

360 LIVE

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 3
INFINITY WARD PACKT AUS: SPEC-OPS-MODUS,
DEUTSCHE VERSION. PLUS: ELITE IM BETA-TEST!



EPISCH GENUG?

GEARS OF WAR 3

Solo-Kampagne, 6 Kapitel
gespielt: So heftig sägt sich's
im Alleingang!

THE ELDER SCROLLS 5

SKYRIM

3 Seiten Mammutgulasch:
Auf der Quakecon angespielt!

MYTHOS COLUMBIA
BIOSHOCK INFINITE
QUELLEN DER INSPIRATION ENTSCHLÜSSELT:
BÜRGERKRIEGE, QUANTENPHYSIK, RAF

**BRANDAKTUELL**

Final Fantasy 13-2: die bessere Hälfte?
Dishonored: Thief trifft Half-Life 2. Ob's funktioniert?
F1 2011: perfekt getunt oder Kratzer im Carbon?
AUSSERDEM Far Cry 3, Bodycount, Soul Calibur 5,
Batman: Arkam City, Lollipop Chainsaw, WWE 12,
Dark Souls, Borderlands 2, Warhammer 40k: Space Marine
Plus: Driver San Francisco - Ölwechsel geglückt!

4 Seiten Exklusiv-Reportage
MORAL IN VIDEOSPIELEN
Zivilisten erschießen,
Atombomben zünden:
Darf ich das?



WERTUNG: 8.7!

**DEUS EX
HUMAN REVOLUTION**

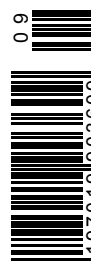
Eidos' Cyberpunk-Thriller auf 6 Seiten:
Spiel des Monats! Atmosphäre-Hit!

PES 2012

Konamis Kicker legen nach!
Plus: Vergleich mit FIFA 12

**ASSASSIN'S CREED**

Revelations: Mehrspieler-
Verschwörung in Istanbul!



VON DEN MACHERN VON DOOM® & QUAKE®



**„FUCK,
SIEHT DAS GUT AUS!“**
4PLAYERS

„ÜBERRAGEND“
PC GAMES

**100%
UNCUT**

VORBESTELLER ERHALTEN EIN KOSTENLOSES UPGRADE AUF DIE LIMITIERTE ANARCHY EDITION

JETZT BONUS SICHERN

BEINHALTET: DOPPELLÄUFIGE SCHROTFLINTE, FÄUSTE DES ZORNS, RAT ROD BUGGY, ROTE ELITERÜSTUNG

ERHÄLTlich AB
07.10.2011

WWW.RAGE.COM



Bethesda™

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. 'Games for Windows' und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Willkommen bei 360 Live!



Erst EA, dann THQ, Capcom und WB Games, jetzt Sony und Ubisoft – der »Online-Pass« ist auf dem Vormarsch. Gemeint ist der 25-stellige Buchstaben-/Zifferncode, der

immer mehr onlinefähigen Spielen beiliegt. Nur wer ihn eingibt, kann die volle Online-Funktionalität des Spiels nutzen. Wenn jemand aber ein Game gebraucht erwirbt und der Code bereits verwendet wurde, muss ein neuer für um die zehn Euro nachgekauft werden. Die Idee dahinter liegt auf der Hand: Hersteller möchten am Gebrauchtspiele-Markt mitverdienen – obwohl das offiziell so nicht zugegeben wird und gar seltsame Werbeslogans für die boomende Gängelei kursieren. »Nutze das volle Potenzial der Online-Spielerfahrung« heißt es etwa bei EA. Ubisoft findet ebenfalls blumige Worte, um den »Uplay Passport« ins rechte

Licht zu rücken, der bei »Driver San Francisco« ab Anfang September erstmals zum Einsatz kommt: »Wir wollen sicherstellen, dass Sie die besten Online-Spielerfahrungen erleben, die möglich sind.« Mag sein, aber krieg ich dann auch mein Geld zurück, wenn man den Online-Dienst abschaltet, wie EA jüngst den von »Need for Speed: Most Wanted« und anderen in die Jahre gekommenen Krachern? Zu Secondhand-Games äußert sich derweil nur Cory Ledesma, Kreativdirektor der Wrestling-Sparte bei THQ: »Wir möchten in keiner Weise Gebrauchtspiel-Käufer bestrafen. Dafür, dass ihnen für den Premium-Online-Access Kosten entstehen, schenken wir ihnen neue [ausgewählte] Download-Inhalte.« Nett. Ich möchte aber lieber selbst entscheiden, welche Zusatzinhalte mir wirklich gefallen! Beim Kauf eines Gebraucht-Rads zwingt mich ja auch niemand, Hochleistungsfelgen nachzurüsten.

»Beim Kauf eines Gebraucht-Rads zwingt mich ja auch niemand, Hochleistungsfelgen nachzurüsten.«

Und dass man steigende Kosten für Online-Services auf diese Weise decken will, halte ich für ein Gerücht. Es ist doch so, dass der Erstkäufer bereits den vollen Preis des Spiels entrichtet hat. Verkauft er es, endet seine Nutzungsaktivität – und damit auch der Aufwand dafür. Geht nun der Gebraucht-Käufer online, ist das zwar eine andere Person, unterm Strich muss sich Firma XY jedoch um genauso viele Online-Nutzer kümmern wie vorher. Das Unternehmen sollte sich also lieber freuen, dass auf seinen Servern etwas los ist; der Neuling womöglich sogar so angefixt wird, dass er freiwillig Geld für »echte« Zusatzinhalte ausgibt.

Immerhin: Die meisten Online-Pässe kann man kurzzeitig kostenlos testen. Zudem gilt der Code meist für weitere Benutzer einer Konsole. Doch was tun, wenn das Originalspiel mit defektem Code ausgeliefert wurde? Versuch das mal den Mitarbeitern kostenpflichtiger Hersteller-Hotlines zu schildern! Hab ich mehrfach durchexerziert – aussichtslos! Oder was tun, wenn ich das Game einem Netz-affinen Kumpel längere Zeit leihen möchte? Ihm gleich die Konsole mitgeben? Eifrige Folgejäger

werden das nicht wollen. Auch der Games-Kauf im Ausland wird zum Spiel mit dem Feuer, denn oft funktioniert der Online-Pass dann nicht mit einem deutschen Nutzerkonto. Fakt ist: Je mehr Hersteller auf den Zug aufspringen, desto schneller kann die ganze Nummer nach hinten losgehen. Wer mit Herzblut Games zockt, greift sowieso schon tief in die Tasche. Bald aber vielleicht nur noch für ein oder zwei Spiele statt drei, vier oder mehr. Ob die Hersteller das auch kalkuliert haben? Und was hältst du vom Online-Pass? Schreib mir deine Meinung an soenke@360-live.de

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE GAMESCOM-AUSGABE!

Pünktlich zur Gamescom in Köln läutet die Branche den diesjährigen Spieleherbst ein. Ab Ende August jagt ein Blockbuster den nächsten – und 360 Live hat sie alle: »Deus Ex: Human Revolution«, »Driver San Francisco«, »Space Marine«, »Gears of War 3«, »F1 2011«, »PES 2012«, »FIFA 12«, »Dark Souls«, »Batman: Arkham City«. Ebenfalls im Angebot: 4-Seiten-Frontbericht zu »Modern Warfare 3«, ausführliche Previews zu »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, »Bioshock Infinite«, »Assassin's Creed: Revelations« sowie die erste 3-Seiten-Analyse zu Bethesdas »Dishonored«. I-Tüpfelchen im Reportage-Teil: vier Seiten Exklusiv-Report über Moral in Videospielen.

PREVIEWS AB S. 14, TESTS AB S. 58, REPORTAGE AB S. 66

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

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Ego-Shooter verdrachtet mit Rollenspiel-Elementen und nahezu unbegrenzter Handlungsfreiheit: Was heute in vielen Spielen gang und gäbe ist, brachte der Cyberpunk-Klassiker »Deus Ex« erst ins Rollen. Elf Jahre später versucht Eidos Montreal nun an diesen Meilenstein anzuknüpfen und schickt Ex-Cop Adam Jensen in einen Sumpf aus Intrigen, Verschwörungstheorien und Körpermodifikationen. 360 Live loggt sich in den futuristischen Thriller ein und verrät im sechsseitigen Test, warum bei »Human Revolution« nicht alles Gold ist, was glänzt. Plus bleihaltiges Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE SEPTEMBER 11

DAS STECKT DRIN

58 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	57 TESTS	70 COMMUNITY
 Deus Ex: Human Revolution	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



DAS SÄGT DICH WEG!

14 GEARS OF WAR 3

Kampagne auf drei Seiten angespielt:
bluttriefende Bilder, brandheiße Details!



ROLLENSPIEL-KOLOSS IM CHECK

28 THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

Ach du dickes Drachenei! Drei Seiten
Infoflut frisch von der Quakecon!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl:
Dan Hayes über Far Cry 3
- 06 WWE 12
- 07 Time Splitters 4
- 07 Xbox 720
- 08 Borderlands 2
- 08 Lollipop Chainsaw
- 08 True Crime: Hong Kong
- 09 Halo 4
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Soul Calibur 5
- 12 Mitmach-Charts
- 13 Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Gears of War 3
- 17 Dishonored
- 20 Call of Duty: Modern Warfare 3
- 24 Bodycount
- 26 Assassin's Creed: Revelations
- 28 The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 32 Dark Souls
- 34 Batman: Arkham City
- 36 Driver San Francisco
- 38 Final Fantasy 13-2
- 45 Bioshock Infinite
- 48 PES 2012
- 51 F1 2011
- 56 60 Minuten mit
Warhammer 40k: Space Marine

TEST

- 58 Deus Ex: Human Revolution
- 64 Arcana Heart 3
- 65 Cars 2
- 65 Williams Pinball Classics
- 72 Boulder Dash XL
- 72 Ms. Splosion Man
- 72 Warhammer 40K: Kill Team
- 72 Fruit Ninja Kinect



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.DESpartipps,
ZubehörtestsForum, News
und mehr

POSTER

- 41 Batman: Arkham City
- 42 Deus Ex: Human Revolution

REPORTAGE

- 66 Reportage: Moral in Videospielen

COMMUNITY

- 70 Turnierbericht: Reflex Gaming Tournament in Amsterdam
- 71 Mecker-Ecke
- 71 Dragon Age 2: Das Vermächtnis
- 71 Fallout New Vegas: Old World Blues
- 72 Community Arcade
- 73 Gamerpoints: 8.000 Punkte im Handumdrehen
- 74 Aktion Lesertest: Duke Nukem Forever
- 75 Nachgefasst bei: F.E.A.R. 3
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Sonderedition des Monats
Batman: Arkham City Collector's Edition
- 79 Kauf- und Spartipps, Monkey Island Special Edition Collection
- 80 Zubehörtest:
Steelseries Siberia V2, Plantronics X95, Gears of War 3 Epic Edition
- 81 Spieletermine

SERVICE

- 11 Abo
- 57 Impressum
- 82 Vorschau

TESTS AUF
360-LIVE.DE

Dead Island,
El Shaddai: Ascension of the Metatron,
NHL 12

COVERTHEMA



58 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Augmentastisch! Cyberpunk-Shooter mit
grenzenloser Freiheit und Duster-Atmosphäre.
Test plus Poster!



TOPSPIELE

17 Dishonored

- 14 Gears of War 3
- 24 Bodycount
- 28 The Elder Scrolls 5: Skyrim

20 Call of Duty
Modern Warfare 3

- 32 Dark Souls
- 34 Batman: Arkham City
- 36 Driver San Francisco

26 Assassin's Creed
Revelations

- 38 Final Fantasy 13-2
- 45 Bioshock Infinite
- 48 PES 2012



51 F1 2011

- 56 Warhammer 40k
Space Marine
- 58 Deus Ex: Human Revolution

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	KETTENSÄGENSPASS	343 INDUSTRIES	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Dan Hayes über Far Cry 3	Lollipop Chainsaw	Halo 4	Soul Calibur 5	Charts

× DER HEISSE STUHL Dan Hayes

Der Ego-Shooter »Far Cry 3« lässt die dröge Steppenwelt seines Vorgängers links liegen. Stattdessen schickt er den Spieler direkt in ein lebendiges Inselparadies. Doch leider wimmelt's dort von Psychopathen, die zudem noch bis an die Zähne bewaffnet sind. 360 Live spricht mit Produzent Dan Hayes über Wahnsinn, Messerstecher und Strandurlaub...

Die Sonne scheint, Palmen wiegen sich im Wind, Vögel zwitschern – und irgendwo in einem nah gelegenen Tal schält ein Verrückter einem armen Kerl das Herz aus der Brust. »Far Cry 3« geht weit weg von der kahlen Szenerie in »Far Cry 2« und wirft den Spieler in Gestalt von Urlauber Jason Brody mitten in eine Inselwelt, auf der wahnsinnige Banditen wüten. Aber halt! Gab's das nicht schon so im ersten Teil? »Ja, natürlich. Unsere Idee war, das Beste von Far Cry 1 und 2 zusammenzubringen, unsere eigene Essenz beizusteuern und alles richtig verrückt zu machen«, sagt Produzent Dan Hayes. Verrückt heißt in diesem Fall: verstörend, bitter und erschreckend lebensnah. »Wir haben uns überlegt, was die Spieler emotional bewegt, was sie zusammenzucken lässt«, meint Hayes. »Sie fürchten sich nicht vor dem Monster unter dem Bett oder dem Ungeheuer im Wandschrank, sondern dem Kerl, der nachts durch das Fenster einsteigen könnte. Oder dem Typen mit dem Springmesser an der U-Bahn-Station. Oder eben dem Einheimischen auf der Urlaubsinsel, der deine Uhr etwas zu schick findet.« Vaas, der Bösewicht in »Far Cry 3«, will allerdings nicht Brodys Uhr, sondern... Ja, was will er eigentlich? »Vaas ist ein ganz besonderer Charakter für uns. Er ist wirklich verrückt. Das weiß man, wenn man ihn gesehen hat. Wenn man in seine Augen blickt. Und was er will? Er will dir zeigen, was wahrer Wahnsinn bedeutet«, erklärt der Produzent. »Das war auch die Idee hinter diesem Spiel: Was ist eigentlich echter Wahnsinn? Um dir das zu zeigen, hat Vaas seine Leute: Typen, die alles tun, was er sagt. Aber das ist nur die

Spitze des Eisbergs. Da werden Leichen ins Wasser geworfen, Menschen erschossen... das ist alles erst der Anfang.«

»Vieles, was Far Cry 3 zeigt«, sagt Hayes, »werden die Spieler aus den Fernsehnachrichten kennen. Es ist uns wirklich sehr wichtig, authentisch zu sein. Es passiert nun mal Wahnsinniges in der Welt. Alleine was in Somalia und dem Kongo abgeht, das ist unvorstellbar. Es gibt Menschen, die einfach verrückt sind«, fasst Hayes zusammen. »Aber nun das wirklich Gruselige: Was, wenn du die Hilfe von diesen Menschen bräuchtest, weil du alleine bist und dir sonst niemand beisteht?« Was das genau heißen mag? Dan Hayes will's noch nicht verraten. Aber er versichert, dass mit der Eintönigkeit von »Far Cry 2« gebrochen werde. »Die Spieler müssen hier vieles lernen. Wie sie ihre Umgebung nutzen, was für ein Angriff welche Reaktion auslöst ... wir haben uns wirklich viel im Internet umgeschaut, uns Briefe und E-Mails der Spieler zu Herzen und ihre Kritik ernst genommen. Das Spiel ist noch nicht fertig, noch nicht alles ist endgültig, doch wir haben die Möglichkeit zur Schnell-Reise zwischen Orten eingebaut. Die offene Welt ist groß, aber nicht erschlagend gigantisch. Vieles andere diskutieren wir noch.«

Eine tropische Insel, Wahnsinnige: Klingt nach einer prickelnden Kombination. Aber wo würde Dan Hayes eigentlich selbst gerne Urlaub machen? »Definitiv nicht auf dieser Insel, ich würde keine zwei Tage überleben. Aber ausgesetzt in einem Dschungel? Warum nicht, so ein Survival-Training würde mich schon reizen.«



BIO

Name | Dan Hayes
Firma | Ubisoft Montreal
Position | Produzent
Arbeitet gerade an | Far Cry 3

Schon gewusst? | Auch in Dans letztem Game ging's hart zur

Sache. Im Nintendo-DS-Spiel »Zubo« müssen sich knuffige Männlein, die Zubos, gegen die bösen Zombie-Zombos erwehren.





» Vaas ist wirklich verrückt. Das weiß man, wenn man ihn gesehen hat. Wenn man in seine Augen blickt.«
Dan Hayes, Ubisoft Montreal

WWE 12

Schwitzende Muskelpakete, die sich vor einem Millionenpublikum die Birne weichkloppen und dabei in Wirklichkeit nur alles vorspielen – »World Wrestling Entertainment« muss man mögen. Wenn man das allerdings tut, dann sollte man auch den diesjährigen Ableger genau im Auge behalten. Denn erstmals seit Langem verpasst THQ dem Technikgerüst eine tiefgreifende Frischzellenkur. Und tatsächlich: Im Praxistest mit einer ersten Anspielversion sorgt die neue »Predator Engine« für sichtbar realitätsnähere Spielabläufe. Der Trick: Einmal gestartete Animationsphasen können jederzeit mittendrin unterbrochen werden. Bei vorherigen Teilen hat dies oft nur unzureichend funktioniert. Hinzu kommt, dass sich alles nun

wesentlich rasanter spielt. Auf dem Boden liegende Wrestler stehen schneller auf; durch den Ring preschende Kollegen sind deutlich flinker unterwegs. Und ist ein Bizepsbrocken kurz davor, das Handtuch zu werfen, können sogenannte »Comeback-Moments« – kurzzeitige Ausdauerschübe – das Ruder doch noch mal rumreißen. Ergebnis: weniger Pausen, mehr Spielfluss, noch mehr Spannung! Dass auch Teil Zwölf die volle Lizenzpackung bietet, versteht sich hingegen von selbst. Ebenso die Tatsache, dass man sämtlichen Editoren sowie dem »Road to Wrestlemania«-Modus erneut eine ordentliche Anabolika-Injektion verpasst hat. Los geht der schweißnasse Schlagabtausch am 25. November 2011.

klein- GEDRUCKT

RAMBO

✖ Die Gebete von 80er-Jahre-Actionfilm-Fans wurden erhört: 2012 soll tatsächlich wieder ein »Rambo«-Game erscheinen – das erste seit 21 Jahren. Der britische Hersteller Reef Entertainment hat Arbeiten hierzu in Auftrag gegeben. Welcher Entwickler dahinter steht, worum's geht und ob's eine Spezial-Edition mit blauem Knicklicht geben wird? Alles unklar. Jedoch dürfte das Game brutal und reichlich trashig werden.

TIME SPLITTERS 4

✖ Schon seit 2010 wird über eine Rückkehr der Playstation-2-Ego-Shooter-Reihe »Time Splitters« spekuliert. Nun verdichten sich die Gerüchte. Angeblich steht eine Ankündigung von »Time Splitters 4« kurz bevor, welches vom Studio Crytek UK – einst Free Radical – entwickelt wird. Schon im November, hieß es von Crytek-Chef Cevat Yerli, ein Comeback der Waffenschwingenden Zeitreisenden sei möglich.

XBOX 720

✖ Microsoft arbeitet schon an der neuen Xbox, so viel steht fest. Doch wann kommt sie und braucht es schon die nächste Generation? Laut Todd Howard, Entwickler von »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, müssen die Spieler noch warten und wären glücklich mit den gegenwärtigen Konsolen. Frühestens 2014 könnte es mit der nächsten Xbox so weit sein.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



BATTLEFIELD 3...

...wird's für Leseratten auch als Roman geben. »The Russian« heißt das Buch, das gleichzeitig zum Game erscheint.

STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION...

...bekommt ein Update mit dem Titel »Ver. 2012«. Wann und für welche Systeme? Unbekannt.

ARMORED CORE V...

...erscheint nicht mehr 2011. Die Mech-Simulation wurde auf das kommende Jahr verschoben.

✖ KETTENSÄGENSCHARF

LOLLIPOP CHAINSAW

Sex und Gewalt gehen immer, heißt es. Sollte das stimmen, dann wird das Action-Game mit dem zuckersüßen Namen »Lollipop Chainsaw« ein Hit. Im neuen Game von »Shadows of the Damned«-Macher Goichi Suda und seinem Studio Grasshopper dreht sich alles ums Schnetzeln im Sekundentakt und hervorblitzende Unterhöschen. Die Story? In der amerikanischen San-Romero-Highschool bricht plötzlich eine Zombie-Seuche aus und verwandelt alle Schüler in Fleisch- und hirn-fressende Untote, die von einer Gruppe Zombie-Rock'n'Roll-Fürsten angeführt werden. Einzig die Cheerleaderin Juliet Starling kann die Katastrophe eindämmen. Wurde das Mädels mit engem Top und knappem Kleidchen doch zufällig von einer Dämonenjäger-Dynastie aufgezogen und weiß sich so bestens gegen die verwesenden Horden zu erwehren.

So geht's dann hüpfend, rennend, springend und samt Ketten-säge in der Hand gegen die schlurfende Höllenbrut zu Felde. Wobei statt Blut kräftig Regenbögen und buntes Licht sprudeln und Herzchen umherfliegen, wenn Zombies enthauptet und quer zerteilt werden.

Japanisch schräg und extra verrückt. Kein Wunder, steht diesmal doch nicht nur Goichi Suda alleine hinter dem Projekt – zusätzlich hat er sich auch den Autor und Regisseur James Gunn ins Boot geholt, der unter anderem die schrägen Kult-Horror-Streifen »Slither - Voll auf den Schleim gegangen« und »The Ghouls« abliefern. Entsprechend abenteuerliche, irre witzige und schräge Twists sind zu erwarten. Um die musikalische Untermalung des spielbaren B-Movie-Streifens kümmert sich hingegen Akira Yamaoka, der früher bei der »Silent Hill«-Reihe für akustischen Grusel sorgte. Klingt alles verdächtig nach einer schrägen Japan-Perle, kommt dank Hersteller WB Games 2012 aber auch nach Deutschland. Ob man – wie bei »No More Heroes« für Wii – einer US-Version Blut spendiert? Möglich wär's. Bis dahin: Schon mal Kettensäge ölen und Pompons bürsten!

»Plötzlich bricht eine Zombie-Seuche aus und verwandelt alle Schüler in fleisch- und hirn-fressende Untote, die von einer Gruppe Zombie-Rock'n'Roll-Fürsten angeführt werden.«



✖ ADOPTIVKIND



TRUE CRIME: HONG KONG

Seit Ende 2010 war kaum etwas von dem »Grand Theft Auto«-Nacheiferer »True Crime: Hong Kong« zu hören. Im Frühjahr 2011 hatte Hersteller Activision sogar einen Entwicklungsstopp angeordnet. Jetzt wird die Gangster-Hatz wohl doch noch durchstarten: Hersteller Square Enix hat sich die Rechte für das Offene-Welt-Game gesichert, in dem der Polizist Wei Shen der Verbrecherorgani-

sation Sun On Yee das Handwerk legen soll. »Als wir das Spiel das erste Mal sahen, haben wir uns sofort verliebt«, sagt Square-Enix-Manager Lee Singleton gegenüber dem Online-Magazin Gamasutra. Der Haken an der Sache: Das Spiel wird unter einem neuen Titel auf den Markt kommen, da die Rechte für den Namen »True Crime« weiterhin Activision gehören. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

✖ BESTÄTIGT...

BORDERLANDS 2

Nach dem Erfolg des comic-haften Rollenspiel-Shooter-Mix »Borderlands« war klar: Da kommt ein zweiter Teil. Und jener wurde endlich angekündigt. Entwickler Gearbox bleibt dabei der bewährten Mischung treu, wirft aber trotzdem vieles über Bord. Erneut spielt das Game auf dem Planeten Pandora, doch wird es eine komplett neue Gruppe an wählbaren Helden geben – darunter der bärtige Salvador, der zwei beliebige Waffen gleichzeitig führen kann. Die Helden aus Teil Eins sind Geschichte, agieren jedoch vereinzelt als Nicht-spieler-Charaktere. Auch soll keine einzige Waffe aus Teil Eins in »Borderlands 2« auftauchen. Das Fähigkeiten-System wurde überarbeitet. Weitere Neuerung ist ein Element namens Eridium, das als Zahlungsmittel aber auch zum Verbessern von Statuswerten von Objekten aller Art dient. Außerdem soll die Geschichte dynamisch verlaufen, sich also mit erfolgreichen und

fehlgeschlagenen Missionen ändern. Fahrzeuge? Im Ödland unerlässlich, sind also dabei. Genauso wie ein Koop-Modus für wahrscheinlich bis zu vier Endzeit-Eroberer. Das Wichtigste aber: Das Game erscheint 2012 und Roboter Claptrap wird dich begrüßen!



* AUCH OHNE BUNGIE SPITZE?

HALO 4

Microsoft nimmt die Entwicklung von »Halo 4« äußerst ernst. Das hat der Konzern klargestellt und schon 2007 mit 343 Industries ein eigenes Studio allein für die Science-Fiction-Reihe gegründet. Um dieses und den neuesten »Halo«-Teil wurde bisher ein großes Geheimnis gemacht. Doch allmählich sickern mehr und mehr Infos durch. So soll das Game bereits seit zwei Jahren in Entwicklung sein. Die Planung hingegen laufe schon viel länger, da sich das neue Studio im Klaren sei, dass das Erbe von »Halo«-Erfinder Bungie Software schwer fortzuführen ist.

Um die Fans auch garantiert nicht zu enttäuschen hat 343 Industries kräftig erfahrenes Personal eingekauft. Unter anderem Jason Behr, den Leitenden Designer des renommierten Sci-Fi-Shooters »Metroid Prime« für die Wii und Mitgestalter der Horror-Reihe »F.E.A.R.«.

Zuletzt wurde vom Microsoft-Studio übrigens Chris Haluke eingestellt. Er war der Leitende Level-Designer beim Playstation-3-exklusiven

Brachial-Shooter »Killzone 3« vom niederländischen Studio Guerrilla Games. Und die Experten-Anheuer-

Tour von Microsoft ist noch nicht beendet: Mehr als 33 Stellen sind bei 343 Industries noch ausgeschrieben. Unter anderem werden

Designer, Animationskünstler, Software-Entwickler, Konzeptzeichner und Produzenten gesucht. Derzeit steht das angepeilte Erscheinungsdatum von »Halo 4« auf Ende

2012. Ein Mehrspieler-Beta-Test könnte jedoch schon Anfang bis Mitte 2012 für die Käufer von »Halo – Combat Evolved Anniversary« starten.



* REBOOTS



NEUSTART ERWÜNSCHT?

Im neuesten »Tomb Raider« ist Lara Croft eine junge Archäologin, gefangen auf einer mysteriösen Insel voller Verrückter. Statt Herumturnen und Dauerballern wie in den letzten Teilen ist echtes Überlebens-Gameplay angesagt. Düster, brutal und richtig ungewohnt kommt alles daher. Selbiges gilt auch für »Deus Ex: Human Revolution«, das mit seinen legendären Ahnen bricht und in Sachen Stil, Story und Look eigene Pfade beschreitet.

Laut Design-Veteran und »Deus Ex«-Erfinder Warren Spector ist das Sich-neu-Erfinden vor allem für ältere Spiele-Serien unerlässlich – auch wenn es die Fans erst verschrecken mag. »Vor allem die guten alten Games werden idealisiert. Wir haben sie in unrealistisch guter Erinnerung – vor allem wenn sie wirklich toll waren«, sagt Spector. »Und an diese Erinnerungen von vor zehn Jahren kann eine traditionelle Fortsetzung einfach nicht an-

schließen. Das hat etwas vom Schlachten einer heiligen Kuh, wenn zu einem Klassiker ein dritter oder vierter Teil kommen soll.«

Daher, so Warren Spector, sei es besser, eine Serie nicht einfach nur fortzuführen, sondern neu zu erfinden, so wie's aktuell mit »Tomb Raider« und »Deus Ex« geschieht. Warren Spector selbst fühlt sich auch nicht davon gekränkt, dass mittlerweile andere das von ihm erfundene Cyber-Punk-Action-Rollenspiel betreuen. »Ja, ich bin auf Deus Ex auch heute noch stolz. Aber es ist wie mit einem Kind: Es ist erwachsen geworden, hat seine Pubertät hinter sich, verlässt das Haus und treibt sich nun in der Weltgeschichte herum«, philosophiert Spector. »Und darauf darf man durchaus stolz sein.« Aber wie sehen das unsere Leser? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de und per Mail an redaktion@360-live.de.

Anzeige



FORZA MOTORSPORT® | 4

EIN VÖLLIG NEUES FAHRERLEBNIS



Ab 14. Oktober erhältlich
Exklusiv für Xbox 360 und Kinect

www.facebook.de/xboxde



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Ja, »Gears of War 3« kommt nach Deutschland. Aber auch so sind die Locust vielen Spielern ein Begriff. Was kaum einer weiß: Um ein Haar hätten die hässlichen Viecher einen deutschen Namen getragen: »Beinahe hätten wir sie Geist genannt«, erzählt Design-Leiter Cliff Bleszinski. Doch verwarf man die Idee wegen eines Gamecube-Actionabenteuers von Nintendo mit diesem Namen.

✖ **Zahl:** 100.000. Um diesen Faktor will die kleine australische Firma Euclidean die grafische Qualität von Videospielen steigern. Möglich machen soll das eine Grafik-Engine namens »Unlimited Detail«, die nicht auf Polygone setzt, sondern alle Objekte stattdessen aus Pixel-Wolken zusammenfügt.

✖ **Zitat:** »Es ist rassistisch, Computerspiele für den Massenmord in Norwegen verantwortlich zu machen«, sagt der Psychologe Christopher Ferguson über die Aussagen von Politikern und Medien, Videospiele trügen Mitschuld am Attentat von Oslo.

Aus der Redaktion

✖ Wenn du das hier liest, dann ist die Kölner Spielemesse Gamescom entweder in vollem Gange oder leider schon vorbei. Das heißt für unsere Gamescom-Truppe: Auf der Messe von Termin zu Termin hechten, die neuesten Games checken und Interviews führen. Und, klar, nicht zu vergessen: unsere Leser – und damit hoffentlich auch dich – an unserem Stand begrüßen, wo Gewinnspiele, Energydrinks und jede Menge Spaß warten. Messe verpasst? Dann wirf einen Blick in unser Redaktions-Blog und genieß die Foto-Shows.

WAS UNS BEWEGT

✖ Schwupps! Was war denn das? Wahrscheinlich der Sommer, der so schnell vorüberhuschte. Gerade mal ein paar Tage durften wir uns über Sonnenschein freuen. Ansonsten: Regen hoch zwei. Immerhin ein guter Grund, es sich mit einigen Games so richtig gemütlich zu machen. So etwa Moritz, der »Human Revolution« komplette vier Tage gründlichst obduzierte. Halt! Und beinahe hätte es noch eine Katastrophe gegeben, als dutzende Leserbrief-Mails um ein Haar im Nirvana gelandet wären. Diagnose: Unser Mail-Server hatte sich einen heftigen Schluckauf eingefangen. Dank Technikexperte Frido läuft nun aber alles wieder reibungslos. Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf Facebook unter www.facebook.com/360livemagazin und bei Twitter unter twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

SOUL CALIBUR 5

Ganze drei Jahre ist das Erscheinen des letzten »Soul Calibur« nun schon her. Eine Prügelspiel-Serie, die einst eine wahre Legende war. Die detaillierten Figuren, die farbenfrohen Arenen und die brachialen Effekte vom ersten Teil der Reihe sorgten anno 1999 auf Segas Dreamcast-Konsole für reihenweise offenstehende Münder. Mit immer spektakulärerer Grafik zu überzeugen, das war in folgenden Inkarnationen jedoch schon deutlich schwerer. Aber nicht nur deswegen, sondern auch wegen der mangelnden Innovationen haben sich zahlreiche Fans speziell an »Soul Calibur 4« gestoßen. Gleiches gilt für den damaligen Einzug zweier Star-Wars-Charaktere: nämlich Yoda und Darth Vader. Die einen fanden das witzig, die anderen einfach nur affig.

Daher versprechen die Macher nun eine Rückkehr zu den Wurzeln, zum Kern der Serie. Also nicht nur Kämpfe, sondern mehr Raffinesse, Taktik, sich besser einfügende neue Charaktere und eine halbwegs geistreiche Story. Hohe Ansprüche für ein Fighting-Game, doch scheinen die Macher von Project Soul auf dem richtigen Weg zu sein. Erste Blicke auf Vorab-Material zeigen bereits zahlreiche Ansätze, die den Wandel verdeutlichen. Zum Beispiel bei der Story: Gut 17 Jahre sind seit den Geschehnissen des letzten Teils in die Lande gegangen. Der alternde Ritter Siegfried Schtauffen ist nicht länger Träger des magischen Schwertes Soul Edge, das plötzlich zum Einhänder mutierte. Wieso, warum? Das will der japanische

Entwickler noch nicht preisgeben. Einige der einstigen Recken sind derweil in Rente; an den anderen ist die Zeit auch nicht spurlos vorübergegangen: Die sexy Peitschen-schwingerin Ivy und der Katana-Meister Mitsurugi haben graue Strähnen im Haar und schauen welterfahrener, aber auch verbitterter drein. Als Ersatz für einige derjenigen, die nun kampfes müde im Altersheim sitzen, rückt Frischfleisch nach. Etwa der neue Hauptcharakter Patroklos Alexandra, der Sohn von Kämpferin Sophitia; Natsu, eine Ninja-Kriegerin mit zwei scharfen Messern, oder der mysteriöse Z.W.E.I., ein Kämpfer mit einem dreigriffigen Schwert.

Die Kämpfe selbst? Sind zackiger und weitaus schneller geworden. Wirken stellenweise brachialer und brutaler – auch wenn kein Tropfen Blut fließt, sondern nur Blitze und Lichteffekte die Arenen durchleuchten. Dazu soll ein neues Spielelement namens Critical Edge verloren geglaubte Kämpfe noch mal herumreißen. Heißt in der Praxis: Eine Anzeige unter der Gesundheitsleiste füllt sich mit jedem Schlag. Ist sie ausreichend gefüllt, können harte Kombos vom Stapel gelassen werden. Diese und weitere Änderungen als Ganzes genommen, wirkt das für März 2012 angesetzte »Soul Calibur 5« durchdachter, frischer und erwachsener. Zwar sind die Mädels der Reihe immer noch prall bestückt, jedoch tragen sie dezentere Ausschnitte und etwas längere Röcke. Weniger aufreizend wird das Game dadurch aber ganz bestimmt nicht.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den actiongeladenen Horror-Schocker »F.E.A.R. 3« von WB Games dazu. Schaurig schöne Kulissen, eine komplett auf Koop-Action getrimmte Kampagne, packender Nervenkitzel und makabere Gegner sorgen für gepflegtes Entsetzen zu zweit! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du den beinharten Psycho-Horror »F.E.A.R. 3« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.2
WERTUNG!



✕ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die 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 Bankinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »F.E.A.R. 3« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »F.E.A.R. 3« 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 »F.E.A.R. 3« als Abo-Prämie dazu erhalten. USK: ab 18 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

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 26.07.2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Juli 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Forza Motorsport 4 LCE (Vorbesteller)	Microsoft
2	Call of Duty: Black Ops Prestige Edition	Activision
3	Splinter Cell: Conviction Collector's Edition	Ubisoft
4	Gears of War 3 (Vorbesteller)	Microsoft
5	FIFA 12 (Vorbesteller)	Electronic Arts

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Juli 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 12 (Vorbesteller)	Electronic Arts
2	Call of Duty: Black Ops	Activision
3	Madden NFL 12 (Vorbesteller)	Electronic Arts
4	Gears of War 3 (Vorbesteller)	Microsoft
5	Halo: Combat Evolved Anniversary (Vorbesteller)	Microsoft

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Ace Combat: Assault Horizon (Vorbesteller)	Namco Bandai
2	Gears of War 3 (Vorbesteller)	Microsoft
3	Alice: Madness Returns	Electronic Arts
4	Armored Core 5	From Software
5	Monster Hunter: Frontier	Capcom

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

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

59%
Tendenz
Epic's Präsident Mike Capps hat bekannt gegeben, dass der Haudrauf-Fun-Shooter »Bulletstorm« keinerlei Geld in die Kassen des Kult-Herstellers gespült hat. »Gears of War 3« sollte das verpasste Kleingeld jedoch wieder einspielen.

Einschätzung | sehr gut



BATTLEFIELD 3

2 Hersteller | Electronic Arts

53%

Tendenz



Der Militär-Shooter wird das sogenannte »Battlelog« unterstützen. Ähnlich Facebook sollen sich Spieler künftig auf dieser Plattform austauschen können.
Einschätzung | sehr gut

HALO 4

3 Hersteller | Microsoft

38%

Tendenz



Trotz der Vier im Titel ist das hier streng genommen nicht das vierte, sondern schon das siebte Game aus dem Halo-Universum – zu dem es im Übrigen genauso viele Romane gibt.
Einschätzung | sehr gut

4 Halo: Combat Evolved Anniversary

25% Einschätzung | sehr gut

5 Batman: Arkham City

22% Einschätzung | sehr gut

6 Forza Motorsport 4

19% Einschätzung | sehr gut

7 Mass Effect 3

19% Einschätzung | sehr gut

8 Dead Island

19% Einschätzung | sehr gut

9 Assassin's Creed: Revelations

16% Einschätzung | sehr gut

10 Darksiders 2

16% Einschätzung | sehr gut

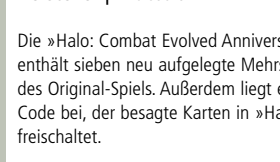
DAS-SPIEL-ICH-AM-LIEBSTEN-CHARTS DIE MEIST GESPIELTEN GAMES UNSERER LESER

HALO: REACH

1 Hersteller | Microsoft

41%

Tendenz



Die »Halo: Combat Evolved Anniversary«-Edition enthält sieben neu aufgelegte Mehrspieler-Karten des Original-Spiels. Außerdem liegt ein Download-Code bei, der besagte Karten in »Halo: Reach« freischaltet.

360-Wertung | 9.0



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

2 Hersteller | Electronic Arts

25%

Tendenz



Durch drei Download-Packs ist es mittlerweile möglich in »Bad Company 2« 72 Erfolge im Wert von insgesamt 1.430 Gamerscore zu erspielen. Kostenpunkt: 2.480 Microsoft-Points.
360-Wertung | 8.9

CALL OF DUTY BLACK OPS

3 Hersteller | Activision

22%

Tendenz



Der beliebteste Mehrspieler-Modus der »Black Ops«-Gemeinde? »Search & Destroy«, »Deathmatch« und »Team-Deathmatch« haben's wohl nicht ins Voting geschafft.
360-Wertung | 9.2

4 Dirt 3

19% Wertung | 8.8

5 FIFA 11

16% Wertung | 9.0

6 Call of Duty: Modern Warfare 2

13% Wertung | 9.1

7 Final Fantasy 13

13% Wertung | 9.3

8 Borderlands

9% Wertung | 8.3

9 Bulletstorm

9% Wertung | 8.4

10 Alice: Madness Returns

6% Wertung | 8.7

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

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

1 Hersteller | Microsoft

Leserwertung
8.7
360-Live-Wertung
9.0

Germansoldier95: »Als Teil des Summer of Arcade 2011 wird diesem großartigen Titel hoffentlich mehr Beachtung geschenkt. Das Bildmaterial konnte schon im Vorfeld überzeugen. Ich gebe 8.7«



TRENCHED

2 Hersteller | Microsoft

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
9.0



SashaAsh: »Schöne Grafik und eine abgefahrenere Story mit viel Humor in einem alternativen Zeitablauf. Kein Wunder, denn es kommt ja von Tim Schafer's Double Fine Studios.«

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

3 Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
8.1
360-Live-Wertung
7.2



toni-R: »Die Western-Serie Call of Juarez spielt nun in der Neuzeit und bietet heiße Action für den Sommer. Ich gebe 8.1 von 10 möglichen Punkten.«

4 F.E.A.R. 3

Hersteller | WB Games

Leser-Wertung | 8.0

360-Live-Wertung | 8.2

eMKey21: »Fear 3 ist ein toller Horror-Shooter mit teilweise zu wenigen Horror- und zu vielen Shooter-Elementen. Die Grafik ist nicht mehr die beste, aber immer noch ok.«

5 From Dust

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 8.0

360-Live-Wertung | 8.5

Bambusknecht: »Die Atmosphäre bietet ein tolles Naturschauspiel. Es macht mächtig Laune, die Hobbys des Herrn zu übernehmen, doch nach 'ner Zeit wird es eintönig. Ich gebe 8.0.«

✕ 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 Durchschnittsnoten unserer Leser hier auf dieser Seite!



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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

ZOCKEN, SPASS HABEN, ENERGY-DRINKS HINTER DIE BINDE KIPPEN...

Kommst du zur Gamescom?

Nein, dieses Jahr komme ich nicht	41%
Natürlich! So wie jedes Jahr...	28%
Ja, ich schau dieses Jahr zum ersten Mal vorbei	13%
Ich war zwar schon mal da, weiß aber noch nicht, ob ich diesmal auch komme	9%
Ich gehe auf keinen Fall hin. Hat mich noch nie interessiert	9%

WIE STEHT'S MIT DER ABWECHSLUNG?

Welches Setting sollte es öfters geben?

Piraten	48%
Cowboys	20%
Killertomaten	20%
Ninjas	12%
Pandas	0%

SOMMERLOCH

Was machst du bis zum Herbst?

Ich spiele schon viel, muss mich aber halt vor allem an ältere Games halten	43%
Im Sommer zocke ich fast gar nicht, da ist mir das Sommerloch egal	40%
Ich zocke alles, was mir in die Finger kommt	11%
Zocken? Im Sommer? Spinnt ihr!?	6%

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

BATMAN: ARKHAM CITY

1 Hersteller | WB Games

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
9.0

Rookafella: »Wenn es grafisch auch nur ein Tacken drauflegt und die Steuerung so bleibt, wie sie ist, erwartet uns ein echter Knaller. Von daher gebe ich die Einschätzung 9.0«



NINJA GAIDEN 3

2 Hersteller | Tecmo Koei

Leser-Potenzial
8.5
360-Live-Potenzial
8.0



Krawallmacher: »Ryu Hayabusa wird auch im kommenden Teil der Ninja-Gaiden-Reihe die Wände wieder rot streichen. Ich vergebe das Potenzial 8.5 von 10 Punkten.«

NEED FOR SPEED THE RUN

3 Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial
7.0
360-Live-Potenzial
7.0



Heckinator: »Need for Speed verkommt leider zur Massenkost. Ein dritter 'Underground'-Ableger mit guter Storyline wäre wünschenswerter als dieser Gumball-Abklatsch.«

4 Gears of War 3

Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial | 6.5

360-Live-Potenzial | 9.0

Prototype: »Überhypter Schlauchlevel-Shooter mit guter Grafik. Nicht alles, was glänzt, ist auch Gold. Spielen werde ich ihn nur, um das Ende der Geschichte zu sehen.«

5 Far Cry 3

Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial | 6.0

360-Live-Potenzial | 8.5

Gerrit: »Oh nööööööö! Ist das Genre der Open-World-Shooter immer noch nicht ausgestorben? Das langweilt einen einfach nur zu Tode! Für mich bis jetzt 6.0 von 10«

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Epic Games

Genre | Action

Spieler | 1 - 10

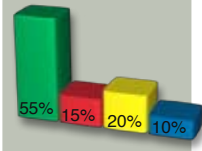
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Action-Feuerwerk mit Vier-Spieler-Koop-Modus, brachialer Inszenierung und schaurig-schönen Gegnern.

das ist drin

- Schieß!
- Lade nach!
- In Deckung!
- Säge marsch!



GEARS OF WAR 3

Auf nach Hamburg und durch die ersten sechs Kapitel sägen...

Den eigenen Vater sterben zu sehen, bringt selbst den stärksten Mann zu Fall. Erinnerungen, die Marcus Fenix verfolgen. Tage, Monate, Jahre sind vergangen – trotzdem erscheinen diese Bilder so klar, als stammten sie von gestern: Der muskelübersäte Koloss und sein Vater kämpfen Seite an Seite gegen das Locust-Pack. Eine Bestie nach der anderen geht zu Boden. Plötzlich reißt die Erde auf, ein riesiges, krabbenartiges Viech kriecht heraus. Rückzug! Der rettende Helikopter naht bereits, setzt zur Landung an. Aber die Locust nehmen den Hubschrauber heftig unter Beschuss. Treffer! Der Heli gerät ins Trudeln und schmettert in ein Gebäude, dessen riesige Trümmer Marcus' Vater erschlagen.

Harter Tobak, mit dem »Gears 3« den Spieler begrüßt. Aber Epic Games' 360-exklusiver Third-Person-Shooter ist eben weder Ponyhof noch sind wir hier bei »Wünsch dir was«. Die Welt der Zukunft ist dreckig, fies und wurde von abscheulichen Monstern mit fetten Knarren überrannt: den Locust. 18 Monate sind seit den Ereignissen aus Teil Zwei vergangen. Die Menschen verbarrikadieren sich seither in gut gepanzerten Lagern. Nur um Nahrung zu suchen wagen sich die Bewohner heraus. Lebensmittel sind rar geworden. So rar, dass manch einer seine Freundin sogar für ein Stück Speck eintauschen würde. Aber es gibt Hoffnung! Die mögliche Rettung stellt ein vierköpfiges Team dar, bewaffnet mit automatischen Gewehren samt Kettensägen-Aufsatz: die »Coalition

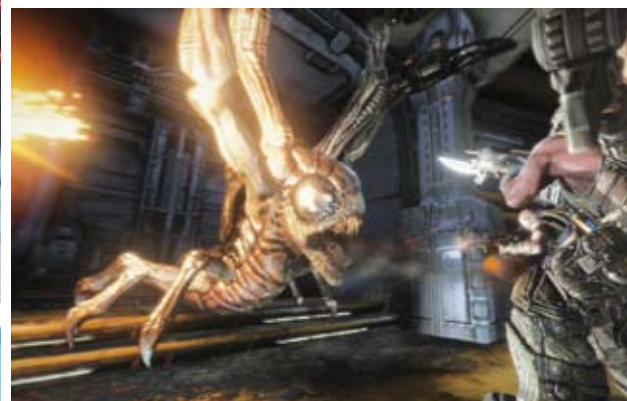
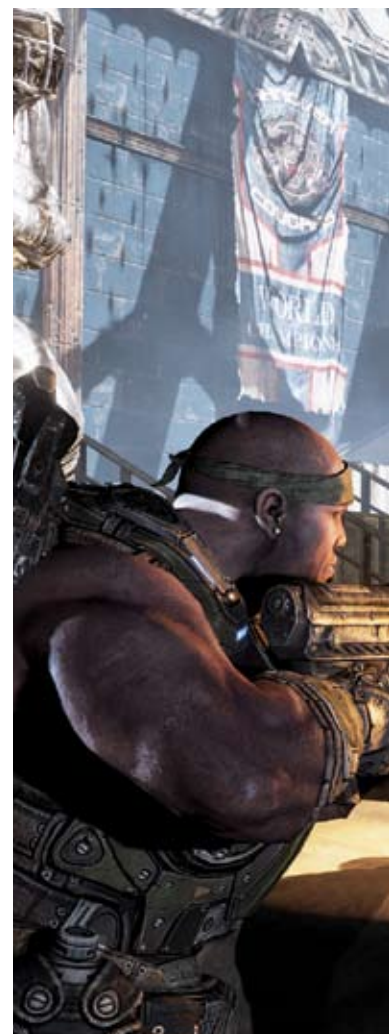
of Ordered Governments«, kurz »COG«. Ihr Anführer: Marcus Fenix. Der Auftrag: Die Locust da treffen, wo es am meisten wehtut.

