge ein zweiter Controller vollkommen ausreicht. Beispielsweise »Seelen-

sammler« für 15 Punkte. Einfach die Rundenzeit hochdrehen, ein Splitscreen-»König der Seelen«-Match starten und schon hast du die freie Bahn auf dem Weg zu den geforderten 6.000 Seelen.



Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	17
Mehrspieler-Erfolge	0
Zeitfaktor	6 von 10
Schwierigkeit	6 von 10

Fazit: Wer die Mehrspieler-Erfolge unehrenhaft abgreifen will, spielt einfach im Splitscreen. Du wirst schockiert sein, wie schnell du die 1.000 Punkte dann zusammen hast.

SHADOWS OF THE DAMNED

Ähnlich dem »The Simpsons: Das Spiel«-Erfolg »Zum Spielen START-Taste drücken« reicht es für »Du fährst zur Hölle« aus, einfach das Spiel zu starten – himmlisch leicht verdiente 5 Punkte. Fortan jedoch wird's etwas komplizierter – zumindest für weniger routinierte Zocker. 40 Gegner mit dem Skullfest 9.000 erledigen, 50 Gegnern mit The Dentist die Zahnlöcher stopfen und fünf aneinandergereihte Kopfschüsse mit dem Big Boner verspritzen – für Kenner alles gut machbar und zusammen 50 Gamerscore-Punkte wert. Oktoberfest-Fans nehmen sich dagegen »Öffentliche Trunkenheit«

vor, sprich kippen sich schnell dreimal in Folge einen Drink hinter die Binde. Frohen Mutes? Dann dranbleiben, denn der Großteil der restlichen Erfolge ist ebenfalls kein Hexenwerk.



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

Fazit: Witziges Spiel, leider mit größtenteils langweiligen Erfolgen. Dafür sind die 1.000 Punkte schon bald zusammen.

LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

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. Der beste Test wird abgedruckt und mit einer Xbox-360-Spiele-Vollversion prämiert. Einzige Beschränkungen: Das Spiel muss eine USK-Freigabe haben und 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! PS: Vollversion, die für diesen Test verschickt wurde: »F.E.A.R. 3«.

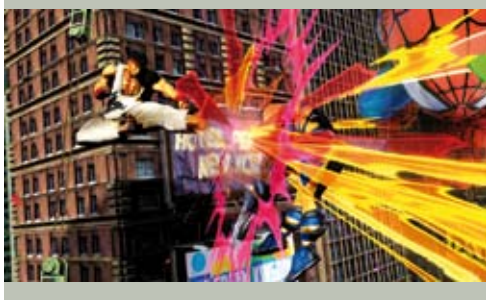
UNSER LESERTESTER

Name | Torsten Robel **Alter** | 22

Wohnort | Leipzig

Name im Forum | WhiteZombie

Kurz-Bio | Zu einem gelungenen Feierabend gehören für Torsten kühles Bier, ein paar gute Kumpels und »Marvel vs. Capcom 3« im Laufwerk seiner Xbox 360. Gute Unterhaltung für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen – das bietet laut Torsten kaum ein anderes Beat 'em Up.



✕ Aktion Lesertest

MARVEL VS. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

Prügeln für Einsteiger und Profis.

Freunde von Beat 'em Ups haben es zurzeit richtig gut. Sie werden bedient mit »Street Fighter«, »Blazblue«, »Tekken« und vielem mehr. Das Genre ist mehr als gefragt und es ist für jeden etwas dabei – okay, für fast jeden. Denn eine Gruppe kam bislang leider immer zu kurz: die Anfänger. »Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds« will das ändern, ohne die Profis dabei zu vernachlässigen. Die Story ist wie bei jedem Beat 'em Up eigentlich nebensächlich: Die Bösewichte Dr. Doom und Albert Wesker tun sich zusammen, um die Welten von Capcom und Marvel zu erobern. Dabei erwecken sie aber eine noch viel größere Macht, die beide Welten zu vernichten droht. Ja, die Story ist flach, reicht aber aus, um sich zu prügeln. Deutlich stärker ist da schon das Gameplay: Über 32 Helden aus dem Marvel- und Capcom-Universum sind mit dabei – und jeder spielt sich anders. Chris Redfield ist eher ein Distanz kämpfer, der seine Gegner mit schweren Waffen und Kanonen das Fürchten lehrt. Halbdämon Dante dagegen ist der schnelle Schwertkämpfer, der, einmal losgelassen, dem Kontrahenten keine Chance gibt, zum Schlag zu kommen. Zu Beginn hat man die Wahl: Soll es ein sehr leichtes Spiel sein, ein normales, schweres oder vielleicht sogar sehr schweres? Für Anfänger ist der einfachste Schwierigkeitsgrad ideal. Da reichen ein bis zwei Knopfdrücke für spektakuläre Kombos und sogar Mega-Kombos, die sonst kein

Anfänger schaffen würde. Das fühlt sich gut an und gibt einem die Chance, auch gegen Profis zu bestehen. Vor dem Kampf muss sich der Spieler für insgesamt drei Kämpfer entscheiden, denn an jeder Kampf-runde nehmen sechs Recken teil – drei auf der eigenen Seite, drei auf Seiten des Gegners. Der Wechsel der Figuren geht mit Druck auf LB- und RB-Schultertaste sehr leicht von der Hand. Der Sound ist ein Mix aus Japan-Pop- und Rock-Musik, zudem plappern die Kämpfer wahlweise auf Japanisch oder Englisch. Die Grafik bedient sich wie schon »Street Fighter« am Cel-Shading-Look. Klasse: Besonders bei den Marvel-Charakteren hat man dadurch das Gefühl, dass sie direkt aus ihren Comics gestiegen sind. Auch sonst hat sich Capcom sehr große Mühe bei der Gestaltung der Umgebung gegeben, die Hintergründe sind wirklich schön lebendig. Bleibt die Frage: Was gibt es eigentlich zu meckern? Nicht viel. So ist der Umfang des Spiels leider sehr gering, und in puncto Modi gibt es gerade mal einen Arcade- und einen Versus-Modus – das war's dann auch schon. Hier hätte man wirklich mehr machen können. Positiv ist hingegen der einfache Steuerungsmodus, der es auch Anfängern ermöglicht, direkt Spaß zu haben. Die große Auswahl an Kämpfern, der Grafikstil und die große Detailfülle machen dieses Beat 'em Up zum Schönsten, was es bislang auf dem Markt gibt.

Torsten Robel/ sv



Leserwertung

Ein Prügelspiel für alle. Beim geringen Preis von 30 Euro kann man wirklich nichts verkehrt machen.

360-Live-Wertung in Ausgabe 03/2011: 8.8

7.5 von 10



✖ **Nachgefasst**

DUKE NUKEM FOREVER

Jetzt ist es tatsächlich passiert. Vor einem Jahr hätte noch keiner damit gerechnet – eher noch wäre die Hölle zugefroren – und doch ist er endlich da: Duke Nukem gibt sich im 14 Jahre lang heiß ersehnten »Duke Nukem Forever« die Ehre und erfreut die Redaktion. Aber sind die Leser genauso beeindruckt von dem Mann mit den Eiern aus Stahl? Hier die interessantesten Meinungen und Kommentare aus unserem Forum.