360 Live ist auf Einladung von Microsoft nach Hamburg gereist und hat mit dem Super-Soldaten die ersten sechs Kapitel erlebt. Einmal durch, steht fest: Die Mischung aus mitreißender Inszenierung, coolen Helden sowie jeder Menge Blut und Innereien kickt gewaltig – hat hier und da aber noch Einschusslöcher in der sonst so makellosen Rüstung. Doch der Reihe nach...

TOTE LEUCHTE, GUTE LEUCHTE

Da ist es wieder: das Gefühl, einen nahezu perfekten Shooter vor sich zu haben. Allein wegen der Steuerung lohnt es sich, diese Disk ins Laufwerk zu schieben. Marcus mit dem linken Analogstick dirigieren, mit der LT-Schultertaste Gegner anvisieren und via RT die Waffen sprechen lassen – klappt einfach unfassbar präzise. Ein kurzer Tipper auf die A-Taste, schon sucht der Held zum Beispiel hinter Mauern, Autowracks oder Holzstapeln automatisch Deckung. Das alles geht so intuitiv von der Hand, dass die meisten Spieler die eingeblendeten Erklärungen als überflüssig empfinden werden. Nicht wegzudenken dagegen die praktische Ziellanzeige bei gehaltener LB-Schultertaste – sie weist zuverlässig den Weg zum nächsten Checkpoint.

Schon Mission eins sorgt für wohliges »Gears«-



Und außerdem?

- Kampagne sowohl solo als auch mit bis zu drei Freunden online oder via System-Link spielbar
- Mehrspieler-Modi: Arcade für bis zu vier, Horde 2.0 für bis zu zehn Spieler
- Download-Inhalte sicher
- Bislang keine Pläne für deutsche Sammlerausgaben; Details zur US-Epic-Edition siehe S. 80
- 50 Erfolge, die sich auf den Einzel- und Mehrspieler-Modus verteilen; zum Beispiel zehn Horde-Wellen überleben oder Level 100 erreichen
- Deutsche Version ungeschnitten und mit USK-18-Freigabe

Trotz zahlreich herumliegenden Munitionskisten kämpft man gelegentlich mit Patronen-Armut. Tipp: Regelmäßig die Todbringer der Gegner aufklauben.



Das Spiel in Zahlen

4 Schwierigkeitsgrade: Leicht und Normal für Gelegenheitsspieler, »Hardcore« für »Gears«-Kenner und das freischaltbare »Insane« für Veteranen; 5 Akte mit insgesamt 57 Kapiteln ergeben einen schätzungsweise 13 bis 15 Stunden dauernden Story-Modus; 1 U-Boot und 1 unfassbar große Riesenspinne in einem Vorab-Trailer gesichtet; wer aktuell eine 12-monatige Live-Gold-Mitgliedschaft kauft, erhält 2 Bonusmonate sowie den Code für 1 exklusive Waffe obendrauf; 3 weibliche Charaktere: Samantha Byrne, Anya Stroud und Bernadette Matakai.



Kribbeln: An Bord eines als Basis umfunktionierten Flugzeugträgers gilt es, die anderen drei COG-Mitglieder Anya, Dom und Jace aufzustöbern – gute Bekannte aus den ersten beiden »Gears«-Teilen, die nun erstmals bis zu vier Freunde im Koop-Modus selbst steuern dürfen. Kaum ist das Team komplett, bricht wie zu erwarten die Hölle los. Die Locust? Hier an der Küste der Stadt Hanover. Um das herauszufinden, stürmt das Quartett sofort Richtung Deck. Einmal oben, fehlt jedoch jede Spur vom Erzfeind. Stattdessen sind's riesige, meterlange, aus dem Meer schießende Tentakel, die das Schiff attackieren. Obendrein springen seltsame Monster – sogenannte Lambents – an Bord. Die hässlichen Bestien sind übersät mit gelb leuchtenden Geschwüren und erinnern optisch an die entstellten Nekromorph aus »Dead Space«. Im Gegensatz zu EAs Weltraumbestien wissen diese Eiterbeulen jedoch mit Schusswaffen umzugehen.

Das COG-Team reagiert sofort und sucht hinter herumstehenden Kisten und Betonpfeilern Schutz. Nun den richtigen Moment abwarten und dann mit gehaltener LT-Schultertaste aus der Deckung zurückfeuern – kennt man. Doch was ist das? Epic hat an seiner »Unreal Engine 3.5« geschraubt und verpasst schützenden Objekten ein Haltbarkeitsdatum: Beton, Holz und andere brüchige Materialien zersplittern unter heftigem Beschuss in tausend Fetzen. Schick! Unglücklicherweise verabschiedet sich damit auch

die Deckung, was zum Handeln zwingt. Na dann: Kurz die A-Taste tippen und den linken Analogstick nach rechts drücken, schon hechtet Marcus zur nächsten Barrikade. Lob auch hier, wie elegant das von der Hand geht. Ferner überzeugen die KI-Partner mit häufigen Abschüssen und einer guten Übersicht für dringend Hilfe benötigende Kameraden. Ganz anders die Feind-KI: Nur selten wechseln die Locust- und Lambent-Dickhäuter ihre Position; manchmal laufen sie gar drei Mal um Marcus und Co., ohne auch nur einmal anzugreifen. Hoffentlich nur ein Schluckauf der Vorab-Fassung...

Immerhin: Treffen können die Dinger. Daher wo immer möglich den Kopf einziehen, aus der Deckung feuern und erst dann vorstürmen. Im Falle der Leuchtviecher ganz besonders, die nämlich zerplatzen vor ihrem Ableben gleich einer Wasserbombe und verursachen so fatalen Schaden. Auffällig allerdings, dass ihr Blut gelb ist, Leichenteile fehlen – ein Grund, warum das hier die USK-Freigabe erhalten hat? Möglich.

Gewetzte Säge oder stumpfe Feile?

-  Intuitive Steuerung, großartiges Deckungssystem, gute deutsche Sprachausgabe, detailverliebte Kulissen mit einverleibender Atmosphäre, Kollegen-KI brauchbar, Kampagne zusammen mit drei Freunden spielbar, spaßige Mehrspieler-Modi, extrem fette Bosse, sowohl englische als auch deutsche Sprache auf Disk, kommt ungeschnitten
-  Gegner-KI in gezeigter Version recht stupide, Grafik auf den ersten Blick nicht allzu viel besser als in Teil Zwei, unsichtbare Wände, echte Neuerungen innerhalb der Kampagne halten sich in Grenzen, selbst der dritthöchste Schwierigkeitsgrad stellt »Gears«-Kenner bisher vor keine großen Schwierigkeiten



Lord of War: Interessiert dich die Waffe deines Partners? Dann stell dich vor ihn, halte die LB-Schultertaste gedrückt und tippe die A- oder X-Taste zum Tausch der Schießprügel.



Die »Vulcan Cannon« ist eine der neuen Waffen und wohl der einzige Schießprügel, der Teamwork verlangt. Einer entlädt die Mini-Gun mit ihren rund 1.000 Schuss pro Minute, der andere liefert die Munition.

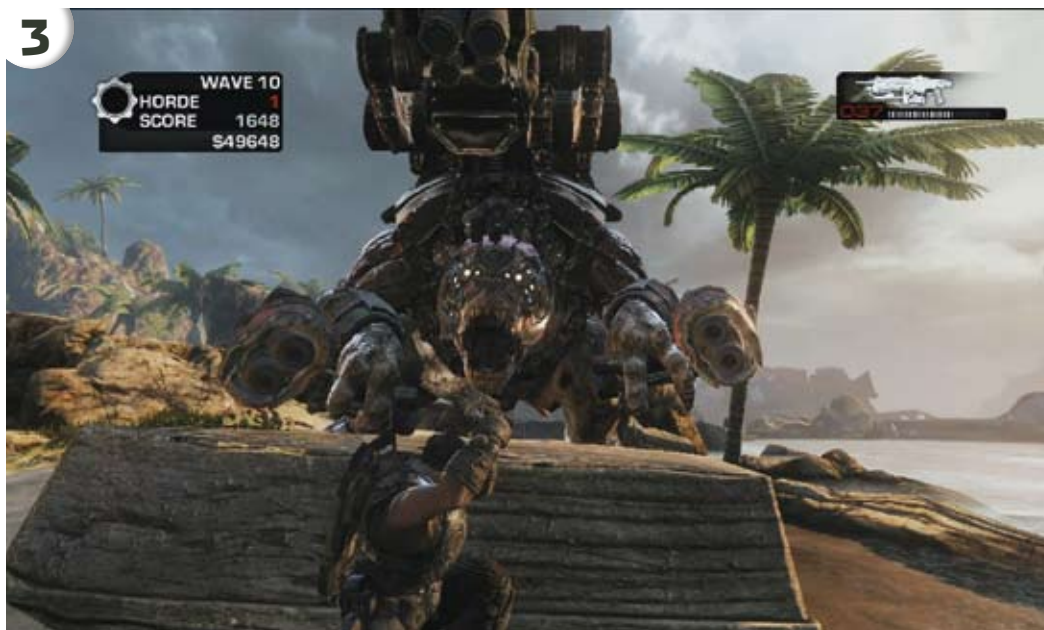


Einfach mal böse sein: Im »Beast«-Modus schlüpfen die Spieler in die Haut der Locust und sägen sich durch menschliches Fleisch – selbst in der deutschen Version!

* Spiel's noch mal!

ARCADE-MODUS AUSPROBIERT

Weiteren Mehrspieler-Spaß bringt der neue Arcade-Modus. Bis zu vier Spieler kämpfen sich kooperativ durch die Karten der Kampagne. Abschüsse, Missionsziele und teambasiertes Handeln werden durch Punkte belohnt. Ein Multiplikator motiviert zusätzlich. Sobald ein Freund zu Boden geht, reduziert sich allerdings der Punktefaktor. Kollegiales Verhalten ist für hohe Highscores und schnellen Level-Aufstieg also unerlässlich. Zudem schalten Punkte die insgesamt 15 Modifikationen frei, darunter »Keine herumliegende Munition«. Witzig: »Blumenschüsse« verwandelt Munition in Pflanzen, »Hühnerwahn« lässt kopflose Gegner wie ein enthauptetes Huhn ziellos herumlaufen und wild um sich ballern.



✖ Ein Team

1.000 HORDEN

1 Neben einem umfangreichen Kampagnen-Modus schickt »Gears of War 3« den Spieler auch an die erbarmungslose Multiplayer-Front. Neben klassischem Deathmatch stehen Arcade-, Beast- und der sogenannte Horde-Modus in der Version 2.0 am Start.

2 Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich bei Horde 2.0 um eine überarbeitete Fassung der beliebten Mehrspieler-Variante. Das Grundschema bleibt: Bis zu zehn Spieler kämpfen gegen unzählige Gegnerwellen an. Neu dagegen: Für Abschüsse kassieren Spieler Credits, die wiederum als Zahlungsmittel für Barrikaden, Waffen, Fallen oder zum Wiedereinstieg dienen.

3 Neben unzähligen Locust stampfen mit jeder zehnten Gegnerwelle auch übergroße Bossgegner ins Gebiet. Wie etwa dieser Brumak, ein knapp zehn Meter großer Locust mit Raketenwerfer auf dem Rücken und Mini-Guns an jedem Arm. Um diese Bestie zu bezwingen, ist das ganze Team gefragt.

Weiter auf Deck versperrt eine schwere Kiste das Tor. Von Vorteil, dass in der Garage nebenan zwei »Silverbacks« parken: Exoskelette mit mächtigen hydraulischen Gliedmaßen, die selbst das schwerste Ziel leichtfüßig aus dem Weg räumen. Außerdem sind die Kampfroboter mit Gatling-Kanonen ausgestattet, die zwar überhitzen können, dafür aber unbegrenzt Munition bieten. Gut so, denn die Bleiwerfer werden in Kürze gebraucht: Ein riesiges Fischwesen von der Größe eines A380 ragt aus dem Wasser – der Leviathan. Eindrucksvoll schleimig und verdammt gefährlich. Mit dem Silverback sollte die Schuppenbestie allerdings alsbald Haifutter sein. Erst das rechte, dann das linke Auge unter Beschuss nehmen. Mist, das Viech ist zäh wie Leder! Bis dem aus dem Nichts auftauchenden Kollegen Cole Train die zündende Idee kommt. Wie die lautet, weiß man zu diesem Zeitpunkt nicht, doch es wirkt – der Leviathan ersäuft in den Fluten. Direkt im Anschluss naht ein Heli mit prominenter Besatzung: Richard Prescott, ehemaliger Vorstand der COG. Er überreicht Marcus eine Videodisk mit überraschendem Inhalt: Eine Botschaft seines Vaters Adam, in der er seinen Sohn um Hilfe bittet. Lebt er etwa doch noch?

ALT UND HÄSSLICH

Szenenwechsel. Eine Stunde zuvor, neues Team. Sam, C. Carmine, Baird und Cole Train durchqueren

die Ruinen von Hanover auf der Suche nach Essbarem. Braunes Gras weht im Wind, überall türmen sich Schutt- und Trümmerteile. Nur das Kaufhaus und der davor liegende Spielplatz erinnern an bessere Zeiten. Großartig, wie detailverliebt Epic diese bedrückende Atmosphäre aufbaut. Allerdings hat sich grafisch seit »Gears 2« kaum etwas getan. Die betagte Grafikkengine überzeugt zwar nach wie vor, doch unsichtbare Wände und manch matschige Textur stoßen sauer auf.

Die gespenstische Ruhe währt nur kurz: Wie Pflanzen aus Samen sprießen mit Beulen übersäte Ranken aus dem Nichts zehn Meter in die Höhe. Aus ihren Geschwüren springen zahlreiche Lambents. Blitzartig muss das Team die Pusteln zerschießen, um den Nachschub zu stoppen. Aber selbst dann ist die Gefahr noch nicht gebannt: Nach fünf, sechs Treffern wachsen einigen Lambents unerwartet meterlange, rasiermesserscharfe Tentakel. Ein anderes Vieh wirft mit gelben, hochexplosiven Bomben um sich – wer ihm zu nahe kommt, wird sofort zu Boden geschlagen. Knock-out! Vorsichtig aus der Deckung ballern ist somit erneut oberste Rebellenpflicht gegen die sehr abwechslungsreich auftretende Gegnerbrut.

Im Kaufhaus angekommen, lokalisiert das Team endlich eine Lebensmittel-Kiste und erreicht über das Football-Stadion die Brücke des Kreuzers, wo die ersten Locust bereits auf ihre püreeerote Abreibung

warten. Was folgt, sind literarische spritzende Hämoglobin-Partikel, abgetrennte Körperteile und als Football missbrauchte Gliedmaßen – ja, die USK-Version ist definitiv ungeschnitten! Kaum zu glauben! Wenige Minuten später erreichen Cole und seine Jungs schließlich einen Container. Darin: seltsame Zecken. Jetzt noch schnell auf die X-Taste drücken und schon stürzen diese Spinnenbomben auf das Fischmonster, gegen das Marcus und sein Team zum selben Zeitpunkt verbittert ankämpfen. Das ist also Coles Wunderwaffe! Der Leviathan fällt ins Wasser – Demoverision vorbei. Und 360 Live? Hat endgültig Blut geleckt; freut sich jedoch gleichzeitig auf noch mehr Schockmomente in folgenden Missionen – dann klappt's vielleicht sogar mit dem »Spiel des Jahres 2011«-Award.

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Packend und unterhaltsam wie die anderen »Gears«-Ableger. Jetzt muss Epic nur noch die HITPOTENZIAL wenigen Kratzer auf der Rüstung polieren, dann sind alle zufrieden.

9.0 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler |

Arkane Studios

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

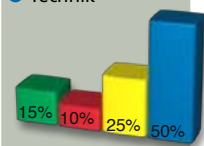
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Schräger Stealth-Shooter-Mix mit witzigen und bizarren Ideen.

das ist drin

- Ratten
- Magie
- Dolche
- Technik



Kampf ums Überleben oder Kopf in den Sand?

- ⊕ Interessante und schräge Spielwelt, faszinierender Spielansatz in Tradition der »Thief«-Reihe; eigenwilliges, aber cooles Kulissen-Design
- ⊖ Grafik wirkt etwas bieder, könnte überkomplex und wirr ausfallen



Wal-Öl taugt nicht nur zur Produktion von Seife. In »Dishonored« wird aus dem glitschigen Zeug Energie gewonnen, das die technisierte Welt am Laufen hält. Und auch Held Corvo wird dadurch stärker...

Erhältlich | 2012 Status | 50% komplett

DISHONORED

Stahl, Beton und scharfe Klingen.

W eit gleitet der Blick über die Industriestadt Dunwall: Ein verrottender Moloch und Sitz des kaiserlichen Throns von Gristol. Hohe viktorianische Bauten pressen sich hier an kalte Stahlkonstrukte; Laternen werfen ein kaltes Licht auf die abgenutzten Pflasterstraßen, durch die bewaffnete Schutzleute in dunklen Uniformen und ratternden Panzerfahrzeugen patrouillieren. Die breiten Wege und Tore sind mit weithin sichtbaren Plakaten und Tafeln versehen. Auf ihnen brennen sich Worte wie »Die Ausgangssperre wird durchgehend durchgesetzt!« und »Gehorche der Obrigkeit, denn sie ist informiert!« in die Augen des Betrachters. Der Gestank von Fäulnis und Verwesung zieht durch abgesperrte Gassen und Viertel; die Pest und andere Krankheiten zehren an der gebeutelten Bevölkerung des abgeschotteten Inselreiches. Kurz: Es ist eine überaus deprimierende Welt, die der Schleich-Ego-Shooter »Dishonored« seine Heimat nennt. Eine Welt, in der sowohl Technik als auch Magie existieren; in der Gefahr den Normalzustand darstellt und Misstrauen gegenüber anderen

als hohes Gut gilt. Eine Welt, die noch viel düsterer und bedrohlicher wird, wenn man den Namen Corvo trägt...

UNSCHULDIG, WENN DIE SCHULD ERHOHEN WIRD

Denn in die Haut von Corvo schlüpft der Spieler. Er ist der einstige und legendäre Primus der Leibgarde der hochwohlgeborenen Kaiserin von Gristol. Doch Corvo stürzt tief, als ihm der plötzliche und grausame Tod der Monarchin angelastet wird. Eine Verschwörung, ein Komplott, eingefädelt vom machthungrigen Aristokraten und jetzigen kommissarischen Reichsführer Lord Regent. Einer schmierigen und verschlagenen Gestalt, der man nur zu gerne den Tod an den Hals wünscht – die nun aber die gesamte Staatsmacht in sich vereint. So ist Corvo nun ein Gesuchter und Verstoßener; auf seinen Kopf ist ein Preis ausgesetzt. Was Lord Regent jedoch nicht weiß: Der einstige Gardist genießt nicht umsonst den Ruf einer Legende. Er ist nicht nur ein geübter Kämpfer und ein talentierter Taktiker, sondern auch einer der wenigen, die in dieser bizarren Welt auf wahrhaft übernatürliche Fähigkeiten zurückgreifen können. Magisches Talent wurde ihm allerdings nicht mit in die Wiege gegeben. Vielmehr wohnt es ihm seit seinem Kontakt mit dem sogenannten »Outsider« inne: einer gottgleichen und mysteriösen Entität, die unter den Menschen wandelt, deren Natur und Ziele aber vollkommen

Und außerdem?

■ Wird wohl ein reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Für das Weltendesign ist der Designer von »Half-Life 2«, Viktor Antonov, verpflichtet worden ■ Es ist das erste neue Game der Arkane Studios seit dem Jahr 2006 ■ Erfolge? Klar, wird's geben, Details aber noch unter Verschluss



schleierhaft sind. Wieso und weshalb die Kräfte des Outsiders bei einer Berührung auf Corvo übersprangen? Das ist dem gefallen Helden selbst eigentlich vollkommen gleich. Er sinnt nur nach Genugtuung, will seine Unschuld beweisen und Regent aufhalten. Egal, was es kostet und welchen Weg er dafür beschreiten muss. Eines nämlich weiß Corvo nur zu genau: Dunwall, ja ganz Gristol, ist ein Wrack. Die

Menschen darben, in den Straßen herrscht der Tod, Korruption steht auf der Tagesordnung. Was das Land da als Letztes braucht, das ist ein faschistoider, verschlagener und selbstherrlicher Diktator, der nun noch den letzten Lebenstropfen aus dieser faulen Frucht pressen will.

IN DUNKLER NACHT

So viel zur Neugier weckenden Vorgeschichte. Was »Dishonored« letztlich aber besonders machen soll, sind andere Aspekte. Die Entwickler selbst beschreiben ihr Game als eine Mischung aus »Deus Ex« und der finsternen Diebes-Reihe »Thief«, deren letzter Teil 2004 exklusiv für PC erschien. Und auch ein Tropfen »Assassin's Creed« lässt sich nicht leugnen. Denn Held Corvo ist kein Mann der großen Waffen – natürlich auch, weil Sturmgewehre und Raketenwerfer in der viktorianischen Welt noch in weiter Ferne liegen. Vielmehr ist er der geborene Attentäter, schreckt nicht vor Blutspuren zurück und besitzt die Fähigkeit, nicht gesehen werden zu können. Aus seinem Unterschlupf, dem Pub »The Hounds Pit«, gelangt der betrogene Leibwächter hinaus auf die tristen Straßen und zu seinen Missionen, die ihn näher und näher an die Beweise für die Verschwörung und somit den verschlagenen Lord Regent heranführen sollen. So muss etwa des Nachts, während dichter Nebel über die zerfurchten Straßen zieht, eine stark bewachte Villa infiltriert werden – angeblich lagern hier kompromittierende Details rund um den Komplott. Der Weg dorthin?

✕ Leben oder Tod?

DAS PURE CHAOS

In »Dishonored« hat der Spieler die Wahl, ob er wild tötet, jeden, der ihm im Weg steht, absticht oder das Morden ganz sein lässt. Sein Handeln schlägt sich im sogenannten Chaos-System nieder. Jedes Mal, wenn etwa unschuldige Zivilisten oder ein Offizier nötig oder unnötig sterben, schlägt die »Welten-Stimmung« in die eine oder andere Richtung aus. Das lässt zwar keine unmittelbaren Konsequenzen erkennen, soll aber die Spielwelt, die Story und den Ausgang des Games sachte und nachhaltig ändern. So kann der Spieler die gebeutelte Welt von Gristol letztlich komplett ins Chaos stürzen und vor die Hunde gehen lassen – oder auf den rechten Weg führen. Was das genau bedeutet? Ob es nur auf unterschiedliche Spielenden hinausläuft? Ob eine chaotische oder sich im Lot befindliche Welt neue Missionen freischaltet? Dazu mögen die Macher vom französischen Studio Arkane noch nichts sagen.



Viel zu entdecken! Auch wenn »Dishonored« hauptsächlich in der Stadt Dunwall spielt, ist die Welt um einiges größer: die Inseln Gristol, Serkonos, Morley und Tyvia bilden das Zentrum. Dazu kommt noch der Kontinent Pandysian.



In »Dishonored« trifft Steampunk auf das Science-Fiction-Design von »Half-Life 2«. Bestes Beispiel? Die Tall Boys, gigantische Menschen-gesteuerte Roboter mit schlanken Beinen, die feurige Pfeile verschießen.

Ein ziemlicher Spießbrutenlauf. Einem Gefängnis gleich wird die Stadt in der Nacht von Wachtürmen aus mit Suchscheinwerfern observiert. Kopf einziehen, im Schatten bleiben, schnell handeln – darum geht's. Nichtsdestotrotz hat der Spieler die Wahl, wie er vorgeht. Viele Hindernisse lassen sich ohne Blutvergießen bewältigen, aber wer den roten Sirup fließen sehen mag, der kann das tun. Etwa indem er per Magie weit in die Höhe springt, sich aus der Luft in den Wachturm teleportiert und dann der Wache am Scheinwerfer mit voller Wucht einen Dolch ins Genick rammt.

MESSER UND MAGIE

Einmal im Areal der Villa, schleicht der pazifistische Leisetreter elegant an den Wachen vorbei und dringt

durch eine unbewachte Tür ins Gebäude ein. Oder er macht's auf die harte Tour, schaltet Gardist für Gardist mit gezielten Nahkampfangriffen aus. Werden die Leichen jedoch gefunden, bricht die Hölle los. Eine Gang voll bewaffneter Kerle allerdings kann für Corvo zu einem echten Problem mutieren. Meist hilft dann nur Magie: Feuerbälle oder Blitze? Gibt's nicht. Dafür Windstöße, die den Weg sprichwörtlich frei pusten und zudem gehörig Verwirrung stiften. Wer's weiterhin ohne Morden versuchen will, der kriecht in einem chaotischen Moment unter einen Tisch und harrt dort aus, in der Hoffnung, die verdutzten Wachen verschwinden wieder. Aber Corvo hat noch viel mehr drauf: Dank seiner übersinnlichen Fähigkeiten ist's ihm beispielsweise möglich, in die Körper anderer zu schlüpfen. Jedoch nur, wenn diese ihn nicht bemerkt

haben. Einen Wachmann übernehmen und in seiner Haut einen anderen niederstechen? Taktisch sinnvoll. Ja, selbst Tiere kann Corvo »steuern«, etwa um ungesehen zu überprüfen, ob ein Raum bewacht ist – oder schlicht um erneut Durcheinander herbeizuführen. Besonders effektiv: wenn der einstige Primus eine Horde Ratten heraufbeschwört, die dann auf den Straßen unter den Passanten die Pestpanik schüren und zugleich die umstehenden Bürger anfallen – unglücklicherweise aber auch Corvo selbst. Und sogar das kurzzeitige Anhalten der Zeit ist eine Option. Wahnsinn! Hinzu kommen messerscharfe Springfallen, fiese Haftbomben und schnell wirkende Schlafmittelpfeile. Mit all dem darf der Spieler beliebig experimentieren, um seinen ganz eigenen Weg durch die Spielwelt zu finden.

Keine Frage, »Dishonored« klingt nach einem wilden Mix und kommt tatsächlich mit zahlreichen eigenwilligen Ideen um die Ecke gestürmt. Im Detail haben die Macher viele davon aber noch nicht gezeigt. Weshalb abzuwarten bleibt, wie harmonisch die Komponenten tatsächlich ineinandergreifen. Was bisher bekannt ist, klingt allerdings höchst interessant und dürfte vor allem Fans der »Thief«-Reihe anfixen, die schon seit Langem nach dem heiß ersehnten vierten Teil lechzen – oder eben einer gleichwertigen Alternative.

Michael Förtsch

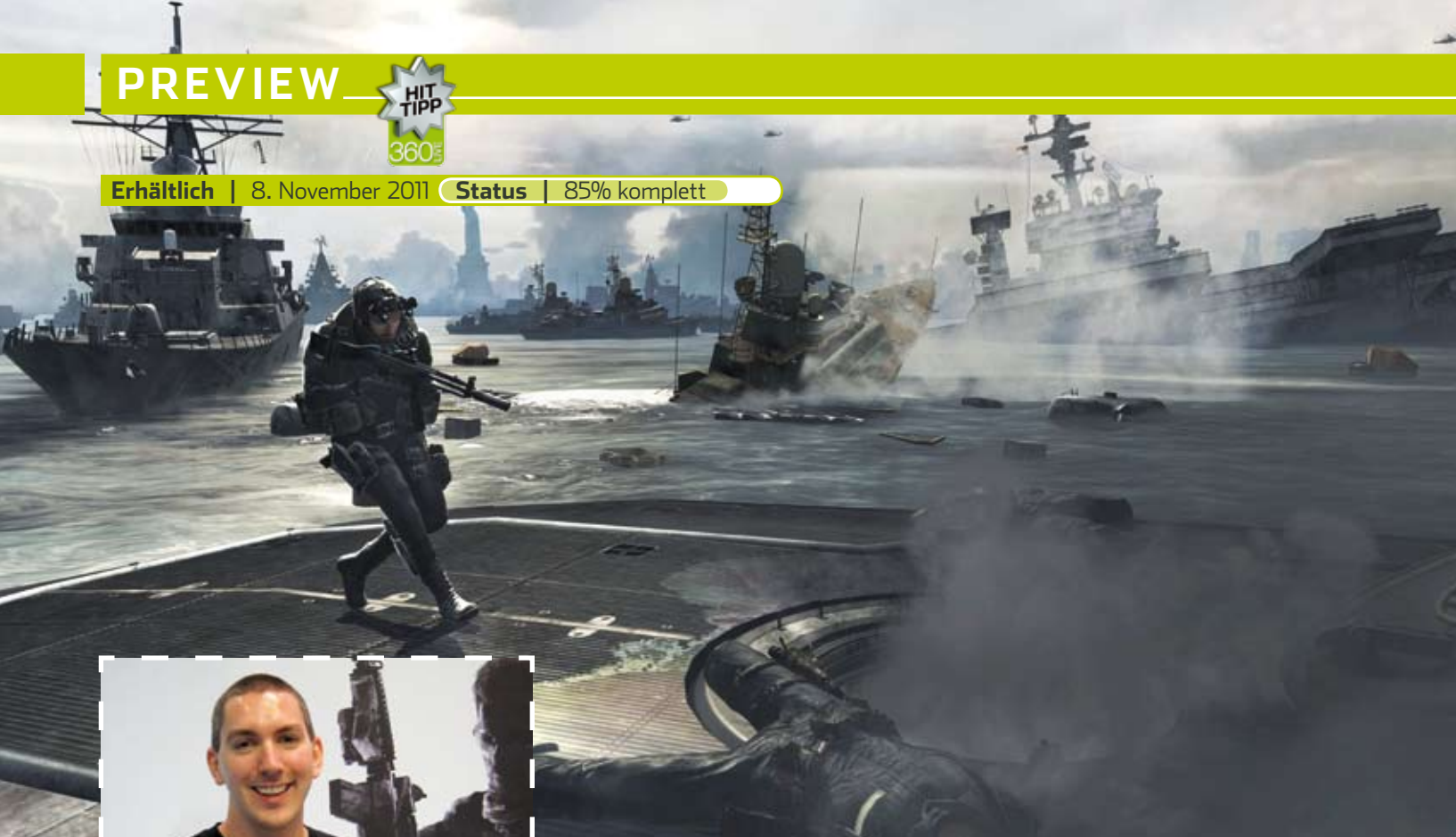
Feine Idee: Aufträge und Missionen wird der Spieler in »Dishonored« auch durch simples Belauschen von Gesprächen erhalten können. Tuscheln etwa zwei Wachen über einen Tresor in einem Anwesen, weckt das Begehrlichkeiten.



360 LIVE sagt...

Wirklich sehr speziell und eigen, was das Studio Arkane hier ankarrt. Sollte all das funktionieren, ist HITPOTENZIAL Hochspannung vorprogrammiert!

7.5 von 10



BIO

NAME | Robert Bowling
STUDIO | Infinity Ward
POSITION | Community Manager
ENTWICKELT | Call of Duty: Modern Warfare 3

kurz&knapp

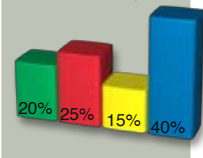
Hersteller | Activision
Entwickler | Infinity Ward / Sledge Hammer Games
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der neue Höhepunkt der stark von Patriotismus geprägten »Call of Duty«-Saga – wie immer mit besonderer Gewichtung auf Mehrspieler-Action.

das ist drin

- Weltuntergangsstimmung
- Globale Schauplätze
- Neue Bleispritzen
- Epische Inszenierung



Das im Herbst zu erwartende Kräftemessen zwischen den Shooter-Größen »Call of Duty« und »Battlefield« gleicht einem Duell der Giganten. 360 Live setzt sich mit Robert Bowling, Community Manager von Infinity Ward, zusammen, um all die brennenden Fragen loszuwerden, die sich in den letzten Monaten angehäuft haben. Im zweiten Teil des Artikels fühlen wir dann dem kürzlich angekündigten Survival-Modus auf den Zahn. Feuer frei!

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Egal ob beim Deckungskampf inmitten der Straßenzüge New Yorks, auf Unterwassermission im modrigen Brackwasser der Hudson Bay oder bei einer halsbrecherischen Verfolgungsjagd durch Londons U-Bahn-System – die bisher gezeigten Szenen aus der Solo-Kampagne von »Modern Warfare 3« hauen mit ihren bildgewaltigen, großangelegten Kriegsszenarien mächtig auf die Pauke. In Teil Drei steht die westliche Welt kurz vor dem Zusammenbruch, da Russland – angestiftet durch terroristische Drahtzieher – den dritten Weltkrieg entfacht. Deutschland und Frankreich stehen dabei genauso im Fadenkreuz wie England und die Vereinigten Staaten. Wie in der »Modern Warfare«-Reihe üblich liegt es nun am Spieler, das Chaos zu bändigen, je nach Mission in die Rolle unterschiedlicher Protagonisten zu schlüpfen und die eigentlich Verantwortlichen aus dem Verkehr zu ziehen. Bis am 8. November die finale Schlacht entbrennt, ist es noch ein bisschen hin. Was also liegt näher, als Community-Repräsentant Robert Bowling auf seiner ersten »Modern Warfare 3«-Deutschland-Tour mit all den Fragen zu löchern, die uns schon lange unter den Zehennägeln brennen.

360 Live: Die bisher gezeigten Kampagnen-Abschnitte »Black Tuesday«, »Mind The Gap« und »Hunter Killer« sehen fantastisch aus. Worin liegen die größten Anstrengungen, um solch intensive Momente auf die Beine zu stellen?

Robert Bowling: Die technischen Bemühungen dazu sind ohne Frage enorm, und es steckt ein Haufen Arbeit in den gezeigten Abschnitten. Diesmal spielt die Handlung inmitten der Zentren mehrerer Metropolen von massiver Größe – kein bisheriger

»Call of Duty«-Teil kann dahingehend mithalten. Die Engine mussten wir für solche Szenen komplett überarbeiten. Nur so war es möglich, die Kriegsschauplätze mit solchen Maßstäben überhaupt zu realisieren, ohne dabei an Intensität einzubüßen. Für uns extrem wichtig: Eine reibungslose Steuerung muss genauso gewährleistet sein wie der flüssige Grafikaufbau mit 60 Bildern pro Sekunde. Und das sind nur die Basiselemente einer cinematischen Spielerfahrung. Spektakuläre Lichteffekte, unvergessliche Soundkulisse und geskriptete Ereignisse fernab des eigentlichen Spielgeschehens sind für die typische »Modern Warfare«-Erfahrung mindestens genauso wichtig. Das alles aufeinander abzustimmen und gleichzeitig Verbesserungen an der Spielmechanik vorzunehmen erweist sich als besonders zeitintensives Unterfangen.

360 Live: Zum Ende des Abschnitts »Black Tuesday« düst der Spieler im Helikopter durch die Häuserschluchten von New York. Die Skyline von Manhattan sieht dabei großartig aus. Passanten auf den Straßen sucht man allerdings vergebens, in Londons U-Bahn gibt's dafür mehr als genug. Wie kommt's?

Robert Bowling: New York ist zu diesem Zeitpunkt des Krieges nicht mehr mit anderen Städten vergleichbar, da es bereits im großen Stil evakuiert wurde. Wenn du im Level »Hunter Killer« gen Hafen schwimmend das Gitter zum gefluteten Tunnel durchbrichst, stößt du dort auf eine gewaltige Auto-Kolonie – das alles waren Menschen auf der Flucht. Was wiederum erklärt, warum im Zentrum keine Zivilisten mehr zu sehen sind. In den europäischen Städten sieht die Lage dagegen etwas anders aus. Dort bricht der Konflikt erst nach und nach los, dann



jedoch sehr heftig und plötzlich. Das macht sich auch in der Herangehensweise der Einsatzkräfte vor Ort bemerkbar. Jede Stadt bietet daher eine ganz eigene Spielerfahrung.

360 Live: Um den Spielern die geschnittene Version von »Black Ops« schmackhaft zu machen, hat Activision vergangenes Jahr viel Aufwand betrieben. Wie stehen die Chancen, dass »Modern Warfare 3« in Deutschland ungeschnitten erscheint?

Robert Bowling: Dazu kann ich derzeit nichts sagen, weil der USK noch kein Muster von uns vorliegt. Aber wir werden alles daran setzen, deutschen Spielern eine gleichwertige Spielerfahrung zu liefern. Hierzu gibt es bereits sehr konkrete Pläne, über die ich allerdings noch nicht sprechen darf.

360 Live: Im Frühjahr 2010 haben der ehemalige Studio-Chef Vince Zampella sowie der Mitgründer Jason West Infinity Ward verlassen. Ihnen sind außerdem rund 50 weitere Mitarbeiter gefolgt. Welche Auswirkungen hatte das auf das Studio und wie haben die Fans darauf reagiert?

Robert Bowling: Zunächst mussten wir viel umstrukturieren, haben aber nun wieder ein gut funktionierendes Team, das aus etlichen passionierten Entwicklern besteht, von denen viele bereits auf die ein oder andere Weise an bisherigen Projekten der Reihe mitwirkten. Sie wissen also sehr genau, wo die Reise hingehen soll. An Methodik und Entstehungsprozess hat sich somit kaum etwas geändert. Ich glaube, die Fans werden das zu schätzen wissen.

360 Live: »Modern Warfare 3« ist ohne Frage eines der größten Projekte im Jahr 2011. Wie viele Leute arbeiten daran, wie ist die Arbeit

zwischen den Studios aufgeteilt und wie ist es überhaupt zu dem Zusammenschluss mit Sledge Hammer Games gekommen?

Robert Bowling: Insgesamt sind etwa 200 Personen in das Projekt involviert, verteilt auf beide Studios. Sledge Hammer Games arbeitete damals an einem eigenen »Call of Duty«, das allerdings niemals offiziell angekündigt wurde. Doch schnell stellten wir fest, dass das anfängliche »Modern Warfare 3«-Team zu klein war, um den hohen Erwartungen da draußen gerecht zu werden. Wir hatten einfach eine zu lange Wunschliste: überdimensionierte Fortführung der Kampagne, »Spec Ops«-Modus samt der neuen Überlebenskampf-Variante und natürlich ein gegenüber bisherigen Spielen der Reihe nochmals verbesserter Mehrspieler-Komplex. Um das alles zu realisieren, kannst du keine Leute einstellen, die sich erst lange einarbeiten müssen. Sie brauchen von vornherein extrem viel Spezialwissen, Berufserfahrung und das richtige Verständnis von Teamwork – man kann es auch mit einer Art Firmenkultur vergleichen, die jedes Studio auf ganz eigene Art und Weise entwickelt. Und da kam Sledge Hammer ins Spiel. Mit ihnen konnten wir von Anfang an unsere Vision teilen und gleichzeitig sehr produktiv arbeiten. Das passte einfach perfekt.

360 Live: Wie muss man sich die Abläufe konkret vorstellen? Wurden beide Studios auch örtlich zusammengelegt?

Robert Bowling: Das war zum Glück nicht nötig, da beide Studios ihren Firmensitz in Kalifornien haben. Der logistische Aufwand war dennoch immens. Schließlich musste gewährleistet werden, dass alle auf die gleichen Daten zugreifen und an der jeweils aktuellsten Version des Spiels parallel arbeiten können. Mittlerweile läuft alles reibungslos, nicht zuletzt dank täglich stattfindender Video-Konferenzen und regelmäßiger gemeinsamer Meetings.

360 Live: Welchen Draht hat Infinity Ward zum Treyarch-Team, den Entwicklern von »Black Ops«? Tauscht ihr hin und wieder Erfahrungen aus?

Robert Bowling: Die Beziehung könnte kaum besser sein. Wir sehen die verschiedenen Facetten von »Call of Duty« als Ganzes. Anders wäre es auch gar nicht möglich, den Fans jedes Jahr Nachschub zu liefern, schon gar nicht in Form eines völlig eigenständigen, charakterstarken Ablegers der Reihe. Treyarch hat außerdem schon so einige Ideen gehabt, über die wir wohl im Traum nicht nachgedacht hätten und umgekehrt – als Beispiel sei hier nur der Zombie-Modus erwähnt. Sie treiben die Marke in eine ganz eigenständige Richtung – so wie wir eben auch. Schlussendlich ist es eine reine Stilfrage. Aber wenn es darum geht, das Feedback von Fans auszuwerten oder anderweitig auf die Community einzugehen, sind wir mittlerweile sehr ähnlich strukturiert.

360 Live: Da kommen Entwickler von Infinity Ward schon mal nach Deutschland, haben ihren neuesten Blockbuster im Gepäck und zeigen dann kein einziges Level aus dem bereits angekündigten Szenario in Deutschland. Woran liegt's?

Robert Bowling: Dafür ist es noch zu früh. Die Gamescom als Europas größte Videospiel-Messe kommt erst noch. Wir freuen uns sehr darauf und keine Veranstaltung wäre wohl besser dafür geeignet, genau zu diesem Thema erstmals etwas zu zeigen. Was bis dato allerdings auch eine Rolle spielte: Im Deutschland-Level ist die Story wesentlich weiter fortgeschritten als in bisherigen Gameplay-Auszügen, die nur von der ersten Stufe des Konflikts berichten. Lasst euch also überraschen!

Jan Heinrich



ALLE DETAILS ZUM »SPEC OPS«-MODUS RAN AN DEN SPECK!



Na endlich: Knapp drei Monate vor dem Erscheinen von »Modern Warfare 3« konnte 360 Live die brandneue Mehrspieler-Variante Survival, eine Auskopplung des kooperativ gelagerten »Spec Ops«-Modus, im Detail begutachten. Trotz modernem Setting schon nach wenigen Sekunden kaum zu übersehen: Survival ist zweifelsohne inspiriert vom beliebten Zombie-Modus aus Treyarchs letzten beiden »Call of Duty«-Titeln – nur eben ohne die vor sich hin siechende Gammelfleisch-Staffage. Hinzu kommt: Hier geht's nur zu zweit auf Punktejagd. Um eine reelle Überlebenschance zu haben, müssen sich die beiden Teamkollegen also stets im Auge behalten und absprechen, während stetig eine Feindwelle nach

der anderen über sie hereinbricht. Auch beim Betrachten der Bildschirmanzeigen fallen gewisse Eigenheiten auf. Etwa die Geldanzeige im linken unteren Bildschirm-Eck. Mit jedem absevierten Gegner addiert sich ein kleiner Betrag zur Gesamtsumme, Kopftreffer füllen hingegen zusätzlich die Headshot-Leiste, Gleiches gilt für Abschlusserien. Ist eine Gegnerwelle überstanden, werden alle Zähler in eine Kampfstatistik übertragen. Dazu gibt's Boni für Zielgenauigkeit, erlittenen Schaden, die aktuelle Wellennummer sowie die dafür benötigte Zeit.

Je nach eigener Leistung kann man so schon ab der ersten Runde – in der alle lediglich mit einer Pistole an den Start gehen – ein beachtliches Kapital zusammenraffen. Den virtuellen Zaster investierst du anschließend möglichst rasch am sogenannten Verkaufsterminal. Wer trödelte, hat definitiv das Nachsehen, denn die nächste Welle lässt in der Regel nicht lange auf sich warten. Doch zurück zu den Terminals, die sich in insgesamt drei Typen aufsplitten: Variante eins für Waffen, Waffenverbesserungen und frische Munition; Variante zwei liefert nützliche Ausrüstungsgegenstände, darunter Schutzwesten, Sprengsätze, automatische Geschütztürme und Perks – also passive Upgrades, die spezielle Heldenfähigkeiten verbessern, etwa das Sprinten oder die »zweite Chance« nach einem heftigen Treffer. Teuerster Gadget-Spender im Bunde ist Automat drei, liefert dafür aber wertvolle Unterstützung wie Angriffshelikopter und dergleichen.

Beim Probespiel besonders beliebt: der Riot-Squad. Dieser Luftunterstützungs-Typ wirft einen KI-gesteuerten Einsatztrupp mit kugelsicheren Schilden ins Geschehen, der eine geschlossene Formation um das Spielerteam bildet und hie und da auch mal selber Gegner ausknipst – da steigen die Überlebenschancen gleich enorm! Genügend Scheine vorausgesetzt, kann außerdem ein Team aus Delta-Force-Elite-Soldaten angefordert werden, das dann mit Laservisieren und Schalldämpfern lautlos Jagd auf verbleibende Widersacher macht. Allerdings stehen nur die wenigsten Kaufobjekte von Anfang an zur Verfügung. Die meisten werden erst ab dem Erreichen einer bestimmten Gegnerwelle käuflich, wie etwa der Kampfhelikopter ab Welle 99. Durch die endlose Zahl an Runden und den anziehenden Schwierigkeitsgrad lernt man schnell seine Ressourcen so optimal wie möglich zu investieren und entsprechende Verteidigungsstellungen zu errichten. Ein paar autark agierende Geschütztürme vor berühmten Gegnernestern verleihen dem Ganzen sogar ein gewisses Tower-Defense-Flair.

Doch auch die Gegner rüsten Welle um Welle kräftig auf. Die Schrotflinten-Krieger der ersten beiden Wellen weichen schon bald Kampfhunden, schwer gepanzerten Minigun-Schützen – den sogenannten Juggernauts –, feindlicher Luftunterstützung und noch viel übleren Zeitgenossen. Giftgas-Spezialisten etwa tragen ständig ein kleines Fass

Und außerdem?

■ Ob's in Deutschland ungeschnitten erscheint, ist derzeit noch ungewiss; komplett deutsche Synchro jedoch bestätigt
■ Erfolge selbstverständlich an Bord ■ Üppiger Mehrspieler-Komplex sowie die Koop-Variante »Spec Ops« für zwei Spieler an einer Konsole oder via Online-Anbindung ■ Mit »Call of Duty: Elite« erhalten alle zukünftigen »Call of Duty«-Teile ein exklusives Webportal mit erweitertem Funktionsumfang; der Zugang wird voraussichtlich nur Abogebühr-Zählern ermöglicht, soll dann aber auch alle kommenden Download-Erweiterungen umfassen – Details siehe Kasten ■ Voraussichtlich sind auch die aus »Black Ops« bekannten Wettspiel-Varianten mit an Bord ■ Wird wieder in Form verschiedener Spezialeditionen veröffentlicht, Details dazu sind aber noch »Top Secret«

✖ Mehrspieler-Leistungskurs

DAS KANN »CALL OF DUTY: ELITE«!

Mit »Elite« unterstützt Activision zukünftig maßgeblich professionelle Mehrspieler-Krieger; und all jene, die es werden wollen. Im Wesentlichen ein geschlossenes, über den Browser abrufbares Internet-Portal, das dem Fan ein breites Feld an Zusatzfunktionen erschließt - vorwiegend mit dem klaren Ziel, die eigenen Gefechtsfertigkeiten zu verbessern. Anhand zahlreicher Statistiken, die allesamt detaillierter als die in der Online-Lobby der kompatiblen »Call of Duty«-Titel ausfallen, kannst du mit Hilfe von »Elite« deine Fehler noch genauer analysieren und Ausrüstung besser auf die einzelnen Karten und Modi abstimmen. Wo war auf welcher Karte in den letzten Spielen am meisten los? Wie oft haben die Wiedereinstiegspunkte gewechselt? Oder weshalb scheint der ein oder andere Spieler stets überlegen? Auf Fragen dieser Art sollst du mit »Elite« schnelle Antworten finden. Dies liegt in erster Linie an dem für alle Spiele innerhalb der letzten 30 Tage gespeicherten Aktivitätsdiagrammen, den sogenannten »Heat Maps«. Sie setzen sich aus der Übersichtskarte der jeweiligen Map und einem Zeitstrahl zusammen, auf dem jegliche deiner Kills und Heldentode verzeichnet sind. Bewegst du den Mauszeiger auf eine dieser Markierungen, wird genau dieses Aufeinandertreffen der involvierten Soldaten auf der Karte mit unterschiedlich farbigen Wegpunkten dargestellt. Erweist sich einer der Widersacher als durchweg überlegen, kann man mit »Elite« sogar direkt dessen erweitertes Profil aufrufen und ebenfalls genau analysieren. Eine Tatsache, die das übliche Trial-and-Error-Vorgehen und pures Auswendiglernen bei herkömmlichen Mehrspieler-Begegnungen um eine zielgerichtete Schulung erweitert. Mit dem Karriere-Reiter von »Elite« lässt sich hingegen der eigene Werdegang innerhalb des jeweiligen Spiels überwachen. Der darin erhaltene Level-Rechner ermöglicht sogar eine Zeit-Prognose, wann bei den gegenwärtigen Fertigkeiten ein frei definierbares Level-Cap wohl erreicht wird - vor allem Profis hilft das, den Zeitaufwand bis zum nächsten Aufstieg leichter abzuschätzen. Hinzu kommen weitere Hintergrundinfos, Schulungsvideos und Lehrgänge zu allen Waffen, Abschuss-Serien und Ausrüstungstypen. In Sachen Community ermöglicht Elite simples Clan-Management im »Facebook«-Stil. Das alles kann schon im Beta-Check überzeugen: Das Interface ist sehr übersichtlich angelegt und komfortabel in der Bedienung - eben perfekt dazu geeignet, die »Elite«-Webseite während des Spielens auf Konsole parallel aufzurufen und Feinheiten herauszufiltern. Wie sich Activisions neuer Service aber tatsächlich etablieren wird, liegt wohl vor allem an dem noch nicht bekannt gegebenen Bezahlmodell, das für den Service bereits angekündigt ist. Im Gegenzug will Activision »Elite«-Mitgliedern alle kommenden Download-Packs für »Modern Warfare 3« und »Black Ops« - das ebenfalls unterstützt wird - umsonst zur Verfügung stellen. Wie die Fans das Analyse-Tool annehmen, ist deshalb schwer vorhersehbar, da ähnliche Internet-Portale für andere Mehrspieler-Shooter von anderen Herstellern bisher umsonst und als reiner Fan-Support realisiert wurden.



Friedensstifter oder Deserteur?

-  Überzeugende und kolossal inszenierte Kriegsszenarien, gestochen scharfe Grafik mit großartigen Licht- und Schatten-Effekten, flüssige 60 Bilder pro Sekunde, spannende Weitererzählung bisheriger Ereignisse
-  Die bisher gezeigten Waffen wirken nicht sonderlich Mehrspieler-tauglich, die Kampagnen-Abschnitte bieten spielerisch bislang nicht viel Neues

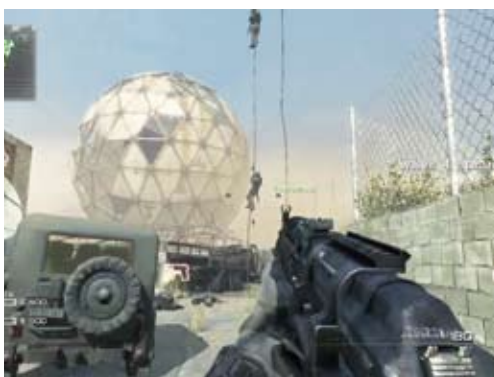
mit toxischem Inhalt auf dem Rücken, der nach ihrem Ableben die gesamte Umgebung verseucht. Noch fieser sind die Selbstmord-Schäferhunde: hat man solch einen C4-behafteten Köter auf den Fersen, sollte man tunlichst auf Abstand bleiben und das verhängnisvolle Mitbringsel mit gezielten Schüssen auf den Sprengsatz zum Schweigen bringen. Wissenswert: Alle diese Gegner sind bereits für die Kampagne bestätigt. Laut Infinity Ward lauern in den späteren Gegnerwellen aber auch einzigartige Feindtypen, die nur im Spec-Ops-Modus anzutreffen sind. Das soll zudem für spezielle und einzigartige Ausrüstungsgegenstände zutreffen. Wie die übrigen Spielvarianten des Spec-Ops-Modus aussehen, ist derzeit noch unklar und wird hoffentlich pünktlich zur Gamescom konkreter umrissen. Unterm Strich aber schon jetzt ein echter Langzeit-Motivations-Turbo - auch wenn die Idee an sich nicht neu ist.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Großartige Inszenierung mit hochwertigem Technikgerüst. Ob die Kampagne auch in Sachen HITPOTENZIAL Innovation Akzente setzen kann, bleibt weiterhin abzuwarten.

8.5 von 10



Knallhart und garantiert nicht herzlich: Geht einer der Verbündeten zu Boden, kann ihn der andere Spieler innerhalb von 45 Sekunden wieder auf die Beine holen. Gelingt das nicht, heißt's für beide Game Over.

BODYCOUNT

Alte Schule
neu interpretiert.

Stünde das Wort Arcade-Shooter in einer Enzyklopädie, so wäre dort ein Bild von »Bodycount« als strahlendes Beispiel abgebildet. Alles ist auf schnelle und direkte Action ausgelegt. Kein ewiges Vor-Geplänkel, keine halbstündige Missionsbeschreibung. Was nicht heißen soll, dass das hier simpel gestrickt ist – im Gegenteil...

Doch von vorne. Jackson, ein ehemaliger Soldat, wird von einer Organisation namens »The Network« angeheuert, um für diese eine Vereinigung genannt »The Target« hochzunehmen. Was er zunächst nicht ahnt: Die sogenannte Militia und das Militär mischen in diesem Konflikt ebenfalls mit – ein Mehrfronten-Krieg entbrennt. Weitere Storydetails? Sparen wir uns, denn hier steht ganz klar das Bleigewitter im Vordergrund!

Die Demo-Mission in Westafrika beginnt rasant: Ein staubtrockener Weg führt einen von Bruchbuden, Kisten und Fässern gesäumten Hügel hinauf. Gegner, wohin das Auge blickt. Kaum die ersten Salven abgefeuert, merkst du: Cool, die Jungs können sich ja gar nicht hinter genannten Objekten verstecken. Denn hier geht alles schon nach kurzem Beschuss ratzfatz zu Bruch. Soldat eins sackt via Kopfschuss durch eine zerborstene Kiste zu Boden, Kollege zwei bekommt

mit Glassplittern angereichertes Schrot zu schmecken. Der Target-Trupp auf dem Hügel? Hat von all dem Gott sei Dank noch nichts mitbekommen, weshalb du dich entscheidest, hinter einer kargen Bretterbude die Lage zu sondieren.

Denkste! Ein »Psycho« – ein 3-Meter-Hüne mit ebenso breiten Schultern – stapft wie ein menschgewordener Panzer samt XXL-Minigun an dir vorbei. Ein echter Kugelschwamm, wie sich herausstellt, steckt er doch locker mehrere Salven aus jeder Kanone des zehn Waffen umfassenden Arsenal weg. Egal ob Torso-Treffer mit dem deutschen Sturmgewehr G36 oder eine Schrot-Massage mit der Benelli M4 Super 90 – der Typ frisst Blei wie andere Spareribs. Also erst mal kleinere Gegner im Umkreis erledigen. Wobei: Auch die haben so ihre Tücken. Der flinke Medic zum Beispiel kann gefallene Gegner wiederbeleben. Der noch wendigere Scavenger klaut sogenannte Intel-Kugeln und lässt überall Minen fallen, während der Standard-Soldat »Commando« vor allem im Dutzend für schweißnasse Hände sorgt. Wer's ruhiger angehen will, versteckt sich irgendwo und hofft, dass sich Kämpfer verfeindeter Fraktionen gegenseitig an die Gurgel gehen. Bedeutet dann weniger Arbeit, aber auch keine »Intel«-Punkte, sprich Spezialfähigkeiten



Und außerdem?

■ Auch bei den beiden Online-Versus-Modi gibt die alte Schule den Ton an: So gibt's nur Deathmatch und Team-Deathmatch ■ In einem Zwei-Spieler-Koop-Modus heißt's wie beim »Gears of War 3«-Horde-Modus: Gegnerwelle um Gegnerwelle abzuwehren ■ 41 Erfolge, davon zwei geheim; beispielsweise »Kilo-Killer« für 1.000 abservierte Feinde oder »Rain of Fire« für das Wegbomben von fünf Zielen mit einem Luftschlag ■ Ungeschnitten mit USK-18-Freigabe und mit ca. 45 Euro recht preiswert

Leichen stapeln oder Schäfchen zählen?

- Sehr gut funktionierendes Deckungssystem, fette Explosionen, ständiger Adrenalin-Nachschub dank Dauer-Action, nach dem Heldentod geht's ohne Ladezeiten direkt weiter, alle Waffen fühlen sich einfach großartig an
- Fade Story, nur mittelpprächtige Grafik; bisher nicht abzusehen, wie viel Abwechslung das fertige Spiel bieten wird

kurz&knapp

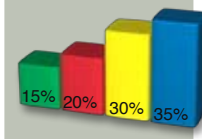
Hersteller |
Codemasters
Entwickler |
Codemasters
Guildford Studio
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Adrenalingeladene Nonstop-Action. Einer der arcade-lastigsten Shooter seit Jahren.

das ist drin

- Umherrennen
- Deckung suchen
- Gegner ausknipsen
- Umgebung shredden



1



✖ Schwarz wie die Nacht

DER GEISTIGE VORGÄNGER...

...zu »Bodycount« heißt »Black«, wurde von Criterion Games und Stuart Black – dessen Name angeblich rein zufällig gleich ist – entwickelt und erschien 2006 auf der ersten Xbox. Selten zuvor gab's ein Konsolensgame, das so kompromisslos auf kinoreife Action und direkte Konfrontation ausgelegt war. Angelehnt an Actionfilme der 80er- und 90er-Jahre und mit einer phänomenalen Soundkulisse hinterlegt – manche Waffensounds waren direkt ihren Film-Vorbildern wie »Stirb Langsam« entlehnt – schaffte »Black« es, sich in die Herzen von Shooter-Liebhabern zu katapultieren. Umso mehr freut's dass viele Mitglieder des ehemaligen Entwicklerteams auch an »Bodycount« mitwirken.

2



✖ Immer feste drauf!

JEDE KUGEL ZÄHLT

1 Schon der mit dem Song »Kids« des amerikanischen Noise-Pop-Duos Sleigh Bells unterlegte E3-Trailer beweist: »Bodycount« ist verspielt, bunt und extrem laut! Das Spiel scheut sich nicht in die Vollen zu gehen. Von Anfang an macht es klar: Hey, ich bin das uneheliche Kind von »Unreal Tournament« und »Bulletstorm«!

2 Blutfontänen spritzen und Leichen fliegen durch die Luft, als seien sie gerade zubereitetes Popcorn in einer Pfanne. »Bodycount« ist allerdings kein Splatterspiel, hier stehen eher deftige Explosionen und die bildgewaltige Zerstörung der Umgebung im Vordergrund.

3 Die Grafik ist nicht herausragend, dafür aber hübsch und abwechslungsreich. In Afrika herrschen Senf- und Grüntöne vor, in Asien gibt's eher dunkle, nächtliche Farben zu bestaunen. In der »Target«-Basis erinnern sehr nüchterne Schwarz- und helle Neonkolorierung an den Film »Tron«.

3



und gesteigerte Missions-Abschluss-Bewertungen für Jackson. Also gut! Noch mal durchatmen, dann ruckartig aus der Deckung hervorschnellen und schon hat der Koloss die nächste Ladung Blei zwischen den Rippen stecken. Den allerdings juckt das nicht die Bohne. Seine Minigun läuft warm und dir rutscht erneut das Herz in die Hose. Okay, jetzt hilft in der Tat nur noch der geordnete Rückzug, denn scheinbar hat sich der Psycho nun endgültig auf dich fokussiert. Wie ein Bluthund stapft er dir durchs komplette Level hinterher. Treppen, Wände, Steigungen – nichts kann ihn aufhalten. Als er allerdings durch weitere Wellblechplatten bricht, erwartet ihn eine faustdicke Überraschung: Jackson hat drei Minen gelegt. Ganz in der Nähe eines Benzinfassens. Kawumm und süße Träume, Psycho. Liegen bleiben ein lebloser Körper und

Das Spiel in Zahlen

1 spiritueller Vorgänger: »Black«; 5 Spielvarianten, davon 3 Mehrspieler-Modi; 10 durchschlagende Waffen mit 8 real existierenden Vorbildern, 4 Spezialfähigkeiten mit je 2 Ausbaustufen, 3 verfeindete Fraktionen, 4 Gegnerklassen, 3 unterschiedliche Spielgebiete in der Vorabfassung, 4 verschiedenfarbige Arten von »Intel«-Kugeln, 0 Wartezeit nach dem Ableben und gefühlte 100 Kills pro Minute.

jede Menge »Intel«-Kugeln. Genug zusammen, kannst du auf ein verbessertes Radar, explosive Munition und eine Adrenalinspritze zurückgreifen, die kurzzeitig Unverwundbarkeit garantiert und dich sogar durch Wände preschen lässt. Spart Jackson die »Intel«-Kugeln dagegen konstant auf, kann er irgendwann sogar einen zerstörerischen Luftschlag herbeifordern.

Kurze Pause? Fehlanzeige! Weitere »Target«-Söldner sind bereits im Anmarsch, weshalb nun das »Cover-Lean«-System ran muss. Heißt: Bei vollends durchgedrückter LT-Schultertaste wird nicht wie bei Genrekollegen über Kimme und Korn gezielt, sondern die Spielfigur fest auf dem Boden verankert. Nun noch den linken Stick nach links und rechts bewegen und schon kannst du mühelos in die gewünschte Richtung aus der Deckung hervorlugen. Etwa durch ein Loch in der Wellblechwand. Dann mit der G36 anlegen, mittels Digi-Pad rechts zur Explosivmunition wechseln und Feuer frei! Sekunden später liegen der verblüffte Target-Häscher und zwei seiner Kollegen nach einem kinoreifen Fünf-Meter-Flug mausetot auf dem rauen Kopfsteinpflaster. Wer noch was abhaben will, kann gerne herkommen!

Feuergefechte in weiteren Preview-Missionen laufen ähnlich explosiv ab, machen ordentlich Druck

und spielen sich dank zerstörbarer Umgebung bei jedem Anlauf anders. Dass es nach einem Bildschirmtod ohne Ladeunterbrechung direkt weitergeht, erhöht den Kick zusätzlich. Optisch sieht all das charmant aus, jedoch weit davon entfernt, im Revier eines »Battlefield 3« zu wildern. Dafür scheppert der Sound umso mehr – und das Wichtigste: Du willst einfach weiterspielen! Am besten lässt sich das hier daher mit dem hyperaktiven Kind von nebenan vergleichen. Manchmal nervig, aber immer auf Hochtouren. Gegen solche Feindesmassen wie hier hilft allerdings kein Ritalin, sondern nur die Kugelspritze. Video-Review ab 1. September auf www.360-live.de!

Markus Würstle

360LIVE sagt...

Shooter der alten Arcade-Schule. Schnell, spaßig und hat das Zeug zum Geheimtipp für all jene, die gerne HITPOTENZIAL alles kurz und klein schießen.

8.0 von 10

Erhältlich | 17. November 2011 Status | 80% komplett



ALLE INFOS
ZUM
MEHRSPIELER-MODUS!

Und außerdem?

■ Vier Mehrspieler-Modi: »Manhunt«, »Artifact Assault«, »Wanted« und das klassische »Deathmatch« ■ Online-Highscores und -Ranglisten werden durch zusätzliche soziale Funktionen unterstützt: Die sogenannten »Dares« schlagen dem Spieler Herausforderungen gegen bestimmte Leute aus der Freundesliste vor, um möglichst viele Punkte zu sammeln oder Erfolge abzustauben ■ Apropos Erfolge: die soll's primär in der Einzelspieler-Kampagne geben; reine Mehrspieler-Erfolge sind zwar auch zu holen, sollen laut Entwickler aber recht einfach und schon nach kurzer Spielzeit abzustauben sein ■ Drei neue Karten sind bestätigt: Konstantinopel, Antioch und das Gebiet um das Ordenskrankenhaus von Rhodos. ■ Die Mehrspieler-Beta läuft vom 3. bis 11. September 2011 - allerdings erstmal nur im Playstation Network. Ob und wann die Beta auch für Xbox-Spieler zugänglich gemacht wird, ist noch unklar.

Katz oder Maus?

- ➕ Angenehm flüssige und intuitive Steuerung, Figuren können nach eigenen Wünschen angepasst werden, durchdachte neue Karten, schaurig-schöne Tötungs-Animationen, Grafik wie schon im letzten Teil sehr ansprechend, neue Modi machen Gaudi...
- ➖ ...spielen sich aber trotzdem fast alle gleich, im Getümmel teilweise sehr unübersichtlich, relativ untaktisch

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

kurz&knapp

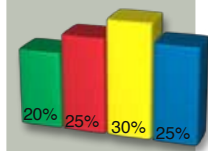
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Durchdachte Erweiterung des Mehrspieler-Modus aus »Brotherhood« mit neuen Modi und neuen Figuren.

das ist drin

- Jagen
- Hinterrücks meucheln
- Weglaufen
- Verstecken



Ich werde gesucht. Schon seit einer ganzen Weile habe ich das Gefühl, beobachtet zu werden. Irgendwer sitzt mir im Nacken und wartet nur auf den richtigen Moment, zuzuschlagen. Und tatsächlich: Kaum biege ich um die nächste staubige Ecke, schlendere durch dicht bevölkerte Marktassen und vorbei an den öffentlichen Plätzen von Konstantinopel, beginnt der Kompass am unteren Bildschirmrand rot zu blinken. Gefahr im Anflug! Doch von wo? Ein hektischer Blick nach hinten, zu den Seiten – irgendwer von diesen Typen in Haremschossen mit Turbanen, Lederstiefeln und orientalischen Westen muss es auf mich abgesehen haben. Oder ist es vielleicht doch diese unscheinbare Kosaken-Lady in ihrem türkisblauen Leibchen mit dem mächtigen Leder-gürtel? Ich mache mich bereit, den Angreifer mit meinem Spezialangriff auf der B-Taste ins Taumeln zu bringen und die Flucht zu ergreifen. Doch zu spät: Schon bohrt sich mir die Handaxt eines Gardisten ins Kreuz. Noch schnell einen Blick ins bärtige Gesicht des Widerlings werfen, dann verschwimmt die Sicht – das war's.

Allerdings nur für wenige Sekunden, dann teleportiert mich der Mehrspieler-Modus von »Assassin's Creed: Revelations« wieder zurück ins Getümmel. Bloß scheint mir dieser »Wanted«-Modus, den es in ähnlicher Form schon in »Brotherhood« gibt, nicht sonderlich zu liegen. Zu wenig Taktik für meinen

Stippvisite bei Ubisoft Anney: Sabine Vogel meuchelt sich durch.

Geschmack, denn hier geht's lediglich darum, ein fest vorgegebenes Subjekt um die Ecke zu bringen, während man selbst gejagt wird. Es ist hektisch, wegen der Menschenmassen oft unübersichtlich und bietet einfach zu wenig Abwechslung. Ich probier's lieber mit der neuen Spielvariante »Artifact Assault« – Ubisofts Antwort auf den klassischen Flaggenklau. In diesem Team-Modus ist das Spielgebiet in zwei Areale geteilt: die eigene Basis und die Basis des Feindes, jeweils ausgestattet mit einem wertvollen Artefakt, auf das es die andere Partei abgesehen hat. Hier hat man Zeit, das Gebiet zu erkunden, in bester »Assassin's Creed«-Manier aus der Verfolgerperspektive über Dächer, Balkone und Wäscheleinen zu hüpfen und mit ein bisschen Grips die gegnerische Basis zu infiltrieren. Dabei helfen auch praktische Spezialfähigkeiten. Je nach gewähltem Skill-Paket kann ich mich etwa verkleiden, Rauchbomben werfen oder einen Doppelgänger auf den Weg schicken. Schöne Helferlein, denn einmal hinter der feindlichen Linie gesichtet, bin ich freiwild. Doch da: Zwischen Strohkarrn, Steinbänken und einigen Lehmhütten lockt ein leuchtendes Fahnnensymbol. Wie viele Feinde lauern wohl in näherer Umgebung? Es gibt nur zwei Wege: Schnelligkeit oder Taktik. Denn welche Gruppe am Ende die meisten Artefakte entwenden konnte, gewinnt das Match. Also springe ich flink von einem hölzernen Baukran auf den Platz, reiße mir das





* Freunde meucheln

DIESMAL MIT STORY!

Eine der größten Neuerungen des Mehrspieler-Modus betrifft die Geschichte dahinter. Ähnlich wie schon in »Brotherhood« schlüpfen die Spieler in die Haut eines Tempelritters, der von Abstergo in den Animus gesteckt wird, um seine Fähigkeiten zu trainieren. Diesmal überwacht Abstergo aber auch die Fortschritte des Spielers und lässt ihn bei Erfolgen innerhalb der Organisation aufsteigen. Wer also fleißig meuchelt, möglichst selten stirbt und durch lautloses Töten und Spezial-Manöver Punkte scheffelt, wird schon bald zum wichtigsten Subjekt von Abstergo – und erfährt dadurch nach und nach die dunkelsten Geheimnisse des Konzerns: Welche anderen Testsubjekte gibt es? Was läuft hinter den Kulissen ab? Was versteckt Abstergo hinter all den verschlossenen Türen und was planen sie als Nächstes? Das alles erzählen im Laufe des Mehrspieler-Modus toll gemachte Render-Videos. Ob im nächsten Teil dann Mehrspieler- und Einzelspieler-Kampagne nahtlos verschmelzen? Man könne es sich vorstellen, sagt Damien Kieken von Ubisoft Anney, aber konkret in Planung ist da noch nichts.



Vor allem in den engen Gassen von Konstantinopel geht's heiß her. Hier einen Verfolger im Nacken und man hat oft keine Chance mehr, zu entkommen.

Artefakt unter den Nagel und lasse mich an der gegenüberliegenden Seite von einem Flaschenzug auf ein Häuserdach katapultieren. Herrlich, dieses Gefühl von Leichtfüßigkeit!

Nur schade, dass Ubisoft nicht merklich an der Grafikschaube gedreht hat. Sieht eigentlich alles genauso aus wie in »Brotherhood« – nur mit Orient statt Italien. Also: Schon schick, tolle Effekte und eine stabile Bildrate – aber stellenweise noch Clipping-Fehler und die eine oder andere Matsch-Textur. Die neuen Mehrspieler-Charaktere sind dagegen außergewöhnlich ansprechend gestaltet und bringen Abwechslung in die Südeuropa-Faktionen des Vorgängerspiels. Diesmal morden abtrünnige Anatolen, orientalisch Palastwächter, elegante Wesire, byzantinische Schauspieler, niederträchtige Diakone,

fiese Bombardiere, Kosaken aus Odessa, Meuchelmörder aus der Walachei und Box-Champions aus Thrakien – natürlich allesamt wieder optisch dem eigenen Geschmack anpassbar. Seinen bereits erstellten Tempeler aus »Brotherhood« zu importieren, um mit ihm weiterzuspielen, geht leider nicht.

Wer auf Artefaktklau keine Lust hat, kann sich noch in zwei weiteren Mehrspieler-Modi austoben: »Manhunt« und »Deathmatch«. Ersteren kennen Fans schon aus »Brotherhood«, verändert hat sich kaum etwas. Ein Vierer-Team von Verfolgern jagt ein Vierer-Team von Opfern – die einen müssen töten, die anderen überleben; nach einer Runde werden die Rollen gewechselt. Kann man durchaus mal machen, spielt sich aber fast genauso wie »Wanted« und bietet daher eindeutig zu wenig Abwechslung. Ähnliches gilt auch für den neuen »Deathmatch«-Modus, in dem ein ganz bestimmtes Subjekt eliminiert werden muss. Ausnahmsweise steht hierbei aber kein Kompass zur Verfügung, das Opfer muss allein anhand optischer Merkmale ausgemacht werden. Gerade im Getümmel kann das zu gelegentlichen Frustrationen führen, wenn sich das Opfer partout nicht zeigen will.

Motivierend ist all das trotzdem, insbesondere wegen der Abstergo-Punkte, die man im Laufe der Spielzeit anhäuft, damit im Rang aufsteigt, neue Geheimnisse entdeckt und sich in Highscore-Listen verewigt. Das wird vermutlich auch der Hauptaspekt für viele Gamer sein, sich dem Mehrspieler-Part zu widmen. Denn aktuell gilt: Ein Mehrspieler-Meilenstein gelingt Ubisoft hiermit nicht – auch »Revelations« bleibt eben in erster Linie ein Solo-Abenteuer. Wohl aber eine höchst unterhaltsame Katz-und-Maus-Hatz mit nicht allzu hohem Anspruch, dafür mit umso mehr Action und Gaudi.

Sabine Vogel

Artefakt klauen und nichts wie weg – das ist die Essenz des neuen Modus »Artifact Assault«.



360 LIVE sagt...

Erst im Gesamtpaket mit der Solo-Kampagne ein richtig unterhaltsames Unterfangen, das alles sinnvoll HITPOTENZIAL abrundet.

8.5 von 10



THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

Schneereich, frostreich, geistreich.

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler |

Bethesda Game Studios

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

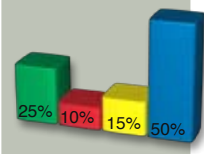
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fünfter Teil von Bethedas Rollenspiel-Saga, der den Spieler diesmal in den hohen Norden führt.

das ist drin

- Nordlichter
- Drachen
- Bodenschätze
- Entscheidungen



Dallas: Die Stadt im US-Bundesstaat Texas ist bekannt für ihre heißen Sommer und milden Winter, in denen kaum die 15-Grad-Marke unterschritten wird. Schnee gibt es hier extrem selten. Doch diesmal gibt es ihn, sogar jede Menge davon – und das im August! Denn auf der alljährlich stattfindenden Videospiel-Messe »Quakecon« bestaunt man im Rollenspiel-Giganten »The Elder Scrolls 5: Skyrim« schneebedeckte Gipfel, zugefrorene Tundren und winterweiße Pinienwälder. Hier streift man vorbei an vereisten Flüssen, lässt seinen Blick über wandernde Mammutherden schweifen und malt sich aus, was wohl hinter dem nächsten Hügel, auf dem nächsten Gipfel und in der nächsten Frosthöhle zu finden sein mag. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen der Marken »Dragon Age« und »Mass Effect« lässt »Skyrim« den Spieler sprichwörtlich von der Leine und erlaubt es ihm, ein Abenteuer alter Schule zu erleben: mit Freiheiten so grenzenlos wie das harsche Land im Norden des Kontinents Tamriel selbst.

HELD NACH MASS

Freie Wahl hat man beim leider viel zu kurzen Probespiel auf der Quakecon direkt zu Spielbeginn im Charakter-Baukasten. Hier kann man regelrecht Gott spielen, sich zum Beispiel einen Vertreter der reptilienartigen Argonier-Rasse erschaffen oder der katzenhaften Khajiit, einen Dunke elfen, Waldelfen oder

Ork. »Sims«-artig werden zunächst Gesichtszüge, Körperform und -größe angepasst, aber auch Details wie Lachfältchen, Wangenröte, Gesichtsbemalung und unterschiedlich gefärbte Augen dürfen den eigenen Recken zieren. Alles ausprobieren, mit den Attributen spielen – allein diese Funktion beschäftigt Genrekenner für Stunden. Aber so viel Zeit bleibt nicht, schließlich will man auch noch etwas von der offenen, als so unglaublich weitläufig angepriesenen Spielwelt sehen. Insgesamt soll die Provinz Skyrim in etwa so groß sein wie Cyrodiil aus »Oblivion«. Direkt nach der Charakter-Erschaffung wird man in dieser frühen Alpha-Version des Spiels ohne weitere Umwege in eine eisige Höhle katapultiert. Hier, in tiefster Wildnis, scheinen Wölfe und umherziehende Riesentrolle die einzige Zivilisation weit und breit zu sein.

Zur Story ist noch nicht allzu viel bekannt. Das Wesentliche in Kürze: Die längst ausgestorben geglaubten Drachen werden seit einiger Zeit vermehrt in der Provinz Skyrim gesichtet. Der Held, der als sogenanntes Drachenblut selbst die Seele eines Drachen besitzt, macht sich auf, die Hintergründe zu ihrer Wiederkehr genauer zu untersuchen. Abwarten, wie spektakulär das am Ende tatsächlich verpackt wird.

Einmal aus der Ego- oder Verfolgerperspektive aus dem nasskalten Untergrund geschält, empfängt den Helden eine fahle Wintersonne, die es kaum schafft,



Links den Feuerball-Zauber, rechts die Axt: Da kann das Wolfspack ruhig kommen!



Die Mimik der Figuren wirkt dank neuem Animationssystem deutlich lebendiger und menschlicher als noch in »Oblivion«.



Schutz vor Schneegestöber und eisigen Winden bieten klamme, dunkle Höhlen. Wobei: Schutz ist hier das falsche Wort...



Zwar wurden Pferde bislang nicht offiziell als Reittiere bestätigt, dieser Screenshot spricht aber eindeutig für die belastbaren Huftiere.

sich über die bergige Hügellandschaft zu erheben. Ein frostiger Wind weht, der die hohen, kahlen Nadelbäume nur wenig beeindruckt. Den Spieler – bedingt durch die umwerfende Weitsicht – dafür umso mehr. Vom Höhleneingang aus erstreckt sich der Blick bis hin zu fernen Gebirgen am Horizont, deren wattierte Dunstwolken mit ebenso fern scheinenden Turmspitzen spielen. Ja, richtig, Turmspitzen! Denn inmitten der harschen Gebirgslandschaft liegt das beschauliche Dörfchen Falkreath mit seinen imposanten rauen Steinbauten, die durch Regen, Nebel und dicke Wolkendecken noch immer wirken, als von Weitem erkennbar. Aber immerhin: Dort dürfte es Menschen geben! Also macht sich der Held auf die Reise, unwissend all der Gefahren und Geheimnisse, die auf seinem Weg lauern. Fest vorgegebene Routen? Gibt's hier nicht. Nur dein Wille ist die Grenze. Du entscheidest selbst, ob du vom Kiespfad abweichst und einen Abstecher ins düstere Kiefernwaldchen nebenan machen willst. Oder ob du diesem geheimnisvollen Flüstern aus der Höhle dort hinten

nachgibst und einen Blick hinein riskierst. Entdecken werden ihre wahre Freude an diesen Freiheiten haben – und dafür nicht selten auch belohnt. Zum Beispiel mit einer geheimnisvollen schwarzen Tür an einem eisigen Teich, ziemlich gut versteckt in einer kleinen Felsspalte. Was dahinterliegt? Eine gute Frage, deren Antwort nur die Tür selbst kennt. Die ist magisch, schimmert schwach und spricht mit einem wortlosen Flüstern zum Helden: »Kennst du die Musik des Lebens?« Sind es Trommeln? Menschliche Schreie? Ein Chorgesang? Was auch immer diese Tür verschlossen hält: Ist es nur halb so genial wie das Rätsel, das es dafür zu lösen gilt, hat es sich schon hundert Mal gelohnt. Bethesda weiß eben doch, wie man Spieler in eine atmende, lebendige Spielwelt hineinsaugt.

DER WEG IST DAS ZIEL

Natürlich verläuft der Weg nach Falkreath nicht gänzlich ohne Zwischenfälle. Die Mammuts, die behäbig ihre fellbesetzten Rüssel über den kalten Boden schleifen, sind nicht am Helden interessiert. Genauso wenig wie die zottigen Wolfsrudel und keulenschwingenden Riesentrolle, sofern man sie in Frieden lässt. Eine Gruppe Banditen zeigt schon mehr Interesse, insbesondere am recht gut gefüllten Münzbeutel. »Du hättest nicht herkommen sollen!« – Das habe ich mir auch gerade gedacht. Zum Glück sind die Waffen des Vertrauens schnell zur Hand: Schild links, Handaxt rechts und ordentlich auf die Zwölf geben. Aber halt, zuvor lieber noch ein bisschen Unheil aus der Ferne stiften: Pfeil und Bogen und ein angenehm wärmender Flammenball dezimieren

schon mal die Siegeschancen des Diebespacks. Kämpfe wie dieser fühlen sich in »Skyrim« noch immer sehr schwerfällig an. Man sieht den Schlägen und Blocks regelrecht an, wie viel Kraft und Wucht dahinter-

✖ Hexenstübchen

ALCHEMIE FÜR ANFÄNGER

Sich auf seiner langen Reise immer wieder Tränke bei Händlern und Alchemisten zu kaufen, reißt auf Dauer ein ganz schönes Loch in die Abenteuerkasse. Die Lösung des Dilemmas: selber machen! An Alchemie-Bänken lassen sich mit den entsprechenden Zutaten mächtige Elixiere brauen – vorausgesetzt, man weiß, was man da eigentlich tut. Aber Übung macht schließlich den Meister. Der Clou: Alle alchemistischen Zutaten wie Kräuter, Pilze und Pflanzenextrakte verfügen über mehrere Grundeigenschaften – zum Beispiel Frostschutz oder geringe Regeneration. Mixt man mindestens zwei Pflänzchen, die mindestens eine dieser Eigenschaften gemeinsam haben, glückt das Experiment in der Hexenküche und man erhält einen mehr oder minder nützlichen Trank. Zu Beginn sind die eher minder nützlich, sofern überhaupt etwas Vernünftiges beim Brauen herauskommt. Denn die Eigenschaften einer Zutat sind nicht direkt ersichtlich, sondern wollen erst mittels Ausprobiererei herausgefunden werden. Wie viele unterschiedliche Mittelchen man auf diese Weise herstellen kann? Eine gute Frage – und motivierend genug, um es selbst herauszufinden!

Dickes Drachenei oder dünner Drachending?



Erfrischend offene Spielwelt mit zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten, unzählige Gestaltungs-Optionen für die eigene Spielfigur, jede Menge Aufgaben abseits der Haupthandlungen, vielseitige Dialoge, spürbare Konsequenzen der eigenen Aktionen in der Spielwelt



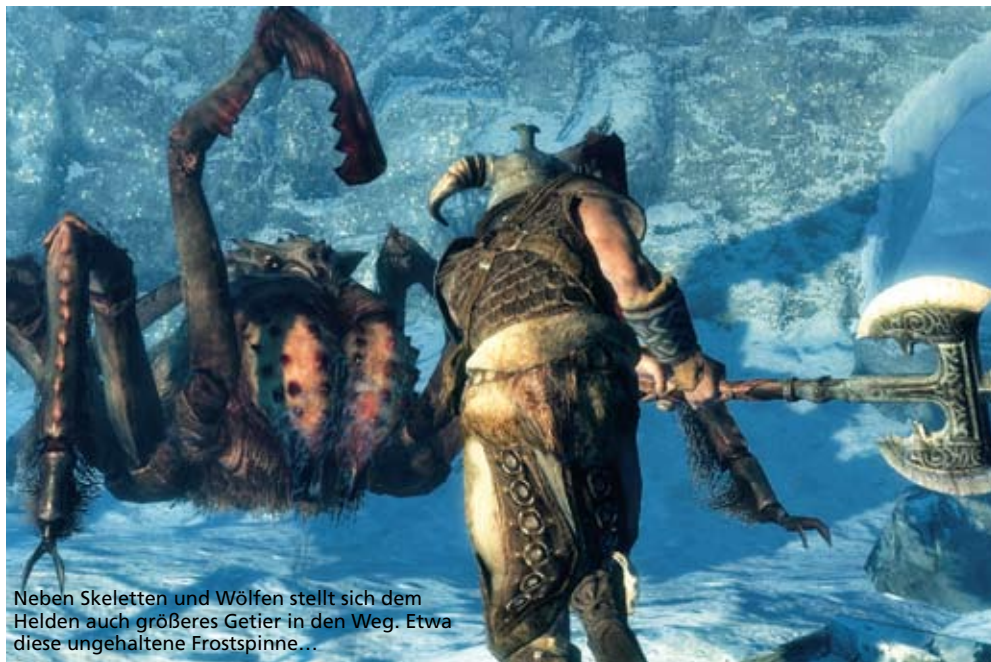
Für Anfänger etwas schwerfälliges Kampfsystem, Nebenquests wirken noch nicht sehr innovativ



✕ Wie im echten Leben

ALLES HAT KONSEQUENZEN

Manchmal hat man die Qual der Wahl: Töte ich diesen blöden Händler mit seinen Wucherpreisen jetzt und räume sein Lager leer? Oder lass ich ihm sein Leben in der Hoffnung, er hat vielleicht irgendwann ein unschlagbares Angebot für mich? Und was ist mit dieser alten Fettel in ihrem Hexenhäuschen? Stören mich ihre Warzen so sehr, dass ich sie mit einem Flammenzauber einäschern muss? Oder lass ich mich von ihr lieber in die Geheimnisse der Alchemie einweihen, weil ich allein keinen Plan habe, was ich gefahrlos kombinieren kann und bei welcher Mischung mir die Bude um die Ohren fliegt? »Skyrim« ist voll von solchen Entscheidungen. Einmal getroffen, ist es aber nicht gleich vorbei mit den Auswirkungen. Knüppelt man zum Beispiel die Banditen am Wegesrand nieder, könnte es sein, dass bald deren Gilde davon Wind kriegt und mächtig ungehalten darauf reagiert. Beseitigt man hingegen ein Wolfsrudel, das die Schafe eines Hirten reißt, erlangt man womöglich nicht nur dessen Dank, sondern auch den des Dorfes, das der Hirte regelmäßig mit Fleisch und Wolle beliefert. »Skyrim« strickt ein extrem dichtes Netz an Reaktionen und Konsequenzen auf Handlungen.



Neben Skeletten und Wölfen stellt sich dem Helden auch größeres Getier in den Weg. Etwa diese ungehaltene Frostspinne...

steckt. Mit den beinahe tänzelnden Gefechten eines »Dragon Age 2« hat das hier jedenfalls nicht viel am Eisenhelm. Auch das System für den obligatorischen Stufen-Anstieg ist weitaus komplexer, als man es heutzutage von einem Rollenspiel erwarten würde: Zunächst entscheidet man sich für die Verbesserung eines der drei Hauptattribute Gesundheit, Angriff und Widerstandskraft. Erst danach offenbart sich dem Spieler das volle Repertoire der Fähigkeitenbäume. Die Talentbereiche sind umfangreich ausbaubar, sei es der Umgang mit Zweihändern, das Knacken von Schlössern, Brauen von Tränken, das Schmiedehandwerk oder Taschendiebstahl. Das Zweihänder-Talent »Barbar« sorgt etwa dafür, dass man mit jeder Charakterstufe 20 Prozent mehr Schaden mit einer Zweihänder-Waffe anrichtet. Insgesamt 280 solcher Talente soll's im fertigen Spiel geben. Einfach unglaublich, in wie viele verschiedene Richtungen sich die eigene Figur entwickeln kann. Zusätzlich verbessern sich manche Talente aber auch automatisch. Wer etwa besonders oft sein Einhänder-Kurzschwert benutzt und sich mit selbstgemachten Speisen überm

Lagerfeuer den Wanst vollschlägt, verbessert auf Dauer die Fähigkeiten »Einhänder« und »Kochen«. Klasse, wenn am Ende so exquisite Delikatessen wie Mammutsteak an Apfelkohl-Eintopf dabei herauskommen. Und was man erst mit Schneebeere und Kratzdistel alles anstellen kann!

ALLES EINE WILLENSFRAGE

Natürlich gibt es in »Skyrim« auch Gehaltvolleres zu tun, als die weitläufigen Areale nach Kuriositäten abzugrasen – obwohl die insgesamt zwölf verschiedenen Bodenschätze durchaus zum Schürfen, Einschmelzen und Schmieden einladen. Der »Clairvoyance«-Zauberspruch hilft bei all der herrlichen Ablenkung, den Blick fürs Wesentliche nicht zu verlieren: Er zeigt den Weg zum nächsten Hauptziel mit einer leuchtenden Linie auf dem Boden. Hat man sich etwa an »Fable« orientiert? Da bedroht beispielsweise ein Frostries eine kleine Farm vor den Stadttoren, und ein altes Mütterchen will doch tatsächlich einen Drachen gesichtet haben. Zwar sind diese Missionen von ihrer Machart her nicht sonderlich einfallsreich, gerade die Gespräche mit ihren dutzenden Dialogoptionen fesseln aber so richtig vor den Bildschirm – und ihr Verlauf nimmt auch Einfluss auf das weitere Abenteuer. Wirst du eine Wache, die dich partout nicht in die Stadt lassen will, eher vermöbeln, mit Worten von der Wichtigkeit deines Besuches überzeugen oder mit ein paar funkelnden Münzen bestechen? Letztlich könnte der Spieler sogar die Bevölkerung von ganz Skyrim ausrotten, wenn ihm daran läge. Nur ein guter Rat vorweg: Allein mit ein

paar Pinien und Schneemännern ist's nur halb so lustig, ehrlich.

Im Prinzip hat »Skyrim« damit alles zu bieten, was ein gutes Rollenspiel ausmacht: unendliche Freiheiten und Entscheidungsmöglichkeiten, eine gigantische Spielwelt, dutzende Gestaltungs-Optionen für den eigenen Charakter und eine Optik, die dich selbst jetzt, in der Alpha-Version, aus den Rentiertiefeln bläst. Auch in puncto Spielzeit ist »Skyrim« ganz vorne mit dabei. Denn neben den fünf großen Städten in der Provinz und den 150 handgebauten Dungeons im Umland gibt es ja noch über 500 individuelle Aktivitäten zu erledigen, über 300 Bücher zu finden und gefühlte dröfltausend Haupt-, Neben- und Zusatzmissionen zu absolvieren. Damit dürfte dich »Skyrim« so lange an den Controller fesseln, bis im März 2012 »Mass Effect 3« erscheint. Und auch das könnte trotz aller Grafik- und Effektwelt im Langzeitvergleich zum Drachen-, Schnee- und Eiseskälte-Epos ziemlich alt aussehen.

Sabine Vogel

Und außerdem?

■ Reines Solo-Abenteuer ■ Selbstverständlich wird's Erfolge geben, die sind aber noch in geheimen Verliesen untergebracht ■ Kommt auch in einer Sammler-Edition mit Landkarte, Briefbeschwerer im Drachenlook, Artbook und DVD für stolze 150 Euro ■ Download-Inhalte wurden von Direktor Todd Howard bereits bestätigt, allerdings soll es insgesamt deutlich weniger, dafür umso umfangreichere Zusatz-Missionen geben als beispielsweise in »Fallout 3«

360LIVE sagt...

Nimmt die bewährte »Elder Scrolls«-Formel, das Beste aus »Oblivion« und fügt neue, coole Inhalte HIPPOTENZIAL hinzu. Eine Rollenspiel-Schneide, die dich wegsäbelt.

8.5 von 10

**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

DARK SOULS

Wofür würdest du sterben?

Das Ende der Welt ist nahe, die erzürnten Götter sind dem Geschlechte der Menschen nicht mehr wohlgesonnen. Die ewige Dunkelheit hat sich über die Lande von Lordran gelegt. Schlimmer noch: Der Fluch der Untoten beraubt Unschuldige ihrer Seelen. Nur die ewige Flamme des Lebens vermag die Gepeinigten zu befreien und das Fortbestehen dieser Welt zu sichern. Also ziehe in den schier aussichtslosen Kampf, tapferer Recke. Begib dich auf eine Pilgerreise, um als unsere vielleicht letzte Hoffnung die Flamme zu finden.

Unzählige Helden haben sich bereits daran versucht, der Dunkelheit Einhalt zu gebieten. Barbaren,

Ritter, Hexer, Jäger, Wanderer, Krieger, Diebe; ja sogar Kleriker, Banditen und Feuermagier – sie alle haben kläglich versagt. Ihre verwesenen Leichen? Du wirst sie überall am Wegesrand finden. Lass dich davon nicht entmutigen, Fremder. Stirbst du, wird deine Seele auferstehen. So kannst du dein Abenteuer stets fortführen und später mit der seltenen Kostbarkeit der »Menschlichkeit« zu deiner sterblichen Form zurückkehren. Außerdem hast du eine ganz besondere Gabe: Du kannst Blutlachen lesen und somit die letzten Sekunden im Leben eines Verstorbenen sehen, um Fallen und Feinde im Voraus zu entdecken und dem Tod künftig von der Sichel zu springen.

Komm, setz dich näher zu mir ans Lagerfeuer, Weltenretter. Du weißt ja, hier kannst du dich regenerieren und deine Attribute verbessern. Solche Lagerfeuer bieten dir Schutz und helfen dir, nach herben Rückschlägen wieder frisch durchzustarten. Meine alten Augen sind nicht mehr die besten, aber du bist seit Jahren auf Wandschaft, richtig? Also bist du wahrscheinlich geübt im Umgang mit Schild und Krummsäbel. Was, du hast bereits die Schlachten aus der »Demon's Souls«-Ära überlebt? Dann weißt du sicherlich, was dich erwartet. Ein steiniger Pfad,



Riesige Monstrositäten, gemeine Fallen und ein Schwierigkeitsgrad, der selbst Rollenspiel-Veteranen erzittern lässt – nur wer Nerven aus Stahl, Können und viel Geduld mitbringt, wird hier erfolgreich sein!

Mutiger Weltenretter oder verlorene Seele?

-  Brillant-düstere Atmosphäre, eingängige Steuerung, hervorragendes Level-Design, euphorisches Gefühl nach dem Sieg über einen Bossgegner...
-  ...das schnell dem ständigen Unbehagen des Versagens weicht, oft frustrierend schwer, Grafik kaum besser als beim Vorgänger

kurz&knapp

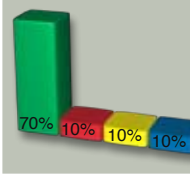
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
From Software
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein Rollenspiel so schwer wie das Gewicht von tausend Leichnamen. Und genauso unbarmherzig.

das ist drin

-  Versagen
-  Todesfurcht
-  Überlebenskampf
-  Erlösung





1

*** Gesichter des Todes****WIE WILLST DU HEUTE STERBEN?**

Bei der ausführlichen Anspiel-Session von »Dark Souls« wird eines sofort klar: Wie schon im 2009 erschienenen Playstation-3-Vorgänger »Demon's Souls« ist Sterben im Minutentakt angesagt. Trauriges Fazit: In rund fünf Stunden darf ich meinen tapferen Krieger insgesamt 16 Mal zu Grabe tragen – und das, obwohl ich schon mit dem ersten Teil vertraut bin. Die Todesursachen: zwei Stürze in den Abgrund, ein Mal von einem Skelett mittels Speer durchbohrt, drei Mal abgestochen, zwei Mal schwarzen Rittern in die Klinge gerannt, ein Mal Bekanntschaft mit einem brennenden Fass gemacht, kurz darauf mit einem Dämonen sowie fünf Mal mit einem Drachen sowie mit einem Gargoyle.

2

*** Ruhe dich aus, Fremder,...****...DU WIRST ES NÖTIG HABEN**

1 Man mag es kaum glauben, aber das Land Lordran kann auch richtig idyllisch sein – wäre da nicht der schwer gepanzerte und überraschend flinke Skelett-Rapier-Kämpfer. Eigentlich ein Standardgegner, der dem Spieler im Kampf aber trotzdem gehörig Konzentration und Geschick abverlangt.

2 Möglichkeiten zur Ruhe zu kommen gibt es nur wenige. Eine davon bietet sich bei Waffen- und Rüstungsschmied Andre von Astora. Im Tausch gegen reichlich Seelenpunkte bietet er beispielsweise Reparaturen und Verbesserungen der Ausrüstung an.

3 Lagerfeuer ersetzen die Nexus-Zwischenwelt aus »Demon's Souls«. Hier kann der Spieler Gesundheit regenerieren, Heiltränke auffüllen und seine Attribute verbessern. Außerdem dienen sie als Rücksetzpunkte in Dungeons.