Es ist die Nachricht des Jahrhunderts: »Duke Nukem Forever«, das Spiel, das nie fertig wurde, ist fertig! 14 lange Jahre mussten die Fans auf den Ego-Shooter mit dem männlichsten aller Helden warten. Eine wahre Strapaze – trotzdem scheint die Begeisterung für den Duke in all den Jahren nicht abgenommen zu haben. »Heute habe ich endlich Duke Nukem Forever bekommen. YYYYYEEAAHHH!!!«, kommentiert etwa MC-Gastro seinen Neuerwerb. Tischkante ist zwar weniger euphorisch, aber doch rundum zufrieden mit dem Game: »Das Spiel ist klasse geworden, ohne Zweifel. Macht super viel Spaß!« Und auch Neinkeijer scheint sein Geld gut investiert zu haben: »Der Duke macht Spaß und unterhält mich bestens. Das Game ist witzig und brutal und trifft genau meinen Geschmack!« Ja, wenn es um Spielspaß geht, scheint sich das Forum weitestgehend einig zu sein. Für manche Nutzer zählen aber neben dem reinen Spaß auch noch

andere Werte – Grafik und Gameplay etwa. Und da gehen die Meinungen schon weiter auseinander. Megalow0815 bekrittelt nahezu alles: »Ziemlich trashig das Ganze, von der Grafik übers Gameplay bis hin zu den aufgesetzt wirkenden Bluteffekten.« StevenB3012 schiebt die teils doch recht guten Wertungen der Fachpresse sogar auf die Bekanntheit des Titels: »Wenn es nicht der Duke wäre, würden viele es bestimmt schlechter bewerten. Für Fans ist es vielleicht gut, für mich eher nicht.« Escon versucht, eine eher diplomatische Position zu beziehen und meint, »man sollte keinen Hit erwarten, eher ein nettes Game für zwischendurch«. Auch dustindollin mag sich keinem Extrem so richtig anschließen und wählt den Mittelweg: »Manche sagen, es ist der Hammer, andere finden es absolut grottig. Es wird wohl irgendwas dazwischen sein.« Währenddessen hat iDMR mit dem Duke schon längst abgeschlossen und ihn und seine Hoffnungen in das Spiel begraben:

»Alles, was mir jetzt noch zu sagen bleibt, ist: 'Fail to the King, Baby'. Ob's nun die zurückgebliebene Grafik ist, das träge Gameplay oder einfach der viel zu alte Machohumor – ich finde es einfach furchtbar.« chris 99 kontert mit schlagkräftigen Argumenten: »Wenn man bei Duke Nukem den Machohumor als Negativpunkt sieht, hat man die Reihe nicht verstanden. Mich würde nicht mal eine veraltete Grafik stören, wenn die dann wenigstens technisch sauber umgesetzt ist.« Green Phantom X hält dagegen: »Ich kann euch echt nicht verstehen. Also, falls ihr alle nur noch Next-Gen-Spiele spielt, kann ich euch nur bemitleiden, weil ihr viele der besten Spiele verpasst.« Auch Doc_Holiday hängt die ständige Kritik an der Grafik zum Hals heraus: »Miese Grafik? Na und? Wo ist hier das Problem? Sie ist zweckmäßig. Ich spiele zum Beispiel immer noch 'Das jüngste Gericht' und 'Erdbeben'.« Trotz aller Kritikpunkte tendieren erstaunlicherweise viele im Forum dazu, sich den Duke zuzulegen – nicht jetzt, sondern wenn das Game für etwas weniger Kröten zu haben ist. »Was ich so über den Duke gelesen hab, hört sich mies an, jedoch habe ich trotzdem den Drang, ihn mal anzupspielen. Aber 50 Euro werde ich wohl nicht dafür ausgeben...«, meint etwa Slowly. »Ich werde mir das Teil auch erst holen, wenn es etwas günstiger zu haben ist«, stimmt Pretender zu. Auch CROK ODILE, der zuvor noch meinte, »wenn ein Spiel andauernd hin und her geschoben wird, kann ja nichts Gutes bei rumkommen«, gesteht sich wenig später ein: »Ich denke auch, dass ich das Game mal spielen muss. Schon allein um des Dukes Willen.« Forest gehört zu den unbelehrbaren und völlig überzeugten Duke-Anhängern und sagt gleich mal, wo der Hase langläuft: »Der Duke war schon immer übertrieben, krank und total abgeflippt! Wer damit nichts anfangen kann, sollte um das Spiel einen Bogen machen! Ich werde es definitiv spielen. Egal, wie viele negative Eindrücke es geben wird!« BLOody Destiny reiht sich in diesen Schlachtruf ein: »Ich finde den Duke absolut geil, egal, was andere sagen. Hail to the King, Baby!« Santy8san dämpft die Stimmung dann wieder ein bisschen: »Bin zwar mit dem Duke gut ausgekommen, aber ich glaube, seine Zeit ist vorbei. So wie die von Serious Sam.« Da fällt mir spontan ein Zitat von Randy Pitchford von der E3 2011 auf die Frage ein, warum er den Duke nach all den Jahren doch noch gerettet hat. Seine Antwort: »Damit jetzt endlich mal Ruhe ist!« Und für Ruhe unter den Streithähnen im Forum sorgt dann auch Heckinator mit einem Dankeschön an Entwickler Gearbox: »Respekt nochmals für den mutigen Schritt, die Scherben zusammenzulegen und das Game fertigzustellen.«

Sabine Vogel

Ja, der Duke hat Schwächen. Ja, der Duke wirkt grafisch wie vom Fußboden gekehrt. Und ja, vielleicht ist seine Zeit vorbei. Trotzdem gibt es kaum ein Spiel, mit dem die Redaktion in den letzten Wochen mehr Spaß hatte als mit »Duke Nukem Forever«. Hier die rein subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Markus

Natürlich kann die Grafik nicht mit aktuellen Titeln mithalten – aber hat das hier ernsthaft jemand erwartet? Was der Duke aber auf alle Fälle kann, ist unterhalten. Und das mit so viel Abwechslung und Charme, dass ihm

»Call of Duty« und Konsorten vor Ehrfurcht die Stiefel lecken sollten. Jawoll!

Michael

Wie lange habe ich auf den Duke gewartet? 14 Jahre? Kommt hin. Und nun ist er da. Bin ich enttäuscht oder total begeistert? Keines von beidem trifft richtig zu. »Duke Nukem Forever« ist genial, witzig, trashig, teils furchtbar überaltert und krank an manchen Stellen, dass es schon weh tut. Alleine das macht dieses Spiel so besonders und faszinierend. Ein Wunderwerk? Nein. Eine Ikone? Auf jeden Fall.

Moritz

Selten hat mich ein Ego-Shooter so

amüsiert wie der Duke. Die sinnlose Story, die bekloppten Sprüche, das lineare Gameplay: All das hat so herrlich viel Trash-Charakter wie die guten alten Action-Filme aus den 80er Jahren. Da sehe ich gern über die technischen Probleme hinweg.

Sabine

Ja ja, jetzt tun wieder alle so, als hätten sie den Duke gar nicht haben wollen... und heimlich gefällt er ihnen doch! Das ist wie mit den Bild-Lesern... ich steh dazu, finde den Duke trotz technischer Macken absolut spielenswert und kichere albern bei jedem noch so pubertären Witz!

Sönke

Viele im Forum kritisieren den Mehrspieler-Part von »Duke Nukem Forever« – aber warum eigentlich? Ich jedenfalls hatte so großen Spaß damit, dass ich der Redaktion zur nächsten Multiplayer-Session einen Kasten Freibier versprochen habe. Sieht so aus, als müsste ich das mal einlösen...