3



bei dem das Verderben an jeder Ecke lauert. Blocken, parieren, ausweichen: Im Kampf gegen die Kreaturen in dieser Gegend ist vor allem das Timing entscheidend! Aber sei versichert: Nie gesehene Bestien werden dich zur Verzweiflung treiben – auch wenn du vielleicht meinst, den übermütigen Jungspunden da draußen einen Schrittmarsch zu sein. Denke einfach immer daran, dein Schild hoch zu halten und schwere Schläge nur auszuführen, wenn du eine Lücke in der Abwehr eines Monsters erhaschst. Und vergiss ja nicht die Konterschläge, die nur erfolgreich sind, wenn du dein Schild in der letzten Sekunde eines gegnerischen Angriffs hochreißt, um den Widersacher zu betäuben. Auch Weglaufen ist keine Schande. Erhole dich von den Strapazen des Kampfes und fülle deine Aktionsleiste

– und dann tritt der höllischen Ausgeburt, die sich dir in den Weg gestellt hat, erneut gegenüber. Du wirst es schaffen, ich vertraue auf dich. Ja, Fremder, schon im Untoten-Verlies, dem Ausgangsort deiner Odyssee, erwartet dich das personifizierte Grauen. Ein geflügelter Dämon, mehrere Meter hoch und genauso breit, dahört und mit einer grässlichen Fratze voller messerscharfer Zähne. In seinen riesigen Pranken führt er eine Art Kriegshammer, der dich mit nur zwei Schlägen zu blutigem Brei verarbeiten kann. Und ob du es glaubst oder nicht: Später wirst du auf weitaus größere und bösartigeren Kreaturen stoßen. Dieser Weg mag wahrlich kein leichter sein. Beschreitest du ihn aber bis zuletzt, wird es dein Seelenheil umso mehr erquickern. Darum trainiere pausenlos und sammle genügend Erfahrung, um dich für alle Eventualitäten zu rüsten, Wanderer. Klapprige Skelette können dir dann genauso wenig etwas anhaben wie verfluchte Baumwesen, niederträchtige Dämonen und diese feuerspeienden Drachentiere. Wieder Zweifel? Dann verbünde dich in der »Live«-Sphäre mit bis zu drei Gleichgesinnten, die dich auf deiner rund 40-stündigen Reise durch verfallene Burgen, dunkle Wälder und heruntergekommene Kerkeranlagen begleiten. Auch kannst du durch Betreten der Sphäre anderen Abenteurern magische Notizen überall in Lordran

hinterlassen – und sie damit vor dem Verderben schützen. Oder sie in die Irre führen. Die Entscheidung liegt bei dir! Du sagst, das alles ist nicht neu für dich? Klar, noch immer wirst du das makabere Kriegsgetöse in deinen Ohren vernehmen. Optisch ist die Gegend hier ebenfalls nur wenig opulenter als die aus deinem vorherigen Abenteuer. Was aber nichts an der einmaligen Herausforderung ändert, die dich erwartet. Größer, abwechslungsreicher, epischer – wenn du deine Reise zu Ende bringst, wird man dir das noch über Generationen hinweg danken! Traust du dir das aber nicht zu, dann begib dich lieber schnell zurück ins Königreich »Fable«, denn dort sind Frischlinge und Angsthasen besser aufgehoben. Möge die immerwährende Flamme dich beschützen!

Markus Würstle**Und außerdem?**

- Vier-Spieler-Koop- und Versus-Modi werden unterstützt
- Veteranen des Playstation-exklusiven »Demon's Souls« finden sich sofort zurecht
- 41 Erfolge, viele davon fürs Finden von Waffen und Erreichen von Spielabschnitten; der Rest? Genauso gut unter Verschluss wie die spärlich verteilten Schatztruhen
- Mit Extras prall gefüllte Limited Edition aktuell genauso teuer wie das normale Spiel

360 LIVE sagt...

Genre-Fans werden's lieben! Heißer Anwärter auf das härteste und gleichsam befriedigendste Rollenspiel
HITPOTENZIAL des Jahres.

8.5 von 10

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

BATMAN ARKHAM CITY

Endlich angespielt:
360 Live tobt sich
mit der Xbox-360-
Version aus.



In die Haut eingepflanzte Schläuche pumpen Bösewicht Bane ständig mit Testosteron voll. Ob er seine geballte Kraft schlussendlich im Auftrag von Pinguin oder Joker einsetzt, ist noch unklar.

Und außerdem?

- Reiner Einzelkämpfer-Wahnsinn ■ ...dafür aber mit einem Herausforderungs-Modus für zusätzliche Langzeitmotivation
- Download-Inhalte sind nicht bestätigt, aber mehr als wahrscheinlich ■ Erfolge wohl fürs Abschließen einzelner Story-Abschnitte, aber auch fürs Bestehen von Nebenmissionen
- Alle Details zur Sammler-Edition im Kaufberater in dieser Ausgabe ■ USK-16-Freigabe nicht unwahrscheinlich, da praktisch kein Blut fließt

**ERSTMALS
ANGESPIELT!
NEUE GAMEPLAY-
DETAILS!
TAUFRISCHE
BILDER!**

Fledermaus oder Flughörnchen?

- +** Fantastische Grafik, stimmungsvolle Kulissen, lebendige Welt; sachte, aber wirkungsvolle Änderungen gegenüber dem Vorgängerspiel; zackige und sehr eingängige Steuerung
- Texturen stellenweise etwas matschig

kurz&knapp

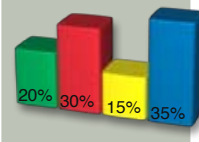
Hersteller |
WB Games
Entwickler |
Rocksteady Studios
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der dunkle Ritter macht ein Ghetto voller Irrer zu seinem Spielplatz und räumt auf.

das ist drin

- Segelflug
- Dresche
- Scheißwetter
- Verrückte





3

* Stilsicher, oder?

DER BLAUE RITTER

Zu Download-Inhalten für »Arkham City« halten sich die Entwickler bedeckt. Auch ob's nach Erscheinen ein Kostüm-Paket gibt, wird weder bestätigt noch dementiert. Fünf alternative Outfits für den dunklen Ritter sind aber sicher. Das »The Dark Knight Returns«-Kostüm aus dem Comic von Frank Miller wird Teil der Collector's Edition sein. Dazu gibt's für Vorbesteller bei verschiedenen Händlern noch das schnittige Batman-of-the-Future-, das finstere Earth-One-, das 70er-Jahre-Retro- und das comichaftes Animated-Kostüm. Welcher Version von welchem Händler welches Kostüm-Paket beiliegen wird, ist aber noch nicht bekannt.

1



* Fledermaus-Taktik

DIE WELT VON ARKHAM CITY

1 Nur selten wird der Spieler in »Arkham City« einfach durch die Straßen laufen. Häufiger und viel schneller geht's über die Dächer und durch die Luft. Vorteil: In Kämpfen hat man stets das Überraschungsmoment und kann von hoch oben auf einen Feindpulk hinabstürzen oder aus dem Nichts den Baterang gen Verbrecherbirne schleudern.

2 In der Giganto-Irrenanstalt verlaufen? Kein Problem. Das in den Himmel projizierte Batman-Symbol dient als Orientierungspunkt. Der nicht zu übersehende Lichtfleck schwebt stets über der nächsten relevanten Story-Mission. Brillante Idee!

3 Noch immer mögen die Entwickler nicht alle auftretenden Super-Fieslinge beim Namen nennen. Bestätigt wurde zuletzt beispielsweise der Zombie Solomon Grundy. Black Mask und Mr. Freeze könnten als Nächste enthüllt werden, tippt 360 Live.

2



drücken und dann den Enterhaken lösen. Schon gleitest du weiter über das Gebiet der Park Row hinweg. Das kriminelle Pack in den Straßen kriegt den Leise-Flieger dabei in der Regel gar nicht mit, sondern geht seinen zwielichtigen Geschäften nach. »Du kannst eigentlich die ganze Zeit umherfliegen, ohne den Boden zu berühren; kannst von einem Ende des Viertels zum anderen gleiten«, erklärt Sarah. Jedenfalls theoretisch. Denn wenig später prallt der maskierte Flattermann dann doch gegen eine transparente Wand auf der nur »Sperrgebiet«, steht. Wie's aussieht, ist nur ein kleines Stück der offenen Welt in der Vorschauversion enthalten. Jedoch genug, um einen ausgezeichneten So-fühlt-sich-das-an-Eindruck zu erhalten.

Ergebnis: Vieles, ja sehr vieles spielt sich wie in »Arkham Asylum«. Das Heranpirschen an Gegner, um sie heimtückisch auszuknocken. Das schnelle Umherspringen in Räumen mit dem Enterhaken. Und auch die grandiosen Kämpfe. Letztere wurden jedoch vielerorts spürbar aufgeböhrt. So vollführt Batman nun deutlich mehr weit abwechslungsreichere Attacken. Wirft Schlägertypen umher, tritt sie von sich, rammt ihre Schädel aneinander – oder schleudert sie Kopf voran gegen Wände, Türen und

Laternenpfosten. Extrem befriedigend auch die mit der Y-Taste eingeleiteten Konter: Beispielsweise packt Batman einen anrennenden Prügelnaben, entreißt ihm seinen Baseballschläger und zimmert ihm das Teil mitten ins Gebiss. Wahnsinn, wie's hier abgeht! Ist jedoch nicht verwunderlich, schließ hier startet Batman mit allen Ausrüstungen und Fähigkeiten durch, die er am Ende von »Arkham Asylum« sein Eigen nennt. »Die wollten wir den Spielern nicht einfach wegnehmen. Das wäre außerdem unlogisch«, erklärt Sarah. Und neue Fähigkeiten? »Klar wird's die geben«, entgegnet sie. »Neue Kampftechniken, neue Gadgets, Verbesserungen für bestehende Gadgets – das wird Fans umhauen«, verspricht die Community-Managerin. Aktiv ausprobieren kann man in der Anspielfassung leider nichts davon. Wohl aber einen Blick auf ein neues Rätsel werfen...

Aufgabe: Im Gefängnis der Irrenanstalt eine Zellentür öffnen. Problem: Der dafür nötige Schalter verbirgt sich hinter einem hohen Gitter – durch das zu allem Übel Zehntausende Volt Starkstrom fließen. Lösung: Batmans ferngesteuerter Bumerang. Erst wer den per Analogstick durch das zuckende Kabelgewirr ein Stockwerk darüber, dann die Treppe hinunter, um eine Kurve und direkt auf den Schalter manövriert,

hat eine Chance. Knifflig und nur eine von vielen spannenden Herausforderungen dieser Art.

Faszinierend auch die Kleinigkeiten, die die Macher überall für Batman-Fans verstecken. Wie etwa Julian Gregory Day, bekannt als der Calendar Man, der einsam und isoliert in einer Zelle fest sitzt. Der mehrfache Mörder ist besessen von Kalendern, Daten und Zahlen. Und so wird er dem Spieler, kommt er ihn an echten Feiertagen in seiner Zelle besuchen, von seinen Taten berichten, die er an eben diesem Tag beging. Schaurig schön und ein weiterer Beleg dafür, dass »Arkham City« einfach funktioniert und nur so strotzt vor grandiosen Ideen. Schon jetzt uneingeschränkt vorbestellenswert!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Finsteres Epos um den Rächer Batman, der im Irren-Gefängnis von Gotham mal so richtig aufräumt.
HITPOTENZIAL Hat das Zeug zum Spiel des Jahres.

9.0 von 10

Erhältlich | 1. September 2011 | Status | 100% komplett

DRIVER SAN FRANCISCO

Mit 330 Sachen durch den Großstadt-Dschungel.

Charles Jericho ist Polizistenmörder, Gangsterboss und der Mann, der Protagonist John Tanner einst in den Rücken schoss. Nun sitzt er im Gefängnis in San Francisco und wartet auf seine Verhandlung. Es kommt, wie es kommen muss: Bei seiner Überführung zur Gerichtsverhandlung schafft Jericho es, sich zu befreien und die Kontrolle über den gepanzerten Wagen an sich zu reißen. Der langjährige Polizist und Ex-Rennfahrer Tanner nimmt jedoch sofort Jerichos Verfolgung auf. Die Fahrte verliert sich in einer heruntergekommenen Großstadt-Gasse. Mist, eine Falle! Jericho hat Tanner ausgetrickst, verfolgt den Cop nun durch die schmale Passage. Der schwere Transporter schiebt Tanners gelben Dodge Challenger vor sich her, als sei dieser ein kleines Bobby-Car. Mitten auf eine Kreuzung; ein lauter Knall; zersplitterndes Glas... Jericho verschwindet. Cop Tanner dagegen überlebt den Unfall – knapp. Fortan liegt er im Koma. Die weitere Geschichte? Sie spielt sich komplett im Koma-Traum des Polizisten ab. Weshalb der Ex-Rennfahrer mit seinen Gedanken jetzt auch die Kontrolle über Menschen in anderen Autos übernehmen und dabei deren Wagen steuern kann. Ja, die Geschichte ist

hanebüchen. Und trotzdem: So seltsam erklärt das »Shiften« zwischen Autos auch sein mag, so hat es doch seine Daseinsberechtigung. Als Spielmechanik, die überraschend gut funktioniert und viel Abwechslung ins ansonsten typisch arcadelastige Renn-Gameplay bringt. Bereit zum Shiften?

Etwas später: Tanner sitzt in einem Polizei-SUV. Ihm bleiben gerade mal zwei Minuten, um einen Sprengstoff-Experten zu einer tickenden 100-Kilo-Bombe zu kutschieren. Also Gaspedal durchgedrückt und den Kollegen der rasenden Eskorte hinterhergeflitzt – quer durch Amerikas bekannteste Westküstenmetropole. Die qualmenden Reifen verlieren durch vereinzelte Bodenwellen immer wieder die Haftung. Echt filmreif, was hier abgeht! Und dabei steuert sich das Ganze auch noch genau so, wie sich ein Rennspiel anfühlen muss: butterweich, ausdifferenziert, griffig. Der SUV sieht nach der rasanten Fahrt nicht sonderlich frisch aus, dafür hat Tanner es gerade noch geschafft. Und erhascht einen Blick auf ein verdächtiges, flüchtendes Auto. Das muss der Bombenleger sein!

Nicht nur Tanners Auto schaltet schnell, und so shiftet der komatöse Tagträumer geistesgegenwärtig



Das Schadensmodell von »Driver San Francisco« ist vorhanden, aber nicht sonderlich ausführlich. Über ein paar Kratzer, abstehende Spoiler oder verbeulte Motorhauben geht es nicht hinaus.

kurz&knapp

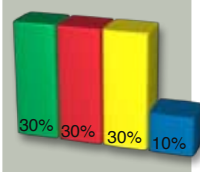
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Reflections
Genre | Arcade-Racer
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fetziger Arcade-Racer mit durchgeknallter Story, aber überraschend stimmigem Gameplay.

das ist drin

- Qualmende Auspuffe
- Rauchende Motoren
- Quietschende Reifen
- Schmerzhafte Schädelschmerzen



Traumauto oder Seifenkiste?

- +** Stets flüssige Spieldarstellung – auch im Splitscreen-Modus, viele Mehrspieler-Modi, hübsche Kulissen und belebte Straßen, »Shift«-Gameplay bringt Abwechslung ins Spiel, gutes Fahrgefühl, cooler Soundtrack, meist kurze Ladezeiten, gute Einführungsmission
- Immer wieder auftretender Zeilenversatz, Story wirkt lahm und aufgesetzt, deutsche Synchro ab und an unpassend, »Uplay Passport« gängelt Gebrauchtkauf

Das Spiel in Zahlen

Etwa 8 Stunden Spielzeit, die sich durch Erledigen von Nebenmissionen und im Mehrspieler-Modus mindestens verdreifacht, 130 lizenzierte Wagen, 5 Renn-Perspektiven, 3 Steuerungs-Voreinstellungen, 32 Herausforderungen, 30-Sekunden-Clips auf die »Driver«-Internetseite hochladbar, 9 Splitscreen- und 10 Online-Modi, 205500 ist die Insassennummer von Charles Jericho; zu Beginn belebt ein 250-Volt-Defibrillator Polizist Tanner wieder, dessen Puls auf dem Weg ins Krankenhaus bei über 20 Schlägen pro Minute gehalten werden muss.



1

*** Dynamisches Chaos****DIE MEHRSPIELER-MODI**

Die Mehrspieler-Modi sind abwechslungsreich und bringen gehörig Pepp ins Spiel. Unter anderem an Bord: »Fahne erobern«, ein Modus, den Shooter-Spieler direkt als »Flaggenklau« identifizieren. »Blitz«, bei dem eine gegnerische Basis angegriffen und die eigene verteidigt werden muss. »Fangen«, das dem guten alten gleichnamigen Kinderspiel nachempfunden ist. Aber auch klassische Modi wie normale Wettrennen oder das Abfahren von Kontrollpunkten sorgen für regelmäßige Speedkicks. In manchen dieser Modi ist sogar das Shiften zwischen Fahrzeugen möglich, was jede Menge Chaos und Dynamik mit sich bringt.

2

*** Rasen wie im Film****NICHTS KANN SCHÖNER SEIN**

1 Als Vorlage für die »Driver«-Serie fungieren seit jeher typische Raser-Filme, etwa der 1968 erschienene Kult-Klassiker »Bullitt« mit Steve McQueen. In diesem erlebt der Zuschauer eine der längsten und berühmtesten Auto-Verfolgungsjagden der Filmgeschichte.

2 Auch in »Driver San Francisco« ist das nicht anders. Das ganze Spiel wirkt sehr cineastisch, von der Inszenierung bis hin zum Aufbau der Geschichte. Es erinnert den Spieler in Rückblenden zwischen den Kapiteln sogar daran, was bisher geschah – nicht unähnlich vielen TV-Serien.

3 Mit der für 10.000 Willenskraft-Punkte freischaltbaren »Thrill-Kamera« gibt's sogar eine eigene Kameraeinstellung, die Verfolgungsjagden besonders rasant in Szene setzt. Nicht sonderlich praktisch oder übersichtlich, aber verdammt cool!

3



in einen Streifenwagen nahe dem Verdächtigen. Es entbrennt eine wilde Hatz. Nur wie soll er den Verrückten stoppen? Ganz einfach: Entweder zündet der Cop nun sein Nitro-Upgrade und knallt dem Flüchtenden voll auf den Heckspoiler oder er benutzt das besonders viel Schaden verursachende Rammen-Upgrade. Rums! Lack splittert, der Fluchtwagen schlittert aus der Spur. Der Typ denkt allerdings immer noch nicht ans Anhalten, darum greift Tanner zu extremen Mitteln. Er shifft kurzerhand in den 100 Meter entfernten Gegenverkehr, reißt das Steuer eines Linienbusses nach links und zementiert damit die komplette Front des Fluchtwagens: Totalschaden! Dafür ist der geistesranke Flüchtling gestoppt. So macht Rasen Spaß!

Nun aber erst einmal die Stadt erkunden. Im Laufe

der Geschichte schaltet der Spieler insgesamt 330 Kilometer Straße frei, die sich nahe am Vorbild des realen San Francisco orientieren. Frisco-Kenner werden sich sofort in der schön modellierten Szenerie zurechtfinden. Die charakteristischen Hügel, die Golden Gate Bridge, die Lombard Street, die Transamerica Pyramid – alles erstrahlt in recht detaillierter, farbenprächtiger Optik. In den Straßen wimmelt es nur so von Passanten und 130 verschiedenen, lizenzierten Autotypen. Darunter Reisfresser wie der Nissan 370z, Krautschlucken wie das Audi TT RS Coupé, Spaghettischüsseln wie der Alfa Romeo 159 TI und natürlich Hamburgerbräter wie der Dodge Charger SRT8. Manche Motoren klingen etwas flach, doch der abwechslungsreiche, vor allem von Funk und Rock beeinflusste Soundtrack macht dieses Manko wieder wett. Auch die restliche Geräuschkulisse gibt sich keine Blöße. Technisch weniger schön: häufig auftretender Zeilenversatz.

Absolviert man viele der Dutzenden Stadtmissionen, Stunts und Herausforderungen, dauert's 12 bis 15 Stunden, bis der Abspann über den Bildschirm scrollt. Darunter so einfache Übungen wie 50 Meter erfolgreich driften oder 800 Meter in 45 Sekunden zurücklegen. Aber auch Herausforderungen wie die Verteidigung eines Gefängnistransporters

oder die Aufgabe, 20 Sekunden lang bei extrem dichtem Gegenverkehr nicht langsamer als 110 km/h zu fahren. Kurzum: Für Abwechslung ist gesorgt. Besonders sehenswerte Fahrmanöver sowie das Beenden obiger Aufgaben spülen zudem Willenskraft-Punkte aufs Konto, mit denen du in Werkstätten neue Wagen kaufst und Upgrades anflanschst, was der konstanten Motivationskurve ebenfalls zugutekommt.

Übrigens: Dieser Artikel basiert auf der fertigen, komplett durchgespielten Testversion. Da ein Sperrvermerk eine Test-Veröffentlichung aber erst nach dem 1. September vorsieht, gibt's nur eine Preview. Schade, hätte der Test doch definitiv einen Kauf- und Online-Tipp abgeräumt. Endgültige Note zum 1. September auf www.360-live.de.

Markus Würstle

Und außerdem?

- 50 Erfolge, darunter »Benzinbirne«: Kaufe alle Fahrzeuge aus der Werkstatt« und »Shift happens«: shifte 1.000 Mal
- USK-Freigabe ab 12 Jahren; stereoskopisches 3D und Kinect werden nicht unterstützt
- Ubisofts erstes Spiel mit »Uplay Passport«, einem Online-Pass, der zum Freischalten des Online-Modus und einiger Herausforderungen benötigt wird; wurde er bereits eingelöst, muss er für zehn Euro nachgekauft werden
- Demo auf dem Marktplatz erhältlich

360 LIVE sagt...

Arcadiger Fun-Racer, der mit seiner kinoreifen Präsentation gehörig Laune macht. Schade nur, HITPOTENZIAL dass die Story so eine lahme Ente ist...

8.0 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2012 | Status | 65% komplett



kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

Square Enix

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Direkter Nachfolger des Gemüterspaltenden Japano-Rollenspiels mit vielen kleinen, aber tief greifenden Neuerungen.

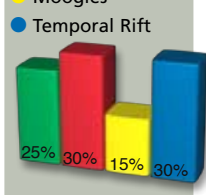
das ist drin

- Porzellan-gesichter

- Hip-Hop

- Moogles

- Temporal Rift



FINAL FANTASY 13-2

Für die einen ein Meilenstein des Rollenspiel-Genres, für die anderen der wohl schlechteste Teil der »Final Fantasy«-Reihe: »Final Fantasy 13« trieb seinerzeit einen Keil durch die Spielerschaft – und bekommt jetzt eine Fortsetzung...

Vor acht Jahren ist es schon einmal passiert: Ein Ableger der eigentlich stets in sich abgeschlossenen »Final Fantasy«-Reihe bekommt einen Nachfolger. Damals war's »Final Fantasy 10-2« auf der Playstation 2. Jetzt traut sich Hersteller Square Enix erneut und bringt mit »Final Fantasy 13-2« die Fortsetzung des wohl umstrittensten Teils der Rollenspiel-Serie. Warum, wo doch die Story am Ende von Teil 13 ziemlich abgeschlossen scheint? Vermutlich hängt die Fortsetzung unter anderem mit der harschen Kritik an Teil 13 zusammen, nach der Square den Fans beweisen will, dass sie es noch immer draufhaben. Und tatsächlich: Nach den ersten paar spielbaren Missionen scheinen die Entwickler die Negativpunkte des Vorgängers weitestgehend ausgemerzt zu haben. Weitestgehend, weil eine Verschlimmbesserung sich direkt zu Spielbeginn in den Gehörgang bohrt: Die klassische Fantasy-Musik mit Flöten- und Klavierklängen musste fragwürdigem Japano-Hip-Hop-Rap-Gedudel weichen. Warum in aller Welt? Denn eines sei an dieser Stelle mal gesagt: Das ist definitiv nicht cool...

GUTES TEAM

Zeitlich setzt »13-2« einige Jahre nach dem Ende von Teil 13 ein. Noch nicht gespielt? Dann bitte nachholen, denn nur mit Vorkenntnissen findet man sich so richtig zurecht. Die Welt, wie man sie kennt, wurde beinahe vollständig zerstört. Nur langsam wachsen neue Städte aus dem Boden. Seit diesen Ereignissen ist Lightning, die taffe Lady mit den pinken Haaren, wie vom Erdboden verschluckt. Deshalb tritt diesmal ihre kleine Schwester Serah auf den Plan und macht sich daran, das verschollene Familienmitglied zu finden. Draufgänger Snow, Heulsuse Hope und weitere alte Bekannte sollen zwar kurze Auftritte haben, aber keine Hauptrollen mehr spielen. Stattdessen setzt Square auf den Charme neuer Heldenfiguren wie Schwertkämpfer Noel, der Serah entschlossen zur Seite steht und vom Spieler aus der Verfolgerperspektive gelenkt wird. Woher der braunhaarige Jungspund mit den Rockhosen kommt und was ihm daran liegt, eine ihm unbekannte Person zu finden, bleibt aktuell jedoch noch ein großes Mysterium. Bis das gelüftet wird, sollen rund 40



Die Ruhe vor dem Sturm:
Noch liegt Atlas' Arm
friedlich in Ketten...

*** Kupopopo!****DER MOOGLE, DEIN FREUND UND BOGEN**

Was hat »Final Fantasy 13« so richtig gefehlt? Natürlich ein Maskottchen... oder etwa nicht? Wie dem auch sei, »Final Fantasy 13-2« hat eines. Und zwar einen dieser fliegenden Teddybären mit der roten Puschelantenne auf dem Kopf und der Knollnase im Gesicht, die ständig nur »Kupo« rufen: einen Moogle. Eines der Viecher, die bisher nur fürs Speichern zuständig waren, befindet sich nun also in Gesellschaft von Serah und Noel. Immerhin: Ein bisschen mehr als nur den Spielstand zu sichern kann es dann doch. Der Moogle verwandelt sich zum Beispiel in Serahs Waffen – wahlweise einen Bogen oder ein Kurzschwert. Außerdem spürt er versteckte Schätze auf, die er mit lauten »Kupopopo«-Rufen und einer wild blinkenden Puschelantenne signalisiert. Nur in vermeintlich ernstesten Momenten kann so eine quietschende Knuddelkugel die Stimmung schon mal ruinieren. Abwarten, was die Entwickler sich diesbezüglich noch einfallen lassen.

Stunden Spielzeit nur für die Hauptstory verstreichen. Noch mal das Gleiche darf in zahlreiche große und kleine Nebenmissionen investiert werden, die überall in der Spielwelt verteilte Auftraggeber bereithalten. Apropos Spielwelt: Schon die ersten Schritte in einer Stadt nahe den Bresha-Ruinen zeigen, dass es längst nicht mehr so beengt zugeht wie im Vorgängerspiel. Zwar ist die Welt hier nicht komplett offen und frei zugänglich, besteht aber immerhin aus deutlich weiteren sowie verzweigten Schläuchen, Gängen und Höhlen. »Final Fantasy«-typisch entlockt dir die Grafik dabei immer wieder staunende Ahs und Ohs. Die gepflasterten Straßen mit ihren Treppchen und Gassen sind gefüllt mit Leben, gesäumt von Händlern mit bunten Hütten, Regen schlägt in plastischen Tropfen auf die Kamera und Pfützen schimmern im fahlen Licht der Sonne. Großartig, da streunt man doch gerne ein bisschen umher! Was allerdings keine ganz ungefährliche Angelegenheit ist, wie sich schnell herausstellen wird...

EINE FAUST OHNE NAMEN

Als Serah und Noel bei den Bresha-Ruinen ankommen, werden sie von einem gigantischen, scheinbar

körperlosen Arm angegriffen. Er stäubt mit seiner Faust Menschenmassen auseinander, zerschlägt Gebäude und stampft Bäume in den Boden als wären sie aus Papier. Erst nach etlichen Minuten des Ausharrens schlägt ihn eine Gruppe Kampffjets mit Raketenfeuer zurück. Aufatmen? Fehlangeize. Denn der Arm hat auch einen Besitzer. Der heißt Atlas, ist eine mies gelaunte Kriegsmaschine aus längst vergangenen Tagen und bereit zu zerstörerischen Schandtaten. Klares Ziel dieser ersten Anspielmission: Atlas finden und unschädlich machen. Ersteres ist einfach, der Koloss überragt so ziemlich alle Häuser und Türme der Stadt. Letzteres schon schwieriger, schließlich hat Atlas immerhin die Zerstörung der letzten Welt überlebt. Was also tun? Trotzdem in die Offensive gehen und sich auf einen möglicherweise aussichtslosen Kampf einstellen? Oder nach einer anderen Option suchen, um Atlas zuvor zu schwächen? Diese Entscheidungen überlässt »Final Fantasy 13-2« dem Spieler und beschert ihm damit die Freiheit, über den Spielverlauf selbst zu bestimmen. Solche und andere Entscheidungen nehmen nämlich nicht nur Einfluss auf das direkte Spielgeschehen, sondern sollen sogar für unterschiedliche Spielenden sorgen.

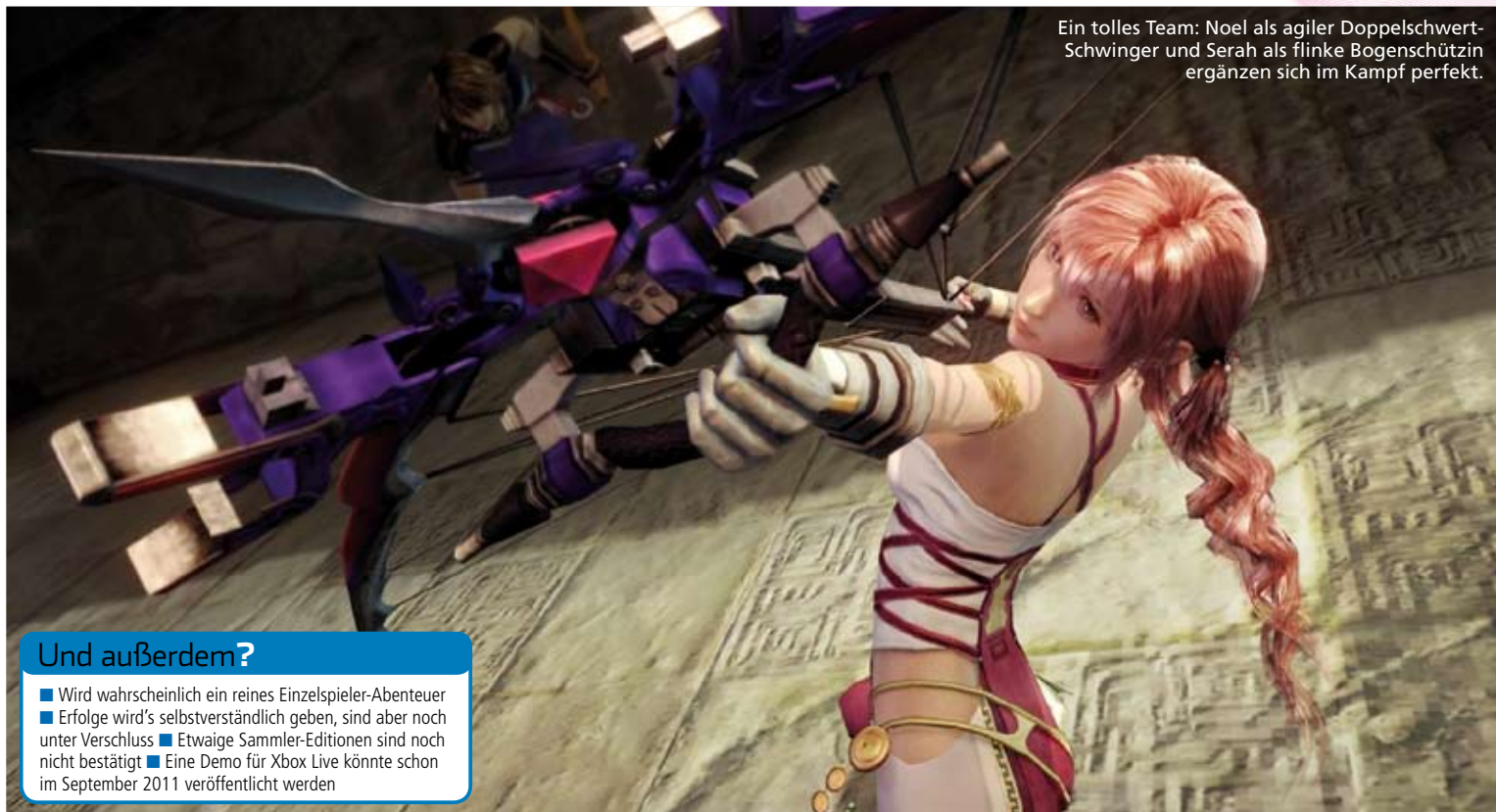
Moogle oder Mogelpackung?

Beeindruckende Grafik- und Effekt-Explosion, deutlich offenere Spielwelt, Wiedersehen mit bekannten Charakteren, durchdachte Neuerungen im Kampf, flüssige und schnell beherrschbare Steuerung



Hip-Hop-Mucke nervt gewaltig, es wird wohl keine deutsche Tonspur geben; man sollte den Vorgängertitel gespielt haben, um alles zu verstehen

Die Bossgegner sprengen »Final Fantasy«-typisch nicht selten die Bildschirm-Dimensionen – und gehören auch sonst zum Spektakulärsten, was das Spiel zu bieten hat.



Ein tolles Team: Noel als agiler Doppelschwert-Schwinger und Serah als flinke Bogenschützin ergänzen sich im Kampf perfekt.

Und außerdem?

- Wird wahrscheinlich ein reines Einzelspieler-Abenteuer
- Erfolge wird's selbstverständlich geben, sind aber noch unter Verschluss
- Etwaige Sammler-Editionen sind noch nicht bestätigt
- Eine Demo für Xbox Live könnte schon im September 2011 veröffentlicht werden

Ganz so gravierend ist die Entscheidung bei Atlas allerdings nicht – hier ist es eher eine Frage des Schwierigkeitsgrades. Und weil der Kampf gegen so ein Ungetüm ganz schön einschüchtert, suchen Serah und Noel in den Bresha-Ruinen nach einem seltsamen Steuerpult, das mit Atlas in Verbindung zu stehen scheint. Das wird freilich gut bewacht, von allerhand Monstern wie den Paprika-artigen Flambaneros und den fliegenden, einäugigen Ahrimans.

DIE ZEIT LÄUFT

Bei den recht häufig eingestreuten Kämpfen ist fast alles beim Alten geblieben. Aber auch hier setzt Square auf Detailverbesserungen, etwa die »Mog Clock«: Materialisiert sich ein Monster vor dem Heldentrupp, erscheint eine kreisförmige Uhr mit

roten, gelben und grünen Bereichen. Wer es schafft, den Monsterkampf durch einen Schwertstreich einzuleiten, während sich der Zeiger im grünen Bereich befindet, erhält Kampfboni wie den Erstschlag. Im Kampfmenü herrscht Übersichtlichkeit: in Echtzeit Angriffe, Magie und Gegenstände aus dem Inventar auswählen und anschließend das superbe Effektspektakel genießen – einfach und beherrschbar. Neu sind dagegen die sogenannten »Cinematic Action Sequences«: immer wieder verlangt das Game nach Quicktime-Reaktionstests, die in coole Spezialangriffe und Rendervideos münden. Wer im richtigen Moment reagiert, kann mit Noel beispielsweise kühne Salti vollführen, die ihn direkt auf die Gliedmaßen größerer Gegner katapultieren. Von da aus rennt er wie auf einer Serpentine über Arme und Schultern

und prügelt dem Widersacher anschließend die Schwachstellen weich. Das sorgt für richtig flüssige Action und sieht einfach nur atemberaubend aus. Ist ein Kampf gewonnen, gibt es die üblichen Erfahrungspunkte und Levelaufstiege – neuerdings aber auch Monsterkristalle, in denen besiegte Monster schlummern. Ihr Nutzen liegt auf der Hand: Die Kristallmonster fügen sich nach ihrer Niederlage dem Willen des Stärkeren und unterstützen die Helden fortan als KI-Kollege. Ebenfalls verbessert: Rätselfreunde sollen diesmal nicht so kurz kommen wie in Teil 13. Dafür sorgen geheimnisvolle Zeit-und-Raum-Anomalien, die die Helden in Paralleldimensionen zerren. Der einzige Ausweg aus diesen abstrakten Gebilden: Rätsel unterschiedlichster Art und Schwierigkeit lösen. Etwa Kristalle von quadratischen Plattformen einsammeln, die aber jeweils nur ein einziges Mal betreten werden dürfen. Teilweise ganz schön vertrackt und ideal für Knobelfüchse!

Und was wird nun aus Atlas? Ob's mit dem Steuerpult klappt oder nicht, bleibt noch geheim. Nur so viel: Selbstverständlich geht der Koloss nach einiger Zeit zu Boden und die Story weiter. Fans können jedenfalls sicher sein, dass solche und andere Bossfights erneut zu dem Spektakulärsten gehören, was »13-2« auftischt. Neben den gewohnt tollen Rendervideos natürlich. Ob's allerdings reicht, um diesmal alle Fans glücklich zu stimmen, werden erst weiter fortgeschrittene Versionen zeigen können.

Sabine Vogel



Bewährt: Das Kampfsystem hat sich im Vergleich zu Teil 13 so gut wie nicht verändert.

360LIVE sagt...

Abgesehen von der Musik strotzt diese Fortsetzung von Detail-Verbesserungen. Hat Potenzial, richtig HITPOTENZIAL großartig zu werden.

8.5 von 10



ARKHAM CITY





PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
100%
PLAYABLE



ONLINE

eidos
MONTREAL

SQUARE ENIX

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.

DEUS EX

HUMAN Δ N REVOLUTION™





Games for Windows™



XBOX 360



PS3™

PlayStation 3



BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows“ und die Windows-Startflächen-Logos werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

Rocksteady™



Erhältlich | 2012 Status | 55% komplett



BIOSHOCK INFINITE

kurz&knapp

Hersteller |

2k Games

Entwickler |

Irrational Games

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

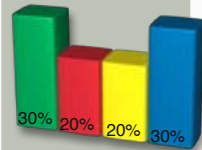
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Neues Setting, neuer Held, neue Spielelemente – der kommende Teil der »Bioshock«-Reihe hinterlässt einen bleibenden Eindruck.

das ist drin

- Geschichte
- Philosophie
- Quantenmechanik
- Ex-Ehemann



Es gilt schon jetzt als eines der ganz großen Games 2012. »Bioshock Infinite« soll wie sein Urahn anno 2007 Maßstäbe setzen. Nicht nur durch schwindelerregende Action, intelligente Ballerabschnitte und pfiffige Rätsel, sondern vor allem durch viel Tiefgang, eine faszinierende Story und jede Menge philosophische Anspielungen. 360 hat sich den Ego-Shooter mal genauer angeschaut und insbesondere die Story-Aufhänger im Detail analysiert...

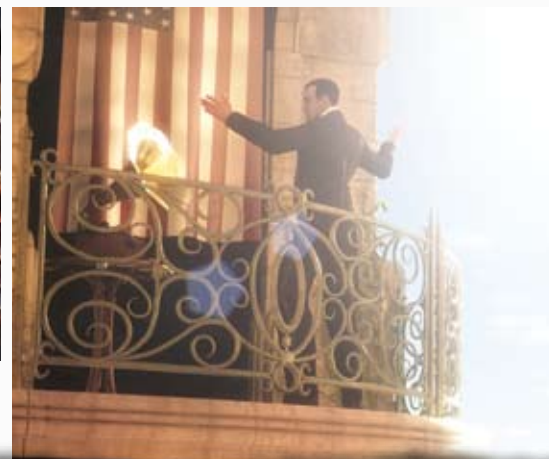
Es scheint wie eine irrsinnige Fata Morgana, wenn sich die Stadt Columbia durch die dichten Wolken schiebt. Die auf riesigen Heißluftballons gelagerten neoklassizistischen Bauten mit ihren fünf bis neun Stockwerken, die Villen und Hochhäuser im Kolonialstil sowie Straßen- und Parkanlagen, die unter dem Dröhnen der tonnenschweren Gasbrenner trudelnd dahinschweben. Einzig und allein durch ein System aus zentimeterdicken Schienenanlagen sind sie verbunden. Benannt nach der weiblichen Personifikation der Vereinigten Staaten war Columbia in der »Bioshock«-Welt einst die Attraktion der Weltausstellung von 1893 in Chicago; ein Symbol für die technische Überlegenheit Amerikas, seine Ideale sowie ein Sinnbild für Fortschritt und die Möglichkeiten der Zukunft. Doch nun ist die Stadt in den Wolken ein Ort des Grauens, des Wahnsinns, des Zwiespalts...

DIE LEUTE ZUM NACHDENKEN BRINGEN

Analog zu »Bioshock« im Jahre 2007 begibt sich auch das 2012 erscheinende »Bioshock Infinite« auf eine Gratwanderung: Ego-Shooter-Elemente werden mit Rollenspiel-Zügen vermengt und in eine Story eingebettet, die viel mehr ist als nur ein Alibi, welches die Ballerei rechtfertigt. Historische Aspekte, philosophische Gedankengänge, Verweise auf Mythen und Gleichnisse – ja sogar auf Motive der Märchenwelt greifen die Macher zurück, um die Geschichte von Detektiv Booker DeWitt zu erzählen, der eine junge Frau namens Elizabeth aus Columbia befreien soll. Genau wie einst »Bioshock«, das so komplexe Themen wie zum Beispiel die Philosophie des Objektivismus von Ayn Rand thematisiert; aber auch Fragen im Bezug auf den freien Willen des Einzelnen, den Übermut der Menschheit und die Möglichkeiten der Genmanipulation. Anspielungen, die eine extrem



Die fliegende Stadt Columbia ist schön und gefährlich zugleich. Man wird herumstehen und die Stadt betrachten können, muss aber stets bereit sein, einen Kampf einzugehen.



John F. Kennedy oder George W. Bush?

- +** Stützt sich bei der Story auf viele reale Vorkommnisse der Geschichte, lehnt sich an Theorien und wissenschaftliche Thesen an, bedient sich bei der Charaktergestaltung an Personen der Zeitgeschichte, versucht den Spieler zum Nachdenken anzuregen
- Vieles zur Story ist noch unbekannt; ob sich die Story-Teile letztlich gut ineinander fügen, muss man abwarten

dichte Atmosphäre schaffen und aufmerksame Spieler noch heute zum Grübeln anregen.

Auf die Frage, ob »Bioshock« für ihn ein philosophisches Werk ist, antwortet Designleiter und »Bioshock«-Erfinder Ken Levine: »Ich bin kein Philosoph, wir alle bei Irrational sind keine Philosophen. Aber wir wollten ein Spiel auf die Beine stellen, das die Leute zum Nachdenken anregt. Sie dazu bringt, über die Spielwelt zu sinnieren und vielleicht mal einige Dinge nachzuschlagen, von denen sie im Game hören. Mit Infinite streben wir das gleiche Ziel an.« Und obwohl sich Irrational Games zu vielen Aspekten weiterhin bedeckt hält, nicht allzu viel verraten mag über die Story, die Hauptfiguren und die Bewohner von Columbia, so finden sich bei genauer Betrachtung doch sehr viele spannende Anhaltspunkte...

AMERIKANISCHE NAZIS?

Den Hintergrund der Welt von Columbia bildet die Theorie des amerikanischen Expektionalismus. Ein Gedankenspiel, nach dem die USA eine Sonderstellung in der Welt einnimmt und sich als unangreifbare Pionier-Nation feiert, der alles erlaubt ist. Ein Status, errungen durch die späte Kolonialisierung, die Befreiung von den Briten und durch den Bürgerkrieg. Genau diese Weltsicht vertritt eine der beiden wichtigen Gruppen im Spiel: die Gründer. Jene, die einst mit der schwebenden Stadt Columbia als Symbol für die Überlegenheit der USA gen Himmel starteten, sich aber mit ihrer Mutternation zerstritten und wenig später unauffindbar in die Wolken entschwandten,

»Ich bin kein Philosoph, wir alle bei Irrational sind keine Philosophen. Aber wir wollen ein Spiel, das die Leute zum Nachdenken anregt.«



um ihren eigenen, vermeintlich besseren Ideologien zu folgen. Dabei glitten sie ab in einen Wahn aus ungezügelter, überheblichem Hurra-Patriotismus, Kriegseuphorie und Fremdenfeindlichkeit. »Die Bedürfnisse unserer großen Stadt Columbia haben den Gelüsten all der Fremden vorzustehen – egal ob Feind oder Freund«, speit der Gründer-Politiker Saltonstall in »Infinite« bei einer Rede. Ein Verrückter, dessen Name dem Richter der amerikanischen Hexenprozesse von Salem, Nathaniel Saltonstall, entlehnt ist. Er ist einer von vielen und steht mit seinem Fremdenhass nicht alleine da. Bei ersten Streiftouren durch Columbia entdeckt man überall Poster und Plakate mit verstörenden Motiven: etwa jene weibliche Verkörperung der Columbia, die im rechten Arm ein gesundes Kind trägt, während sie zeitgleich mit dem linken ein ausgemergeltes Baby von sich weist. »Belaste Columbia nicht mit deiner Spreu«, heißt es da. »Wir alle müssen Obsorge für die Reinheit unseres Volkes tragen.« Eugenik und Rassenlehre sind hier also die Stichworte. Denn auch wenn »Bioshock Infinite« in einer amerikanischen Wolkenstadt im Jahre 1912 spielt: Die Denkweise der sogenannten Gründer erinnert an die Ideologien Nazi-Deutschlands und denen von Thomas Jefferson. »Wir wollen dem Spieler nicht Geschichte beibringen«, sagt Timothy Gerritsen, Direktor der Produktentwicklung von Irrational Games. »Aber es ist glaubhafter, wenn man sich auf wahre Vorkommnisse stützt.« Dabei sollte ursprünglich das Thema Technik den Anstoß zu Konflikten geben: Technophilie gegen Technophobie. »Wir haben mit genau dieser Idee gespielt«, sagt Gerritsen, »aber für Ken fühlte sich das nicht glaubhaft und organisch genug an.« Stattdessen fanden die Macher die Gewalt und den energiegeladenen Fanatismus im Nationalismus, einer politischen Strömung, die in den USA gerade jetzt wieder ein Hoch erlebt. »Wir hatten die Idee aber schon bevor die populistische Tea-Party-Bewegung 2009 in USA an Fahrt gewann«, erklärt Gerritsen. »Solche politischen Ideen haben immer wieder Konjunktur und verschwinden dann wieder – und manchmal geraten sie völlig aus dem Ruder.«

ULRIKE MEINHOF UND DIE REVOLUTION

Freilich weht den faschistischen Gründern ein harscher Wind entgegen: die Vox Populi. Ein loser und teils anarchistisch-kommunistischer Verbund, der fremdenfeindlichen Ansichten die Stirn bietet und große Teile der Stadt an sich gerissen hat. Wie zu erwarten, haben auch die Vox Populi einen realen Paten in der Geschichte: die deutsche Terror-Gruppe Rote Armee Fraktion, die von 1970 bis 1998 mit Banküberfällen und Attentaten für Aufsehen sorgte. Nicht von ungefähr erinnert die charismatische und intelligente Vox-Populi-Anführerin Daisy Fitzroy an die so intelligente wie skrupellose RAF-Mitgründerin Ulrike Meinhof. Selbst die knallroten Plakate der Vox Populi sind vom feurigen RAF-Logo inspiriert. Ein fiktiver Abklatsch der deutschen Terror-Organisation? »Wir haben uns inspirieren lassen. Ich habe das Buch »Der Baader Meinhof Komplex« gelesen und kann die Motivation in bestimmten Maßen nachvollziehen«, sagt Ken Levine. Allerdings drehen auch die Vox Populi in ihren Ideologien ab. »Eure Häuser gehören uns. Eure Leben gehören uns. Eure Frauen gehören uns. All das gehört Vox!«, schreit einer der Widerständler im Spiel lauthals heraus.

Die wenigen Dinge, die die Gründer und Vox Populi verbinden, sind ihr Machthunger und ihr Drang, die alleinige Kontrolle über die Wolkenstadt Columbia zu erlangen. Der Drang, den Sieg davonzutragen. Und hierfür wollen beide Parteien Elizabeth, die Held Booker DeWitt aus Columbia bringen soll...

Warum alle hinter Elizabeth her sind? Ganz einfach: Die unscheinbare 20-Jährige mit den wachen blauen Augen verfügt über übersinnliche Kräfte, kann

Und außerdem?

- Wird ein reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Nutzt eine stark-modifizierte Version der »Unreal Engine 3« ■ Wurde unter dem Codenamen »Projekt Icarus« entwickelt ■ Auf PlayStation 3 mit Move-Controller spielbar. Für Xbox 360 keine spezielle Steuerungsvariante geplant



*** Lebendig**

Die Straßen der Stadt sind voller Leben. Hier ziehen die Widerständler der Vox Populi umher, dort bauen die rivalisierenden Vertreter der »Gründer« Barrikaden. Aber auch einfache Leute sind unterwegs, etwa Zeitungsverkäufer, die lediglich ihren Lebensunterhalt bestreiten wollen.

*** Verändernd**

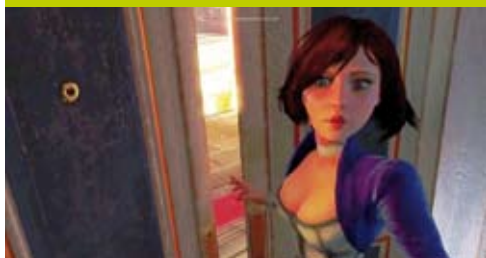
Die Stadt Columbia wandelt sich mit der Zeit. Die schwebenden Gebäude ändern ihre Lage, die Artikel in Zeitungen berichten immer wieder neu über aktuelle Ereignisse und selbst die Menschen in den Straßen unterhalten sich basierend auf dem, was um sie herum geschieht: etwa die Flucht von Elizabeth.

*** Patriotisch**

Die Wolkenstadt Columbia erscheint wie eine Party zum 4. Juli, dem Unabhängigkeitstag der Vereinigten Staaten. Überall hängen US-Flaggen, -Fahnen und -Wimpel, finden sich patriotische Bekenntnisse der Bewohner. Dazu an vielen Ecken Statuen, die Pfeile – ein Symbol für Wehrhaftigkeit – in die Höhe halten oder um deren Schultern Flaggen und bunte Bänder wehen.

*** Wer bist du?****BOOKER DEWITT IM DETAIL**

Eines der größten Geheimnisse um »Bioshock Infinite« ist ausgerechnet der Held selbst: Booker DeWitt, der die mysteriöse Elizabeth aus der Himmelsstadt Columbia befreien soll. Entgegen Jack aus »Bioshock« ist er jedoch nicht stumm, sondern spricht, hat eine Persönlichkeit und eine Vergangenheit, die es zu erforschen gilt. Bisher liegt aber eben jene im Dunkeln. Lediglich einige wenige Details sind bekannt. Etwa dass Booker sich einst als Agent der wirklich existierenden Pinkerton-Agentur verdingte, einer Detektei, die im 19. und 20. Jahrhundert einerseits Mord- und Raubfälle löste, andererseits aber auch selbst des Terrorismus beschuldigt wurde. Nachdem Booker mit der Agentur in Streit geraten war, machte er sich selbstständig und wurde von einem Unbekannten kontaktiert, der ihm sagte, wo Columbia zu finden sei. Doch scheint Booker mehr mit Columbia zu verbinden, als bisher bekannt. Was das sein könnte? Wieso Booker der Einzige ist, der Elizabeth retten kann? Genau das musst du herausfinden!



beispielsweise per Gedankenkraft Gegenstände bewegen und die Zeit manipulieren. Durch »Tränen« genannte Löcher im Raum-Zeit-Kontinuum kann sie zudem Dinge aus einer parallelen in die wirkliche Realität herüberholen. Dadurch materialisieren sich aus dem Nichts etwa Geschütztürme. Ja, sogar bereits tote Lebewesen kann sie wiederbeleben. Wie das alles funktioniert? »Nicht einfach zu erklären«, holt Timothy Gerritsen aus. »Quantenphysik und verschränkte Realitäten spielen eine Rolle. Woher Elizabeth diese Kräfte allerdings hat und wie das alles Columbia beeinflusst, das wird noch nicht verraten.« Eines steht jedoch fest: Irrational geht damit ein wissenschaftliches Urgestein an – und zwar ein äußerst umstrittenes. Die Kräfte der jungen Dame basieren nämlich auf der Viele-Welten-Theorie des amerikanischen Physikers Hugh Everett III., der davon ausging, dass unsere Welt nicht einzigartig ist. Stattdessen, so die Interpretation, existieren viele Versionen unserer Welt und der Menschen darin in unendlich vielen parallelen Dimensionen und Zeitlinien nebeneinander. Und auf eben diese kann die junge Elizabeth zugreifen. Ob es reiner Zufall ist, dass Held Booker seinen Nachnamen mit einem der berühmtesten Verfechter dieser Viele-Welten-Theorie teilt – nämlich Bryce DeWitt? »Sicher purer Zufall«, schmunzelt Gerritsen.

EINFACH EINE SCHÖNE GESCHICHTE

Ja, »Bioshock Infinite« zieht viele Quellen heran, spielt auf vielen Geigen gleichzeitig. Wer mag, der kann sich schon jetzt darin verlieren und sich stundenlang mit den Anspielungen und Referenzen befassen. Zum Beispiel mal nachlesen, was es mit »verschränkten Realitäten« auf sich hat, oder herausfinden, was die

Bewohner von Columbia mit jenen der schwebenden Insel Laputa aus »Gullivers Reisen« gemein haben. Auch interessant: Was Kerkermeister-Monster Songbird mit einem eifersüchtigen Ex-Ehemann zu tun hat. Oder wer Booker DeWitts Arbeitgeber, die Detektei Pinkerton, eigentlich wirklich war und was diese mit der US-Regierung und Elizabeth zu tun haben könnte. Vieles wird von Irrational Games bisher in Trailern und Interviews angedeutet, aber noch nicht klar ausgesprochen. Wahrscheinlich werden etliche Spieler all die Andeutungen und Hinweise nicht mal richtig mitbekommen oder sie ignorieren. »Aber das ist eigentlich gar nicht so schlimm«, sagt Ken Levine. »Wir geben uns viel Mühe. Und wenn nur einige wenige all das mitkriegen, dann freut uns das bereits. Schlussendlich wollen wir eigentlich nur, dass alle an der Geschichte Spaß haben.« Letztere hat übrigens einen Paten: Rapunzel. Held Booker mimt den Prinzen, die Wolkenstadt Columbia den Turm und Elizabeth die zu rettende Prinzessin. Ob's allerdings auch hier ein Happy End geben wird? Anfang 2012 wissen wir's...

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Ein rasanter und frischer Action-Mix, der auch Tiefgang bietet. Wird fantastisch.

HITPOTENZIAL

9.0 von 10

Erhältlich | Herbst 2011 **Status** | 85% komplett

Zinedine Zidane oder Walter Frosch?

- +** Viele neue und vor allem sinnvolle Features, die das bisherige Spiel jedoch nicht komplett umkrempeln, sondern enorm erweitern; exklusive Lizenzen der UEFA wieder mit an Bord, zahlreiche neue Animationen, spürbar verbesserte KI, Passsystem macht schon nach wenigen Spielminuten Laune, Schiedsrichter-KI überarbeitet...
- ...was die fragwürdigen Entscheidungen bislang nur an eine andere Stelle verlagert, Soundkulisse nach wie vor langweilig, Grad der Komplexität der neuen Features könnte Einsteiger überfordern

kurz&knapp

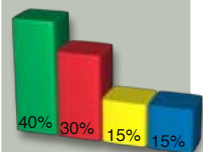
Hersteller | Konami
Entwickler | Winning Eleven Productions
Genre | Sport
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Moderne Fußball-Sim, die in Sachen Gameplay schon jetzt im Champions-League-Finale steht.

das ist drin

- Gameplay-Neuerungen
- Pass-Stafetten
- Tore schießen
- Zunge schnalzen



PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Nachdem die Evolution der Fußball-Kultserie seit ihrem Neustart mit »PES 2007« stetig voranschritt, scheint sie in diesem Jahr den bislang größten Schritt vollziehen zu wollen. Das Gameplay wird um eine beachtliche Dimension erweitert, die KI gleichzeitig deutlich ansprechender. 360 Live wagt sich mit einer weit fortgeschrittenen Vorabversion auf den Platz und verrät, ob die Japaner auch dieses Jahr in der ersten Liga ganz oben mitspielen.

Im Universum von »Pro Evolution Soccer« ist das ja immer so eine Sache. In der Regel fühlt sich ein neuer Ableger erst einmal ungewohnt und fremd an: ob nun große Schritte, wie der vom recht arcade-lastigen, aber in Sachen Spielspaß und Einsteigerfreundlichkeit unschlagbaren »PES 6« hin zum Simulations-Neustart in »PES 2007«, oder eher kleine wie in »PES 2010«, wo primär das Passsystem angepasst wurde – jedes Mal fuchst man sich rein und hat nach spätestens ein bis zwei Tagen Trainingslager das Gefühl, modernen und attraktiven Fußball spielen zu können. Ob das auch für »PES 2012« gilt? 360 Live stürmt mit einer schon recht vollständigen Preview-Fassung ins Stadion und gibt Antworten.

Auf den ersten Blick hat sich vor allem abseits des Platzes einiges getan: Bevor eine Partie beginnt, inspizieren ein paar Herren noch ein letztes Mal den Rasen und treten die ein oder andere Stelle platt; rund um den Platz gehen TV-Kameras, Fotografen und Journalisten in Lauerstellung, und hinter der Seitenlinie brennt der gestikulierende Coach bereits darauf, richtig loslegen zu dürfen. Ja, Konami hat kräftig an der Atmosphäre-Schraube im Stadion gedreht. Das gilt bei der zur Verfügung gestellten Version jedoch weiterhin nicht für die Fangesänge, die sich nach wie

vor in trauriger Monotonie dahinschleppen. Davon abgesehen: eine sichtbare Steigerung zum Vorjahr. Doch nicht nur präsentationstechnisch legt Konami diesjähriger Kick eine Schippe drauf. Vor allem die Möglichkeiten auf dem Platz sind es, die gewaltig erweitert wurden.

LAUF, MEIN KLEINER FREUND!

Das offensichtlichste Upgrade, und von den Japanern entsprechend auch am stärksten beworben,

betrifft die Künstliche Intelligenz der eigenen Mitspieler. Befindet man sich beispielsweise mit etwas Platz auf dem linken Flügel, so hatte man bisher immer das Problem, dass keiner der eigenen Mitspieler – schon gar nicht der Außenverteidiger – genügend Unterstützung bot. Geschweige denn auf die Idee gekommen wäre, den Mittelfeldspieler zu überlaufen. Einzige Möglichkeit, das zu umgehen: ihn mit einem via LB-Taste ausgelösten Doppelpass dazu zwingen, die Linie entlangzusprinten. Nicht so in

Schuss aus dem Getümmel...



...und Italien darf jubeln. Erst mal aber weiterhin nur auf der Konsole.





PES 2012 VS FIFA 12.

GAMEPLAY

1:0 für »PES 2012«. Das Entwickler-Team rund um Seabass hat die Steuermöglichkeiten in diesem Jahr aufgebohrt und gibt dem Spieler ein Arsenal an Möglichkeiten mit auf den Weg, das in dieser Form seinesgleichen sucht. Konamis »Off the Ball« klingt zwar nach einer Methode, die es schon Anfang 2000 bei »FIFA« gab, meint aber etwas anderes: nämlich die Möglichkeit, Spieler die gar nicht am Ball sind komplett frei zu steuern. Trotzdem: Wer kein Vielspieler ist und einfach nur ab und zu eine gepflegte Kugel schieben möchte, ist mit »FIFA 12« ob dessen Einsteigerfreundlichkeit besser beraten.

FIFA 12



PES 2012



SOUND

Der Ausgleich für »FIFA 12«! Es ist fast schon so etwas wie Tradition, dass bei der EA-Sports-Produktion die bessere Atmosphäre im Stadion herrscht, die Kommentatoren flexibler auf das Spielgeschehen reagieren und die Fans von zum Beispiel Bayern München ein lautes »Auf geht's ihr Roten« – unterstützt von der charakteristischen Trompete – durch das Stadion schallen lassen. Davon darf man bei Konami weiterhin nur träumen. Auch für lizenzierte Teams gibt's keine eigenen Original-Fangesänge. Immerhin verschwand der Aggro-Elektro-Sound von »PES« schon vor Jahren.

FIFA 12



PES 2012



GRAFIK

Es bleibt beim Unentschieden. Beide geben sich viel Mühe, immer weiter an den Details zu feilen. Dabei ist der Unterschied zwischen Konsolen-Gekicke und echter Fußball-Übertragung bei beiden aus der Ferne ohnehin nicht mehr auszumachen. »FIFA 12« setzt in der Darstellung insgesamt mehr auf Schönwetterfußball: Hat Ribery Platz, dann spielt er einen Pass aus der Drehung mit der Hacke – auch ohne, dass man ihn dazu auffordert. Bei »PES 2012« ist das nicht so, die Pixel-Profis versuchen es geradliniger, um nicht auszusehen wie Mario Balotelli.

FIFA 12



PES 2012



Und außerdem?

■ Noch gibt's keine Informationen zu Spielmodi und deren Modifikationen: Ob man nach einer Auswechslung im »Become a Legend«-Modus beispielsweise noch dazu verdammt ist, bis zum Ende der Partie zuzusehen, bleibt erst mal offen ■ Die Trainings-Herausforderungen feiern ein Comeback und dienen gleichzeitig als eine Art Einführung für die neuen Features ■ Download-Inhalte sicher ■ Auch dieses Jahr bietet nur Electronic Arts »FIFA« die volle Bundesliga-Lizenz ■ Vier Spieler offline an einer Konsole; Onlinedetails zu Redaktionsschluss noch nicht bekannt ■ Erstmals mit »myPES«. Was das ist, verschweigt Konami noch; 360 Live tippt auf ein Online-Portal zum Managen seiner Teams.

* Leg auf!

NICHT LANGE FACKELN

Dem aus der zweiten Reihe heransprintenden Stürmer die Kugel punktgenau auflegen, sodass dieser nur noch die Fackel auspacken muss? Nichts leichter als das! Ein bisschen Spielverständnis vorausgesetzt, wird man bei »PES 2012« immer wieder auf diese Situation stoßen. Auch Messi kann nun sein gefürchtetes Kurzpassspiel mit Xavi und Iniesta sehr ansprechend umsetzen: harter Pass auf Xavi, der den Ball sofort zu Iniesta gibt. Dieser steht mit dem Rücken zum Tor am Sechzehner und lässt den Ball für Messi so liegen, dass er entweder gleich schießen oder ihn im vollen Lauf mitnehmen kann. Die Abwehr? Nach so einem Manöver kommt sie sichtbar ins Schwitzen! Trotzdem: Die Balance zwischen Angriff und Verteidigung scheint gelungen – 95 Prozent der Partien, die 360 Live absolviert hat, waren eng und spannend.



»PES 12«. Die ganze Mannschaft versucht hier, den Spieler am Ball zu unterstützen, sucht freie Räume, stößt in diese hinein und bemüht sich, als Anspielstation zu dienen. Alles, was man dann noch tun muss, ist, einen gut getimten Pass dorthin zu schlagen. Dabei läuft sich der Teamkollege aber nicht nur stur frei, sondern agiert sichtbar clever, spricht trifft kluge Entscheidungen und verhält sich taktisch so, wie man es von einem Profikicker erwarten würde. Der Clou: Abwehrspieler können so auf eine falsche Fährte gelockt werden. Etwa indem man sie provoziert, dem durchstartenden Stürmer zu folgen, wodurch Raum für den Mann am Leder aufgerissen wird, in den er nun selbst vordringen kann – oder eben ein weiterer KI-Kicker.

Nun könnte man meinen, dadurch würde es auf einmal wahnsinnig leicht fallen, sich Chancen am Fließband herauszuspielen. Weit gefehlt! Auch die Abwehr-KI wurde gehörig gedopt, das Defensivverhalten aller Akteure überarbeitet. Befindet sich das eigene Team in der Defensive, rücken alle Mitspieler spürbar besser mit nach hinten; verteidigt man, indem man einen CPU-Recken auf den ballführenden Spieler schickt und selbst den Raum absichert, ist meist genug Zeit, um den Ball zu erobern.

Anders wenn du selbst im Strafraum des Gegners agierst. Hier mit Messi allein auf den Keeper zulaufen? Kein Garant für einen Torerfolg. Denn: Zum einen verkürzt der 2011er-Torwart die Winkel gut, zum anderen will die Schussleiste im richtigen Maß gefüllt sein, um den Ball überhaupt aufs Tor zu bekommen. Verglichen mit dem Vorgängertitel wird's also auch

hier noch mal anspruchsvoller. »Wir wollten sicherstellen, dass es auf das richtige Timing ankommt«, kommentiert »PES«-Europa-Chef Jon Murphy das Feintuning. 360 Live sagt: Mission geglückt.

RECHTER STICK ALS ALLZWECK-WAFFE

Aber das ist erst der Anfang. Nächste, wenn auch auf den ersten Blick recht kleine Innovation: Die Benutzung des rechten Sticks, der bislang zum Tricksen und manuellen Passen diente, wird neu interpretiert. Das Resultat hört auf den Namen »Active AI« und bezeichnet den lang ersehnten Wunsch der Fangemeinde, KI-Spieler aktiver denn je steuern zu können. »Active AI« betrifft zunächst Standard-situationen. Und zwar alle, bei denen man nun mit eben dem rechten Stick gezielt Spieler anwählen, sie in freie Räume manövrieren oder eine Gasse für den Mitspieler freiblocken sowie lange Flanken oder kurze Pässe fordern kann. In der gezeigten Version funktioniert das zum Beispiel so, dass du bei einer Ecke für Deutschland Schweinsteiger außerhalb des Bildes tief im Mittelfeld anwählst und ihn dann mit Hilfe des Radars Richtung Strafraum sprinten lässt. Flugkopfball, der Keeper ist völlig verdutzt und schon saust die Funzel ins linke Kreuzfeld. 1:0!

»Ich habe schon einigen Leuten beim Spielen zugehört. Bis jetzt ist es noch so, dass es kaum jemand benutzt. Primär deswegen, weil man sich an eine bestimmte Art PES zu spielen gewöhnt hat«, kommentiert Jon dieses Feature. Und fügt an: »Trotzdem bin ich mir sicher, dass es der Spielerfahrung eine zusätzliche Ebene verleiht, deren Nutzen man



✕ Die »Active AI«...

...UND WAS SICH DURCH SIE ÄNDERT

1 Konami bringt die »Active AI« ins Spiel: Sie sorgt dafür, dass Mitspieler den Mann am Leder sinnvoll unterstützen, ihm Anspielstationen für ein effektives Aufbauspiel anbieten und Lücken in die gegnerische Abwehr reißen.

2 Die Folge ist große Varianz in der Offensivabteilung. In Kombination mit dem butterweichen Passspiel und der Möglichkeit, Mitspieler schon bevor sie am Ball sind in die Spitze schicken zu können, kommen bereits nach kurzem Warmspielen gelungene Kombinationen zustande.

3 Wenn es aber daran geht, den Mann am Ball mit dem linken und den Passempfänger mit dem rechten Stick zu steuern, wird's anspruchsvoll – allein schon aus motorischen Gründen. Doch keine Bange: »PES 2012« ist weiterhin »PES« und lässt sich auch so spielen. Ist dir die direkte Interaktion mit der »Active AI« zu viel, übernimmt die recht smarte KI automatisch – was in der Preview-Fassung durchaus zu überzeugen weiß.

nach und nach schätzen lernen wird.« 360 Live ist jedenfalls ziemlich angetan. Nicht zuletzt, weil »Active AI« auch bei Torabstößen, Einwürfen und Freistößen mehr Optionen bietet, sich in freie Räume zu manövrieren und das Spielfeld so für einen kurzen Moment größer zu machen.

Während die Kugel rollt darf der rechte Stick natürlich ebenfalls benutzt werden: Dribbelt man beispielsweise als Özil mit viel Tempo durch das Mittelfeld und hat Podolski und Gomez vor sich, zeigt man mit dem Stick auf einen der beiden – oder nacheinander auf beide – und schickt sie dadurch steil in die Spitze. »Im Prinzip ist es, als würde man sie anschreien: Lauft los!«, erklärt Jon beim Vorstellen der Preview-Fassung. Dass dies bis »PES 2011« nur mit Hilfe eines Doppelpasses möglich war, war definitiv einer der größten spielerischen Nachteile gegenüber der Konkurrenz aus dem Hause EA Sports. »PES 2012« dagegen vermittelt das Gefühl, eine Mannschaft auf dem Platz stehen zu haben, die nicht nur in starren Systemen funktioniert, sondern miteinander kommuniziert. Auch der Atmosphäre tut all das gut. Etwa wenn in den letzten drei Minuten bei einem Torrückstand sämtliche Mitspieler nach vorn gebrüllt werden, um den Ausgleich noch zu erzwingen. Schön zudem, wie Derartiges vom neuen System zur Darstellung der Spielermimik vor allem in Nahaufnahmen unterstützt wird.

FEINTUNING FÜR ECHTE PROFIS

»Für die, denen dieses System zu simpel ist, haben wir noch eine weitere Ebene eingebaut«, fährt Jon fort. Mit dem rechten Stick lässt sich Gomez nämlich nicht nur schicken, man kann ihn auch komplett selbst steuern – simultan zu Özil. Will heißen: Mit dem linken Stick wird der Passgeber gesteuert, mit dem rechten der Empfänger. Beschwerden darüber, die Mitspieler würden sich nicht intelligent verhalten, dürften damit nie wieder aufkommen – wenn man denn in der Lage ist, das Ganze zu koordinieren. Denn auch Jon weiß, »dass das nur Spieler mit viel Erfahrung wirklich regelmäßig benutzen werden. Deswegen war es uns auch wichtig, sicherzustellen, dass die KI stark genug ist, um die Active AI für den Spieler zu übernehmen.« Und das gelingt – wie eingangs erwähnt – schon in der frühen Version überraschend gut. Sowohl in der Offensive als auch in der Defensive.

Es herrscht jede Menge Bewegung auf dem Platz: Angreifer suchen nach Lücken, die zwei Viererketten des Gegners verteidigen überzeugend im Raum, und Flügelverteidiger überlaufen im vollen Sprint ihre Vorderleute, um Flanken in den Strafraum zu schlagen. Speziell dort spielt das von Jon erwähnte Timing eine gewichtige Rolle. Genug davon in den Fingern, setzt sich dann auch mal Özil im Kopfballduell gegen Puyol und Pique durch.

Erste Zwischenbilanz: Vom Anstoß weg, der übrigens nicht mehr automatisch ausgeführt wird, fühlt sich »PES 2012« nach einem waschechten »PES« an. Vor allem wer das Passsystem aus »PES 2011« kennt, wird sich sofort zurechtfinden – und nach wenigen Ballabgaben feststellen, dass sich das Leder zwar etwas schwerer anfühlt als im Vorgängerspiel, die Möglichkeiten One-Touch-Football zu spielen dagegen deutlich leichter wurden. Gerade beim Kicken auf kurzen Distanzen sowie mit Ballablagen und -mitnahmen verbreitet sich im Handumdrehen fantastische Goalgetter-Stimmung. Fans des kullernden Leders dürften sich daher auch in diesem Herbst auf einen heftigen Schlagabtausch der Giganten gefasst machen. Großes Testduell in der nächsten Ausgabe!

Florian Straßer

360LIVE sagt...

Innovation trifft auf mehr Atmosphäre im Stadion. Gepaart mit dem gewohnt großartigen Gameplay **HITPOTENZIAL** schon jetzt ein Kandidat für die diesjährige Meisterschale.

8.5 von 10



Mehr auf www.360-live.de

* Fotos vom Nürburgring-Event



PREVIEW

Erhältlich | 23. September 2011 Status | 90% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Codemasters

Entwickler |

Codemasters

Birmingham

Genre | Rennsimulation

Spieler | 1 - 16

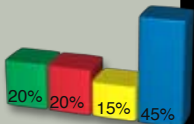
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Authentische Nachbildung der Formel-1-Saison inklusive offizieller Lizenz und aktuellem Regelwerk.

das ist drin

- Fahrkönnen
- Positionskampf
- Taktik
- Realitätsnähe



Ein regnerischer Tag in der Eifel ist eine hervorragende Voraussetzung, um beim Großen Preis von Deutschland den F1-Zirkus hautnah mitzuerleben. Senior-Produzent Paul Jeal von Codemasters, Weltmeister Sebastian Vettel, die Kollegen der Games-Presse und 360 Live haben mit sichtlichem Vergnügen das Pedal bis zum Anschlag durchgetreten und die Vorabversion von F1 2011 über den Nürburgring gejagt!

Welcher Sport kann es in seiner physischen Präsenz, seiner eindringlichen Intensität und ohrenbetäubenden Lautstärke mit dem Abflug eines Space-Shuttles aufnehmen? Was lässt bereits vor dem Start mit einem bedrohlichen Donnerhall die Tribüne erzittern, jagt ein Vibrations-

beben durch deinen Körper und ist ohne vernünftigen Gehörschutz aufgrund von etwa 150 Dezibel kaum zu ertragen? Natürlich lautet die Antwort auf diese rhetorische Frage: die Formel 1. Wer sich 19 Mal im Jahr zu den teils unmöglichsten Zeiten vor die Glotze setzt und zusieht, wie seine Idole Runden drehen,

Weltmeister oder Sonntagsfahrer?

- +** Splitscreen-Modus für zwei Spieler, 16 statt wie bisher 12 menschliche Spieler in Multiplayer-Rennen, anspruchsvolle Fahreigenschaften, hervorragender Sound, Koop-Karriere-Modus, KERS- und DRS-Technologien nutzbar, sehr gute Regensimulation, etliche Fahrhilfen für Neulinge und Profis; dank offizieller Lizenz alle Fahrer, Teams und Strecken enthalten; fließender Tag-Nacht-Wechsel beim Rennen in Abu Dhabi
- Bei Online-Rennen immer noch acht CPU-Fahrer an Bord, Strafen-System noch etwas unausgereift, Karriere-Modus lediglich mit kosmetischen Neuerungen, keine Aktualisierung der Regeln während der Saison, KI geht aktuell noch sehr rabiat vor, Ladezeiten in der Vorab-Fassung noch relativ lang, Online-Pass

Dank einiger Regeländerungen, wie KERS und DRS, werden Überholmanöver einfacher und spannender. Es ist also nicht unbedingt aussichtslos, dem Konkurrenten hinterherzufahren.



» Brachiale Akustik: Diese Motoren-Sounds dringen durch Mark und Bein und lassen deine Eingeweide erzittern – fast so krass wie die reale Formel 1! «

wird diesen leidenschaftlich fühlbaren Teil der Rennsport-Faszination, bei dem man zwischen Lust und Schmerz pendelt, allerdings nur bedingt nachempfinden können. Die Motorengeräusche sind dann stark abgedämpft, der Geruch von abgebrannten Reifen ist nicht existent und der Trubel vor, während und nach dem Rennen nur ein bruchstückhaft präsentiertes Ereignis am heimischen TV.

Trotzdem versucht Codemasters auch in der zweiten Ausgabe seiner Formel-1-Simulation so dicht wie möglich an das reale Vorbild heranzukommen und nutzt die derzeit auf Hochtouren laufende Rennsaison, um sein neuestes Produkt auf dem legendären Nürburgring vorzustellen. Während Weltmeister Sebastian Vettel bei seinem diesjährigen Heimspiel mit dem vierten Rang erstmals in dieser Saison einen Podiumsplatz knapp verfehlt, dreht 360 Live mit dem Beta-Code von »F1 2011« unzählige Runden auf virtuellen Nachbildungen der Kurse von Melbourne, Kuala Lumpur, Istanbul, Monte Carlo, Montreal, Spa und Monza, rammt im Übereifer versehentlich Pressekollegen vom Asphalt, bis die Karbon-Fetzen fliegen, liefert sich heiße Rad-an-Rad-Duelle mit den aggressiven KI-Gegnern und genießt den brachialen Sound von Spiel und Rennstrecke. Was beim hitzigen Positionskampf am Bildschirm sofort auffällt, ist, dass selbst bei normalen Einstellungen die Pneus bereits nach wenigen Runden

spürbar unter den enormen Fliehkräften leiden und der Grip nachlässt. Zu häufige Verbremser oder rücksichtsloses Fahren bestraft ein rapide unruhiger werdender Bolide, der zusehends störrischer reagiert. Besonders Kurvenfahrten mutieren dadurch schnell zum Glücksspiel, bei dem man sich kaum noch traut, mit Vollgas aus dem Scheitelpunkt herauszubeschleunigen.

Aber das ist gut so, denn das macht ja auch den Reiz bei einer Rennsimulation aus – das Ausloten des Limits! Dass eben nicht die Fahrhilfen die Rennführung bestimmen, sondern Gefühl und Geschick im Umgang mit den PS-Monstern am Ende ausschlaggebend sind über Sieg oder Niederlage. So werden geschickte Reifenwahl und Boxenstrategie wie bei realen Formel-1-Wettkämpfen zum dominierenden Faktor, der selbst in der letzten Runde noch darüber entscheidet, wer die Nase vorn hat. Zuletzt geschehen direkt vor unseren Augen am Nürburgring, wo Vettel durch ein Überholmanöver in der Boxengasse vor der finalen Umrundung Massa den vierten Rang abluchste. Rennsport pur – und hier realistisch nachzuerleben! Unabhängig davon, ob Bremshilfen, ABS und weitere Fahrassistenten aktiviert sind, haben die Briten hart daran gearbeitet, dass du am Steuer ein noch ausgewogeneres Gefühl für das Fahrzeug erhältst. Die spürbare Gewichtsverlagerung der Autos macht es einfacher, sie in schwierigen Situationen, wenn das Trudeln beginnt, wieder abzufangen und in die Spur zu bekommen. Wichtig dafür ist beispielsweise, dass der Kontakt zwischen Asphalt und Bereifung jetzt nachvollziehbarer überkommt. Gerätest du bei einer rasanten Kurvendurchfahrt mit den Rädern auf die Curbs, in den Kies oder auf Rasenflächen, wirkt sich das – natürlich inklusive sichtbarer Rückstände auf den Reifen – nun unmittelbar auf das Handling deines Fahrzeugs aus. Abnutzung und Beanspruchung der Reifen hängen also direkt mit dem persönlichen Fahrstil zusammen. Und der ist insbesondere bei Regen gefragt! Wer hier nicht überaus dosiert mit dem Gaspedal hantiert, fliegt



Ab sofort sind die Fahrer nicht nur an der Lackierung der Helme und Boliden zu erkennen – jetzt gehören auch individuelle Fahrweisen und Lenkräder zum umfangreichen Simulations-Repertoire.

Und außerdem?

- Rennen für bis zu 16 Spieler via Xbox Live, System-Link und zu zweit auf dem geteilten Bildschirm
- Online-Funktionen nur mittels VIP-Pass zugänglich – Code liegt jedem neuen Spiel bei
- 37 Erfolge, unter anderem »Hast du schon Dirt 3 in Erwägung gezogen?« für den ersten mindestens zehn Meter langen Drift
- Download-Inhalte sicher
- Kompletter Tag-Nacht-Wechsel beim Großen Preis von Abu Dhabi
- Neue atmosphärische Effekte wie dynamische Wolken und ein neues Regenmodell
- Parc Fermé, Fahrerlager und Boxengasse überarbeitet
- Keine Sondereditionen geplant



A screenshot from a virtual world showing a fashion show. Two models in red outfits are walking on a runway. A crowd of avatars is gathered around, some holding cameras, suggesting a media event or press conference. A large blue truck is visible in the background.



360 LIVE / 53



Wer in solchen Situationen Vollgas gibt, schmiert auch mit aktivierten Fahrhilfen garantiert ab.



Die Reifenwahl ist in diesem Jahr von noch größerer Bedeutung. Mit den falschen Schlappen hat man selbst bei guter Witterung schlechtere Karten.

» Mit Vollgas aus der Kurve beschleunigen – aber bitte mit Gefühl! «

zu integrieren«, so der Produzent. Und ergänzt optimistisch: »Klar wollen wir irgendwann Rennen mit 24 menschlichen Fahrern anbieten. Wir wollen das aber Schritt für Schritt vorantreiben und stehen noch in Gesprächen mit Sony und Microsoft, um herauszufinden, wie wir auch noch den letzten Performance-Tropfen aus der Technik kitzeln.«

Bereits in »F1 2011« erleben die computergesteuerten Konkurrenten aber einen Entwicklungssprung. In erster Linie betrifft dies die persönlichen Fahreigenschaften der Rennsport-Asse, die sich nachhaltiger voneinander unterscheiden sollen – nicht nur aufgrund der jetzt individualisierten Lenkräder. Ob du dich im Duell mit Hamilton oder Alonso befindest, ist demnach nicht allein an der Lackierung von Auto

und Helm erkennbar, sondern eben auch am Fahrverhalten – so lauten zumindest die Versprechen seitens des Herstellers. Eine spürbare Auswirkung auf das Gameplay hinterließen diese Änderungen in der Preview-Fassung bis dato jedoch noch nicht. Vielmehr überwiegt der nach wie vor oft fade Beigeschmack, dass sich die aggressiven KI-Fahrer zu viel erlauben dürfen. Fährst du selbst regelkonform auf der Ideallinie, während der digitale Widersacher mit einem sturen Rempler die schöne Werbung auf deinem Boliden zerkratzt oder gar wertvolle Karosserieteile beschädigt, kann es schon mal vorkommen, dass du die Zehn-Sekunden-Durchfahrtsstrafe kassierst und nicht der Pisten-Rowdy. Sicher ist es schwierig, die richtige Balance zu finden, und auch bei realen Rennen sind sich die Stewards häufig uneinig; man weiß jedoch um diese Probleme und will die KI und auch das Strafsystem bis zur Veröffentlichung anpassen. Heißt vor allem bei Letzterem: Die britischen Entwickler haben eine Verzögerung bei der Beurteilung von Renn-Vorfällen eingebaut – eine Art Denkpause, in der das Geschehen analysiert und beispielsweise beobachtet wird, ob sich jemand durch eine Abkürzung einen Vorteil ergaunert. Wie zuverlässig das tatsächlich funktioniert, wird jedoch erst die

✖ Reales Streckendesign

WAS MODERNE F1-PISTEN AUSMACHT...

...erklärte Hermann Tilke. Nicht weniger als acht Strecken des deutschen Bauingenieurs katapultierte es in den letzten Jahren in den Rennkalender der Formel 1, zwei weitere befinden sich mit dem Circuit of the Americas – USA, 2012 – sowie der Formel-1-Rennstrecke in Sotschi – Russland, 2014 – im Bau respektive in der Planung. 1999 habe man mit dem Sepang International Circuit in Malaysia Standards gesetzt und ein unverwechselbares Streckendesign erschaffen, sagt Tilke. »Ein Formel-1-Kurs muss zunächst höchsten Sicherheitsanforderungen genügen, er muss aber auch spannende Rennen ermöglichen. Wir bauen also Engpässe ein, die das Feld zusammenrücken lassen. Besonders wichtig ist auch die Kurve nach dem Start. Im Simulator überprüfen wir zudem, ob es ausreichende Möglichkeiten für Überholmanöver gibt und wie sich die Fahrzeuge verhalten, wenn man über längere Zeit hintereinanderfährt. All das berücksichtigen wir bei der Architektur.« Einer der Vorreiter bei der generellen Erhöhung der Sicherheitsstandards in der Formel 1 war übrigens Renn-Legende Michael Schumacher, der sich laut Tilke früh aktiv in die Planungen eingebracht hat.

Das Spiel in Zahlen

19 Strecken, davon 2 in dieser Saison neu: der Grand Prix von Indien mit dem Buddh International Circuit und der Nürburgring in Deutschland; 24 Fahrer, 12 Teams, 2 voreingestellte Controller-Setups – alternativ individuell einstellbar; maximal 4 Rückpulversuche, um Fahrfehler auszugleichen; 5 Kameraperspektiven: Verfolger nah, Verfolger weit, Nasenkamera, Cockpit-Kamera, TV-Kamera; Fahrzeug-Setup in 7 Kategorien samt Unterkategorien konfigurierbar.



Verstellbare Heckflügel sind in der aktuellen Saison Standard. Dieser Fahrer muss den Abstand auf mindestens eine Sekunde verkürzen, um das sogenannte DRS-System aktivieren zu können.

Testfassung zeigen.

Apropos Ergaunern: »F1 2010« war zwar eine weitgehend gelungene Rennsimulation, einige KI-Macken brachten die Fans jedoch zur Verzweiflung. Vor allem Fehler bei Boxenstopps, merkwürdige Qualifying-Resultate und falsche Durchsagen des Team-Radios sorgten für Unmut. Den bisherigen Impressionen nach zu urteilen ruhen alle diese Schnitzer nun in Frieden im Kiesbett. Selbst bei längeren Renn-Sessions und einem halben Dutzend Pit-Stopps purzelte das Klassement nicht mehr durcheinander, fuhren KI-Fahrer in der Boxengasse nicht mehr durch deinen Wagen und auch die Boxenausfahrt wird nicht mehr aus unerfindlichen Gründen verweigert. Endgültige Gewissheit, dass die berechtigten Kritikpunkte des Vorgängerspiels ausgemerzt wurden, kann aber erst der Langzeittest erbringen.

Immerhin erschienen die gut lesbaren Zeitabstände zu anderen Fahrzeugen diesmal glaubwürdig und auch unvorhergesehene Schäden an den Boliden – Stichwort: Plattfuß – traten trotz der PR-Ankündigung »zahlreicher neuer technischer Defekte« bislang nicht auf.

Ebenfalls komplett überarbeitet zeigen sich die Funkinformationen. Jeal führt aus: »Diesmal können wir viel besser definieren, zu welchen Zeitpunkten gewisse Sätze gesagt werden. Wir haben wirklich eng mit vielen Rennställen zusammengearbeitet, um die Funk-Benachrichtigung noch realistischer wirken zu lassen«, so der Produzent. Das kann man durchaus bestätigen und sich vor allem auch über die Tatsache freuen, dass der Detailgrad der Durchsagen eigenen Vorlieben angepasst werden kann. Kein Zutexten mehr; kein Gequassel Marke »Los, hol ihn dir«.

Da der Fokus von »F1 2011« auf den Mehrspieler-Komponenten und der Fehlerdezimierung liegt, bleibt der Karriere-Modus abgesehen von kosmetischen Änderungen weitgehend unangetastet. Du startest also wieder als Neuling in die bekannten Events aus Training, Qualifying-Sessions und Rennen und kämpfst um den Aufstieg zum Weltmeisterthron. Teil der aufgepeppten Inszenierung sind dabei neue Mini-Filmchen, in denen Erfolge und Niederlagen stärker ins Rampenlicht rücken: Schneidest du schlechter ab als erwartet, schiebt das Alter Ego beispielsweise verärgert die Kamera weg und verlässt kopfschüttelnd die Szenerie. Gelungener Emotionsverstärker! Weitere Änderungen planen die Entwickler für die vorher eher langweiligen Pressekonferenzen nach den Rennen, die jetzt abwechslungsreicher und lebhafter daherkommen sollen. Sehen konnte man das in der Vorab-Fassung jedoch noch nicht; der Karriere-Modus war noch deaktiviert.

Auf einen Nenner gebracht: Trotz einiger noch offener Fragen hinterlässt »F1 2011« einen sehr guten Ersteindruck. Splitscreen-Modus, DRS, KERS, Koop-Karriere und die Vielzahl an Detailverbesserungen fügen sich prima ein, weshalb das hier schon jetzt mit einem Affenzahn die Überholspur entlangbrettert, um im nächsten Heft hoffentlich die wohlverdiente virtuelle Schampusdusche samt Kauf- und Onlinetipp einzusacken.

Nedzad Hurabasic



Insgesamt 16 menschliche Spieler treten in Online-Rennen gegeneinander an, die verbleibenden acht Cockpits werden von KI-Konkurrenten übernommen.

360 LIVE sagt...

Anspruchsvolle Rennsimulation für Einsteiger und Profis. Der überarbeitete Mehrspieler-Teil fährt HITPOTENZIAL ebenfalls auf der Überholspur.

8.5 von 10

60
MINUTEN
MIT...

WARHAMMER 40K SPACE MARINE

Erhältlich | 6. September 2011

Ein Planet gehüllt in Smog und Ruß. Der Blick gleitet über endlose Felder von Industrieanlagen, Fertigungshallen und Raffinerien. Inmitten dieses durch und durch dreckigen Szenarios herrscht ein brutaler Krieg. Drei-Meter-Kerle in dicken Rüstungen schwingen gigantische Schwerter, zerschneiden grünhäutige Bestien und zerstampfen Köpfe. Willkommen im 40. Jahrtausend...

00:03



Ja, das Jahr 40.000. Die Menschheit ist tief ins All vorgedrungen und zum mächtigen Imperium herangereift, das über Tausende von Welten, Milliarden von Untertanen und eine gigantische Kriegsmaschinerie regiert. Und die ist auch nötig, denn das Imperium wird bedroht: durch Orks, Aliens und die Krieger aus der Paralleldimension des Chaos...

00:08



Die Kamera schwebt über brennende Gebäude, riesige Trümmerfelder und den leblosen Körper eines toten Orks. Es kracht, scheppert, dann ein hastiger Schwenk auf einen Haufen Metall, Beton und Stahlträger. Mit Wucht sprengt sich ein Krieger in Kampfrüstung heraus: Captain Titus, Space Marine und Protagonist des Spiels.

00:29



Ein Funkspruch erreicht Titus, während der Weg durch die Überreste einer völlig zerstörten Fabrikanlage führt. Sidonus, ein Ultramarine, ist am anderen Ende der Leitung, informiert über die Invasion des Rüstungsplaneten des Imperiums. Die Orks hätten imperiale Truppen eingekesselt und ein Geschütz in Beschlag genommen. Kaum das Gespräch beendet, stürmen bereits die ersten Grönhäute heran...

10:58



Keine Frage, das hier ist wirklich ein Dauer-Geschnetzel – und das ohne Deckungssystem: dumpf, ungewohnt, aber trotzdem spaßig. Mit dem Kettensägenschwert »Mark IV Höllenzahn« wird das stinkende Feindespack unter rasselndem Surren zu Hackfleisch verarbeitet. Betäubt man Orks mit einem harten Schlag und exekutiert sie anschließend, wird automatisch die eigene Gesundheit aufgefüllt – heftig. Und Warhammer wie Fans es lieben!

12:58



Mit harter Hand erobert du einen Vorposten der imperialen Armee zurück, deren Anführerin Mira die Space Marines fortan begleitet. Die taffe Lady agiert, wie auch die anderen Kampfkumpanen, nicht unbedingt clever, aber auch nicht lebensmüde. Die Mitstreiter feuern gezielt, gehen in den Nahkampf und leisten so ihren blutigen Beitrag.

20:06



An überall in den Levels verteilten Nachschub-Säulen sackt Titus Fähigkeiten-Medaillen, hier Sigillum Sanctum genannt, ein. Zum Beispiel »Wildheit«: Diese aktiviert, füllt sich durch das Abschlachten von Gegnern ein Omega-Symbol. Einmal voll, kannst du auf Knopfdruck einen Wutausbruch entfesseln, der Titus dazu animiert, wie von Sinnen zuzuschlagen. Nicht minder hilfreich: das Energieschild für die Servo-Rüstung.

35:06



Hach ja, die Dauer-Verhackstückung von Orks, fast wäre sie langweilig geworden. Doch just bevor das passiert, kommt ein Raketenrucksack daher. Mit seiner Hilfe legt Titus Wolkenkratzer-hohe Sprünge aufs Parkett und zermatscht Ork-Gesocks per Landesprung. Sehr cool! Leider zeigt sich trotz so viel Action: die Kulissen könnten etwas detaillierter sein und auch den Lichteffekten fehlt ein bisschen der Bombast.

48:09



Sicher kennst du den Spruch: »Das ist so übel, dass es schon fast wieder gut ist!« Passt in diesem Fall zu den Dialogen wie das Kettenschwert in den Ork-Bauch. »Wo ist der Leutnant?« »Drinnen. Aber die Tür ist zu.« Oder: »Tötet DAS Space Marine.« All diese Dialogzeilen sind nicht nur doof, sondern mit einer Lustlosigkeit vertont, dass man meinen könnte, man schaue ein B-Movie aus den 80ern.

57:45



Die richtig fetten Höhepunkte? Heben sich die Macher hoffentlich für die Test-Fassung auf. Dennoch bietet »Space Marine« auch in der Preview-Fassung schon so einige richtig schöne Szenen und mitreißende Kämpfe. Etwa den gegen ein »Rammbock« genanntes Ork-Raumschiff. Oder eine Massenschlacht, während der Titus minutenlang einen Energiekern beschützen soll. Warhammer-Fans haben auf jeden Fall Spaß!

✦ ZUSAMMENGEFASST

Das »Warhammer«-Universum steht für überzogene Gewalt, Badewannen voller Blut, fliegende Körperteile und viel Taktik. Letzteres lässt »Space Marine« klar vermissen. Dafür geht's sonst schön hart zur Sache. Auch wenn die Space Marines selbst noch etwas markiger, die Rüstungen etwas metallischer und die Grafik etwas hübscher daherkommen könnte. Trotzdem hat das hier definitiv das Rüstzeug für ein unterhaltsames Trash-Abenteuer. Video-Test ab 6. September auf www.360-live.de.

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

Nedžad Hurabasic, Tobias Linder,
Philipp Praet, Felipe Reindl

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@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

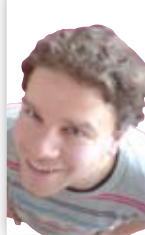
Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassiloplatz 7 / Rückgebäude, 81541 München
E-Mail: redaktion@360-live.de

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: Deus Ex: Human Revolution von Square Enix
Bildmotiv 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, Rennspiele, Action
SPIELT GERADE | »Dirt 3«,
»Duke Nukem Forever«
FREUT SICH AUF | »Borderlands 2«,
»Battlefield 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Alice: Madness Returns«, »The Stanley Parable« (PC)
FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham City«, »Bioshock Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Racing
SPIELT GERADE | »Deus Ex: Human Revolution«, »Child of Eden«
FREUT SICH AUF | »Gears of War 3«,
»Borderlands 2«



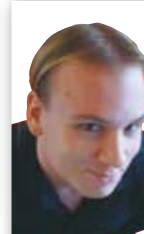
SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dragon Age 2: Das Vermächtnis«, »From Dust«
FREUT SICH AUF | »Silent Hill: Downpour«, »Rocksmith«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Deus Ex: Human Revolution«, »Bastion«
FREUT SICH AUF | »Dark Souls«,
»Borderlands 2«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Deus Ex: Human Revolution«, »Super Street Fighter 4 Arcade Edition«
FREUT SICH AUF | »Rage«,
»The Elder Scrolls 5: Skyrim«



MARTINA STRACK MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »From Dust«,
»Call of Juarez: The Cartel«
FREUT SICH AUF | »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, »Rage«



ALICE KLINK LEKTORAT

LIVE-GAMERTAG | Endgegnerlache
GENRES | Sport, Abenteuer, Puzzle
SPIELT GERADE | »Insanely Twisted Shadow Planet«, mit dem Gedanken auszuwandern
FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham City«, »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
»Kauftipp«
dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauftipps also!



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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



Erhältlich | 26. August 2011

Technischer Fortschritt ist wie eine Axt in den Händen eines pathologischen Kriminellen, erkannte schon Albert Einstein. Spieler des nunmehr elf Jahre alten PC-Klassikers »Deus Ex« wissen längst, in welcher düsternen Welt das Cyberpunk-Universum entföhrt. Nun erzählt »Human Revolution« die Geschehnisse 20 Jahre davor. Kann die Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel wie der Urahn sofort in ihre Matrix ziehen? Moritz Wanke loggt sich ein...