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

360 LIVE LESERPOST



Die Vorbereitungen für die anstehende Gamescom 2011 in Köln laufen in der Redaktion auf Hochtouren. Schließlich will man den Lesern, die 360 Live am Stand C-043 in Halle 6.1 besuchen kommen, auch etwas bieten. Nur so viel: Die Goody-Ecke wächst und wächst. Zuvor bieten wir den Lesern jedoch noch etwas anderes, hoffentlich genauso schönes: die Leserbriefe.



GUT, BESSER, ULTIMATIV?

Ich finde euer Magazin echt super und freue mich immer wieder auf die neue Ausgabe. Allerdings ist mir aufgefallen, dass ihr fast jedem Spiel, das noch kommt, ein Hitpotenzial von 8.5 gebt. Mich würde interessieren, wieso ihr nicht den Spielen, die in euren Augen echte Knaller werden können, eine bessere Note gebt, damit man einen genaueren Eindruck bekommen kann.

Sebastian Engelhardt, per Mail

Jan: Bei vielen Previews haben wir das Problem, dass wir ein Spiel noch nicht in all seinen Facetten begutachten können. Mal spielt man beispielsweise nur den Mehrspieler-Modus, dann nur häppchenweise Auszüge aus der Kampagne oder man muss sich gar mit Videomaterial plus Hersteller-Infos zufriedengeben, ohne selbst Hand ans Spiel legen zu dürfen. Deswegen sind wir gerade beim Hit-

potenzial immer vorsichtig. Klar kann das Gesehene den Autoren so richtig begeistern – aber was, wenn der Rest einfach gar nichts reißt? Bestes Beispiel der letzten Zeit: »Brink«. Oder wenn Entwickler nur »versprechen«, sie würden hier und dort noch an Grafik und Gameplay schrauben? Soll man ihnen glauben? Oder vom Schlimmsten ausgehen? Daher: Ein Hitpotenzial von 9.0 oder mehr verdienen wirklich nur Games, von denen wir genug gesehen und selbst gespielt haben, um uns ein solches Vorab-Urteil zu erlauben. Hierbei natürlich auch wichtig: die Qualität der Vorgängerspiele des Entwicklers.

ALLWISSEND

Wisst ihr schon, welche USK-Einstufungen »Warhammer 40.000: Space Marine«, »Batman: Arkham City« und »Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden« bekommen? Und wisst ihr zu letzterem Titel vielleicht schon ein genaueres oder ungefähres Erscheinungsdatum? Joscha Bannow, per Mail

Michael: Noch hat die USK keine offiziellen Einstufungen für die Spiele bekannt gegeben. Aber man kann ja mal mutmaßen: Da »Batman: Arkham Asylum« schon eine USK-16-Freigabe bekommen hat, stehen die Chancen gut, dass »Batman: Arkham City« nachzieht. Auch die bisher erschienenen »Warhammer«-Ableger kamen bis auf wenige Ausnahmen mit einer USK 16 davon. Der neueste Teil – das ist bereits von THQ bestätigt – kommt wegen seiner ungeschönten Brutalität aber mit einer 18er-Freigabe, dafür ungeschnitten. Gleiches gilt wahrscheinlich für »Der Krieg im Norden«, das in Deutschland voraussichtlich Ende 2011 erscheint. Übrigens: Auf www.usk.de kannst du tagesaktuell prüfen, welche USK-Freigaben neu erscheinende Titel erhalten haben.

HIRN ZERMARTERT

Was mir ganz oft auffällt, sind eure – sagen wir es mal so – »komplizierten« Wörter. Sorry, dass ich erst 15 bin und nur halb so viel

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Liebe Redaktion, ihr macht sehr gute Arbeit! Aber kommen wir doch gleich zu meiner Bitte: Da vorletzten Monat euer Indie-Game-Spezial gut angekommen ist, wäre es schön, im nächsten Heft ein Schnittberichte-Spezial zu bringen. Ansonsten bin ich mit eurem Heft sehr zufrieden.

Michael Wahl, per Brief

Markus: Und was genau stellst du dir unter einem Schnittberichte-Spezial vor? Einfach wahllos irgendwelche Games rauspicken, die nur geschnitten in Deutschland erhältlich sind? Da gäbe es aber einige... Zumal: Wenn ein Spiel geschnitten wurde, erwähnen wir das immer direkt im Testbericht. Insofern wäre das ja nur ein Zusammenwurf aller bereits vorhandener Informationen. Aber lassen wir doch den Lesern die Wahl: Besteht Interesse an so was? Sag's uns im »Sprachthread zur Redaktion« im Forum auf www.360-live.de oder per Mail an redaktion@360-live.de.

Hirnschmalz habe wie ihr, aber woher soll ich denn ein Wort wie »gallertartig« kennen? Ich dachte als Erstes an irgendwas mit dem Organ »Galle«, hab dann gegoogelt und es wurde mir erklärt, dass »geleeartig« besser passen würde. Hinzu kommen Abkürzungen wie »gen«; klar wusste ich, dass es eine Abkürzung für »gegen« ist, aber ich kann mir vorstellen, dass manche da mindestens zwei Mal drübergucken müssen...

Germansoldier95, aus dem Forum

Sabine: Richard, unser ehemaliger Chefredakteur, hat mal gesagt, dass wir nicht nur unterhalten sollen, sondern auch einen gewissen Bildungsauftrag haben. Und »Hirnschmalz« – zumindest was komplizierte oder eher unbekannte Wörter angeht – kommt nun mal in erster Linie vom Lesen. Du bist das beste Beispiel: Was tust du, wenn du ein Wort so gar nicht kennst? Du fragst Google – und bist

✖ 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 www.facebook.com/360livemagazin



BRIEF

Schreib einen Brief oder schicke eine Karte an: Airmotion, 360 Live Magazin/ Leserpost, Tassiloplatz 7, 81541 München

✖ TOPTHEMA

KOMPATIBILITÄTS-PROBLEME

Ich habe eine Frage bezüglich der Kompatibilität von Ur-Xbox-Spielen auf der Xbox 360. Ich bin vor Kurzem dem »Halo«-Fieber mit »Halo: Reach« erlegen und möchte jetzt gerne die komplette Trilogie spielen. Ist es möglich, »Halo« und »Halo 2« auf einer Xbox 360 Slim Arcade zu spielen? Und wenn ja, wie? Leider erfahre ich aus dem Netz immer nur Halbwahrheiten, vom Support erhalte

ich nur Mutmaßungen. Bitte erleuchtet mich. Vielen Dank!

Robert Forler, per Mail

Sönke: Seit dem Erscheinen der Xbox 360 im Jahr 2005 arbeitet Microsoft daran, die knapp 500 Spiele umfassende Games-Bibliothek der Ur-Xbox für die Xbox 360 fit zu machen. Leider haben noch immer nicht alle Games den Sprung geschafft – »Halo« und »Halo 2« aber definitiv

schon. Alles, was du dafür brauchst, ist eine Festplatte in der Konsole und die neueste Firmware – erhältlich via Xbox Live. Alternativ kannst du aber auch bis zum 15. November warten – dann stürmt mit »Halo Anniversary« eine Neuauflage des ersten Teils in die Läden. Inklusive sichtbar aufgebogener Grafik und noch nicht näher benannten Kinect-Elementen.