Das Hologramm der Tänzerin scheint ein älteres Modell zu sein – es flackert leicht. Und auch sonst wirkt der »Hive«, als wäre er Mitte des zweiten Jahrzehnts im neuen Millennium eingerichtet und seitdem so belassen worden. Braune Ledersofas, kreisrunde Glastische und eine Theke aus illegal eingeföhrtem Holz: Dem Mobiliar nach zu urteilen würde kaum jemand vermuten, dass es sich hierbei um eine der angesagtesten Diskotheken im Jahr 2027 handelt. Doch für viele Techno-Kriminelle, Konsolencowboys und andere Berufsexilanten dient der Laden als einzige Rückzugsmöglichkeit in Shanghai. Denn hier im Sprawl tobt seit etlichen Jahren ein Krieg, den Pharmakonzerne wie Sarif Industries und Tai Yong Medical zu verantworten haben. Mit der Entdeckung der Verbindung zwischen menschlichem Gewebe und mechanischen Elektroden durch adaptive DNA-Verschmelzung haben diese Unternehmen die Welt verändert. Während die einen sogenannte Augmentierungen begrüßen, kämpfen Organisationen wie »Purity First« mit allen Mitteln gegen Nerven-spleiße und Körpermodifikationen. In die Augen integrierte Nachtsichtgeräte, mnemonische Chips im Gehirn sowie Kraft verstärkende Armprothesen seien unnatürlich und verwandeln Menschen in Maschinen, so die immer wiederkehrenden Argumente. Auch Protagonist Adam Jensen sah sich einst als harscher Gegner von solchen Augmentierungen. Er stempelte Firmen wie Sarif Industries als moderne Kriegstreiber ab, die Menschen fürs Verteidigungsministerium in lebende Waffen modifizieren. Seitdem er bei der SWAT-Spezialeinheit rausgefliegen ist, bleibt dem 34-Jährigen allerdings kaum eine andere Wahl, als selbst seine Brötchen bei Konzernen wie Sarif zu verdienen. Nicht zuletzt weil Firmenchef David Sarif ihm – die ARM-MDL-3402-Armprothesen deuten es bereits an – vor knapp sechs Monaten bei einem

DEUS

HUMAN REVO

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

Eidos Montreal

Preis |

ab 60 Euro

Genre |

Action-

Rollenspiel

Spieler |

Xbox Live | ja

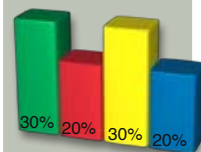
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Vorgeschichte zu Warren Spectors PC-Klassiker »Deus Ex« aus dem Jahr 2000.

das ist drin

- Assimilieren
- Upgraden
- Schleichen
- Hacken



Und außerdem?

■ 49 Erfolge, die sich komplett dem Einzelspieler-Modus widmen; die meisten davon gibt's praktisch im Vorbeigehen: etwa fürs maximale Aufrüsten einer Augmentation oder dafür, unbemerkt durch ein feindliches Gebiet zu marschieren ■ Neben der Standard-Version gibt's für zehn Euro mehr die »Limited Edition« inklusive 40-seitigem Artbook und Bonus-DVD mit Trailer-Videos, Soundtrack, animiertem Comic sowie einem 44-minütigen Making-Of. Wer ein paar Bankkonten gehackt hat, kann sich für üppige 100 Euro beim Onlinehändler Amazon die »Collector's Edition« bestellen; sie bietet neben allen Inhalten der »Limited Edition« noch eine schicke Adam-Jensen-Figur ■ Je nach Systemeinstellung startet das Spiel in Italienisch, Spanisch, Französisch oder Deutsch ■ Mehrspieler-Modi stehen bislang aus – sind jedoch als Download-Inhalt denkbar



EX LUTION™



Überfall auf das Konzerngebäude das Leben rettete. Ein hinterhältiges Attentat bei dem viele starben, unter anderem die Wissenschaftlerin Megan Reed – Adams Geliebte. Seither hat sich Adam verändert. Dank Hightech-Prothesen von Sarif ist er physisch zwar stark wie ein Kampfpanzer, wirkt auf psychischer Ebene aber instabil wie die Alpha-Version einer just entwickelten Software. Tagein, tagaus kreisen Fragen in seinem Kopf: Wie konnten die hochmodifizierten Söldner an den strengen Sicherheitskontrollen vorbeikommen? Wieso haben sie Megan und ihr Team getötet? Und wer steckt überhaupt hinter all dem?

Was folgt, ist ein mitreißend erzählter Trip in eine Welt voller Intrigen und Verschwörungen – und zugleich eine der besten Cyberpunk-Erfahrungen unserer Generation.

REINHEIT UND ELEKTRODEN

Adams Suche nach Antworten beginnt im Hauptsitz von Sarif Industries in Detroit. Nach einem hübsch gerenderten Introvideo geht's los: Der linke Stick dirigiert Adam aus der Ich-Perspektive, mit der A-Taste springt er über kleine Hindernisse, via X-Taste interagiert er mit seiner Umgebung. Die fest vorgegebene Controller-Belegung geht schnell ins Blut und ermöglicht die problemlose Navigation durch die größtenteils offene Spielwelt. In dem detailliert ausgestaffierten Bürokomplex laufen Angestellte emsig durch die Gänge, unterhalten sich mit anderen Wissenschaftlern. Medienberichte auf LED-Flachbildschirmen und Artikel in herumliegenden E-Books berichten über die tobenden Konflikte in der Welt von morgen. Wahnsinn, welch glaubwürdige Atmosphäre sich hier bereits in den ersten Minuten aufbaut. Und auch außerhalb des Gebäudes ist einiges los. In den frei begehbaren, mit Leuchtstoffröhren beleuchteten Straßen Detroits wimmelt es nur so von Prostituierten, Punks und anderen zwielichtigen Personen. Vielleicht weiß einer von denen ja etwas über den Anschlag auf Sarif Industries? Möglich. Blöd nur, dass viele ziemlich aggressiv auf Adams modifizierten Körper reagieren: »Hau ab, verpiss' dich, Aug«, heißt es immer wieder. Nichtsdestotrotz halten zahlreiche Personen erste spannende Nebenaufträge für ihn bereit: Autopsieberichte besorgen, die Unschuld eines Bürgers beweisen, einen Selbstmord verhindern und sogar einen Mörder dingfest machen – kaum eine Aufgabe wiederholt sich. Fabelhaft! Von der ersten Sekunde an packt dich die Gier, jedes Storydetail zu erfahren. Was wiederum ungemein motiviert, jeden Winkel der Spielwelt abzusuchen.

DIE ULTIMATIVE VERSCHWÖRUNG

Nur kurze Zeit nach dem Anschlag befindet sich Adam wieder voll im Einsatz und ist nicht zu bremsen, sprich beendet Geiselnahmen, lässt Terroristen hochgehen und buchtet die ersten Hintermänner des Komplotts, etwa Purity-First-Anführer Zeke Sanders, ein. Story-Durchhänger? Praktisch nicht existent. Im Gegenteil: Die Jagd nach den Verantwortlichen für Megans Tod treibt die Story in rasanten Schritten voran.

Nach etwa drei Spielstunden geht's erstmals ans Eingemachte – Adam hat den Rädelsführer des Attentats in der Nähe eines Industriekomplexes der Rüstungsfirma FEMA gesichtet. Mit dem BEE 008 Turbinenhubschrauber bringt ihn Pilotin Malik auf das Gelände. Wie immer ist Adam auf sich alleine gestellt. Einziger treuer Begleiter: Die Zielanzeige im HUD, welche in Richtung eines Fahrstuhls zeigt. Diesen zu erreichen ist jedoch leichter gesagt als getan. Überall patrouillieren schwer bewaffnete

Überhacker oder Skriptkiddie?

- +** Packende Geschichte mit Firewall-dichter Atmosphäre, Aufrüstmöglichkeiten von Jensen und seinen Waffen motivieren, liebevoll gestaltete Kulissen, Aufgaben wiederholen sich kaum, deutsche Version ungeschnitten und solide eingedeutscht, Handlung und Spielweise wirkt sich auf Storyverlauf aus, mitreißender Elektro-Soundtrack, charakteristischer Grafikstil...
- ...der allerdings das Gesamtbild leicht eintönig erscheinen lässt, Abschnitte und Städte häufig sehr eng und schlauchartig, Figuren etwas detailarm und sprechen nicht lippensynchron, Ladepausen von bis zu einer Minute zwischen Abschnitten und nach dem Ableben nerven, kein Cyberspace, teils doofe KI, englische Sprachversion nicht mit auf der Disk

» Physisch wirkt Adam stark wie ein Kampfpanzer, psychisch dagegen instabil wie die Alpha-Version einer Software. «



Soldaten: Ausgestattet mit Maschinenpistole, Schutzkleidung und Armprothesen scheinen die Herrschaften nicht zum Scherzen aufgelegt. Gleiches gilt für die mit Infrarotkamera und Doppel-MG ausgestatteten Kampfroboter, die sich Adam schon kurz darauf in den Weg stellen. Wie also vorgehen? Lostürmen und jeden einzelnen mit Blei vollpumpen? Einen Versuch ist's wert. Kurzer Tipper auf die Y-Taste, schon schnellt das Sturmgewehr hervor. Nun mit dem rechten Analogstick den Kopf des ersten Schergen anpeilen, mit der RT-Schultertaste anvisieren und – abdrücken! Sofort sackt der Typ zusammen, hinterlässt praktischerweise Munition und einen PDA mit dem Zugangscode für den Fahrstuhl. Doch verdammt, der Schuss war zu laut. Die übrigen Söldner haben den Eindringling bemerkt, schlagen sofort Alarm. Keine zehn Sekunden später ist Adam von Fieslingen umstellt, die erbarmungslos draufhalten – mal aus der Deckung heraus, mal indem sie auf ihn zustürmen. Immer mehr Kugeln zersieben Adams Torso: drei, fünf, sieben Stück, dann liegt er am Boden. Keine glorreiche Vorstellung! Wie gut, dass die automatischen Speicherpunkte zahlreich gesetzt sind. Die damit einhergehenden Ladepausen von rund einer halben Minute nerven dagegen.

Den letzten Abschnitt noch mal auf die gleiche Art versuchen? Möglich, doch solch aggressives Vorgehen führt mit Sicherheit zu negativen Berichten in den Medien. Resultat: Die Menschen hegen fortan Misstrauen gegen Adam, einige Nebenmissionen sind nicht mehr zugänglich. Schlimmer noch: Gegner gehen deutlich forscher vor, bewaffnen sich besser und rücken in größerer Zahl an. Kurz gesagt: Der ohnehin schon fordernde Schwierigkeitsgrad zieht bei ständigem Waffeneinsatz nochmals an. Kein anzustrebender Zustand. Vor allem deshalb nicht, weil Adams automatische Heilungsprozesse meist eine gefühlte Ewigkeit dauern und er trotz diverser Körpermodifikationen auch später in der Regel nur wenige Treffer einstecken kann. Wer Gegner schleichend umgeht, ist daher klar im Vorteil. Denn anders als in den meisten Ego-Shootern kann der Held hier sein Abenteuer fast ohne Mord und Totschlag beenden. Lediglich die fünf fordernden Bosse muss Jensen eigenhändig niederstrecken.

SCHATTENKRIEGER

Also den ganzen Abschnitt noch mal auf leisen Sohlen! Mit gehaltener LT-Schultertaste schmiegt sich Adam selbstständig an eine Kiste, die Kamera

✕ Lass uns reden

GEWALT IST NUR EINE LÖSUNG

Abseits von Waffen und Augmentierungen beherrscht Adam noch eine weitere Kunst: Reden. In bestimmten Situationen kann der Augmentierte allein durch seine Eloquenz Zugangscodes, Gegenstände und wichtige Informationen erhaschen. An einer Stelle kann er sogar einen Terroristen davon überzeugen, seine Geisel freizulassen. Prinzipiell empfiehlt es sich, die Stimmung der Person genau zu analysieren und entsprechend zu reagieren. Konfrontiere ich mein Gegenüber mit harschen Worten? Gehe ich sensibel auf ihn ein? Oder knall ich ihm die Fakten direkt ins Gesicht? Du entscheidest. Ob dem Gesprächspartner die Antwort gefällt, lässt sich sofort an Gestik und Mimik erkennen – klasse! Lohn der Mühe in diesem Fall: 1.000 Erfahrungspunkte und ein Erfolg namens »Silberzunge«. Wer sich dagegen weniger gut behauptet, kann auf so moralisch bedenkliche Optionen wie Bestechung oder physische Gewalt zurückgreifen. Dann allerdings bleibt die großzügige Belohnung aus.



Hilfreich: Schubladen, Computer und durchbrechbare Wände, mit denen Adam interagieren kann, werden auf Wunsch orange umrandet.



Das Dialog-System ähnelt dem aus »Mass Effect 2«. In der Regel stehen bis zu vier Antwortmöglichkeiten zur Auswahl.



Ordnung muss sein: Adam kann zahlreiche, aber nicht unendlich viele Gegenstände mit sich führen. Anfangs stehen 64, augmentiert bis zu 112 leere »Blöcke« im Inventar zur Verfügung. Waffen verbrauchen bis zu zehn, Gegenstände bis zu sechs davon.

schwenkt in die Third-Person-Sicht und sorgt für mehr Übersicht. Nun gilt es, sich die Route des patrouillierenden Soldaten genau einzuprägen – die Minikarte am linken unteren Bildrand hilft dabei, indem sie alle Personen im Umkreis mit Pfeilen anzeigt. Na also, langsam verschwindet der Bewaffnete aus dem Sichtfeld. Jetzt kurz die X-Taste drücken und schon hechtet Adam gleich einer technisierten Raubkatze zur gegenüberliegenden Betonwand. Toll, wie flüssig das alles von der Hand geht. Grazil, wie Adam sich bewegt. Doch Konzentration! Hinter dem Lastwagen steht bereits die nächste Wache. Statt ihrer Route zu folgen, bleibt die humanoide Kampfmaschine eine Zeitlang auf der Stelle stehen. Und jetzt? Ganz einfach: Ein Tipper auf den linken Stick zwingt Adam in die Hocke. Dadurch geht er zwar langsamer, seine Schritte verursachen jedoch weniger Lärm – perfekt zum Heranpirschen. Einmal in der Nähe eines Opfers, folgt die nächste Entscheidung: ausknocken oder ausschalten? Da in diesem Fall die Gefahr zu groß wäre, dass der Gegner wieder aufwacht und Unterstützung anfordert, fällt die Wahl auf Option zwei, eingeleitet von einem einsekündigen Gedrückthalten der B-Taste. Aus Adams Unterarmen schießen 50 Zentimeter lange Titanklingen. Die rechte Schneide

rammt er dem Delinquenten in den Oberschenkel. Vor Schock erstarrt knickt der Gepeinigste ein. Nun holt Adam aus und rammt ihm die linke Klinge in den Brustkorb, gefolgt von einer Blutfontäne. Heftiger Fatality – aber effektiv. Jetzt abstellen den Leichnam nach Munition und Credits abtasten und dann den Körper in eine dunkle Ecke zerren, um keine Aufmerksamkeit zu erregen.

Mist, zu langsam: Ein Kampfroboter hat Adam entdeckt. Sirenenheulen, Dauerfeuer, Angstschweiß! Sofort färbt sich die Minikarte rot, die kleinen wuselnden Pfeile symbolisieren anrückende Verstärkung. Da hinten, ein Lüftungsschacht! Hinrennen, zusammenkauern, abwarten. Ob der Feind wohl auch in die Röhren kriecht? Leider nein. Will heißen: Zwar überzeugt die Gegner-KI im Kampf, doch Lüftungsschächte und Leitern meiden sie wie Schädlingsprogramme eine Firewall. Schwach. Nach rund einer Minute geben die Jungs ihre Suche auf – der Weg zum Fahrstuhl ist wieder frei.

3P1C H4XX0R 1337

War ja klar: Der Fahrstuhl ist codesichert, die Ziffernkombination wiederum in der Westentasche eines Soldaten, den Adam im Schleich-Anlauf bis dato

DREIFALTIGKEIT DER AUGMENTIERUNG

Egal ob Spieler lieber brachial ballern, vorsichtig schleichen oder geschickt Schaltkreise hacken – für jeden gibt's die passenden Augmentationen. Für Frontkrieger empfiehlt sich vor allem die Smart-Vision, die Gegner durch Wände anzeigt und Gefahren so rechtzeitig erkennbar macht. Ebenfalls nützlich: die Zielstabilisierung für geringeren Waffen-Rückstoß und ein Upgrade der Hautpanzerung. Schutz vor Schockgranaten, die ihrerseits Adams Systeme neu booten und ihn kurze Zeit handlungsunfähig machen? Auch das sollte neben dem mächtigen Taifun-Angriff auf der Upgrade-Liste stehen.

KRIECHGANG

Wer vorzugsweise schleicht, baut am besten die Fähigkeiten von Bein und Rücken aus. Lautloses Springen und Gehen sowie ohne Konsequenzen tief zu fallen erweisen sich im Schleichgang als äußerst praktisch. Ferner liefern Schädel-Augmentierungen interessante Fähigkeiten: Neben der Verdopplung der Radarleistung auf einen Radius von 50 Meter darf später auf Knopfdruck die Sichtrichtung der Gegner sowie die Dauer ihrer Alarmbereitschaft angezeigt werden. Besonders cool: Mit aktivierter Glas-haut kann sich Adam bis zu sieben Sekunden unsichtbar machen und so an Gegnern, Kameras und Laserschranken unbemerkt vorbeihuschen. Um geheime Wege zu finden und neue Passagen freizulegen empfiehlt sich derweil »Wand durchschlagen«, wodurch geeignete Passagen dann orange umrandet werden. Allerdings wecken eingerissene Wände die Aufmerksamkeit von Wachen. Also Vorsicht!

EINDRINGLING

Hacken lohnt sich gleich mehrfach: Zum einen enthalten Computer, Safes sowie abgesperrte Gebiete hilfreiche Infos und Gegenstände. Zum anderen kann Adam an Sicherheits-Hubs Fähigkeiten-abhängig Kameras deaktivieren, Kampfroboter steuern und Geschütze sogar auf Gegner ausrichten. Selbstredend erleichtern diese Funktionen den Kampf gegen die Soldatenbrut. Wer zudem alle Hintergründe und Geheimnisse entdecken möchte, kommt ums Hacken sowieso kaum rum. Folglich investieren Codemonkeys ihre Praxis-Punkte in Schädelaugmentierungen. Sicherheitssysteme bis Level fünf knacken und bis zu 45 Prozent der Entdeckungsgefahr senken, sollte hierbei den Vorrang haben. Wer auf Nummer sicher gehen will, holt sich noch die Risikoanzeige dazu, die die Höhe der Wahrscheinlichkeit aufzeigt, entdeckt zu werden.

verschont hat. Und jetzt? Der Ex-Cop greift auf eine seiner Spezialfähigkeiten zurück: das Hacken. Anfangs noch recht simpel gehalten, werden die Schalttafeln alsbald recht komplex. Stets gilt es, die grünen Kontrollknoten zu erobern und sich dabei nicht von der Sicherheits-Software aufspüren zu lassen. Die wiederum wird immer dann stutzig, wenn man versucht, einen neuen Knotenpunkt auf dem Weg zum Kontrollkern zu übernehmen. Einmal auf Adams Hackversuch aufmerksam geworden, beginnt ein Wettlauf mit der Zeit: Der Bildschirm leuchtet rot, ein Countdown zählt bis zur Systemspernung – jetzt bloß nicht die Nerven verlieren!

Jedes dieser Hack-Minispiele ist herrlich unterhaltsam und eine immer wieder gern gesehene Abwechslung. Wirklich anspruchsvoll wird's aber nur in

Risiko lohnt! Wer sich traut, SPAM- und Speicherplätze zu hacken, wird oft mit praktischen Stopp- und Nuke-Viren belohnt, die Systemangriffe vereinfachen.



seltenen Fällen. Wer trotzdem Probleme hat: Stopp-Viren halten den Zeitähler drei Sekunden auf, Nuke-Viren hacken alle umliegenden Knoten ohne dabei Aufsehen zu erregen – hilfreiche Extras, aber selten.

Na endlich, Lift geknackt, es geht abwärts. Unten angekommen, erwartet Adam bereits der erste Bossgegner: Barret. Ein Zwei-Meter-Hüne, dessen linker Arm durch ein üppiges MG ersetzt wurde. Mit Hartmantel-Salven und Granaten heizt er Adam ordentlich ein. Verdammt harter Brocken – doch Adam hat sprichwörtlich ein Ass im Ärmel: den Taifun-Angriff. Tipper auf die rechte Steuerkreuztaste, die Kamera zoomt auf den Held, der holt aus und dreht sich um 360 Grad. Kleine Bomben schießen aus seinen Armen heraus und explodieren um ihn herum. Ziemlich elegant anzuschauen – und garantiert tödlich für Barret, der Adam mit seinem letzten Atemzug eine Adresse in Shanghai verrät. Der entscheidende Hinweis zum Drahtzieher des Anschlags? Zeit, nach China zu fliegen, um es herauszufinden...

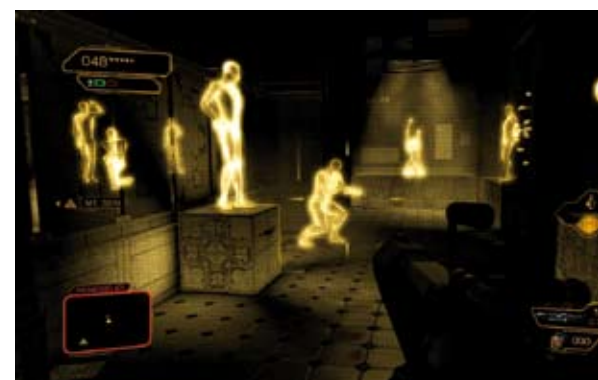
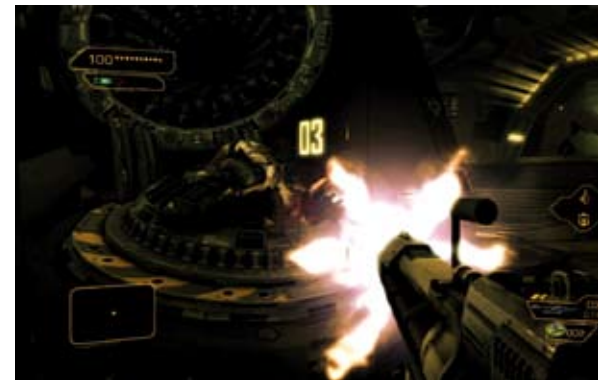
UPGRADE 3.0

Ob Leisetreter, High-Tech-Rambo, Überhacker oder alles in Kombination – wer eine erfolgreiche Laufbahn als »Opti« hinlegen möchte, kommt nicht drum herum, seinen Körper regelmäßig zu tunen. Ein Druck auf die Back-Taste stoppt das Geschehen und öffnet das Inventar-Menü. Neben hilfreicher Level-Karte und praktischem Logbuch findet sich hier eine Übersicht

der insgesamt 69 durchdachten Augmentierungen. Vom Schädel über Arme und Torso bis hin zu seinen Beinen: In sieben Kategorien kann Adam seine Fähigkeiten ausbauen. Via »Smart Vision« Gegner durch Wände erkennen, aus beliebiger Höhe ohne Schaden zu nehmen fallen oder Giftgas gefahrlos einatmen sind nur einige Beispiele für nachrüstbare Spezialfähigkeiten. Um sie zu aktivieren bedarf es ein bis zwei sogenannter Praxis-Punkte. Letztere gibt's im Tausch für Erfahrungspunkte, die Adam durch absolvierte Missionen und dergleichen einstreicht. Zwar liegen Praxis-Punkte-Kits auch in der Umgebung rum, allerdings sehr selten und zudem gut versteckt. Da die Punkte limitiert sind, sollte man sich außerdem schon in den ersten Stunden für einen bevorzugten Spielstil entscheiden und in dazu passende Augmentierungen investieren, um späteren Frustramenten aus dem Weg zu gehen.

KRATZER IM GOLDENEN LACK

Packende Geschichte, detaillierte Schauplätze, herausfordernde Gegner, coole Upgrades – alles rund also im Zeitalter des Transhumanismus? Leider nein, denn vor allem bei Technik und Atmosphäre gibt's herbe Schwankungen. Angefangen bei den Figuren: Dass mancher deutsche Sprecher etwas lustlos wirkt, sei verziehen. Allerdings sprechen Charaktere nicht selten munter weiter, obwohl sie ihren Mund geschlossen halten. Sieht ziemlich lächerlich aus und



❌ CSI: Cyberpunk

HORATIO DER ZUKUNFT

Abseits der spannenden Hauptgeschichte stößt Adam auf zahlreiche Nebenmissionen. So muss der Sicherheitschef in einem Fall dem Chinesen Lee einen Mord mit eindeutigen Beweisen nachweisen. Wo er die findet? Lees Apartment dürfte eine gute Anlaufstelle sein. Hier sucht Adam die vier Wände akribisch nach Motiv und Mordwaffe ab. Als Erstes empfiehlt es sich, den Computer unter die Lupe zu nehmen. Da der Zugangscode jedoch unbekannt ist, hackt sich der Held kurzerhand in das System ein. Na bitte: Motiv enträtselt! In Lees Wohnung findet der Schnüffler dann gleich mehrere Mordwaffen. Nur: Ist's der blank gewischte Baseballschläger? Oder vielleicht doch die kleine kaputte Tischuhr? Der zuvor analysierte Autopsiebericht gibt die Antwort: Das ermordete Mädchen wurde zur selben Uhrzeit erschlagen, an der die Uhr stehen geblieben ist. Das muss die Tatwaffe sein! Im Szeneclub »Hive« konfrontiert Adam den Verdächtigen schließlich mit den Fakten. Aufgrund der soliden Beweisführung gibt der Täter ein Geständnis ab – Fall gelöst. Neben einem guten Gefühl sackt Adam einen Praxis-Punkt für Upgrades und 1.000 Erfahrungspunkte ein – perfekt für die Führungsakte!



Im Gegensatz zu normalen Gegnern führt an Bossen kein anderer Weg vorbei als die direkte Konfrontation im Kampf. Falls dir der Fiesling zu schwer wird, solltest du dein Taifun-System verbessern. Zwei Angriffe mit der Killerwaffe, schon geht dieser Junge zu Boden.

drückt auf die Glaubwürdigkeit. Ferner enttäuscht manch Pixelmensch mit schwach aufgelösten Texturen und hakeligen Animationen – fast als tröpfelten hier die Datenströme durch ein 14k-Modem. Opulente Licht-und-Schatten-Spielereien Marke »Battlefield 3« und Co. sucht man neben Wind und anderen Ambientsounds ebenfalls vergebens.

Schade auch, dass Entwickler Eidos Montreal auf eine Art Cyberspace verzichtet. Man stelle sich nur vor, wie Adam – »Tron«-Stil – über ein Netzwerk in andere Firmennetze eindringt und dort weitere Herausforderungen meistert. Des Weiteren gewinnen die Waffen trotz abgedrehtem Szenario leider keinen Innovationspreis. Abseits von der Rückstoß-Kanone

»P.E.P.S.« und dem Lasergewehr sind die übrigen sieben Schusswaffen fader Standardkram.

Ob solche Dinge stören? Schon ein bisschen. Vieles ist jedoch schnell wieder vergessen, sobald man weitere Positivaspunkte in die Waagschale wirft. Den genialen Elektro-Soundtrack im Stil von »Blade Runner« und »Tron: Legacy« zum Beispiel. Oder den Fakt, dass in der Tat fast jede Mission mehrere Lösungswege bereithält. Zum Vergleich: Wer nur dem Hauptplot folgt, der erlebt 18 von Anfang bis Ende spannende Stunden. Das vollständige Absolvieren aller Nebenmissionen mit eingerechnet, sind's dann bis zu 35 Spielstunden. Auf die Opti-Schweißnaht gebracht: Action-Rollenspieler und »Deus Ex«-Fans werden grandios unterhalten. Mehr Cyberpunk für 60 Euro gibt's dieser Tage nirgendwo! Logout...

Moritz Wanke/sö

Trotz der meist schlauchigen Gänge verirrt man sich oft. Hilfreich ist dann die automatische Zielanzeige, die den Weg metergenau angibt.



Zweite Meinung

Markus Würstle: Squares »Deus Ex« macht Warren Spectors PC-Klassiker alle Ehre. Zugegeben, manchmal übertreiben's die Macher in Sachen Intrigen, doch mich als Serienkenner stört das nicht. Perfekte Unterhaltung für verregnete Sommer! Ich gebe 8.8

Deus Ex: Human Revolution

GRAFIK

Kulissen hübsch ausgestattet, Figuren dagegen weniger

7

SOUND

Glaubwürdige Sprecher, leider kaum lippensynchron

7

STEUERUNG

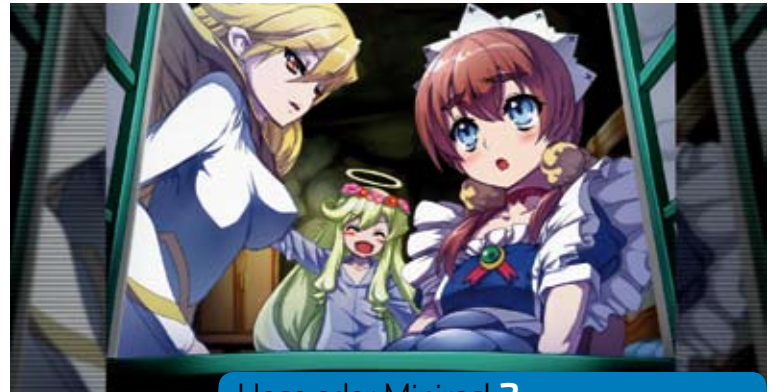
Vorgegeben, dafür schnell erlernt

8

Zweifelloos der beste Cyberpunk-Thriller auf Xbox 360! Tritt würdig in die Fußstapfen des großartigen ersten Teils.

8.7 von 10

Erhältlich | 25. August 2011



ARCANA HEART 3

Auch Mädchen haben ein bisschen Haue gern!

kurz&knapp

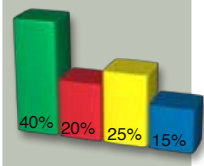
Hersteller | Arc System Works
Entwickler | Examu
Preis | ab 35 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

2D-Zickenkrieg mit quietschenden Gören im Manga-Look.

das ist drin

- Prügeln
- Tastenhämmern
- Mehrspieler
- Piepstimmen ertragen



Beat 'em Ups sind Männersache. Ob »Street Fighter«, »Mortal Kombat« oder »Tekken«: Der weibliche Anteil in diesen Games dient angesichts der riesigen Riege maskuliner Muskelprotze oftmals nur der Quotensteigerung. Ganz anders beim japanischen 2D-Prügler »Arcana Heart 3«. Die 23 Kombatanten sind alles Frauen – oder zumindest Mädchen. Und wie es sich für ein japanisches Spiel im Manga-Comic-Look gehört, treten die jungen Damen mit großen Glupschaugen, penetranter Piepstimme und knappen Miniröcken in die Arena. Redaktionsfavoritin: Die Strapse tragende Petra mit ihrem weißen Reifrock und die kleine Göre Edo, die mit ihrer zum Leben erwachten Eiltempo gegen die überraschenden Spieltiefe gepaart mit tollem Mehrspieler-Modus mitreißen.

ZICKENTERROR

Auf den ersten Blick könnte der Genre-Vertreter »Blaz Blue: Calamity Trigger« hierfür Pate gestanden haben: Zwei Manga-Bienen kloppen sich mit Faust, Fuß und Feuerball im Eiltempo gegenseitig die Energiebalken leer. Je eine Angriffstaste für leichten, mittleren und schweren Schlag zusammen mit Halbkreis-Bewegungen auf dem Steuerkreuz drücken, schon hagelt's Spezialattacken am Fließband. Einsteiger freuen sich darüber, dass stupides Tastengehämmere gegen die meist einfache Gegner-KI im Einzelspieler-

Modus ausreicht. Profis vertiefen sich in die Steuerung und üben für Duell mit Freunden. Die Handlung des Story-Modus? Zweckgemäß Nebensache. Wenig spannend vor allem, da die Geschichte zwar durch hübsche, aber schrecklich langweilige, undynamische Standbilder erzählt wird. Die ausschließlich englischen, die japanische Sprachausgabe begleitenden Untertitel entziehen dem Ganzen zusätzlich den Reiz. Auf ebenso wenig Gegenliebe stoßen die schwach aufgelösten Figuren und die steifen Hintergründe in Form von Häuserreihen und Schulhöfen. Folglich schinden auch die epileptikerfeindlichen Spezialattacken kaum Eindruck. Da sind Otakus von Arc System Works' hauseigener Referenz Besseres gewohnt.

BRUSTPUMPE

Doch zugegeben: Was Grafik und Handlung fehlt, holen Spieltiefe und Charaktervielfalt wieder raus. Lob an die Entwickler, dass sich alle 23 Mädels spürbar unterschiedlich spielen. Die beliebige Verknüpfung mit einem der 23 Arcana-Fabelwesen für zusätzliche Spezialangriffe verleiht eine weitere Nuance Abwechslung: Einfach die untere Bildschirmleiste durch Treffer aufladen, Tastenkombi vollführen und Effektfeuerwerk genießen. Praktisch auch die sogenannte »Homing«-Fähigkeit. Auf Kopfdruck fliegen die Kämpferinnen wie Hornissen durch die Arena. Der Schlagabtausch in luftiger Höhe und Ausweichmanöver in letzter Sekunde steigern den Taktik-Faktor. Profis begrüßen außerdem die auch offline-taugliche Replay-

Hose oder Minirock?

- +** Solide Spieltiefe, griffige Steuerung, stabiler Netzwerk-Modus, abwechslungsreiche Figuren
- Story und Figuren sehr klischeebehaftet, Kämpferinnen unscharf aufgelöst, Tastenhämmern reicht im Einzelspieler-Modus

Funktion, die Kämpfe auf Wunsch speichert und archiviert – perfekt zur nachträglichen Kampfanalyse. Erfreulich: Die Japaner haben hier den stabilen Netzwerk-Code verbaut, der schon bei der »Blaz Blue«-Reihe für extrem verzögerungsfreie Matches sorgt. Klasse! Mehr Freischaltbares als nur Kostüme, Bilder und Zwischensequenzen hätten der Langzeitmotivation allerdings gut getan.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Solider Schlagabtausch mit präziser Kontrolle. Charakterauswahl und Präsentation treffen meinen Geschmack aber selten, und der fein eingestreute Humor anderer Genre-Vertreter bleibt hier total auf der Strecke. Ich gebe 6.2

Arcana Heart 3

GRAFIK

Schwach aufgelöste Figuren, sterile Kulissen

5

SOUND

Japanische Piepstimmen, einfaches Elektrogedudel

6

STEUERUNG

Fordernd, Einsteiger hämmern drauf

7

Grundsolider Genre-Vertreter, der allerdings eine Konsolengeneration zu spät kommt.

6.8 von 10



kurz&knapp

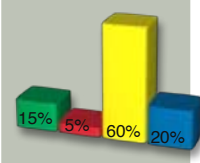
Hersteller | System 3
Entwickler | Farsight Studios
Preis | ab 50 Euro
Genre | Pinball-Simulation
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

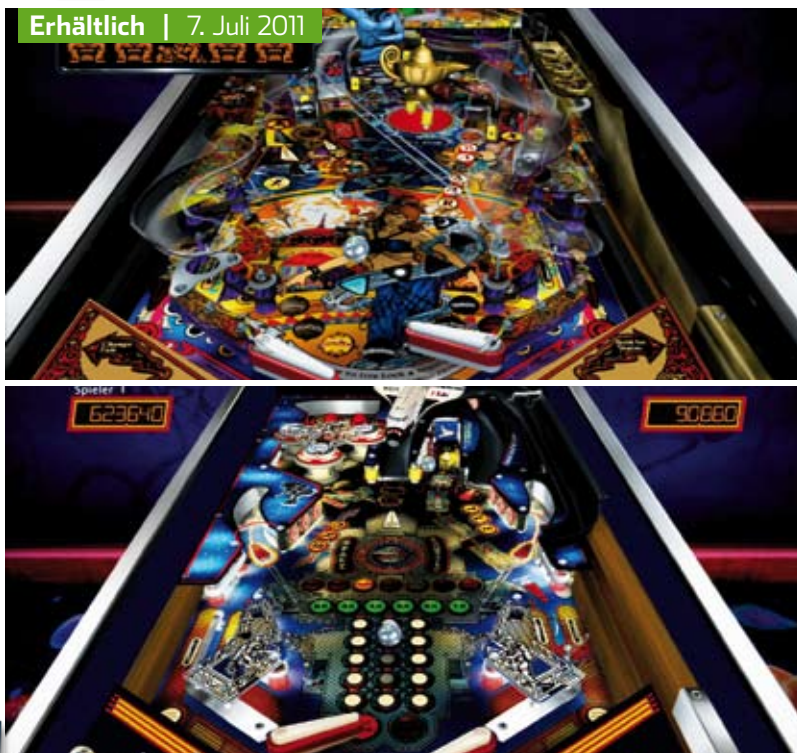
Erstklassige Pinball-Sim mit massig Hintergrundinfos und Lehrgängen.

das ist drin

- Multibälle
- Schummelversuche
- Highscore-Hatz
- Automaten-Ziele



Erhältlich | 7. Juli 2011



Der reinste Multiball-Wahnsinn!

WILLIAMS PINBALL CLASSICS

Mit dieser liebevollen und technisch hervorragenden Zusammenstellung seiner bekanntesten Münzfresser untermauert Automatenhersteller Williams einmal mehr seine weltweite Vorherrschaft in Sachen Flippertische. Auf 13 penibel nachgebauten Tischen mit detaillierten Beschreibungen und Erklärungen anhand deutscher Bildschirmtexte geben sich bis zu vier Spieler abwechselnd die Kugel und tilten, bis der Arzt kommt. Mit dabei sind legendäre Tische wie »Pin-Bot«, »Sorcerer« und auch der als bisher bester Flippertisch gefeierte »Black Knight« – allesamt aus den Jahren 1970 bis 1997. Schon beim Anblick der vielen ehrwürdigen Maschinen und beim Klang ihrer klirrenden Soundeffekte bricht Nostalgiefieber aus.

1A-PHYSIKGERÜST

Kommt die Kugel erst mal ins Rollen, erfährt die Begeisterung keinerlei Abbruch: Die Ballphysik sucht im Konsolensektor ihresgleichen und zehn verschiedene Kameraansichten mit teils dynamischer Führung verschaffen ausreichend Übersicht – da könnten selbst die Macher der »Pinball FX«-Reihe für Xbox Live Arcade noch einiges lernen. Insbesondere das Tilten – sprich das Anrempeln des gesamten Automaten, um die Rollbahn der Kugel positiv zu beeinflussen – ist hier sehr realistisch und leicht nachvollziehbar umgesetzt worden. Für eine steile Lernkurve sorgen zudem etliche Detail-Beschreibungen aller Tische, in denen auf jede erdenkliche Möglichkeit eingegangen wird, Punkte abzuräumen. Insofern ist der Begriff Flipper-Schule für diese Sim sehr zutreffend, nicht zuletzt weil dir auch in den kurzen Ladepausen alle Fachbegriffe und Techniken immer wieder nahegelegt werden.

SPIELHALLEN-ERLEBNIS

Alle Tische stehen in einer hübschen kleinen Spielhalle, sind aber nicht von vornherein frei spielbar. Während anfangs noch ein Großteil der Maschinen

virtuelle Credit-Münzen verschlingt, lassen sich wenige Tische von Beginn an umsonst spielen. Doch mit dem Abschließen einer für jeden Tisch fest vorgegebenen Aufgabenliste sowie beim Knacken der Highscores füllt sich das eigene Konto mit Credits und man kann schon bald für einen beliebigen Automaten das freie Spiel aktivieren. Dieses System motiviert ungemein, zumal man dadurch stets das Gefühl hat, tatsächlich Münzen in die Ballschleudern zu investieren – wie eben damals in der echten Spielhalle auch. Und ist die Standard-Aufgabenliste erst einmal abgehakt, schaltet das die Meisterziele für den jeweiligen Tisch frei – sehr motivierend!

Der Mehrspieler-Part beschränkt sich auf einen Offline-Hotseat-Modus, bei dem sich bis zu vier Spieler abwechseln – auch Turniere können dabei über mehrere Tische hinweg ausgerufen werden. Die Highscore-Hatz innerhalb der Freundesliste beschränkt sich daher auf die Online-Rangliste.

Die etwas angestaubte Grafik ist neben fehlenden Online-Modi aber das einzig nennenswerte Manko dieser ebenso liebevoll wie detailversessenen Sim. Jeder der Tische spielt sich völlig anders, und sobald man erst mal die Meisterziele eines Automaten erfüllt und damit die Möglichkeit freigeschaltet hat, der Kugel einen eigenen Anstrich zu verpassen, kommt der wichtigste Faktor einer hervorragenden Flipper-Sim erneut zu Tage: die erstklassige Ballphysik. Da stellt sich eigentlich nur eine Frage: Wo bleibt die nächste Williams-Sammlung mit noch mehr Tischen?

Jan Heinrich

Wertung

Endlich eine Flipper-Sim ohne Kompromisse und voller Nostalgie. Pflichtkauf für Pinheads!

8.5 von 10



CARS 2

Konkurrenz für »Mario Kart«?

kurz&knapp

Hersteller | Disney Interactive **Entwickler** | Avalanche
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Rennspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | nein
USK | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 15. Juli 2011

Nach dem Jump-and-Run-Geheimtipp »Toy Story 3« beweist US-Entwickler Avalanche Software nun auch mit »Cars 2«, dass Animationsfilm-Spieladaptionen mit konstant hoher Qualität kein Einzelfall sein müssen – ein Trend, der hoffentlich anhält. Rausgekommen ist ein putziger Fun-Racer, der nicht krampfhaft versucht, der Story des gleichnamigen Kinohits von Pixar zu folgen, sondern vielmehr eigene Wege geht – oder besser gesagt fährt. Und wie sich das für dieses Genre gehört, lassen es die 20 charakterstarken Fahrzeuge bei ihren Kopf-an-Kopf-Rennen mit Gatling-Kanonen, Turbo-Boosts und weiteren sammelbaren Power-ups ordentlich krachen.

VOLLES ROHR!

Der Solo-Modus mit all seinen Herausforderungen und Wettrennen motiviert, stellt so gesehen aber nur ein Aufwärmtraining für den wahren Spielspaß-Turbo dar: den Vier-Spieler-Modus auf dem geteilten Bildschirm. Dass Xbox-Live-Rennen nicht unterstützt werden, kostet Wertungspunkte, ebenso das Fehlen einer Minikarte und eines Positionsanzeigers, der auch die Platzierungen der Gegner berücksichtigt. Davon abgesehen: familienfreundliche Vollgas-Injektion mit knuffig animierten Fahrzeugen, Schadenfreude verursachenden Spezialattacken, toller Eindeutlichkeit, griffiger Steuerung, gelungener Einführung und abwechslungsreichem Streckendesign. »Mario Kart«-Fans geben Gas.

Sönke Siemens

Wertung

Wieder ein gelungenes Lizenz-Spiel zu einem großen Disney-Blockbuster. Mehr davon!

7.4 von 10

ES GIBT NICHTS GUTES...



...außer man tut es! Mythen und Fabeln lehren die Menschheit schon seit Jahrtausenden die Moral von der Geschicht'. Theater und Schauspiel rütteln im 17. Jahrhundert mit hartem Griff an den Moralvorstellungen der Bevölkerung; stellen mit provokanten Inszenierungen in Frage, was moralisch, ethisch und sozial ist. Und seit dem Anbruch des Privatfernsehens muss jedes Jahr aufs Neue die Frage beantwortet werden, welche TV-Sendung nun endgültig die Moral und Menschenwürde untergräbt. Auch Videospiele verschieben die Grenzen immer weiter, trauen sich mehr und brechen Tabus. Sie lassen den Spieler mitunter nicht nur zuschauen und stellen Fragen, sondern fordern ihn auf, eigene Grenzen tatkräftig zu überschreiten. Lassen ihn in moralischen Konfliktsituationen selbst entscheiden, was vertretbar ist und was nicht.

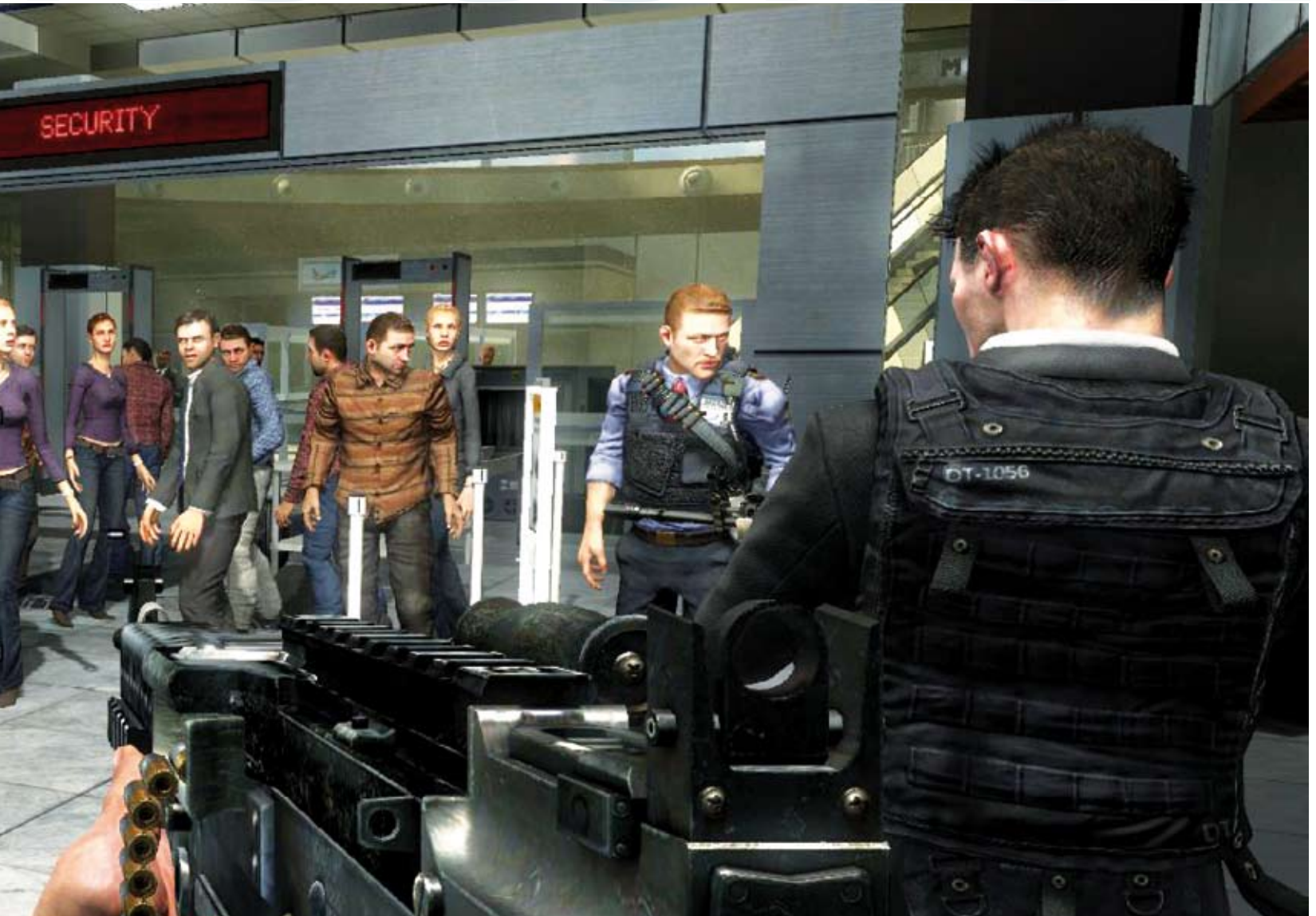
In William Shakespeares »Macbeth« strebt der gleichnamige Heerführer, angestachelt von seiner machthungrigen Ehefrau, nach dem Throne Schottlands. Dafür tötet er König Duncan heimtückisch des Nachts im Schlaf, lässt Mitwisser umbringen und richtet ein unvorstellbares Blutbad an. Mit solch grausigen Szenen hatte Shakespeare seinerzeit für Aufsehen gesorgt. Als »blutrünstig« und »widernatürlich« wurde das Schauspiel von 1623 bezeichnet. In aktuellen Videospiele darf der Spieler bei solchen Szenen nicht nur zuschauen, sondern auch selbst grausam meucheln. Der Ego-Shooter »Call of Duty: Black Ops« lässt den Spieler im Vietnamkrieg schlafenden Vietcong-Soldaten die Kehle aufschneiden. Unzählige Soldaten werden über den Haufen geschossen. Und im Vorgängerspiel »Modern Warfare 2« durfte in der Mission »Kein Russisch« in einem Flughafen selbst auf unbewaffnete Zivilisten geschossen werden. Eine Spiel-Facette, die hierzulande nicht nur an die

Grenzen des moralisch Vertretbaren stieß, sondern darüber hinaus schoss. Sie schockierte und machte sogar wütend. Folglich wurde die Szene entschärft: Der Spieler darf in Deutschland nicht draufhalten. Eine verständliche Entscheidung. Doch wurde dem Spieler so auch die Entscheidung genommen: Soll ich töten? Kann ich das vertreten? Denn um eben diesen gedanklichen und gefühlsmäßigen Zwiespalt geht's in immer mehr Games. Der Spieler soll mitfühlen – die Unsicherheit erleben, die ihn packt und an seinen getroffenen Entscheidungen auch zweifeln lässt. Wie Macbeth, der nach seinen grausigen Meucheltaten Gewissensbisse, Scham und Furcht empfindet. Er weigert sich, die Kammer des toten Königs noch einmal zu betreten. Denn er weiß: Was er getan hat, war falsch und nicht zu rechtfertigen. Weder war König Duncan ein schlechter Herrscher noch ein Tyrann. Allein der eigenen Machtgier ist diese Tat geschuldet.