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 | Andreas Frühbeis **Alter |** 28 **Wohnort |** Osterhofen **Name im Forum |** Doc_Holliday
Kurz-Bio | Andreas gehört zu den Menschen, bei denen man ausgehend vom Beruf – Verkaufsberater für Industrie-technik – so gar nicht auf die Hobbys schließen kann. In seiner Freizeit ist er nämlich begeisterter Bogenschütze. Oder um es mit Andreas' eigenen Worten zu sagen: »Ich schieße wie Robin Hood, aber ohne dessen Klamotte.«



360 Live: Dein erstes Spiel für die Xbox 360 war »Red Dead Redemption«. Ein später Einstieg. Was hat dich so lange abgehalten?

Andreas: Der PC. Ich war bis dahin PC-Spieler. Aber für fast jedes neue Spiel benötigt man neue Hardware. Und da ich als Western-Fan dieses Spiel haben wollte und ich günstig an eine generalüberholte Xbox 360 kam, war der Kauf perfekt. Das Gerät bietet einfach den besten Kosten-Nutzen-Faktor. Ich habe den Kauf nie bereut.

360 Live: Eines deiner Hobbys ist traditionelles Bogenschießen. Wie kamst du zu so einer ungewöhnlichen Sportart?

Andreas: Ich kam durch Mittelalter-Märkte dazu. Damals war ich noch Besucher, nicht Darsteller wie jetzt. Erst probiert man sich an den dortigen Bogenständen. Dann war ich

infiziert – und der erste eigene Langbogen ließ nicht lange auf sich warten. Am meisten Spaß macht es auf sogenannten 3D-Parcours. Dort schießt man auf Gummi-Attrappen von Tieren.

360 Live: Habe ich das richtig verstanden? Du schnitzt in deiner Freizeit Löffel? Erzähl doch mal mehr...

Andreas: Mittlerweile bin ich Darsteller auf Mittelalter-Events. Und dort wollte ich nicht einfach nur rumsitzen. Ich wollte den Menschen ein kleines Handwerk aus dieser Zeit vermitteln. Also fing ich mit dem Löffelschnitzen an. Es macht riesigen Spaß, vor allem, wenn kleine Kinder um einen rumstehen und interessiert zusehen. Anders als die Erwachsenen scheuen die sich auch nicht, Fragen zu stellen.

danach schlauer als vorher. Bildungsauftrag erfüllt. Stell dir vor, wir würden nur Nullachtfünfzehn-Begriffe verwenden: Dann würden sich unsere Texte

genauso nullachtfünfzehn, generisch und langweilig lesen. Und noch eine kleine Richtigstellung am Rande: »gen« ist keine Abkürzung für »gegen«, sondern eine Präposition und bedeutet »in Richtung von« oder »nach«.

✖ SPRUCH DES MONATS

»Um ein tadelloses Mitglied einer Schafherde sein zu können, muss man vor allem ein Schaf sein.«

MrBLaKKi



✖ LASS ES RAUS!

IMMER DIESE FANBOYS!

Ich lese euer Heft seit circa 20 Ausgaben und war mit euren Tests eigentlich immer zufrieden. Aber was zum Teufel habt ihr euch beim Test zu »Duke Nukem Forever« gedacht??? Wertung 8.6: Sagt mal, geht's noch? Sorry, aber ich glaub, ich hab selten so einen miesen Shooter gespielt. Diese Wertung ist doch nun echt nicht nachvollziehbar, außer man ist ein absoluter Duke-Fanboy – und genau das unterstelle ich euch nun hiermit. Ich frage mich ernsthaft, wie es zu so einer hohen Wertung kommen konnte. Und Ausreden wie »es ist halt ein Retro-Spiel« oder »es ist halt der Duke« zählen hier wirklich nicht. Ich hoffe, dass solche Schnitzer in Zukunft nicht mehr passieren, da euer Heft ansonsten immer tadellos war. Solche eigenartigen Tests wirken sich meiner Meinung nach stark auf eure Glaubwürdigkeit aus. Also bitte die rosarote Fan-Brille wieder abnehmen und auch dem Duke (JA, AUCH IHM) seine gerechte Wertung geben. Ein Pflichtkauf ist dieses Spiel definitiv nicht. Paul Zemann, per Mail

Moritz: Ach, der Duke... dachte mir schon, dass manch einer das etwas anders sehen wird als wir bei 360 Live. Aber auch bei den Tests der Fachpresse scheiden sich die Geister. 8.6 von 10 Punkten – ein Druckfehler? Nein, im

Gegenteil: »Duke Nukem Forever« hat mich – und auch Michael und Markus – schlichtweg begeistert. Vor allem in Sachen Ideen und Abwechslung finde ich es extrem gut gelungen. Mal endlich keine glatzköpfigen Space Marines; mal endlich kein zweiter, dritter, 234. Weltkrieg, der versucht, mich mit aufgedrückt provokanten Momenten zu überraschen. Blöde Sprüche, pubertärer Humor und anstößige Szenen – das Teil ist die spielbare Reinkarnation von hirnfreien Actionfilmen der 80er- und 90er-Jahre. Deshalb finde ich persönlich das Game unterhaltsamer als alle kürzlich erschienenen Shooter der Marke »Call of Duty« und Co. Gerade weil es so trashig wirkt und nicht mal ansatzweise versucht, sich irgendwie ernst zu nehmen. Wohl wahr, die Grafik hinkt manch anderen aktuellen Spielen deutlich hinterher. Nur reflektiert unsere endgültige Wertung nicht die Grafik, sondern den Spielspaß. Und der bewegt sich nun mal auf hohem 8er-Niveau. Von Grafik direkt auf Spielspaß zu schließen – wie es manch anderes Magazin macht – ist wohl der größte Fehler, den man machen kann. Würde man das nämlich konsequent durchziehen, müssten wir jeden Retro-Klassiker total abwatschen. »Secret of Mana«, »Final Fantasy VII« und andere Perlen nur 4 von 10 Punkten geben, weil sie altbacken aussehen? Wäre doch irgendwie hirnrissig...

✖ SCHNIPSEL

Was mir immer und immer wieder auffällt, ist, dass in allen Texten immer wieder »Lebenssaft« hier und »Lebenssaft« dort steht. Darf man das Wort »Blut« nicht verwenden? Oder gibt es nur dieses eine Synonym dafür?

DJSideWinder, aus dem Forum

Zumindest laut den gängigen Synonymwörterbüchern gibt es tatsächlich kaum offizielle Synonyme für »Blut«. Genau genommen keine außer »Leben« und »roter Saft«. Und da wir Letzteres offensichtlich inflationär gebrauchen, wird es Zeit für einen Kreativwettbewerb. Welches Synonym für »Blut« hast du für uns auf Lager? Immer her damit an redaktion@360-live.de. Der Gewinner wird im nächsten Heft genannt und erhält ein bluttriefendes Zombie-Goody-Paket. Einsendeschluss: 7. August 2011

Was bitte ist an »Modern Warfare 3« so großartig, dass es so viel mehr Aufmerksamkeit im Heft erhält als »Battlefield 3«? Das ist doch nur ein lauwarmes Aufguss von »Modern Warfare 2«! Und wie die meisten lasst auch ihr euch von dem Hype mitreißen?

Monstermandi65, aus dem Forum

Wo bekommt denn »Modern Warfare 3« mehr Aufmerksamkeit von uns als »Battlefield 3«? Erst in Ausgabe 04/2011 hatten wir ein recht ausführliches Preview. Weitere vier Seiten findest du in diesem Heft – und weitere werden folgen. Hängt halt immer davon ab, wann welcher Publisher wo wem was zeigt.

Wie viele Pizzen esst ihr im Durchschnitt pro Woche?

EverMagE, aus dem Forum

Auch wenn die Frage etwas ungewöhnlich ist, wollen wir dir die Antwort natürlich nicht vorenthalten. Ausgehend von den Pizza-Essgewohnheiten all unserer sechs Redaktionsmitglieder ergibt sich ein Gesamt-Durchschnitt an verspeisten Pizzen pro Woche von 1,06428571. Dabei markieren Sönke und Markus mit je rund zwei Pizzen pro Woche – meistens die Tiefkühl-Version, jedoch getunt – die Tabellenspitze. Du siehst: Für eine Pizza-Flatrate beim Italiener um die Ecke lohnt sich's leider (noch) nicht.

Viel mehr als die Frage nach den Pizzen interessiert mich der Controllerverbrauch. Ihr schrottet doch bestimmt mehrere Controller pro Ausgabe; oder seid ihr so professionell, dass ihr nie frustriert seid?

Cryday, aus dem Forum

Nicht professionell, nur ausgeglichen. Baldrian und Hanfgewächse – äh, Yoga-Seminare – machen's möglich!

Wähle dein Gamebabe des Monats!



Jetzt abstimmen
Im Forum auf
www.360-live.de!

Name: Lara Croft (die neue)

Beruf: Schatzsucherin

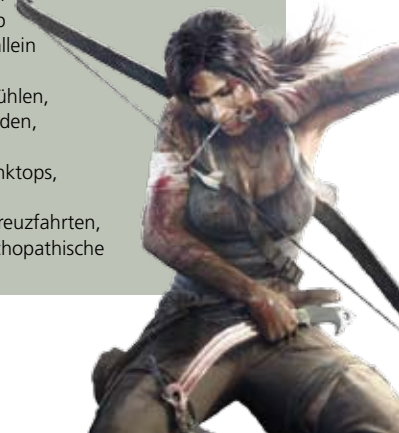
Körbchengröße: 75b

Beziehungsstatus: allein auf einsamer Insel

Hobbys: im Dreck wühlen, Fleischwunden verbinden, Messer schärfen

Mag: Funkgeräte, Tanktops, Wanderstiefel

Mag nicht: Wölfe, Kreuzfahrten, Sektenanhänger, psychopathische Eiland-Bewohner



360_{LIVE}
AUGUST 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPECIAL EDITION

Mass Effect 3
N7 Collector's Edition

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 SPIELETERMINE

Was erscheint wann?

MASS EFFECT 3
N7 COLLECTOR'S EDITIONDIE 360-LIVE-
SONDER-EDITION
DES MONATS!

Teil Eins und Zwei der »Mass Effect«-Saga konnten in 360 Live jeweils die Traumnote 8.9 abgreifen. Mit der »N7 Collector's Edition« kündigte Electronic Arts nun eine lohnende Sammler-Version zum Abschluss der Weltraum-Trilogie im kommenden Jahr an. Episch oder Abzocke? Hier erfährst du es!

Genre | Rollenspiel Hersteller | Electronic Arts USK | noch nicht geprüft Xbox Live | noch nicht bekannt
Spieler | noch nicht bekannt Aktueller Preis | ab 90 Euro Erhältlich | März 2012

Seit dem ersten Teil der »Mass Effect«-Saga ist klar: Entwickler Bioware hat mit dem Rollenspiel-Universum rund um Commander Shepard etwas ganz Besonderes erschaffen. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass die mittlerweile beachtliche Fanbasis nach immer neuem Material und besonderen Goodies lechzt. Comics, Romane und ein iPhone-Spiel sind nur einige der Folgen dieses Hypes. Um ihn weiter aufrechtzuerhalten, kündigten das kanadische Entwicklerstudio und Hersteller Electronic Arts nun die »N7 Collector's Edition« des voraussichtlich im März 2012 erscheinenden dritten Teils der Science-Fiction-Odyssee an. Ein durch und durch rundes Paket und eine gute Mischung aus spannenden digitalen wie auch handfesten analogen Inhalten.

Den Anfang der Download-Beigaben macht das »N7-Arsenal-Pack«. Darin enthalten sind das N7-Scharfschützengewehr, die N7-Schrotflinte, die N7-Pistole und eine N7-Maschinenpistole. Auch die Mode kommt im sehnlichst erwarteten Abschluss der

Trilogie nicht zu kurz. So erhält Commander Shepard einen gemütlichen N7-Kapuzenpullover. Das »Squadmate-Appearance-Pack« liefert zudem alternative Kostüme für die Begleiter des Kommandanten. Wer sich oft allein und verlassen fühlt, wird einen ganz besonderen Zusatzinhalt zu schätzen wissen: Als Kumpare für Ausflüge im Inneren des Normandy-Raumschiffs steht ein neuer Begleiter in Form eines außerordentlich putzigen Roboter-Hundes bereit. Ebenso Teil der Sammler-Edition: ein Xbox-Live-Normandy-Avatar sowie der offizielle Soundtrack in Download-Form. Außerdem werden Weltenretter eine bisher nicht näher beschriebene Zusatzmission in Angriff nehmen können – inklusive neuem Charakter.

Wie eingangs erwähnt, zeigt sich die »N7 Collector's Edition« vielseitiger als ein quarianischer Basar, weshalb auch Freunde von physisch Greifbarem nicht zu kurz kommen: Neben einem 70-seitigen gebundenen Buch mit Artworks zum Weltraum-Epos spendiert Bioware einen 10x15 Zentimeter großen



Kunstdruck der Normandy. Zu guter Letzt wird die prall gefüllte Steel-Book-Verpackung durch ein limitiertes »Mass Effect«-Comic des renommierten Hauses Dark Horse und einen N7-Aufnäher abgerundet.

Fazit: Fans greifen sofort zur interplanetaren Kreditkarte und bestellen vor. Wer dagegen mit Begriffen wie Flux-Nachtclub, Reaper oder Urdnot Wrex nichts anfangen kann, investiert die Credits lieber in den Kauf der Vorgängerspiele und entscheidet dann.

Markus Würstle



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

SKATE 3

Genre | Skateboard-Spiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 25 Euro, nippondreams.de

Schon bemerkt? 2011 ist noch kein Skateboard-Game erschienen – und das wird wohl auch so bleiben. Immerhin, der beste Vertreter des letzten Jahres grindet mittlerweile zum Schleuderpreis ins Laufwerk deiner 360. Inklusive großartiger Koop-Modi, komplett neuer Stadt, überwältigendem Skatopark-Editor und bretterweise neuen Moves. Nice!

Wertung **8.6**

JAN HEINRICH

BRINK

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 30 Euro, nippondreams.de

Siehe da: Eine Handvoll nachgereicherter Software-Flicken reicht aus, um dem unfertig auf den Markt geworfenen »Brink« dann doch noch ein relativ rundes Spielerlebnis einzupumpfen. Vor allem Klan-Zocker sollten dem bekannten Team-Taktik-Shooter eine Chance geben – nicht zuletzt, weil's mittlerweile gnadenlos günstig zu haben ist.

Wertung **7.3**

MICHAEL FÖRTSCH

DEAD SPACE 2

Genre | Survival-Horror **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 25 Euro, mediajagd.de

Wer auf abgekaute Fingernägel, schwitzige Hände und richtige Schockmomente steht, der kommt um »Dead Space 2« nicht herum. Denn dieses Game zelebriert Survival-Horror auf ganz hohem Niveau. Dunkelheit, widerwärtige Kreaturen sowie eine bizarre und beängstigende Story.