DIE RICHTIGE WAHL GIBT ES NICHT

Ob nun moralisch vertretbar oder nicht: Bei den bluttriefenden Halsabschneidereien in »Modern Warfare 2« geht die Geschichte strikt linear weiter – egal, ob man in »Kein Russisch« schießt oder nicht. Ganz anders etwa im Rollenspiel »Fallout 3«: Hier steht der Spieler vor der Wahl, ob er mit einer Atombombe eine ganze Stadt auslöschen will. Tut er das, genießt er zwar Vorteile, etwa neue Verbündete, fängt sich auf der anderen Seite aber auch den Hass und die Verachtung anderer Gruppierungen ein. Bei solchen Entscheidungen, die in immer mehr Games Einzug finden, geht's den Machern nicht nur um die Beeinflussung des Spielverlaufs oder Effekthascherei, sondern um die Gefühls- und Ethikwelt des Spielers. »Ich denke, es ist wichtig, dass der Spieler bei Entscheidungen auch mal zweifelt und zögert. Mal irrationale Entscheidungen fällt, weil er nicht nur auf seinen Kopf, sondern auch auf seinen Bauch und das Herz

HTS GUTES...



hört«, sagt etwa Spieleentwickler Ken Levine von Irrational Games. In seinem Shooter-Rollenspiel-Mix »Bioshock« hat der Spieler die Möglichkeit, kleine gedankenmanipulierte Mädchen – die Little Sisters – ihrer Gen-Energie zu berauben, um selbst stärker zu werden. Dafür muss er sie allerdings unweigerlich töten. Alternativ kann er sie aber auch »befreien« und vor dem Tod bewahren – bekommt dann allerdings nur einen

Zwiespalt, in den einen das Game hier hineinwirft. Schließlich beschreibt Moral das, was Menschen für »richtig« halten. Aber was ist in solchen Situationen richtig und was ist falsch? Wäre es richtig, die eigene Freundin zu opfern, um einige fremde Dörfler zu retten? Welches Leben wiegt mehr? »Ich halte Moral für eine der faszinierendsten Schöpfungen der Menschheit«, sagt »Fable«-Erfinder Peter Molyneux. »Moral,

flächlich daherkommen. Dass sich Umfragen von Irrational Games zufolge aber drei Viertel aller »Bioshock«-Spieler gegen das Töten der Little Sisters entschieden haben, zeigt, dass die Moral-Tests der Entwickler ihre Wirkung entfalten. Und das wirft gleichzeitig neue Fragen auf: Können Videospiele die wahre Natur eines Spielers offenbaren? Ist jemand, der in der virtuellen Welt unbekümmert mordert »böser« als jener, der Skrupel zeigt? Oder schaffen es manche schlicht einfacher, zwischen virtuellem und wirklichem Leben eine klare Trennlinie zu ziehen? Wie dem auch sei: Überraschend vielen Spielern ist auch ein gut gestricktes, digitales Leben etwas wert – im Gegensatz zu den gesichtslosen Gegnern in vielen Ego-Shootern. Zusätzlich bringen moralische Drifts Dynamik ins Spiel, lassen eine Geschichte realer und das Spiel lebensnaher erscheinen. Der Spieler kann bei den Entscheidungen auf echte Erfahrungen zurückgreifen oder auch einfach nur mit Gut und Böse experimentieren – oder mit dem, was er dafür hält.

»Ich denke, es ist wichtig, dass der Spieler bei Entscheidungen auch mal zweifelt und zögert.«

Bruchteil ihrer Kraft. Ein Konflikt, der tatsächlich viele Spieler bewegte und noch immer bewegt, sich sachte auf den Spielverlauf und zudem stark auf das Ende des Games auswirkt. Noch stärker zeigt sich die Folge von moralischen Entscheidungen in der »Fable«-Rollenspielreihe: Hier wird nahezu jede Handlung als gut oder böse bewertet und die moralische Flexibilität des Spielers stark auf die Probe gestellt. In »Fable 3« muss der Spieler etwa gleich zu Beginn wählen, ob er seine Freundin oder einige unschuldige Stadtbewohner von seinem wahnsinnigen Bruder exekutieren lassen will. Ein wahrer

Verantwortung und Macht und was Menschen damit tun, das fasziniert mich. Ich denke, Spiele können gut zeigen und lehren, dass Macht Konsequenzen hat und vermeintlich böse Entscheidungen nicht automatisch falsch sind. Nur dass derjenige dann eben mit dem Resultat leben muss.«

ERST DER ANFANG

Der Trend, moralische Entscheidungen ins Spiel zu bringen, hat gerade erst begonnen. Die ersten Ansätze sind gelungen, obwohl viele Wahlmöglichkeiten noch plump und ober-

Michael Förtsch

ES GIBT NICHT

HIER WIRD DIE MORAL GEFORDERT...

Echte moralische Entscheidungen in Videospielen sind an sich noch ein recht junges Phänomen. Eines, an das sich mit der Zeit mehr und mehr Videospiel-Designer wagen. Doch haben moralische Verspielungen ihre Wurzeln tief in der Vergangenheit der Games-Historie...

POPULOUS



Auch wenn Spieleentwickler die moralische Ader der Spieler erst seit wenigen Jahren gezielt attackieren: Ansätze von Moral-Fragen standen schon bei der Göttersimulation »Populous« von 1989 für PC, Atari ST und Super Nintendo im Raum. Kein Wunder, stammt das Game doch vom »Fable«-Macher Peter Molyneux. Der verleiht dem Spieler hier die Macht eines Gottes. So kann er seinem Stamm von Menschlein mittels Anheben und Senken von Landmasse Lebensraum schaffen oder das eigene wie auch verfeindete Volk mit Naturkatastrophen wie Erdbeben, einer Sintflut oder gar dem Armageddon strafen. Richtige Gefühle dem eigenen Volk gegenüber weckt das Spiel mit seiner Pixelgrafik nicht, lässt aber schon darüber grübeln, wie man sich wohl so als Allmächtiger verhalten würde.

BLACK & WHITE



Peter Molyneux, der Macher von »Populous«, entwickelte sein Spielprinzip 2001 mit dem PC-exklusiven »Black & White« weiter. Erneut mimt der Spieler hier Gott, kann jedoch explizit gut oder böse sein. So züchtet er eine riesige Kreatur – etwa einen Giganto-Affen oder eine Kuh mit den Ausmaßen eines Wolkenkratzer – heran, die er mit Streicheleinheiten belohnt

oder mit Schlägen diszipliniert. Er kann sie dazu erziehen, Menschen zu fressen und zu quälen oder die eigenen Exkremente zu verspeisen, damit sie nicht in der Landschaft herumliegen. Sie also zum bösen Teufel oder zum guten Engel konditionieren, spricht die Moralvorstellungen des Wesens nach eigenem Gusto formen. Zu diesem Zweck wird auch jede Handlung des Gottes bewertet. Menschen durch die Gegend werfen? Böse. Bäume ausreißen? Böse. Aus dem ausgerissenen Baum Bretter zimmern, aus denen ein Haus wird? Gut.

MASS EFFECT



Auch die »Mass Effect«-Rollenspielreihe fordert die moralische Ader des Spielers heraus und lässt ihm immer wieder die Wahl. Er kann mit Commander Shepard zum gefeierten Kriegshelden avancieren oder den Pfad des Abtrünnigen beschreiten. Doch merken viele Spieler an, dass als Abtrünniger so einige Missionen der Weltraum-Oper kaum in »richtig böser« Gesinnung zu bestreiten sind. Warum zum Beispiel ist es nicht möglich, darauf zu pfeifen, dass ein gewisser Garoth seinen Bruder vermisst. Oder die nach Fakten für eine Story gierende Journalistin Emily Wong schlichtweg zu ignorieren? Fakt ist: Viele Nebenmissionen wären als bitterböser Oberschurke einfach nicht machbar. Was nichts an der Tatsache ändert, dass sich die Charakterzüge des Kosmos-Helden formen lassen; er moralische Entscheidungen mit feinen Abstufungen treffen muss, die mehr als nur »gut« oder »böse« sind und bei denen nicht selten das Leben eines Unschuldigen in den eigenen Händen liegt.

HITMAN

Ein Game, das zur Zeit seines Erscheinens im Jahr 2000 harsch diskutiert wurde, war »Hitman«. Darin übernimmt der Spieler die Rolle von Agent 47, einem Auftragskiller. Auf heimtückische Weise werden hier Menschen gemeuchelt. Mit Klaviersaiten umherlaufen, Männer und Frauen damit hinterhältig strangulieren – darf man das wirklich? Darf ein kaltblütiger Mord Unterhaltung sein? Die Frage stellt sich in TV und Kino nicht mehr. Allerdings beruhigten sich bei »Hitman« die aufgeschreckten Gemüter recht schnell. Ganz

anders die Ausgangssituation in »Hitman: Absolution«. Das kommt moralisch definitiv entspannter daher, da hier weniger Geld und Kaltblütigkeit den Ton angeben; vielmehr sinnt Agent 47 nach Rache und privater Genugtuung.



DANTE'S INFERNO



Nächster Aufreger: das Hack 'n' Slay »Dante's Inferno«, bei dem sich der Kreuzritter Dante durch die neun Kreise der Hölle schnetzelt, um seine Geliebte zu retten. Dabei trifft er nicht nur garstige Dämonen und verwurmt Höllenhunde, sondern auch widerwärtige Verkörperungen ungetaufter Kinder, die ihn angreifen – ein Affront! Und ein gewagter Tabubruch, der so manchen Christen auf die Barrikaden rief. Dass Gleiches schon Jahre vorher der Shooter »Doom 3« wagte, interessierte die Kritiker nicht. Ebenso wenig die Tatsache, dass die »Dante«-Macher von Visceral Games damit eigentlich auch Authentizität und Vorlagentreue bewiesen. Und wie sehen Käufer des Spiels das? Hatten sie moralische Bedenken beim Ausknipsen der mit Klingenhänden bewehrten Höllen-Babys? Schildere uns deine Erfahrungen im Forum auf www.360-live.de!

FALLOUT

In der postapokalyptischen Rollenspielserie »Fallout« sind moralische Entscheidungen seit jeher ein wesentlicher Bestandteil: So kann der Spieler in Teil Zwei für

PC gezielt das Leben einzelner Charaktere ruinieren, Sklaven befreien oder selbst Sklavenhändler werden. Obendrein kann sich der Spieler, indem er seinen Charakter »Buffy« nennt, gar bei einer Frau namens Becky als deren verschwundene Schwester ausgeben. Der armen Frau irgendwann sagen, dass man's nicht ist und sie damit maßlos enttäuschen? Oder ihr dauerhaft etwas vorlügen und damit ebenso unmoralisch handeln? Das muss jeder für sich entscheiden. Aber auch in Teil Drei sind Gewissenskonflikte vorprogrammiert. Abgesehen von den üblichen Entscheidungen, Gefangene zu retten oder sie ihren Wärtern zu überlassen, genießt eine Situation bei Fans ganz besondere Popularität: In der Stadt Megaton liegt eine scharfe Atombombe. Nun muss du entscheiden: Im Laufe der Mission »Die Kraft des Atoms« die Bombe zünden und damit alle Einwohner binnen Sekunden vernichten? Oder besser zum Helden werden, indem man sie endgültig deaktiviert?



HEAVY RAIN



Wenn ein Spiel der letzten Jahre die Themen Gefühle und Moral intensiv durchkaut, dann ist es zweifelsohne das leider Playstation-3-exklusive Abenteuer »Heavy Rain«. In gleich vier Story-Linien hat der Spieler mit vier unterschiedlichen Charakteren die Qual der Wahl, was Entscheidungen angeht. Und diese beeinflussen nicht nur eben den gespielten Charakter, sondern auch alle übrigen Protagonisten. Hier allerdings sind's die kleinen Optionen, die dich bewegen. So kann der Spieler in der Figur des Familienvaters Ethan Mars beispielsweise wählen, ob er seinen bedrückten Sohn alleine auf dem Sofa sitzen lässt oder ob er ihn tröstet und ihm anschließend etwas zu essen macht. Später folgen brutālere Was-soll-ich-tun-Momente, die etwa fragen, ob das Verlieren eines Fingers mehr bedeutet als das Leben eines Kindes.

FABLE

König der moralischen Entscheidungen ist definitiv die Rollenspiel-Serie »Fable«. Hier hat der Held stets freie

Hand zu tun und zu lassen, was er will. Er kann den bösen oder den guten Pfad beschreiten. In »Fable 2« zum Beispiel wird er von einem Geist beauftragt, dessen ehemalige Geliebte ins Unglück zu stürzen. Und zwar, indem er ihre Liebe gewinnt. Doch liegt es dann am Spieler, ob er der Verliebten gesteht, dass alles nur ein böser Streich war, und sie so in die tiefe Trauer treibt – oder ob er sie heiratet. Schön: Wie moralisch sprich wie gut oder böse der Spieler handelt, das ist in »Fable« jederzeit offensichtlich. Denn jede Handlung wird bewertet und in Gut- oder Böse-Punkten aufgewogen. Dem Bäcker Brot klauen? Böse! Es dann aber einem hungernden Kind geben? Definitiv gut. Mit der Zeit verändert sich die Spielfigur ob dieser Entscheidungen. Bösen Spielern wachsen Satanshörner, gute kriegen einen Heiligenschein und weißes Engelshaar.



BIOSHOCK



Viel und oft wurde über die moralische Zwickmühle geschrieben, die Little Sisters in »Bioshock« ihres Gen-Saftes Adam zu berauben und sie damit zu töten – oder sie alternativ zu befreien. Nicht zuletzt, da es sich nun mal um unschuldige Mädchen handelt, denen man das Leben nehmen soll. Und auch im kommenden »Bioshock Infinite« soll der Spieler mit moralischen Fallbeilen traktiert werden, die ihm Vor- wie auch Nachteile bringen können: So kann er etwa einen armen Postboten vor der Exekution bewahren, wird dafür aber den Zorn der selbst ernannten Freiheitskämpfer der Terror-Gruppe Vox Populi auf sich ziehen. Ja, gute Entscheidungen können weh tun! Oder er kann sich durch seine übernatürlich begabte Begleiterin Elizabeth im Kampf helfen lassen, was diese aber sichtbar Kraft und Lebensenergie kostet. Schnell beginnt der Armen Blut aus der Nase zu tröpfeln oder sie bricht erschöpft zusammen. Bleibt die Frage: Willst du wirklich verantworten, dass sie sich so quält?

RAPELAY UND CO.

Ein Genre kann man beim Gedanken an Moral in Videospielen nicht außen vor lassen: japanische

Vergewaltigungs-Simulationen. Spiele wie »RapeLay« also, in denen es Aufgabe ist, im Abenteuer-Stil Frauen aufzulauern und diese zum Geschlechtsverkehr zu zwingen. Moralisch fragwürdig? Mehr als das! Doch halten es die Japaner hier wohl eher mit der Katharsisthese: Was die Menschen in Videospielen ausleben können, werden sie im realen Leben hoffentlich sein lassen. Wohl daher sind derartige Games in Japan weitestgehend akzeptiert und frei verkäuflich. Und tatsächlich ist die Zahl an sexuellen Übergriffen im Vergleich mit anderen Ländern relativ niedrig. Dennoch: pfui!



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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
➔ Meckerecke, Szene-News	Turnierbericht	Dragon Age 2 Fallout New Vegas Red Dead Redemption	Ms. Splosion Man, Warhammer 40k: Kill Team, Boulder Dash XL, Fruit Ninja Kinect	Aktion Lesertest: Duke Nukem Forever	8.000 Punkte im Handumdrehen

✕ Das Reflex Gaming Tournament zählt zu den am besten organisierten Konsolen-E-Sport-Veranstaltungen Europas. Doch stimmt das wirklich? 360 Live macht den Praxistest...

Im Vordergrund: das erfolgreichste deutsche »Halo: Reach«-Team Uprising! eSports. Im Hintergrund: das Siegerteam der Reflex GT4, LiNK-Gaming.



BIO

Name | Philipp Praet
Schon gewusst? Philipp ist 22 Jahre alt, kommt aus Weinheim, studiert Online-Journalismus und ist 1. Vorsitzender von Uprising eSports e.V. Für 360 Live hat er in Zusammenarbeit mit seinem Kollegen Tobias Linder diesen Turnierbericht verfasst.



im Livestream – doch weniger ist manchmal einfach mehr. In diesem Fall ganz klar mehr Professionalität. Der Livestream lief den kompletten Turniertag nahezu störungsfrei und der Zeitplan für die einzelnen Runden wurde von morgens um 9:00 Uhr bis abends um 22:30 Uhr ohne Verzögerung eingehalten. Als Teilnehmer kann man von einem Turnier nicht mehr erwarten und auch die Organisatoren selbst waren zufrieden mit ihrer Leistung. »Das Halo-Turnier war das wahrscheinlich beste Turnier, das wir je veranstaltet haben. Wir waren nah dran am perfekten Event«, sagt Sander Beijer mit stolzgeschwellter Brust. »Den Zeitplan einzuhalten war wirklich ein großartiger Erfolg, da LAN-Veranstaltungen in der Regel einige Stunden überziehen.« Vollkommen zufrieden war der Perfektionist dann aber doch nicht. »Es war einfach zu heiß zwischen all den Xboxen. Daran müssen wir nächstes Mal arbeiten. Bekommen wir dieses Problem in den Griff, haben wir jede Fehlerquelle unter Kontrolle.«

Aber auch für die Spieler war die vierte RGT-Auflage ein Erlebnis. Justin »UP!Gunner« Reymond, mit seinem Team am Ende auf Platz vier, zeigt sich begeistert von der holländischen Organisationskunst. »Wenn die ECL sich ein Beispiel an der RGT nehmen würde, dann wäre es ganz klar, wer in Europa die Nummer eins ist. So aber muss man unterscheiden: Die ECL bietet von allem mehr, ist in allem größer und hat dementsprechend auch mehr Aufmerksamkeit. Organisatorisch macht der RGT aber niemand was vor. Wir kommen immer wieder gerne nach Weesp.« Einen kleinen Kritikpunkt kann er sich am Ende dann aber doch nicht verkneifen: »Die Bühne kam einer Sauna gleich. An den Temperaturen in der Halle müssen die Jungs definitiv noch arbeiten, um sich wirklich als perfektes Turnier bezeichnen zu können.«

Philipp Praet/Tobias Linder/sö

»Qualität statt Quantität lautet das Rezept.«

Auf vielfache Nachfrage nach ausführlicher Turnierberichterstattung von E-Sport-Großveranstaltungen weicht das Clan-Interview in dieser Ausgabe einem eben solchen Bericht, verfasst von zwei Profis aus der Szene. Du kennst dich im E-Sport ebenfalls gut aus und willst mal einen Turnierbericht schreiben? Dann mail uns an redaktion@360-live.de. Aber genug der einleitenden Worte, wir geben ab nach Holland...

Verteilt auf drei Wochenenden fand im Juni die vierte Ausgabe der Reflex Gaming Tournaments, kurz RGT, statt. Im Gegensatz zur ECL – dem größten Konsolen-E-Sport-Turnier Europas in England – werden im Chaos Gamecenter in Weesp nur drei Titel gespielt: »Call of Duty: Black Ops«, »FIFA 2011« und »Halo: Reach«. Jedes Turnier findet an einem anderen Wochenende statt und bekommt somit die volle Aufmerksamkeit des Organisationsteams. Doch die Verteilung über den ganzen Monat war nicht von Anfang an geplant, sondern entstand viel mehr aus der Not. »Das liegt ganz einfach an der überschaubaren Größe des Chaos Gamecenters und an der Tatsache, dass wir nicht genügend Equipment für mehrere gleichzeitig laufende Turniere haben«, erzählt Sander Beijer, Gründer und Hauptverantwortlicher der Reflex Gaming Tournaments. »RGT wurde von einem

Student mit Nebenjob in einem Supermarkt gegründet – mir. Momentan sind unsere Mittel deshalb sehr eingeschränkt.«

Qualität statt Quantität lautet das Rezept der RGT. Weniger Preisgeld, weniger Spieler, weniger Zuschauer



Der Reflex GT4 Livestream mit Kommentator »A-Spec« gilt als der qualitativ beste Stream im europäischen Konsolen-E-Sport



✕ Dragon Age 2

DAS VERMÄCHTNIS

Lang, lang ist's her, dass Electronic Arts mit neuen Download-Inhalten um die Fans des Rollenspiels »Dragon Age 2« geworben hat. Vielleicht weil sich Entwickler Bioware für seinen neuen DLC »Das Vermächtnis« besonders viel Zeit gelassen hat? Das wäre zu verschmerzen, denn »Das Vermächtnis« hat als erste Kampagnen-Erweiterung richtig was zu bieten. Nach den Eskalationen um die durchgeknallten Magi und faschistoiden Tempel macht Held Hawke nun Bekanntschaft mit einer Kreatur so durch und durch böse und mächtig, dass selbst die Grauen Wächter sie nicht zu zerstören vermochten. Stattdessen sperren sie sie in ein magisches Gefängnis, eine alte Kerkerfestung, wo sie seit Jahrhunderten im Geheimen vegetiert. Nun hat es die Kreatur – ein hochintelligenter Vertreter der Dunklen Brut – auf das Blut der Hawkes abgesehen.

Aber in welchem Zusammenhang steht sie eigentlich mit dem Helden und seiner Vergangenheit? Und was hat das Ganze mit dem Fall des Tevinter-Imperiums zu tun? Das gilt es in der knapp dreistündigen Kampagne herauszufinden. Schön, so lernt man die Welt und ihre Geschichte endlich einmal genauer kennen! »Das Vermächtnis« führt den Spieler dabei in insgesamt drei

neue Areale: ein tristes, aber dennoch ansehnliches Wüstengebiet, ein voll besetztes und feindliches Lager von Zwergenbanditen und zu guter Letzt geht's durch beeindruckende Höhlen bis hin zum imposanten Turm der Grauen Wächter. Beim Gameplay macht »Das Vermächtnis« kein neues Fass auf – wohl aber bei den Gegnern, die diesmal auch als Genlocks mit Schildbesatz und stierähnlichen Brontos daherkommen, die direkt mit dem Kopf durch die Wand wollen. Die Konsequenz: Die Kämpfe werden anspruchsvoller und taktischer als im Hauptspiel – und damit auf der Konsole leider auch frickeliger. PC-Spieler sind hier klar im Vorteil. Trotzdem sollte man sich als Fan des Games den knapp zehn Euro teuren Zusatz nicht entgehen lassen. Immerhin gibt es im Wächerturm auch allerhand coole Gegenstände wie Rüstungen, Schmuck und eine mächtige Waffe mit überaus nützlichen Boni abzustauben. Und wer auf ganz harte Rollenspiel-Kost steht, dem sei vorab verraten: Am Bossgegner dieses Download-Inhalts kann man sich so richtig schön die Zähne ausbeißen.

✕ Die Meckerecke

DENKT DOCH MAL NACH!

Wieder Mal ist's passiert. Ein Kerl, diesmal ein rassistischer Vollpfosten aus Norwegen, geht los und tötet Menschen – ein Ereignis, das die Welt nicht vergessen wird. Aber statt sich über die verdrehten Ideologien und gesellschaftlichen Gegebenheiten Gedanken zu machen, also über das, was diesen Kerl wirklich antrieb, werden nun erneut Games herangezogen. Vor allem in der deutschen Medienlandschaft. Verfolgte man die TV-Berichterstattung nach den ersten Tagen des Ereignisses, dann hörte man Nachrichtensprecher Dinge sagen wie: »Er hatte mit den Killerspielen World of Warcraft und Modern Warfare 2 die Tat trainiert.« Entschuldigung, aber habt ihr eigentlich noch alle Plätzchen in der Naschdose? Ihr da, die ihr so etwas behauptet, habt ihr schon mal ein Videospiel gespielt? Wenn ja, dann müsstet ihr eigentlich wissen, was für einen Schwachsinn ihr redet. Und wenn nein, dann solltet ihr euch mal damit befassen.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und hasst Wahnsinnige!

Wie soll ich mit einem Videospiel das Erschießen von Menschen aktiv trainieren? Mit dem Controller in der Hand kann ich schlecht das Zielen üben. Schon mal was von Kimme und Korn gehört? Oder von Rückstoß? Selbst ein im Sharpshooter-Plastikgestell steckender Move-Controller für Sonys PS3 ist so dermaßen weit von einer echten Waffe entfernt, dass man – wie ich als Ex-Bundi – immer wieder nur herzlich über dieses Zubehör-Gekrümel lachen kann. Und das Ballern mit zwei Pistolen gleichzeitig? Vergesst es! Nicht nur, dass man sich damit fast die Handgelenke bricht; auch Treffen kann man so kaum etwas. Der größte Teil von dem, was man an Waffenhandhabung in Games sieht, ist purer Action-Film-Schwachfug, der so nicht der Realität entspricht. Es ist einfach Blödsinn, zu behaupten, mit Videospielen könne man Schießen präzise trainieren – das Einzige, was man sich anschauen könnte, ist, wie ein Magazin in eine Waffe gesteckt und diese dann durchgeladen wird. Aber das war's. Genauso könnte man sagen: Ich lerne mit »FIFA« Fußball spielen, mit »Street Fighter 4« Kung-Fu oder mit »Kinectimals«, wie ich einen Tiger aufziehe.

Videospiele sind zu 90 Prozent pure Unterhaltung – wie Hollywood-Filme auch. Sie zeigen nicht die Wirklichkeit, auch wenn sie immer realistischer ausschauen. Klar, einige Games wie »Battlefield 3« versuchen nahe an das echte Kriegsgeschehen heranzurobben – und in Sachen Sound schafft's das auch. Aber es ist nun mal so: Ein Controller ist kein Gewehr und kann auch keines simulieren. Und ein Pixelhaufen auf dem Bildschirm ist kein echter Mensch. Kriegt das endlich mal in eure Köpfe rein!

FALLOUT NEW VEGAS OLD WORLD BLUES

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Bethesda

Mit »Old World Blues« veröffentlicht Bethesda die mittlerweile dritte Erweiterung für ihren Endzeit-Rollenspiel-Kracher. Natürlich wieder mit komplett eigenständiger Story: Die Mojave-Bewohner hielten die »große Leere« Jahrzehnte lang für unbewohnt und alles Leben darin für ausgerottet. Doch sie irren, wie du schon bald in der Rolle des Erkunders dieser Einöde herausfindest. Riesige Roboter-Skorpione, flinke Cyber-Hunde, wandelnde Skelette, einer Lobotomie unterzogene Test-Subjekte und weitere Bestien treiben hier ihr Unwesen. Sie alle im Wüstensand zu verschachern, sprich alle Haupt- und Nebenquests zu lösen, dauert mindestens acht Stunden, beschert dir fünf neue Erfolge und lässt dich ebenso viele Erfahrungslevel aufsteigen. Endzeit-Jünger schlagen zu!

RED DEAD REDEMPTION HELDEN & AUßENSEITER

Preis | kostenlos
Hersteller | Rockstar Games

Ganz richtig gelesen: »Red Dead Redemption« ist noch lange nicht tot! Das hat bereits die herausragende »Undead Nightmare«-Erweiterung bewiesen, die allerdings schon wieder über ein halbes Jahr alt ist. Das »Helden & Außenseiter«-Paket wird voraussichtlich ab September zum Herunterladen bereitstehen und versteht sich in erster Linie als kostenloser Fan-Service für Online-Banden. Entsprechend gibt's neue Mehrspieler-Charaktere, wie den »ergrauten Revolverhelden«, und taufische Mehrspieler-Karten, unter anderem für die Modi »Schießerei«, »Schnapp die Tasche« und »Bandenmatches«. Ausführlicher Test im nächsten Heft!



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!

MS. SPLOSION MAN

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Twisted Pixel Games **Schwierigkeit** | schwer **Spieler** | 1 - 2

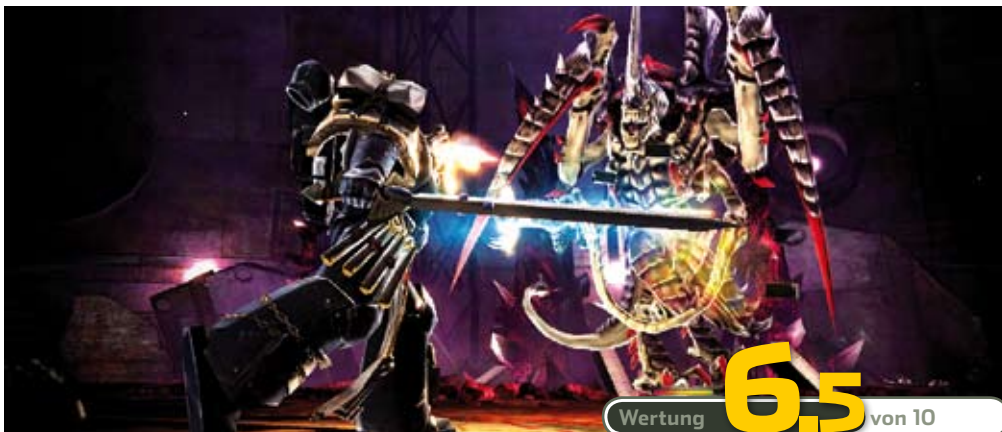
Was man bei anderen Spielen tunlichst vermeiden sollte, ist bei »Splosion Man« fester Programmpunkt: Der Held explodiert, denn nur so überwindet er Klippen und Abgründe oder zerlegt seine Feinde. Das war 2009 ein großer Hit auf Xbox Live Arcade, doch im Nachfolgespiel haben böse Wissenschaftler den Krachmacher entführt, weshalb nun sein Herzblatt ran muss. Ergo macht sich das explosive Mädel in Pink auf den Weg durch 50 scrollbare 3D-Level, die wieder mit allerlei bizarren Fallen, Hindernissen und Bossgegnern gespickt sind. Zusätzlich treiben dir noch 50 Koop-Herausforderungen für zwei Spieler und Wettrennen gegen einen Ghost den Schweiß auf die Stirn sowie Gags und Tonnen an freischaltbarem Zusatzmaterial ein Grinsen ins Gesicht. Das abgedrehte Leveldesign, die knallbunte Comic-Optik, der ohrwurmige Sound oder die schrillen Angreifer sorgen dafür, dass die Zeit wie im Flug vergeht. Der Download von 1,3 Gigabyte ist vor allem für 4GB-Xbox-Besitzer kein Pappenstiel, der Preis von 800 Punkten für die meisten dagegen schon. Kurz: Selten hat spontane Selbstexplosion so viel Spaß gemacht.



WARHAMMER 40K: KILL TEAM

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | THQ **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

Wie schon bei »Red Faction: Armageddon« versucht THQ auch beim Verkaufsstart von »Warhammer 40K: Space Marines« Serienfans mit einem thematisch verwandten Download-Titel in Stimmung zu bringen. Genauer gesagt mit einem auf Koop-Action getrimmten Twinstick-Shooter aus Iso-Perspektive. Die Mission: Einen Ork-Kreuzer im All infiltrieren und unschädlich machen. Mit dem linken Stick steuerst du Techmarine, Protektorgardist oder einen der beiden anderen ausbaufähigen Soldatentypen durch die 3D-Landschaften, der rechte Stick lenkt das Laserfeuer. Wer fleißig Upgrades sammelt, kann zudem die Wummen zeitweise verbessern und dann ganze Heerscharen im Vorbeigehen einschern. Dazwischen müssen Schalter umgelegt und Reaktoren in die Luft gejagt werden. Nicht sonderlich anspruchsvoll, bringt den Herzmuskel aber dank Action am Fließband ziemlich in Schwung und sieht zudem recht ordentlich aus. Auch die deutsche Sprachausgabe mit ihren markigen Sprüchen sorgt in den sechs Kapiteln für Stimmung. Blöd nur, dass geübte Spieler dieses Feuerwerk in schlapfen zwei Stunden abbrennen. Hier wäre mehr tatsächlich mehr gewesen!



TEST

BOULDER DASH XL

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Catnip Games

Schwierigkeit | schwer **Spieler** | 1

Bereits 1984 war die Mischung aus Geschicklichkeit und Rätsel ein Knaller – diese Neuauflage packt neben bekannten Zutaten noch ein paar tolle Extras obendrauf. Erneut gilt es, innerhalb eines Zeitlimits Diamanten aus einer Höhle zu bergen, in deren Gängen es vor Monstern nur so wimmelt. Noch gefährlicher sind jedoch die Felsbrocken, die wahlweise den Helden Rockford oder Spielfigur zwei – seine Freundin Crystal – zu erschlagen drohen. Diese latente Einsturzgefahr ist es dann auch, die das Spiel so anregend macht, denn nicht selten sind die Klunker nur durch komplexe Grabungen zu lokalisieren. So weit, so bekannt. Aufgepeppt wird die XL-Neuauflage unter anderem durch Sprengladungen, Einweg-Türen sowie einen praktischen Teleskop-Arm, mit dem sich entfernte Objekte bewegen lassen. Sowohl in den 100 Arcade-als auch in 50 Rätsel-Abschnitten ein echter Spiel Spaß-Turbo! Und wem das noch nicht reicht, der kann sich an einer aufgebohrten, aber beinharten 8-Bit-Version versuchen. Da auch Grafik, Sound und Steuerung keinen Anlass zur Klage geben, sind die 800 Punkte gut investiert.



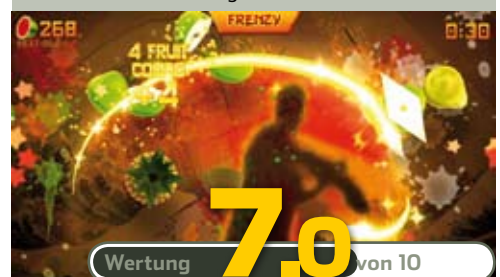
FRUIT NINJA KINECT

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** |

Halfbrick Studios **Schwierigkeit** | einfach

Spieler | 1 - 2

iPhone- und iPod-Besitzer säbeln sich schon seit 2010 in »Fruit Ninja« durch saftiges Obst. Jetzt schnippeln sich auch Kinect-Nutzer mit der Handkante durch umherfliegende Früchte. In verschiedenen Modi Melonen, Bananen, Mangos und Kokosnüsse zersäbeln, auftauchende Bomben aussparen und kein Fallobst produzieren: Darum geht's hier. Sempel, aber erstaunlich spaßig, obwohl die Optik bestenfalls eine Goldene Himbeere gewinnt. Anschaulich sind dagegen die Effekte, wenn Kiwis ihre knallgrünen Innereien entblößen und Granatäpfel in Hunderte Kerne explodieren. Im etwas drögen Classic-Modus versucht man einfach fehlerfrei drauflos zu säbeln. Spannender ist der Challenge-Modus mit seinen kniffligen Zielvorgaben. Getoppt wird der nur noch vom Party-Modus. Hier schneiden sich zwei Fruchtninjas mit- oder gegeneinander in den Highscore-Olymp. Die Kinect-Erkennung dürfte akkurater sein, für ein Partyspiel mit vollem Körperinsatz aber in Ordnung.



GAMERSCORE-SPECIAL

Du bist verrückt nach Erfolgen und willst in die Riege der erfolgreichen Gamerscore-Zocker aufsteigen, hast aber keine Ahnung, wie du das anstellen kannst? Hier eine kleine Einführung inklusive Begriffserklärung und den leichtesten 8.000 Gamerpoints, die es in Deutschland zu holen gibt.

KLEINES GAMERSCORE-LEXIKON

Boosten:

Das Erstellen von Xbox-Live-Spiel-Lobbys oder -Gruppen zum direkten Hinarbeiten auf Mehrspieler-Erfolge. Booster sind bei »normalen« Zockern oft unbeliebt, da sie meist den üblichen Spielfluss stören. In der Gamerscore-Szene ist Boosten allerdings ein legitimes Mittel.

Cheats:

Spiele wie »Cars« ermöglichen es, durch Passwörter oder Tastenfolgen einen Spielvorteil freizuschalten. Im Fall des genannten Rennspiels reicht es im entsprechenden Menü »VROOOOM« für unendlich Turboboost einzutragen. Solange eine vom Entwickler eingebaute Spieloption solche Erleichterungen ermöglicht, ist dies für Punktejäger völlig zulässig.

Gamesaven:

Eine verurteilte Methode, bei der durch das Laden von modifizierten Spielständen direkt die höchst-

mögliche Punktzahl in einem Game freigeschaltet werden kann, ohne dieses auch nur eine Minute spielen zu müssen. Gamesaver werden mittlerweile meist durch Microsoft gebannt.

Glitches bei Erfolgen:

Durch Programmierfehler sind manche Erfolge schwer oder gar nicht erreichbar. »Rayman Raving Rabbids« macht es beispielsweise nur möglich 750 von 1.000 Gamerpoints zu erspielen. Der Grund? Im Spiel ist eine Maximal-Anzahl von 173.000 Herausforderungspunkten erreichbar. Die letzte Herausforderung schaltet sich allerdings erst bei 174.000 Punkten frei – und so kann man insgesamt drei Erfolge im Wert von 250 Gamerscore nicht erreichen.

Grinden:

Stundenlanges Wiederholen einer Aufgabe oder Tastenabfolge, um einen Erfolg freizuschalten. Vor-

allem in Rollenspielen sehr verbreitet, da dort oft das Maximallevel eines Charakters nur durch langfristiges Gegnertöten freigespielt werden kann.

Stapelbare Spiele:

Games, die in verschiedenen Länderversionen veröffentlicht wurden und mehrfach durchgespielt werden können, um wiederholt Gamerscore freizuschalten. Ein Extrembeispiel ist »Batman: Arkham Asylum«. Durch das Kompletieren der internationalen, der japanischen sowie der PC-Version und der »Game of the Year«-Auflage für Xbox 360 und PC kann der Erfolge-Jäger bis zu 5.000 Gamerpoints erspielen, die alle auf ein einziges Live-Konto fließen. Bei den meisten Games ist dies allerdings nicht möglich, da es für diese nur eine universelle Liste gibt.

LEICHTE PUNKTE

Im Stick-Umdrehen zu 8.000 Gamerscore

1 AVATAR THE BURNING EARTH
5 Min. Hersteller | THQ



Disk einlegen, Spiel starten, im Anfangsgebiet 50 Mal die B-Taste drücken und in gerade einmal fünf Minuten sind alle Erfolge freigeschaltet. Rekordzeit!

2 NBA 2K6
45 Min. Hersteller | 2k Sports



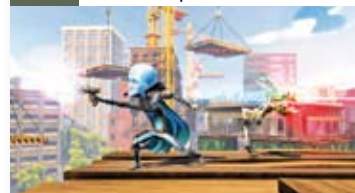
Vor Spielbeginn einfach die eigenen Spielwerte im Menü hoch- und die der Gegnemannschaft runterschrauben. Die vollen 1.000 Punkte sind in nur einem Match schaffbar.

3 STIMMT'S...?
2 Std. Hersteller | THQ



Bei der Mikro-Kalibrierung am besten zwei unterschiedliche, reproduzierbare Töne für Lüge und Wahrheit erfinden und die Erfolge rollen nur so aufs Punktekonto.

4 MEGAMIND: KAMPF DER RIVALEN
3 Std. Hersteller | THQ



Maximal drei Stunden am Stück spielen und alle Erfolge sind dein. Und dabei macht »Megamind« sogar Spaß. Erfolge-Jäger sind jedenfalls Schlimmeres gewöhnt.

5 OBEN
4 Std. Hersteller | THQ



Lange nicht so charmant wie der Film, zum effektiven Gamerpunkte-beim-Durchspielen-Abgrasen reicht's aber allemal. Lösungen aus dem Netz helfen bei Sammelaufgaben.

6 TMNT
4 Std. Hersteller | Ubisoft



Die Turtles: Kindheitshelden, Weltenretter und coole Typen. Sogar sämtliche Erfolge zu »TMNT« sind etwas Besonderes – nämlich kinderleicht erspielt.

7 LOST: VIA DOMUS
5 Std. Hersteller | Ubisoft



Mit einer Lösung aus dem Internet in höchstens fünf Stunden komplettierbar. Echte »Lost«-Fans investieren nur wenig Extrazeit fürs Durchspielen ohne Hilfe.

8 MADDEN NFL 06
5 Std. Hersteller | Electronic Arts



600 Gamerpoints sind in einer Stunde erspielt. Die restlichen 400 gibt's fürs Simulieren von 30 Jahren Football-Liga. Extrem leicht, aber zeitaufwendig und super langweilig.

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 vorgestellte 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!

UNSER LESERTESTER

Name | Gerhard Schmied **Alter** | alt genug

Wohnort | Inzell

Name im Forum | Bl00dy Destiny

Kurz-Bio | Gerhard ist noch Schüler und verbringt seine Freizeit am liebsten mit Freunden beim Tischtennis, Zocken und die Stadt unsicher machen. Neben »Duke Nukem Forever« gilt sein Interesse besonders Metal-Mucke, Western- und Zombie-Filmen. Ihm kommt es beim Zocken vor allem auf den Spielspaß an – mit ein Grund, warum der Duke bei ihm so positiv abschneidet.



✖ Aktion Lesertest

DUKE NUKEM FOREVER

The King is back!

Das Jahr 2011 ist ein Jahr der Überraschungen: Deutschland steigt aus der Atompolitik aus, »Gears of War 3« wird hierzulande ungeschnitten erscheinen und »Duke Nukem Forever« kommt in die Läden. Ja, der Duke ist da – nach unglaublichen 14 Jahren. Lange hat die Gamer-Gemeinde geduldig auf ihn gewartet und dementsprechend hoch waren die Erwartungen. Hat sich die lange Entwicklungszeit gelohnt?

»Duke Nukem Forever« lebt von seiner witzigen Art, was man schon im ersten Spielabschnitt spürt. Dort hat man beispielsweise die Möglichkeit, mit einer Toilette zu interagieren. Entweder man entleert genüsslich die Blase des Dukes oder man wirft rücksichtslos mit Kot umher. Feuchte Fäkalien als Spaßbringer! Die Story ist typisch für den Duke und völlig abgedreht: Der King platziert seine Lederstiefel der Größe 48 gezielt und mit deftigem Nachdruck in die Allerwertesten der Alien-Bastarde, die Las Vegas bedrohen, dem Duke die Show stehlen und seinen Chicas an den Schläpfer wollen. Im Laufe der Geschichte besiegt man unter anderem ein weibliches Bossmontster mit drei Brüsten, besucht einen Strip-Club und lässt sich von ein paar Babes ordentlich die Nudel polieren. Auch das Weltendesign lässt nur wenig Möglichkeiten zur Kritik, da die Levels nicht nur vielseitig, sondern auch liebevoll bis ins kleinste Detail ausgearbeitet sind. Größter Kritikpunkt bleibt die

etwas altbackene Optik. Während sie in Innenarealen mehr als ordentlich daherkommt, lässt sie in Außenbereichen stark nach. Das könnte Grafikfetschisten, die gewöhnlich Spiele wie »Crysis 2« bevorzugen, sauer aufstoßen. Ältere Gamer hingegen stören sich daran eher nicht. Ein weiterer Kritikpunkt sind die viel zu langen Ladezeiten, die stellenweise über eine halbe Minute dauern. Hier sollte Entwickler Gearbox noch einmal nachbessern und das Problem mittels Patch beheben. Denn gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden mit häufigerem Ableben werden die Ladezeiten schnell zur Tortur. Der Sound lässt dagegen sowohl bei Waffen als auch bei Explosionen nichts zu wünschen übrig. Besonders genial klingt die englische Vertonung der Charaktere, welcher die deutsche Version allerdings in nur wenig nachsteht. Eine echte Spaßbremse ist dagegen der Mehrspieler-Modus: Schon nach ein paar Spielstunden ist die Luft raus und man stört sich am teils unfairen Balancing sowie an starken Verbindungsproblemen.

Unterm Strich ist »Duke Nukem Forever« nicht ganz die von mir erhoffte Shooter-Revolution, auch wenn ich während der Kampagne dank des Retro-Charmes und des genialen Duke-Humors nie den Controller aus der Hand geben wollte. Fans und Kenner sollten sich den Titel unbedingt zulegen, Duke-Greenhorns dagegen spielen erst einmal Probe.

Gerhard Schmied/ sv

Leserwertung

Trotz einiger Abstriche in puncto Grafik und Ladezeiten ein mehr als witziges Unterfangen.

360-Live-Wertung in Ausgabe 07/2011: 8.6

8.4 von 10



✕ **Nachgefasst**

F.E.A.R. 3

Was ist bloß aus »F.E.A.R.« geworden? Einst ein Horror-Shooter, der den Spielern vor lauter Grusel und Schockmomenten das Blut in den Adern gefrieren ließ – nun, mit dem dritten Teil, eher ein rasantes Ego-Shooter-Feuerwerk mit gelegentlichen Angst-Einschüben. Mögen's die Spieler? Oder schicken sie's direkt in die Gamer-Hölle? Hier die interessantesten Meinungen aus unserem Forum.