Wertung **9.2**

SABINE VOGEL

TROPICO 3

Genre | Aufbaustrategie **Hersteller** | Kalypso
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 29 Euro, mindfactory.de

Wer sich in diesem Sommer keinen Urlaub leisten kann, investiert stattdessen knapp 30 Kröten in »Tropico 3« – und wird mit Sonne satt, Kaffeeplantagen und heißen kubanischen Rhythmen verwöhnt. Eine Städtebausimulation mit Erholungsgarantie in der charmantesten Bananenrepublik auf Xbox 360.

Wertung **7.2**

MARKUS WÜRSTLE

FALLOUT: NEW VEGAS

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 25 Euro, xjugger.de

Stundenlanger Endzeit-Spielspaß in einem der abgedrehtesten Spiel-Universen, die es je gab. Wo sonst gibt es Sexroboter namens Fisto sowie Ghule, die sich als Cowboy-Begleitung für eine Nacht verkaufen? Ein absolutes Muss-Spiel für Apokalypse-Fans, Rollenspiel-Liebhaber und Zocker mit schrägem Humor.

Wertung **8.2**

MORITZ WANKE

DE BLOB 2

Genre | Jump 'n' Run **Hersteller** | THQ
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 25 Euro, mindfactory.de

Die Auswahl an soliden Jump-and-Run-Spielen auf Xbox 360 ist ziemlich überschaubar. Schade eigentlich, zeigt THQ mit den kleinen Farbteufeln doch, dass die Konsole wie geschaffen dafür ist: spaßige Hüpfenlagen, humorvolle Geschichte und innovative Farbspielerei wissen für mindestens 15 Stunden zu unterhalten.

Wertung **8.3**

SPECIAL EDITION

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS ANIMUS EDITION

Mörderische Assassinen-Extras.

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | noch nicht geprüft **Preis** | ab 100 Euro
Erhältlich | 15. November 2011

Hat sich nicht jeder schon einmal gewünscht, ein tollkühner Assassine zu sein, um sich verstohlen und klammheimlich durch die Gegend zu meucheln? Seit dem ersten »Assassin's Creed« von 2007 wird dieser Traum wahr. Mit »Assassin's Creed: Revelations« erwartet Hobby-Schlächter der nunmehr vierte Ableger der erfolgreichen Serie. Hersteller Ubisoft hat sich diesmal in Verbindung mit der Handelskette Gamestop etwas ganz Besonderes für Fans der Serie einfallen lassen: die »Animus«-Edition. In der edlen Animus-Box findet der begeisterte Auftragsmörder allerhand Bonusmaterial und zusätzliche Spiel-Inhalte. Am auffälligsten: eine gebundene Enzyklopädie, die alle wichtigen Charaktere und Hintergründe des Killer-Universums beleuchtet. Daneben gibt's eine zusätzliche DVD mit einem »Assassin's Creed«-Animations-Kurzfilm zu bestaunen. Musik-Fans erfreuen sich an der beigelegten Soundtrack-CD.

AUSRÜSTUNG, MISSIONEN UND MEHRSPIELER-CHARAKTERE

Hinzu kommt eine Fülle an digitalen Bonus-Inhalten: Neben der aus »Brotherhood« bekannten Rüstung von Brutus helfen Upgrades für die versteckte Pistole, Armbrust-Bolzen und Bomben dem angehenden Meister-Meuchler. Der ebenfalls aus »Brotherhood« bekannte osmanische Narr und ein neuer Kreuzritter-Charakter füllen die Reihen der verfügbaren Mehrspieler-Figuren auf. Zusätzlich gilt es, in einer Extra-Mission das Gefängnis des sagenumwobenen Vlad des Dritten zu erkunden und dessen persönliche Klinge zu erbeuten. Beim stolzen Preis von 100 Euro sei die »Animus«-Edition allerdings nur wahren Fans ans Assassinen-Herz gelegt. Freizeit-Meuchler sparen sich die Zusatzkosten von etwa 70 türkischen Lira und investieren die umgerechnet gesparten 30 Euro beispielsweise in einen der drei Vorgängerteile.

Markus Würstle

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE COLLECTOR'S EDITION

Schlachtfeld der Weltraumboni

Genre	Third-Person-Shooter	Hersteller	THQ
USK	ab 18 Jahren	Preis	ab 100 Euro
Erhältlich	6. September 2011		

Männer, die noch echte Männer sind, kämpfen gegen Monster, die noch echte Monster sind. So einfach ist das im kommenden Third-Person-Action-Game »Warhammer 40k: Space Marine« natürlich nicht ganz. Trotzdem tritt die Elitegarde der Space Marines allem außerirdischen Ork-Gesindel kräftig in den verformten Allerwertesten. Insbesondere die loyalen Fans des schon 14 Jahre alten Tabletop-Brettspiels »Warhammer 40k« von Games Workshop sind bereits auf das actionreiche Gemetzel gespannt. Und gerade diesen Langzeit-Verehrer bietet THQ mit der limitierten Collector's Edition ein besonderes Schmankerl. Highlight nach Öffnen der edlen Verpackung ist natürlich die Nachbildung des »Sigillum Sanctum«, ein Reinheitsiegel, das einem Space Marine für besondere Dienste verliehen wird – durchaus ähnlich dem »Ehrenkreuz der Bundeswehr für Tapferkeit«.

VON ALIENS UND KETTENSÄGEN- SCHWERTERN

Neben einem anschaulichen Hardcover-Artbook und 25 Sammelkarten mit Informationen zu wichtigen Charakteren, erfreut eine Soundtrack-CD den leidenschaftlichen Sammler. Darüber hinaus können Universen-Retter diverse Download-Beigaben per Code freischalten. Unter anderem das goldene »Reliquien-Kettenschwert«, das als Mischung aus Kettensäge und Breitschwert jeden Gegner nicht nur vor Angst seinen Kopf verlieren lässt. Weniger spektakulär, aber trotzdem nett: das »Elite-Rüstungspack«, welches vier unterschiedliche Rüstungs-Skins für furchtlose Ork-Jäger enthält. Überzeugt? Dann ab auf die Homepage der Handelskette Media Markt, denn nur dort ist die »Collector's Edition« hierzulande erhältlich. Wer dagegen lediglich sichergehen will, das normale Spiel zeitnah im Briefkasten zu haben, ordert die »First Edition« samt besagtem Rüstungspack und dem Goldenen Reliquienbolter.

Markus Würstle



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

RAZER CHIMAERA 5.1 WIRELESS HEADSET

Hersteller	Razer	Typ	Headset
Preis	ab 200 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Wie schon bei seinem kleinen Bruder, dem »Chimaera«, präsentiert Razer mit dem »Chimaera 5.1« ein kabelloses Xbox-Gaming-Headset der Extraklasse. Der einzige nennenswerte Unterschied: Statt nur zwei Stereo-Kanälen kommen diesmal insgesamt fünf Kanäle plus Bass zum Höreinsatz und bieten lupenreinen virtuellen Surround-Sound.

Hat man das »Chimaera 5.1« einmal aus seiner massiven Plastikhülle geschält, fällt zuerst die hochwertige Verarbeitung des Kopfhörers sowie der Basisstation auf. Einziges Manko: Das rund 95 Zentimeter lange Kabel zur Verbindung von Headset und Controller wirkt etwas billig und kann bei zu aktivem Spielverhalten schon mal aus dem Steuergerät ploppen. Nach einem Blick in die leider nur englischsprachige, dafür aber ausführlich bebilderte Anleitung sind die Komponenten jedoch selbst für Technik-Anfänger schnell angeschlossen. Eine rund dreistündige Initialladung vorausgesetzt, kann es dann auch schon mit dem Chatten und Zocken losgehen. 50-Millimeter-Lautsprecher mit Neodym-Magneten und ein Frequenzgang von 20 bis 20.000 Hertz versprechen bereits auf dem Papier hervorragende Höreigenschaften. Im Praxistest zeigt sich dann, dass die hohen Erwartungen auch erfüllt werden. Feurige Explosionen und wummernde Bässe kommen kraftvoll rüber, Knabenchöre bestechen mit engelsgleichen Höhen. Fantastisch!

KABELLOSES SOUNDMONSTER

Auch das ausklappbare Mikrofon macht mit seinem Rauschabstand von 55 Dezibel und einer Empfindlichkeit von minus 42 Dezibel eine gute Figur. Besonders angenehm: Mikro und Lautsprecher sind unabhängig voneinander am Kopfhörer regelbar. Nach rund zwölf Stunden Dauerzocken wird es dann allerdings Zeit, das Gerät auf die Ladestation zu bugsieren. Für knapp 200 Euro ist das »Razer Chimaera 5.1« derzeit eines der besten Headsets auf dem Xbox-Markt – aber auch eines der teuersten. Gamer mit hohen Sound-Ansprüchen sind hier genau richtig aufgehoben.



High-End-Lösung für Zocker mit hohen Ansprüchen und dem nötigen Taschengeld.

9.0

XBOX 360 KINECT HOLDER

Hersteller	Demon	Typ	Befestigung
Preis	ab 15 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Microsofts Bewegungssteuerung Kinect ist ein wahrer Verkaufsschlager. Leider haben viele Benutzer Probleme bei der vernünftigen Installation der Kamera. Meist fehlt nämlich der nötige Platz zum problemlosen Verstauen und gleichzeitigen Kalibrieren des Geräts. Der Hardware-Hersteller Demon will dieser Situation nun den Kampf ansagen.

Mit dem »Kinect Holder«, der schon für schlanke 15 Euro zu erwerben ist, präsentieren die Belgier eine Halterung, welche die Kinect-Sensorleiste direkt auf dem Fernseher oder an der dahinterliegenden Wand befestigt. Zugegebenermaßen sieht die kleine Plastikschiene anfangs nicht sonderlich vertrauensbildend aus, doch schon nach kurzer Testzeit sind alle Bedenken wie verfliegen. Benutzt man den »Kinect Holder« an einem Flachbild-Fernseher, geht die Installation buchstäblich in einer Minute von der Hand. Einfach die Spange – die zwischen zwölf Millimetern und 110 Millimetern Tiefe angepasst werden kann – am Rahmen des TV-Geräts festziehen, Kinect einführen und mit dem mitgelieferten Klebeband inklusive Klettverschluss festkleben. Das bietet mehr als genügend Halt für die Bewegungssteuerung.

WIE JETZT, PLAYSTATION 3?

Die Befestigung an der Wand dauert etwas länger, funktioniert aber auf ähnliche Weise. Dübel und entsprechendes Werkzeug muss man allerdings zuvor selbst besorgen – nichts davon ist im Lieferumfang enthalten. Einmal angebohrt, leistet die Halterung jedoch auch hier gute Dienste. Der Clou des »Kinect Holder« ist allerdings die ausgeklügelte Bauweise, die auch das Benutzen einer »Playstation Eye Kamera« zulässt. Besitzer einer Xbox 360 und einer Playstation 3 müssen deshalb nur einmal in den Geldbeutel greifen. Gerade für Spieler mit beiden Konsolen und Steuerkonzepten also ein wahres Schnäppchen.



Praktisch, ausgeklügelte und günstig. Freunde der Bewegungssteuerung greifen zu.

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

Hersteller **THQ** Genre **Action**



Brutale Third-Action ohne Kompromisse: Endlich inszeniert Hersteller THQ eine eigenständige, längst überfällige Action-Orgie zur beliebten »Warhammer 40K«-Marke. Und das mit Bombastgrafik, tonnenweise gespaltenen Orkschädeln und einem mächtigen Arsenal an futuristischen Geschützen. Neben den Orks darfst du dich außerdem durch die Legionen des Chaos schnetzeln. Erscheinen soll's am 6. September – und damit nur zwei Wochen vor dem ähnlich anmutenden »Gears 3«. Ein schlechtes Omen? Letzter Spielbericht vor dem Test im nächsten Heft!

TIM UND STRUPPI: DAS GEHEIMNIS DER EINHORN

Hersteller **Ubisoft** Genre **Geschicklichkeit**



Die so packend erzählten Kriminalstorys aus den Comics des belgischen Zeichners Hergé halten bald auch auf der aktuellen Konsolengeneration Einzug. Wieder einmal müssen der tollkühne Reporter Tim, sein Foxterrier Struppi und der etwas ruppige Kapitän Haddock eine komplexe Verschwörung entwirren. Regie führt dabei niemand Geringeres als Steven Spielberg. Aber auch aus technischer Sicht stimmen erste Spieleindrücke zuversichtlich. Auf dem Radar behalten!

NEVERDEAD

Hersteller **Konami** Genre **Horror-Abenteuer**



Hui, da hat wohl jemand vom falschen Serum genascht: Mehr tot als lebendig versucht der verfluchte Dämonenjäger Bryce Boltzmann eine höllische Invasion zu stoppen. Der Clou: Wenn's drauf ankommt, ruft sich der untote Schelm Arme und Beine aus, pappt sie an anderer Stelle wieder an den Torso und eignet sich so mächtige Spezialfähigkeiten an – ein echt gruselig Typ. Was der makabere Spaß spielerisch zu bieten hat, erfährst du im Preview-Teil der nächsten Ausgabe.

TERMIN	TITEL
1. Juli	Air Conflicts: Secret Wars
1. Juli	Dynasty Warriors: Gundam 3
1. Juli	Green Lantern: Rise of the Manhunters
1. Juli	UFC Personal Trainer
8. Juli	Earth Defense Force: Insect Armageddon
8. Juli	Le Tour de France
14. Juli	Cars 2
14. Juli	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2
15. Juli	Captain America: Super Soldier
21. Juli	Call of Juarez: The Cartel
19. Aug.	The Cursed Crusade
26. Aug.	Deus Ex: Human Revolution
1. Sept.	Bodycount
2. Sept.	Driver: San Francisco
6. Sept.	Warhammer 40.000: Space Marine
8. Sept.	Dead Island
9. Sept.	El Shaddai: Ascension of the Metatron
9. Sept.	NHL 12
20. Sept.	Gears of War 3
23. Sept.	F1 2011
Sept.	Rocksmith
4. Okt.	The Darkness 2
7. Okt.	Dark Souls
7. Okt.	Rage
11. Okt.	Just Dance 3
14. Okt.	Ace Combat: Assault Horizon
14. Okt.	Forza Motorsport 4
21. Okt.	Batman: Arkham City
Okt.	Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn
Okt.	WRC 2
2011	Anarchy Reigns
2011	Assassin's Creed: Revelations
2011	Battlefield 3
2011	Blackwater
2011	Call of Duty: Modern Warfare 3
2011	Das Schwarze Auge: Demonicon
2011	Deep Black
2011	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
2011	DMC - Devil May Cry
2011	Dragon Ball Game Project (Arbeitstitel)
2011	Earth No More
2011	FIFA 12
2011	FIM Motocross World Championship
2011	Fireburst
2011	Golden Eye 007: Reloaded
2011	Halo: Combat Evolved Anniversary
2011	Happy Feet 2