Action oder Angst? Angst oder Action? Früher konnte man in den Ablegern der Horror-Ego-Shooter-Reihe »F.E.A.R.« beides haben – und das in ausreichendem Maße. Heute, im zuletzt erschienenen dritten Teil, überwiegt taktische Ballerei, die furchteinflößende Schauer-Atmosphäre tritt in den Hintergrund. Die meisten Leser finden das mehr als schade. So zum Beispiel lo360oser: »Schade, dass F.E.A.R. 3 da weitermacht, wo F.E.A.R. 2 aufgehört hat: Der Grusel verschwindet zunehmend und jetzt ist ein normaler Ego-Shooter übriggeblieben.« Auch Escon muss betrübt feststellen: »Leider ist F.E.A.R. 3 nicht wirklich was für Horrorfans... es ist eigentlich schon ein ganz normaler Shooter... Grusel-Momente gibt es nicht wirklich.« WhiteZombie kann es ebenfalls nicht fassen und fragt nach: »Was ist nur aus meinem geliebten F.E.A.R. geworden? Warum werden

immer mehr Fortsetzungen so schlecht? Geben sich die Entwickler keine Mühe mehr oder mangelt es an der Zeit?« »Vielleicht an der fehlenden Kreativität, um sich mit der Marke F.E.A.R. auseinanderzusetzen und auf Stärken aufzubauen, die die Marke eigentlich ausgemacht haben«, versucht sich SaschaAsh an einer Antwort. Und Heckinator meint: »Beim ersten F.E.A.R. gab es damals eine ganze Menge Momente, bei denen ich mir fast in die Hose gesch... hätte. Der Schock-Faktor war schon enorm. Hab vor Schreck sogar eine Maus an der Wand zu Klump gehauen.« Dass Teil Drei völlig ohne Grusel sein soll, dem kann SaschaAsh dann wiederum nicht zustimmen. »Sagen wir mal so, F.E.A.R. 3 hat eben nicht mehr so viele Gruselmomente wie der erste Teil – und das verwirrt eben, war es doch eine schöne Abwechslung.« Selbstverständlich gibt es aber auch Vertreter der

anderen Fraktion, die »F.E.A.R. 3« richtig super finden, wie ARRg: »Bin jetzt am Flughafen und muss sagen, dass ich das Game ziemlich geil finde! Vielleicht nicht gut in den Augen von F.E.A.R.-Fans, aber ein astreiner, abwechslungsreicher Ego-Shooter.« ARRg fügt außerdem noch hinzu: »Mittlerweile lockt es niemanden mehr hinterm Ofen vor, wenn plötzlich Einkaufswagen losrollen oder Sachen durch die Gegend fliegen. Hab ich als Spiele-Angsthase aber auch nichts dagegen.« DJSideWinder scheint dagegen mächtig Muffensausen gehabt zu haben, egal, was die anderen zum Thema Grusel und Horror sagen. »Wie spielt ihr denn bitte eure Horror-Shooter? Also ich spiele nachts, alles dunkel und mit 5.1-Sound. Und ich hatte zum Teil ganz schön die Hosen voll. Kann diesen Kritikpunkt also in keinsten Weise nachvollziehen.« z1 AllStar lz schließt sich seiner Meinung an: »Ich denke auch, dass die das alle tagsüber mit strahlender Sonne spielen und dabei noch die Glotze laufen haben. Ich spiele Horror-Spiele auch nur nachts und mit gutem Sound.« chris 99 hält dagegen: »Sobald man auch nur ein intensiveres Horror-Game gespielt hat, wirkt F.E.A.R. 3 einfach nicht mehr. Irgendwann muss man sich halt mehr ausdenken, als Alma ein paar Mal über den Bildschirm zu jagen.« Sennenmann will »F.E.A.R. 3« zwar nicht gleich so verdammen wie die meisten anderen, kann dem Game aber dennoch nicht übermäßig viel abgewinnen: »Nicht falsch verstehen, ich habe F.E.A.R. 3 gern gespielt, habe mich ab und an etwas erschreckt, aber ein richtiges Horror-Game sieht anders aus.« White-Zombie ist sogar richtig betrübt darüber, wie schlecht »F.E.A.R. 3« bei Gamern als auch Fachpresse abschneidet: »Es ist echt schade, wenn man die ganzen Tests und Meinungen der Leute so liest... F.E.A.R. 3 ist nicht so gut wie Teil Eins, aber dennoch nicht schlecht oder ein Nullachtfünfzehn-Shooter. Gerade im Dunkeln mit Kopfhörern kommt das Spiel echt gut an – netter Horror.« Und siehe da, am Ende revidiert selbst der kritische lo360oser seine Aussage vom Anfang noch einmal geringfügig und ringt sich sogar ein kleines Lob ab: »Ich muss sagen, dass zwar die Action durchaus überwiegt, doch die finstere Level-Gestaltung weiß zu überzeugen. Man fürchtet sich zwar nicht, aber F.E.A.R. 3 ist weit davon entfernt, ein reiner Shooter zu sein. Es ist sehr gelungen und über den Erwartungen, kommt an den ersten Teil aber nicht ran.« Du siehst all das völlig anders, willst auch aktiv mitdiskutieren? Dann klick dich ein im Forum auf www.360-live.de oder schreib uns an redaktion@360-live.de.

Sabine Vogel

Bei »F.E.A.R. 3« stellt sich vor allem die Frage, was man will: Seine Fingernägel ins Gamepad schlagen, feuchte Hände und den Schock seines Lebens bekommen? Oder nervenzerreißende Action erleben, das Gefühl, sich richtig durchbeißen zu müssen, und nebenbei noch mit wenigen, dafür intensiven Momenten gegurgelt werden? Hier die rein subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder:

Markus

Als Ego-Shooter taugt »F.E.A.R. 3« allemal, vor allem in den einfallreichen Mehrspieler- und Koop-Modi. Ich sag nur: »Lauf, Paxton, lauf!« Was mir allerdings etwas den Spaß raubt,

ist, dass die Horror-Komponente im Gegensatz zum hervorragenden ersten und guten zweiten Teil doch stark ausgeblutet daherkommt.

Michael

Trotz neuem Studio macht »F.E.A.R. 3« eine erschreckend gute Figur. Solide Schockmomente, eine beißend apokalyptische Atmosphäre und eine Markausaugende Alma: So muss das sein. Leider fällt der Schluss relativ mager aus, da hätte ich auf etwas mehr gehofft.

Moritz

Ach ne, schon wieder ein offenes Ende! Zwar fasziniert mich Almas Universum, doch langsam möchte ich

mal eine abgeschlossene Geschichte, ohne wieder jahrelang auf den nächsten Teil warten zu müssen. Wenigstens verkürzt der durchdachte Mehrspieler-Modus die Wartezeit ein wenig.

Sabine

Nein, Teil Drei reicht in puncto Schockeffekte nicht an den grandiosen Erstling heran. Aber hey, schließlich geht die Welt auch eher mit Krachbumm als mit subtilem Knäz-Ächz-Wimmer unter. Man darf also mit einem sehr soliden Ego-Shooter rechnen, der mit gelegentlich eingestreuten, dafür höchst atmosphärischen Schockern daherkommt.

Sönke

»Hunted«, »Dungeon Siege 3«, »Call of Juarez: The Cartel« – ich steh auf komplett im Koop-Modus spielbare Kampagnen, weshalb ich auch mit der von »F.E.A.R. 3« ziemlich Spaß hatte. Dass dabei die Horror-Atmosphäre ein bisschen unter die Räder kommt, ist zu verschmerzen. Dass die deutsche Version hier und da ziemlich entstellt wurde, dagegen weniger.



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

360_{LIVE} LESERPOST



Unser Aufruf im letzten Heft, Synonyme für Blut zu finden, hat gewaltigen Anklang gefunden. Unglaublich, was für kreative und abstruse Ideen da bei uns eingetrudelt sind. Aus diesem Grund steht die Schnipsel-Spalte auf der rechten Seite diesmal auch ganz im Zeichen von »Arterien-Salsa«, »Ketchup« und »Lebenselixier«. Ach ja: Gewonnen hat übrigens Marc Ries mit seinem Vorschlag »Organschmiere«. Herzliche Blutwurst!



UNDURCHSCHAUBAR

Ich hätte da mal zwei Fragen an euch: Es würde mich interessieren, welche Kriterien in einem Spiel vertreten sein müssen, damit es eine USK-16- oder USK-18-Freigabe bekommt. Und: Wird »Assassin's Creed: Revelations« das letzte »Assassin's Creed« sein?
Jannis Hoffmann, per Mail

Sabine: Eine hochinteressante Frage. Leider ist es nicht ganz so einfach, dass die USK mit einer Liste von Kriterien arbeitet, die ein Spiel am Ende eindeutig einer bestimmten Altersfreigabe zuordnet.

✕ 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 (ACHTUNG, NEU!) Redax 360 Live.

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

Wer sich einmal mit den Grundsätzen der USK befasst, die es auf deren Webseite auch als PDF zum Download gibt, stellt fest, dass viele verschiedene Faktoren in die Beurteilung einfließen. Ausschlaggebend für die Einstufung sind unter anderem die Grundlagen geltender Gesetze, die Grundsätze der USK selbst, Erkenntnisse aus der Wissenschaft und der Spruchpraxis sowie der gesellschaftliche Diskurs. Ausgehend davon heißt es in den Richtlinien: »Zu berücksichtigen sind alle Beeinträchtigungen in Verbindung mit der Gesamtwirkung des Spiels«. Es ist also nicht so, dass spritzendes Blut automatisch zu einer 16er- oder 18er-Freigabe führt, solange der Gesamtkontext des Spiels für Jugendliche unterhalb dieser Altersgrenzen nicht beeinträchtigend wirkt. Wichtig für die Einstufung ist auch die wissenschaftlich belegte geistige Entwicklung von Kindern und damit verbundene Talente, wie die Einordnung des Spielgeschehens in eine vorhandene Geschichte und die Fähigkeit, das Spielgeschehen nicht in die Realität zu transferieren. Einzig für die Einschätzung von »schwer jugendgefährdenden Spielen« – also solchen, die einer hohen Indizierungs- oder Beschlagnahmungsgefahr ausgesetzt sind – gibt es feste Regeln. Nicht gekennzeichnet werden etwa Spiele, die den Krieg verherrlichen, nationalsozialistische Ideologien präsentieren, Menschen oder menschenähnliche Spielfiguren besonders realistisch und reißerisch quälen und töten oder Kinder und jugendliche Spielfiguren in irgendeiner Form sexuellen Praktiken aussetzen. So, genug das Hirn zermartert, deine zweite Frage ist weitaus einfacher zu beantworten: »Revelations« das letzte »Assassin's Creed«? Garantiert nicht. Das letzte mit Ezio in der Hauptrolle? Wahrscheinlich schon.

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Hi zusammen! Ich muss sagen, ich bin ein richtiges Arschloch. Ihr könnt euch doch noch an die Aktion mit den Schnipseln erinnern? Ich hab ein super Game bekommen: »Silent Hill: Homecoming« – und hab mich überhaupt nicht bedankt. Sorry! Ihr seid echt super!
Tw Sdf, per Mail

Michael: Ich glaube, mit einem weiteren Leserbrief zu unserer Schnipsel-Aktion hat hier nun wirklich niemand mehr gerechnet. Umso schöner, dass der vermutlich Letzte zu diesem Thema einen so positiven Inhalt hat. Entschuldigung angenommen und noch viel Spaß beim Gruseln!

ABO-PROBLEM

Da ich euer Magazin super finde und keine Lust hatte, es immer im Laden zu kaufen, wollte ich es abonnieren. Also habe ich direkt nach dem Kauf der neuen Ausgabe das Abo abgesendet. Nun ist allerdings schon die nächste Ausgabe erschienen und leider habe ich weder die noch die Abo-Prämie erhalten. Würde mich sehr über eure Antwort freuen.
Alexander Benz, per Mail

Sönke: Ein seltsames Phänomen, das du da beschreibst. Hast du denn nach deiner Abo-Bestellung eine Bestätigung erhalten? Oder wurde das Geld fürs Abo von deinem Konto abgebucht? Wenn beides nicht der Fall ist, ist bei deiner Bestellung

✕ TOPTHEMA

HEISSE JOB-AUSSICHTEN

Ich lese euer Magazin jetzt seit ein paar Monaten und möchte zunächst ein dickes Lob dafür aussprechen. Eure Artikel gefallen mir allesamt sehr gut. Der eigentliche Grund für diese E-Mail ist allerdings ein anderer. Ich interessiere mich sehr für den Job des Spielerelektors und wäre euch sehr dankbar, wenn ihr mal einen Blick auf meine Kritik zu »Dead Space 2« werfen würdet und mir einige Verbesserungsvorschläge zukommen lasst. Noch dankbarer wäre ich euch, wenn ihr mir auch noch schreiben könntet, was man als Spielerelektor so alles mitbringen muss/sollte.
Raphael Margreiter, per Mail

Sönke: Mitbringen musst du eigentlich nur eine flotte

Schreibe, ein bisschen Kreativität, gute Englischkenntnisse, wenn möglich keine Flugangst, Aufgeschlossenheit und Offenheit sowie ein großes Herz für Games und Überstunden. Ein abgeschlossenes Studium, wie viele denken, ist dagegen keine zwingende Voraussetzung, um eine Karriere in unserer Branche zu starten. Allerdings solltest du dir darüber im Klaren sein, dass der Einstieg hart ist und lange dauert: angefangen von mehreren, meist schlecht bezahlten Praktika über ein meist zweijähriges Volontariat bis hin zur gewünschten, aber heutzutage oft unerreichten Festanstellung. Dazwischen liegen viele Wochenend-Schichten, jede Menge Abgabeschluss-Stress, zahlreiche Zu-viel-Pizza-und-Döner-Schocks, containerweise leere Energydrink-Dosen und schlaflose Auslands-Events. Aber es lohnt sich – vor allem, wenn du merkst, dass

dich die Motivation für die Sache auch nach unzähligen Einstiegshürden nicht verlassen hat.

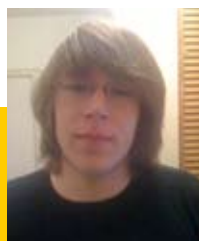


STELL DICH VOR!

In jeder Ausgabe von 360 Live geben wir den Lesern die Möglichkeit, über Hobbys und Interessen zu plaudern und sich den anderen Lesern einfach mal vorzustellen. Möchtest auch du in der nächsten Ausgabe dabei sein? Dann melde dich im Forum auf www.360-live.de an und bewirb dich, oder schreib uns eine Mail an leserpost@360-live.de!

Name | Daniel Treide **Alter** | 18 **Wohnort** | Berlin **Name im Forum** | Dynastie

Kurz-Bio | Von klein auf wurde Daniel von Klassikern wie »The Legend of Zelda« und anderen Super-Nintendo-Perlen geprägt. Kein Wunder, dass er heute noch immer am liebsten Rollenspiele und Adventures zockt und um Shooter lieber einen Bogen macht. Bleibt zu hoffen, dass er dafür auch noch Zeit findet, wenn er ab September ein Jahr lang seinen Bundesfreiwilligendienst in Essen absolviert.



360 Live: Ab September beginnt für dich der Ernst des Lebens. Was machst du denn so als Bundesfreiwilligendienst-Leistender?

Daniel: Ich werde behinderten Kindern und Jugendlichen im Alltag zur Seite stehen und ihnen helfen, wenn es Probleme gibt.

360 Live: In deiner Freizeit spielt neben deiner Freundin auch deine E-Gitarre eine große Rolle. Was gibst du so zum Besten?

Daniel: Das ist ganz verschieden, je nach Laune. Entweder

probieren ich selbst ein wenig rum und schreibe was Eigenes oder ich spiele Sachen von Bands wie »Bullet for my Valentine« oder »The Devil Wears Prada« nach. Aber es geht auf jeden Fall meistens in die Metal-Richtung.

360 Live: Laut deiner Aussage ist ein Essen immer so gut wie das Talent des Kochs. Wer ist der persönliche Koch-Held in deinem Leben?

Daniel: Natürlich meine Freundin – alles andere könnte tödlich für mich enden. Sie ist Italienerin und ich mag die italienische Küche sehr. Von daher trifft sich das ganz gut.

wahrscheinlich etwas schiefgelaufen. Solltest du eine Bestätigung über die Bestellung erhalten haben und/oder der Betrag von deinem Konto abgebucht worden sein, wende dich am besten an den Abo-Service. Die helfen immer gerne weiter. Kontakt siehe Impressum in dieser Ausgabe.

GROSSE AUSWAHL

Ich überlege, ob ich mir ein Abo kaufen soll und würde gerne wissen, was ihr zusätzlich zur Monatsprämie noch an Prämien habt – falls es überhaupt noch andere gibt. Ich würde mich über eine kleine Aufzählung freuen!

Matti Hansen, per Mail

Jan: In aller Regel bleiben von früheren Abo-Aktionen oft Prämien übrig, die dann ungenutzt beim Abo-Service lagern. Leider verfügen wir in der Redaktion nicht über eine entsprechende Liste, da die Abo-Verwaltung extern erfolgt. Ein Anruf beim Abo-Service bringt dir aber auf jeden Fall Klarheit. Die netten Mädels dort sagen dir gerne, welche Alternativen es zur aktuellen Abo-Prämie noch im Lager gibt. Da diese Restbestände allerdings nicht mehr erneuert werden, gilt wie so oft: Wer zuerst kommt, spielt zuerst.

✖ LASS ES RAUS!

VIDEO-MANGEL

Ihr stellt ja eher unregelmäßig Testvideos zu Spielen auf eurer Webseite ein. Dabei benötigt ihr doch eine Hardware zum Aufzeichnen des Spieles. Jetzt frage ich mich: Wenn ihr so ein Gerät beiseite liegen habt, wieso ihr mit so etwas nicht öfters aufnehmt? Liegt es an Zeitgründen, an Faulheit oder doch an Geldgründen? Würde mich nämlich sehr interessieren...

Christopher Klaus, per Mail

Moritz: Geldgründe? Die sind's garantiert nicht, schließlich ist die komplette Hardware ja vorhanden und verschlingt auch keine regelmäßigen Kosten. Faulheit möchte ich an dieser Stelle auch mal ausklammern, denn die wird hier in der Redaktion grundsätzlich nicht geduldet. Zeitmangel trifft es hingegen ganz gut. Zwar gibt es zu jedem hier

getesteten Spiel auch Videomaterial, aus dem wir dann die Screenshots fürs Heft ziehen, allerdings ist das in der Form nicht Testvideo-tauglich. Damit es das wird, müssen zunächst passende Szenen herausgesucht und zusammengeschnitten werden. Der jeweilige Tester muss sich einen Sprechtext zusammenbasteln und das Ganze am Ende vertonen. Und selbst ein Video, das keine fünf Minuten dauert, wird damit zu einer Aufgabe, die von mehreren Personen ein paar Stunden Arbeit erfordert. Wir bemühen uns trotzdem immer wieder, diese Zeit aufzubringen – wie erst kürzlich mit dem ausführlichen Video-Review zu »Call of Juarez: The Cartel«. Trotzdem gelingt es nicht immer und schon gleich gar nicht zu jedem Test, der es auch ins Heft schafft. Insofern: Lieber nur ab und zu und dafür gute Videos, als jeden Tag neue Filmchen und dafür nur halberzig hingepflanzt. Demnächst groß als Video im Web: das Video-Review zu »Gears of War 3«.

✖ SCHNIPSEL

Alternativen für den Begriff Blut? Wie wäre es mit »Rote Soße«, »Arterien-Salsa«, »Adersaft«, »Erythrozyten-Nektar« oder »fleischiger Erdbeer-Daiquiri«? So, damit ist meine Kreativität so gut wie erschöpft...

Mathias Gry, per Mail

»Flüssiges Organ«, »Nähr- und Sauerstoff-Transporteur« oder »Mischung aus Erythrozyten, Leukozyten und Thrombozyten«, falls etwas mehr Textfläche zu füllen ist.

Norman Kohlmeier, per Mail

»Flüssigkeit, die von der Schmodderpumpe hergestellt wird.«

Germansoldier95, aus dem Forum

»Hämoglobinsuppe«

Heckinator, aus dem Forum

»Flüssigkeit, die durch Muskelbewegung des Herzens durch jede Zelle des Körpers gejagt wird« – ich weiß, übertrieben, aber wollte auch mal meinen Senf dazugeben.

Rookafella, aus dem Forum

»Alkohol-Verteilersystem«, »Jesus-Wein«, »Mücken-Imbiss«.

Thunderchild78, per Mail

»Pixelplörre«

EveRMagE, aus dem Forum

»Der rote, rote Vino« aus dem Stanley-Kubrick-Klassiker »Clockwork Orange«.

Kai Stumm, per Mail

✖ SPRUCH DES MONATS

»» Albert Einstein ist tot, Pythagoras ist tot, Isaak Newton ist tot, und mir ist auch schon ganz schlecht! ««

Monstermandi65

Wähle deine Gamebabe des Monats!

Jetzt abstimmen

Im Forum auf

www.360-live.de!

Name: Anya Stroud
Beruf: Locust-Zersägerin
Körbchengröße: 85c
Beziehungsstatus: Marcus' Babe!
Hobbys: Messer schärfen, Kugeln kerben, böse gucken
Mag: Marcus. Mehr nicht.
Mag nicht: Locust, zu stramme Rüstungen, Diskussionen über Feminismus



360_{LIVE}
SEPTEMBER 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPECIAL EDITION

Batman: Arkham City
Collector's Edition

79 KAUF TIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 SPIELETERMINE

Was erscheint wann?

BATMAN: ARKHAM CITY
COLLECTOR'S EDITIONDIE 360-LIVE-
SONDER-EDITION
DES MONATS!

Der Überraschungs-Hit von 2009, »Batman: Arkham Asylum«, trumps in seiner Sammler-Edition mit der hübschen Nachbildung eines Batarangs fürs Regal auf. Auch die Collector's Edition von »Batman: Arkham City« kann sich sehen lassen – ist aber umso mehr eine Preisfrage.

Genre | Actionabenteuer Hersteller | WB Games USK | noch nicht geprüft Xbox Live | ja
Spieler | 1 Aktueller Preis | ab 100 Euro Erhältlich | 21. Oktober 2011

Wer fliegt so spät durch Nacht und Wind? Es ist Batman – mit seiner Collector's Edition. Okay, lassen wir das mit dem Reimen und konzentrieren wir uns aufs Wesentliche: den Inhalt dieser sage und schreibe 100 Euro teuren Sammler-Edition zum kommenden Actionabenteuer »Batman: Arkham City«. Ein stolzer Preis, allerdings für einen stolzen Inhalt. Denn wo Flattermann draufsteht, ist auch Flattermann drin. Und zwar in Form einer Premium-Batman-Statue aus hochwertigem PVC-Plastik aus dem renommierten Figuren-Haus Kotobukiya. Ein echtes Kleinod für Sammler! Apropos Sammler: Die erfreuen sich ziemlich sicher auch am exklusiven Hardcover-Artbook mit Konzeptzeichnungen und Artworks – kein sonderlich umfangreiches Machwerk, aber ein ansehnliches. Ebenfalls haptisch verfügbar auf einer separaten Disk ist die sechsteilige animierte DC-Universe-Kurzfilmreihe mit dem Titel »Batman: Gotham Knight«. Entstanden im Jahr 2008, sind die Filmchen irgendwo zwischen »Batman Begins« und »The Dark Knight« angesiedelt,

wo Batman gegen den wütenden Mob aus Gotham City und andere Schurken zu Felde zieht. Natürlich kommen Freunde virtueller Boni auch nicht zu kurz. Für sie gibt es allem voran eine neue Herausforderungs-Karte namens »Iceberg Lounge«. Kenner der Comicvorlage erinnern sich: Diesen Namen trägt ein Restaurant und Casino, das von Batmans Erzfeind, dem Pinguin, betrieben wird. Die »Iceberg Lounge« ist dabei gestaltet wie ein riesiges Schiffsdeck, in dessen Mitte als bitterböse Anspielung auf die Titanic die Spitze eines Eisbergs thront. Ferner gibt es noch den »Die Rückkehr des dunklen Ritters«-Skin für Batman. Also eben jenes finstere Outfit, das einst Frank Miller in seinem Comic-Spin-off »Batman: The Dark Knight Returns« für den 55-jährigen Batman erdachte, der aus seinem Ruhestand in die Welt der Superhelden zurückkehrt. Gleichsam nur als digitaler Download erhältlich ist der komplette Soundtrack des Spiels von Water Tower Music. Da hierfür viele namhafte Künstler ihr Repertoire zum Besten gegeben haben, ist es fast ein bisschen schade, dass



es die Tracks nicht auf eine separate Disk geschafft haben. Nichtsdestotrotz bekommt man mit der Collector's Edition ein wahrhaft umfangreiches Rundum-sorglos-Paket – interessant aber in erster Linie für Fans des Spiels und des »Batman«-Universums. Für Otto-Normal-Spieler tut's dagegen auch die knapp 40 Euro billigere Standard-Fassung.

Sabine Vogel

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

F1 2010

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Codemasters
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 28 Euro, Amazon Marketplace

Du pfeifst bei Rennspielen auf topaktuelle Lizenzen? Willst lieber den geballten Speedkick zum kleinen Preis? Dann greif für 28 Euro zu »F1 2010« und erfahre dich an einer akkuraten Simulation des letztjährigen Rennzirkus inklusive schweißtreibenden Mehrspieler-Duellen, 1A-Wetter-Effekten und

Wertung **8.2**

MORITZ WANKE

MONOPOLY STREETS

Genre | Brettspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 21 Euro, amazon.de

Geh' über Los, geh' ins Gefängnis, geh' online und kauf das Teil! Denn hiermit gibt's die bislang beste Umsetzung des Brettspiel-Hits mit vier hübschen Spielbrettern, soliden Online- und Offline-Modi sowie frei konfigurierbaren Regeln. Da sehe ich gern über die faden Texturen und den nervigen Monopoly-Mann hinweg.

Wertung **7.4**

MICHAEL FÖRTSCH

HOMEFRONT

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 32
Aktueller Preis | 30 Euro, nippondreams.com

Ja, »Homefront« ist bei Weitem nicht der Über-Ego-Shooter: viele substanzlose Charaktere, einfallslose Waffen und technische Macken. Doch die Story um die Invasion der USA durch Korea hält zahlreiche schockierende Höhepunkte bereit. Außerdem gefällt der »Battlefield«-inspirierte Mehrspieler-Modus. Für 30 Euro? Ab an die Heimatfront!

Wertung **8.4**

SABINE VOGEL

FINAL FANTASY 13

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 28 Euro, amazon.de

Teil 13 der Rollenspiel-Saga gefällt nicht jedem – das haben die Kritiken zum Spiel bewiesen. Wenn man sich darauf einlässt, dass es ein etwas anderes »Final Fantasy« ist, bekommt man aber richtig viel geboten: 60 Stunden Spielzeit, charismatische Figuren, umwerfende Grafik und eine richtig toll inszenierte Fantasy-Geschichte.

Wertung **9.3**

JAN HEINRICH

NBA 2K11

Genre | Basketball-Simulation **Hersteller** | 2k Games
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | 20 Euro, happygamer.de

Für alle Zocker, die mit dem runden Leder am Fuß nichts anfangen können, ist »NBA 2k11« bisher das beste Sportspiel des Jahres. Fotorealistische Optik, grandioses Spielgefühl, direkte Steuerung und eine Atmosphäre wie live in der Halle. Das hier läuft Dirk Nowitzki den Rang des MVPs ab und holt sich den Titel!

Wertung **8.8**

MARKUS WÜRSTLE

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

Genre | Taktik-Shooter **Hersteller** | Codemasters
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 30 Euro, nippondreams.com

Jawohl, Sir! »Red River« ist der führende Taktik-Shooter auf Konsolen. Vor allem Koop-Zocker, die auf Realismus stehen, haben ihren Spaß und bekämpfen gemeinsam Terroristen und die chinesische Volksbefreiungsarmee. Genre-Fans, die bei diesem Preis nicht zugreifen, gehören vors Kriegsgericht.

Wertung **8.5**

SPECIAL EDITION

MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION COLLECTION

Hinter dir, eine zweispielige Special Edition!

Genre | Abenteuer **Hersteller** | Lucasarts
USK | ab 12 Jahren **Preis** | ab 25 Euro
Erhältlich | 9. September 2011

Wie sagte ein blauäugiger Jüngling doch einst: »Mein Name ist Guybrush Threepwood und ich will Pirat werden!« Was folgt, ist ein vor Witz und Charme nur so sprudelndes Point-and-Click-Abenteuer, das Lucasarts Anfang der 90er-Jahre ein für alle Mal an die Spitze der Adventure-Entwickler katapultiert. Ein Spiel so erfolgreich, dass es 2009 noch einmal als »Secret of Monkey Island: Special Edition« für Xbox Live Arcade und weitere Download-Dienste neu aufgelegt wird. Und weil auch diese Sonderedition einschlägt wie eine Kanonenkugel, schiebt Lucasarts 2010 sogar noch ein Remake des zweiten Teils nach.

MICH LAUST DER AFFE, ES IST MONKEY ISLAND!

Beide Abenteuer verpasst? Keine Bange, denn am 9. September erscheinen die Retro-Hits nun erstmals zusammen auf einer Disk unter dem Namen »Monkey Island Special Edition Collection« – für schmale 25 Euro. Die Sondereditionen bieten, im Gegensatz zu den Original-Spielen von anno dazumal, komplett überarbeitete HD-Grafiken und eine astreine Sprachausgabe. Retro-Gamer können außerdem jederzeit zur Originalgrafik wechseln. Doch damit nicht genug: Auch Abenteuer-Liebhaber, die die Neuauflagen bereits kennen, dürfen sich über neue Inhalte freuen. Beispielsweise bisher unveröffentlichte Konzeptzeichnungen der beiden Sondereditionen sowie animierte Storyboards zu einem nie erschienenen »Monkey Island«-Animationsfilm von Industrial Light & Magic. Des Weiteren zaubern die neu arrangierten Soundtracks beider Spiele sowie Download-Codes für spielbezogene Avatar-Kleidung ein großes Lächeln aufs Gesicht jedes Oldschool-Fans. Kurzum: eine Abenteuer-Schatztruhe, die Genre-Kenner nicht verpassen sollten! Oder wie Guybrush wahrscheinlich sagen würde: „Wenn du mich nicht kaufst, wird es keine weiteren Monkey-Island-Spiele mehr geben!“

Markus Würstle



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

GEARS OF WAR 3 EPIC EDITION

So schön kann Kettensägen-Gemetzel sein.

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 18 Jahren **Preis** | 105 Euro (Import)
Erhältlich | 20. September 2011

Die Zahnräder des Krieges mahlen wieder – mit dem bald erscheinenden dritten Teil der Serie sogar zum ersten Mal offiziell in Deutschland. Entwickler Epic bringt zum Abschluss der »Gears«-Trilogie die »Epic Edition« in Stellung – allerdings zum jetzigen Stand vorerst nur im Ausland. Wahre Fans horchen trotzdem auf, denn diese Edition ist mit allen Locust-Blutgruppen gewaschen.

Der Blickfang der Box? Eine hochwertig verarbeitete PVC-Statue des knienden Helden Marcus Fenix – mit Abmessungen von 28,5 mal 22,5 Zentimetern und einem Gewicht von standsicheren 1,7 Kilogramm. Hinzu kommt ein 96 Seiten starkes Buch mit dem Titel »The Art and Design of Gears of War by Tom Bissell«. Der Autor des Buches gibt darin mittels Interviews, Artworks und Fotos Einblicke in die Entstehung der Serie. Ebenfalls exklusiv für Epic-Edition-Käufer: Ein Download-Code für den »Infected Weapon Omen Pack«. Er verleiht den fünf Waffen Gnasher, Hammerburst, Lancer, Retro Lancer und der abgesägten Schrotflinte ein neues Aussehen in Mehrspieler-Partien.

FÜR VERDIENSTE AN DER MENSCHHEIT

Zusätzlich im epischen Spielepaket enthalten: alle Inhalte der in etwa halb so teuren, ebenfalls nicht hierzulande erhältlichen »Limited Edition«. Darunter eine detaillierte Stoff-Flagge der COG, der »Coalition of Ordered Governments«. Daneben macht sich die beiliegende 7,7 mal 10 Zentimeter große Zink-legierte »Octus Service«-Medaille in der Form eines Zahnrades besonders gut. Darauf eingraviert: der Name von Adam Fenix, Marcus' Vater, und ein Xbox Live Code zum Freischalten des Wissenschafter als Mehrspieler-Charakter. Persönliche Gegenstände Adams', wie sein Testament, eine »Hammer of Dawn«-Skizze und Familienfotos der Fenix-Familie, sind außerdem Teil des Pakets. Für bekennende Fans also eine echte Empfehlung.

Markus Würstle



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

STEELSERIES SIBERIA V2 FULL-SIZE HEADSET

Hersteller | Steelseries **Typ** | Headset
Preis | ab 85 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Die Gaming-Spezialisten von Steelseries sind alte Hasen im Geschäft mit Hardware für Profizocker und Clan-Spieler. Eines der neuesten Stereo-Headsets im Repertoire ist das »Siberia V2«.

Dessen Kopfhörer mit dem charakteristisch einfahrbaren Mikrofon überzeugen durch eine ungewöhnlich leichte Bauweise. Bedingt hierdurch entfällt der bei vielen vergleichbaren Produkten starre Kopfbügel. An seine Stelle rückt ein weiches Polster, das sich individuell der Kopfkontur anpasst. Die beiden leichten Plastikbügel des Gestells dienen der Stabilisierung des Headsets, wirken dabei jedoch recht billig. Da während des Tragens allerdings kein großer Druck auf die Bügel ausgeübt wird, hinterlässt diese Bauweise einen zufriedenstellenden Eindruck. Gepaart mit dem geringen Gewicht von gerade einmal 240 Gramm und den großen, weichen Ohrmuscheln ergibt sich ein sensationelles Tragegefühl. Das etwa vier Meter lange Anschlusskabel – inklusive Lautstärkeregler und Stummschalt-Funktion – bietet außerdem mehr als genügend Handlungsfreiheit für stundenlanges Gaming.

HORCHT, WAS KOMMT VON DRAUSSEN REIN?

Die Höreigenschaften des »Siberia V2« sind zwar gut, fallen im Vergleich zu manch anderem Headset allerdings leicht ab. Trotzdem kann der geübte Zocker alle wichtigen Geräusche klar wahrnehmen und sofort orten. Kein Grund zur Sorge also. Nur bei Filmen und bei Musik hätte man sich etwas klarer differenzierte Klänge bei Höhen und im gesamten Klangbild gewünscht. Das Abschirmen von Außengeräuschen funktioniert wiederum tadellos und lässt den Spieler schnell die Welt um sich herum vergessen. In dieser Preisklasse kann sich das V2 also immer noch sehr gut hören lassen. Weiterer Pluspunkt: Das Gerät kann sowohl an der Xbox 360 als auch an der PS3 und dem PC verwendet werden. Alles in allem also trotz Macken ein sehr gelungenes Mittelklasse-Headset für Multiplattform-Gamer.



Sehr komfortables Headset mit insgesamt noch guten Höreigenschaften – und zu einem vernünftigen Preis.

8.5

PLANTRONICS GAMECOM X95 WIRELESS HEADSET

Hersteller | Plantronics **Typ** | Headset
Preis | ab 90 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Seit den 60er-Jahren produziert Plantronics Headsets. Die Firma konnte dabei schon Aufträge für die Bundesluftfahrtbehörde der USA und die NASA verbuchen. Da Gaming immer beliebter wird, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich der langjährige Branchenveteran auch auf diesen Markt begibt. Das kabellose »Gamecom X95« ist momentan eines der Top-Produkte der Firma in diesem Marktsegment. Zu Recht?

Schon beim Auspacken fällt das eigenwillige Design des »Gamecom X95« auf. Dieses ist in jedem Fall gewöhnungsbedürftig aber bestenfalls Geschmackssache. Auch beim Tragekomfort des etwa 275 Gramm schweren Leichtgewichts gilt's wieder persönliche Vorlieben zu beachten. Während man sich an die quadratische Form der Ohrpolster schnell gewöhnt, dürfte der hohe Anpassdruck bei empfindlichen Zockern bald zu Kopfschmerzen führen.

NICHT FLEISCH, NICHT FISCH

Keine Kopfschmerzen bereitet hingegen das Anschließen des »Gamecom X95«. Doch Vorsicht: Das Stereo-Headset kann nur in Kombination mit einem Component-HD-AV-Kabel oder einem Composite-Standard-Kabel verwendet werden. HDMI-Nutzer gucken also zunächst mal doof aus der Wäsche, es sei denn, sie nutzen ein Klinke-auf-Klinke-Kabel, um das Soundsignal vom TV in die Basisstation zu leiten. Außerdem sollten die mitgelieferten AAA-Batterien schnell durch Akkuzellen ausgetauscht werden, um Folgekosten gering zu halten. Die Soundkulisse zeigt sich bei alledem stets klar, auch wenn die Bässe extrem mager daherkommen. Das hilft zwar bei der Erkennung von Sprache, Explosionen und dergleichen klingen allerdings unbefriedigend. Probehören ist daher Pflicht! Unterm Strich bleibt festzuhalten, dass sich Plantronics anscheinend noch nicht völlig vom Business-Gedanken verabschiedet und auf das Gebiet Gaming eingelassen hat.



Solides Mittelklasse-Headset, das im Gros der Gaming-Konkurrenz jedoch kaum heraussticht.

7.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

RISE OF NIGHTMARES

Hersteller **Sega** Genre **Kinect-Action**



Segas Kinect-Schocker steht quasi schon vor der Haustür und hat es vor allem auf Core-Gamer abgesehen, die das bisherige Kinect-Sortiment nicht aus der Reserve zu locken vermag. Die Spielmechanik orientiert sich stark am Subgenre Railshooter – wobei de facto gar nicht geballert wird. Vielmehr kommen Ketten- und Kreissägen sowie Spitzhacken und andere eher handwerklich orientierte Werkzeuge zum Einsatz, um allerhand Gruselgestalten eins auszuwischen. Umfassender Test im nächsten Heft – sofern die BPJM uns keinen Strich durch die Rechnung macht.

THE DARKNESS 2

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



Fies, düster und abgründig böse. Eines der beklemmendsten Games der letzten Jahre wird fortgesetzt – wieder mit Antiheld Jackie Estacado in der Hauptrolle, der in der Zwischenzeit deutlich an seinen Kräften der Finsternis gewachsen ist. Fans müssen sich allerdings noch ein wenig gedulden, denn leider kommt »The Darkness 2« nicht wie angekündigt im Oktober, sondern hat sich vorerst auf den 10. Februar 2012 verschoben.

THE WITCHER 2

Hersteller **Namco Bandai**
 Genre **Action-Rollenspiel**



Die Freude war groß, als »The Witcher 2« Mitte dieses Jahres für Xbox 360 angekündigt wurde, schafft es das detailliert ausgearbeitete Fantasy-Epos mit seinem rauen Charme doch, eine ganz eigene Nische im Rollenspiel-Sektor zu füllen. Aber ganz so leicht ist der Sprung auf die Konsole anscheinend doch nicht: Ein Konflikt zwischen den beiden Firmen Namco Bandai und THQ – Publisher für Europa – führt nun letztlich doch zu einer Verschiebung ins nächste Jahr.

TERMIN	TITEL
26. Aug.	Deus Ex: Human Revolution
26. Aug.	Agarest: Generations of War Zero
26. Aug.	Rugby World Cup 2011
1. Sep.	Bodycount
1. Sep.	Driver San Francisco
2. Sep.	Champion Jockey
6. Sep.	Warhammer 40k: Space Marine
8. Sep.	Dead Island
8. Sep.	El Shaddai: Ascension of the Metatron
8. Sep.	Madden NFL 12
9. Sep.	Monkey Island Special Edition Collection
9. Sep.	NHL 12
16. Sep.	The Cursed Crusade
18. Sep.	Marvel Super Hero Squad: Comic Combat
20. Sep.	Gears of War 3
22. Sep.	Combat Wings – The Great Battles of WWII
23. Sep.	F1 2011
28. Sep.	X-Men: Destiny
29. Sep.	FIFA 12
29. Sep.	PES 2012
30. Sep.	Jane's Advanced Strike Fighters
30. Sep.	Kinectimals Now with Bears
Sep.	Tropico 4
Sep.	Rocksmith
7. Okt.	Dark Souls
7. Okt.	NBA 2K12
7. Okt.	Rage
11. Okt.	Just Dance 3
14. Okt.	Ace Combat: Assault Horizon
14. Okt.	Forza Motorsport 4
14. Okt.	Skylanders: Spyro's Adventure
20. Okt.	Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn
21. Okt.	Batman: Arkham City
27. Okt.	Battlefield 3
28. Okt.	Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi
28. Okt.	King of Fighters 13
28. Okt.	Spider-Man: Edge of Time
Okt.	WRC 2
4. Nov.	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
8. Nov.	Call of Duty: Modern Warfare 3
11. Nov.	The Elder Scrolls 5: Skyrim
15. Nov.	Assassin's Creed: Revelations
15. Nov.	Halo: Combat Evolved Anniversary
15. Nov.	Silent Hill: Downpour
17. Nov.	Need For Speed: The Run
18. Nov.	Saints Row: The Third
25. Nov.	WWE 12
Nov.	Metal Gear Solid HD Collection
Nov.	Rayman Origins

TERMIN	TITEL
Nov.	Sonic Generations
Nov.	Ultimate Marvel vs. Capcom 3
Dez.	Deep Black
2011	Anarchy Reigns
2011	Blackwater
2011	Earth No More
2011	Golden Eye 007: Reloaded
2011	Happy Feet 2
2011	Max Payne 3
2011	Neverdead
2011	Resident Evil: Operation Raccoon City
2011	Ride to Hell
2011	Serious Sam 3: BFE
2011	Thief 4
2011	uDraw HD
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	Borderlands 2
2012	Brothers in Arms: Furious 4
2012	Darksiders 2
2011	Das Testament des Sherlock Holmes
2012	Devil's Third
2012	Dishonored
2012	DMC Devil May Cry
2012	Doom 4
2012	Dragon's Dogma
2012	Far Cry 3
2012	FIFA 13
2012	Grand Slam Tennis 2
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Inversion
2012	Kingdoms of Amalur: Reckoning
2012	Lollipop Chainsaw
2012	Mass Effect 3
2012	Metal Gear Solid: Rising
2012	Metro: Last Light
2012	miCoach
2012	Mirror's Edge 2
2012	Ninja Gaiden 3
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Prototype 2
2012	Rambo
2012	Ridge Racer Unbounded
2012	Risen 2: Dark Waters

TERMIN	TITEL
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 Tag Tournament 2
2012	Tekken X Street Fighter
2012	The Darkness 2
2012	The Secret World
2012	The Witcher 2: Assassins of Kings
2012	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
2012	Tomb Raider
2012	Top Gun: Hard Lock
2012	Transformers: Kampf um Cybertron 2
2012	True Crime: Hong Kong
2012	UFC Undisputed 3
2012	Xcom
2012	Zone of the Enders HD Collection

KINECT

TERMIN	TITEL
9. Sep.	Rise of Nightmares
16. Sep.	Die Pinguine aus Madagascar
22. Sep.	Supremacy MMA
6. Okt.	Power Up Heroes
13. Okt.	Michael Phelps: Push the Limit
26. Okt.	Sesame Street: Once Upon a Monster
28. Okt.	Kinect Sports 2
Okt.	Motionsports Adrenaline
3. Nov.	Grease
4. Nov.	Raving Rabbids: Alive & Kicking
17. Nov.	Blackwater
18. Nov.	Deepak Chopra's Leela
21. Nov.	Dance Central 2
21. Nov.	Kinect Star Wars
25. Nov.	Disneyland Adventures
Nov.	Der gestiefelte Kater
Nov.	Kung-Fu High Impact
Nov.	Your Shape
2011	Codename D
2011	Haunt
2011	Hulk Hogan's Main Event
2011	Let's Cheer!
2011	Minecraft
2011	Nickelodeon Dance
2011	Project Draco
2011	Ryse
2012	Fable: The Journey
2012	miCoach
2012	Steel Battalion Heavy Armor

360 LIVE NEU AB DEM 21. SEPTEMBER!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

ALIENS: COLONIAL MARINES

Das Böse lauert da, wo du es nicht siehst; und es kommt, wenn du es am wenigsten erwartest. Als wesentlicher Bestandteil der Medienwelt kommt HR Gigers schleimigen Teleskop-Kauleisten-Trägern im Videospiel-Sektor nur wenig Aufmerksamkeit zu. Das könnte sich mit dem Erscheinen von Segas vielversprechendem Koop-Ego-Shooter »Colonial Marines« schlagartig ändern – 360 Live stürzt sich mit der neuesten Version in dunkle Korridore, lässt die Entwickler zu Wort kommen und bisherige Alien-Spiele Revue passieren. 6 Seiten Schockmomente plus Poster.

BORDERLANDS 2

Gegner nur deshalb um die Ecke bringen, weil sie so viele schöne Sachen bei ihrem Ableben hinterlassen; am eigenen Fertigkeitsbaum schrauben und dabei immer wieder neue Kampftaktiken ausprobieren – der 2009 als Überraschungs-Hit gefeierte Shooter-Rollenspiel-Mix wird 2012 mit frischen Hauptcharakteren, einer erneut total abgedrehten Story sowie einem durch und durch modernisierten Arsenal fortgesetzt. 360 Live fühlt dem Game in Sachen Innovation und Technik auf den Zahn und fragt den Entwicklern Löcher in den Bauch. XXL-Preview!

MASS EFFECT 3

Mit Lichtgeschwindigkeit düst die »Mass Effect«-Trilogie ihrem finalen Showdown entgegen. Zeitgleich scheut Entwickler Bioware keine Mühen, um noch mehr Spieler auf das intergalaktische Sci-Fi-Action-Rollenspiel aufmerksam zu machen. Denn nicht nur Präsentation und Spielmechanik werden noch mal ordentlich aufpoliert – auch Koop- und Mehrspieler-Modi finden wohl ihren Weg auf die Disk. Wie sinnvoll sich diese einfügen und welche Überraschungen die Kanadier noch bereithalten, klärt unsere schwerelose Vorschau.

PLUS!

SSX

So, noch mal eben das Board gewachst, die Kanten geschliffen und dann rauf auf den Berg! 360 Live stürzt sich mit einer ersten anspielbaren Version des für Frühjahr 2012 angekündigten »SSX« tödliche Steilhänge hinunter und checkt, wie weit sich das Gameplay seit dem mittlerweile betagten Vorgängerspiel entwickelt hat. Was kann das neue Technikgerüst? Wie durchgeknallt ist das Trick-Repertoire? Und vor allem: Wie gut fühlt sich das Shredden durch feinste Powder-Felder wirklich an? Fettes Preview!

RAYMAN ORIGINS

Der illustre und eigentlich so gar nicht heldenhafte Rayman mimt bisher nur auf anderen Systemen den Weltenretter. Doch noch in diesem Herbst werden auch die Lachmuskeln der Xbox-360-Besitzer dran glauben müssen. Die neue »Ubi Art Framework«-Engine erweckt Raymans fantasievolle Comicwelt mit detaillierten Zeichentrick-Animationen zu neuem Leben – und das mit dem gewohnt ulkigen Humor der Entwickler von Ubisoft Montpellier. Ausgiebige 4er-Koop-Eindrücke, Entwicklerinterview und Zeichenwettbewerb!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... GEARS OF WAR 3, FORZA 4, BATTLEFIELD 3, HITMAN: ABSOLUTION, SILENT HILL: DOWNPOUR, THE SECRET WORLD, GHOST RECON: FUTURE SOLDIER, FIFA 12 VS. PES 12, POSTAL 3, PREY 2, HERR DER RINGE: KRIEG IM NORDEN, SONIC GENERATIONS, FABLE: THE JOURNEY UND VIELES MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 21. SEPTEMBER 2011!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

LET'S PARTY

skins

DIE NEUE MTV-SERIE. HAUTNAH & ECHT.

JEDEN FREITAG 22:15



VIVA.TV/SKINS



BRÜDER BIS ZUM LETZTEN KAMPF.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN FEIND.

BRÜDER BIS ZUR LETZTEN STUNDE.

BRÜDER BIS ZUR LETZTEN KUGEL.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN ATEMZUG.

BRÜDER BIS ZUM LETZTEN HOFFNUNG.

BRÜDER BIS ZUM ENDE

JETZT VORBESTELLEN UND AB 20. SEPTEMBER MITKÄMPFEN

GEARS OF WAR 3



XBOX
LIVE

gearsofwar.com
facebook.com/gearsofwar

Microsoft
Studios



©2011 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. Copyright © 2011 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Epic, Epic Games, das Epic Games Logo, Gears of War, Gears of War 3, Marcus Fenix und das Crimson Omen Logo sind Marken oder eingetragene Marken der Epic Games, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Erhältlich als Standard Edition, Limited Edition und Epic Edition. Es wird empfohlen, das Spiel im teilnehmenden Handel vorzubestellen, um die Verfügbarkeit sicherzustellen.

 XBOX 360

Jump in.