TERMIN	TITEL
2011	I Am Alive
2011	Jane's Advanced Strike Fighters
2011	King of Fighters 13
2011	Max Payne 3
2011	Metal Gear Solid HD Collection
2011	NBA 2K12
2011	Need For Speed: The Run
2011	Neverdead
2011	PES 2012
2011	Rayman Origins
2011	Resident Evil: Operation Raccoon City
2011	Ride to Hell
2011	Rugby World Cup 2011
2011	Saints Row: The Third
2011	Serious Sam 3: BFE
2011	Silent Hill: Downpour
2011	Skylanders: Spyro's Adventure
2011	Sonic Generations
2011	Spider-Man: Edge of Time
2011	Tekken Tag Tournament 2
2011	The Elder Scrolls V: Skyrim
2011	The Ripper
2011	The Witcher 2: Assassins of Kings
2011	Thief 4
2011	Tropico 4
2011	uDraw HD
2011	Ultimate Marvel vs. Capcom 3
2011	WWE 12
2011	X-Men: Destiny
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Armored Core 5
2012	Asura's Wrath
2012	Binary Domain
2012	Bioshock Infinite
2012	Blades of Time: Eine Heldin und zwei Schwerter
2012	Brothers in Arms: Furious 4
2012	Darksiders 2
2012	Devil's Third
2012	Dishonored
2012	Doom 4
2012	Dragon's Crown
2012	Dragon's Dogma
2012	Far Cry 3
2012	Final Fantasy 13-2
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Inversion
2012	Kingdoms of Amalur: Reckoning
2012	Mass Effect 3

TERMIN	TITEL
2012	Metal Gear Solid: Rising
2012	Metro: Last Light
2012	Mirror's Edge 2
2012	Ninja Gaiden 3
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Prototype 2
2012	Ridge Racer Unbounded
2012	Risen 2: Dark Waters
2012	Scivelation
2012	Sniper: Ghost Warrior 2
2012	Soul Calibur 5
2012	Spec Ops: The Line
2012	SSX
2012	Street Fighter X Tekken
2012	Tekken X Street Fighter
2012	Tomb Raider
2012	Top Gun: Hard Lock
2012	Transformers: Kampf um Cybertron 2
2012	UFC Undisputed 3
2012	Xcom
2012	Zone of the Enders HD Collection

KINECT

TERMIN	TITEL
Aug.	Blackwater
2011	Codename D
2011	Dance Central 2
2011	Fable: The Journey
2011	Grease
2011	Haunt
2011	Hulk Hogan's Main Event
2011	Kinect: Disneyland Adventures
2011	Kinect Sports: Season Two
2011	Kinect Star Wars
2011	Let's Cheer!
2011	Minecraft
2011	Motionsports Adrenaline
2011	Nickelodeon Dance
2011	Power Up Heroes
2011	Project Draco
2011	Puss In Boots: The Video Game
2011	Raving Rabbids
2011	Rise of Nightmares
2011	Ryse
2011	Sesame Street: Once Upon a Monster
2011	Steel Battalion Heavy Armor
2011	Your Shape
2012	miCoach

360 LIVE NEU AB DEM 24. AUGUST!

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

BRANDAKTUELL

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Siliziumchips unter der Haut, mit einer Titanlegierung verstärkte Knochen, Nanoroboter, die durch die Hauptschlagadern flitzen, und die Sinne optimierende Implantate im vorderen Hirnlappen – die düstere Zukunftsvision des neuen »Deus Ex« zieht schnell in ihren Bann und offenbart viele Abgründe menschlicher Vorstellungskraft. Pünktlich zur Veröffentlichung fühlt 360 Live dem Cyberpunk-Epos auf die Zahnprothese, spielt es gleich mehrfach durch und stellt einen erschöpfenden Vergleich mit den Vorgängerspielen an. Ultimativer Test auf 6 Seiten!

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Langsam, aber sicher schließt sich der Kreis; schon bald führt Ubisoft die Handlungsstränge bisheriger Teile in »Revelations« zusammen. 360 Live spielt direkt vor Ort beim Entwickler ausführlich Probe und überprüft dabei vor allem die neuen Mehrspieler-Ideen auf ihre Praxistauglichkeit. Welche Überraschungen hält Konstantinopel als neuer Zufluchtsort der lautlosen Killer bereit? Wie ist der neue Altair so drauf? Und vor allem: Was machen die Designer eigentlich nach Feierabend? 4-Seiten-Preview plus Interview!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Der Kalte Krieg ist kalter Kaffee? Von wegen! Im neuen »Modern Warfare« prallen die Fronten zwischen Ost und West heftiger aufeinander als je zuvor. Sledgehammer Games und Raven Software inszenieren das neue Lehrstück moderner Kriegsführung. Nur: Sind sie der gigantischen Aufgabe auch gewachsen? 360 Live analysiert die neuesten Demolevel, begutachtet den Spec-Ops-Modus und diskutiert mit den Entwicklern bei Weißwurst und Brezn über die Zukunft der Serie und Konkurrent »Battlefield 3«. Umfassende Vorschau!

PLUS!

F1 2011

Die Reifen sind perfekt eingestellt, das KERS-System weitreichend getestet und der Weltmeistertitel ist Deutschland auch schon so gut wie sicher. Wer sich die geballte Power der diesjährigen Formel-1-Veranstaltungen in die eigenen vier Wände holen will, der liegt mit der lizenzgewaltigen Videospiel-Adaption aus dem Hause Codemasters genau richtig. 360 Live steigt im Rahmen des F1-Wochenendes am Nürburgring schon mal ins virtuelle Cockpit und plaudert mit F1-Piloten vor Ort über die Qualität der Umsetzung. Preview!

THE DARKNESS 2

Der angehende Mafiapate Jackie Estacado hat kein Interesse daran, Gemüter zu besänftigen. Seinen Gegnern stopft er lieber das Maul und absorbiert anschließend ihre Pump-Organen – der einstige Auftragskiller hat sich schließlich nicht umsonst mit den Mächten der Finsternis verbündet. Wie sich der zweite Ego-Shooter auf Basis der beliebten Comic-Vorlage aus dem Hause Top Cow in den letzten Monaten entwickelt hat, verrät 360 Live im Preview-Teil. Plus Kreuzverhör mit dem Entwicklerteam!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... GEARS OF WAR 3, SPACE MARINE, BIOSHOCK INFINITE, BATTLEFIELD 3, INDIEGAMES-INVASION RUNDE 2, DRIVER: SAN FRANCISCO, BODYCOUNT, ACE COMBAT, DARK SOULS, FORZA 4, PES 2012, ROCKSMITH, DEAD ISLAND, RISE OF NIGHTMARES UND VIELES MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 24. AUGUST 2011!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11



Der neue SERIEN COUP der Macher von LITTLE BRITAIN

Come Fly With Me



Zum ersten Mal im Duty Free-TV

Ab 31.07.
sonntags, 22:45
auf COMEDY CENTRAL

COMEDYCENTRAL.DE



enjoy daily

HOL DIR DIE DEMO
AB 17. AUGUST 2011

EXKLUSIV ERHÄLTICH AUF

XBOX
LIVE



PlayStation Network



> AUSSTEIGER

Entkomme der Polizei mit deinem VIP-Passagier.

> BEWEIS ES

Führe Stunts und Tricks in einer Verfolgungsjagd aus.

> TEAMFARBEN

Shifts zwischen Autos, um 1. UND 2. zu werden.

DRIVER
SAN FRANCISCO



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

www.driver-game.com



UBISOFT

DRIVER® San Francisco © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "P" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.