

360 LIVE

ERSTER TEST, VIER AUSZEICHNUNGEN
GEARS OF WAR 3
 ER KAM, SAH UND SÄGTE: WIE MARCUS
 FENIX DEUTSCHLAND EROBERT! 9.4!

3 Seiten DLC-Reportage
DAS SPIEL DANACH
 Outfits, Map-Packs,
 Zusatzwaffen: So
 wirst du abgezockt!

SO FÜHLT SICH KRIEG AN!
BATTLEFIELD 3

Jets, Koop-Modus, Waffenbau:
 bombiger Mehrspieler-Check!

CALL OF DUTY
**MODERN
 WARFARE 3**

Multiplayer, Hardened Edition,
 Killstreaks - Preview + Studiobesuch

DIE WELT WIRD ZUR WAFFE
HITMAN: ABSOLUTION
 GLASBONG, BÜSTE, TEESERVICE:
 TÖDLICHE ERLÖSUNG AUF 4 SEITEN

Preview, Poster
 Interview!

DA ZITZT SELBST RIPLEY!

ALIENS COLONIAL MARINES

Krasse Atmosphäre, klasse Koop-Modus:
 1A-Sci-Fi-Horror vom Borderlands-Team!

FIFA 12 VS. PES 2012

Das Derby ist entschieden:
 Siegerehrung ab Seite 60!

F1 2011

Schampusdusche oder
 Ritt ins Kiesbett? Test!

BRANDAKTUELL

Halo 4 - Neueste Infos zum nächsten Master-Chief-Feldzug!

Mass Effect 3 - Gespielt: zu viel Dauerfeuer-Action?

Borderlands 2 - Gearbox' Überraschung-Hit ist zurück!

AUSSERDEM Halo Anniversary, The Witcher 2, SSX,
 DMC, Sniper Ghost Warrior 2, Binary Domain, Ace Combat,
 Darkness 2, Resident Evil: ORC, Silent Hill, Steel Battalion
 Plus: Forza 4 - Online-Clubs, Sprachsteuerung, Minispiele!



VON DEN MACHERN VON DOOM® & QUAKE®

„BOMBASTISCH“
COMPUTER BILD SPIELE.DE

„BAHNBRECHEND“
EUROGAMER.DE

„BRILLIANT“
PCGAMES

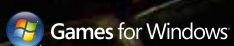
RAGE

100%
UNCUT



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. "id", "PLAYSTATION" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Willkommen bei 360 Live!



Köln ist Weltmeister – mal wieder! Auch 2011 bricht die Gamescom alle Rekorde. 275.000 Spiele-Enthusiasten strömten Mitte August aufs Messegelände der Karneval-Metropole, um – nun ja, in erster Linie genervt Schlange zu stehen. Vor den Hallen, in den Hallen, zwischen den Hallen: Warteschlangen wohin das Auge blickt. Dazu Müllberge, die mich an mein letztes WM-Public-Viewing auf der mit Abfall übersäten Münchner Leopoldstraße erinnerten. Extreme Siegbedingungen derweil an den Spielstationen von »Modern Warfare 3« und »Battlefield 3«. Anstehzeiten von bis zu acht Stunden führten zu völlig haarsträubenden Szenarien. Beispielsweise wurden mir allen Ernstes 45 Euro für meinen EA-VIP-Sales-Pass zum Überspringen der »Battlefield 3«-Schlange angeboten. Doch damit nicht genug der

» Die ultimative Frust-Injektion – speziell für Gäste mit mehrstündigen Anreisewegen! «

Absurditäten: Raffgierige Jäger und Sammler – Gott sei Dank die Minderheit – nutzten die Gunst der Stunde, um im Treiben der Massen einfach alles einzusacken, was nicht niet- und nagelfest war. Fünf Hefte auf einmal – na klar, nimm gleich noch den Zeitungsständer mit! Am Messe-Samstag stand ich dann endgültig kopfschüttelnd am Stand: Ein Forum-Nutzer berichtete, dass man seinen Kollegen keinen Einlass aufs Gelände gewährte. Ansage des Messepersonals: wegen Überfüllung vorläufig geschlossen! Bis sie's in die heiligen Hallen geschafft hatten, war es Mittag. Die ultimative Frust-Injektion – speziell für Gäste mit mehrstündigen Anreisewegen. Und als Gamer am 19. August in der RTL-Sendung »Explosiv« dann auch noch als »echt komische Gestalten« und Träger von »dunklen Schlabberklamotten, die manchmal etwas streng riechen« gebrandmarkt wurden, hatten viele die Schnauze gestrichen voll. Wobei – die RTL-Berichterstattung

klammern wir mal aus, denn hier ging der Schuss eindeutig nach hinten los. Nicht nur war die plötzlich gehackte RTL-Webseite für Stunden offline, auch hagelte es über 6.800 Beschwerden bei der Landesmedienanstalt. Immerhin: Im Nachhinein entschuldigte sich RTL. Ich glaube aber kaum, dass sie verstanden haben, dass Games längst in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind. Bleibt die Frage, wie's 2012 weitergeht: Ist der gute Ruf der Gamescom dahin? Und vor allem: Was tun gegen das Platzaus-Allen-Nähten-Schlamassel? Hier einige Lösungsvorschläge: 1. Die Besuchermengen besser über den Kartenvorverkauf regulieren. Konzert-Organisatoren machen's vor: Ist das Vorverkaufskontingent erschöpft, wird das der Abendkasse angezapft. Sind auch diese Tickets weg, gibt es für diesen Tag eben keine Karten mehr. Wichtig: Potenzielle Besucher rechtzeitig online darüber informieren! 2. Die Stände traditionell überlaufener Hersteller nicht

alle in eine Halle quetschen. 3. Karten für Vorführungen ausgeben, die es Interessierten ermöglichen, zu einem vorgegebenen Termin wiederzukommen ohne anzustehen – und das Ganze nur »leicht überbuchen«. Luft-hansa weiß, wie so was geht. 4. Noch mehr Ordnungspersonal, das die Besucher gezielt umleitet. 5. Sich die Tokyo Game Show als Vorbild nehmen: Nicht nur sind Promoter hier weit weniger aufdringlich, auch schmeißen Messebesucher in Tokyo traditionell nichts auf den Boden. Resultat: keine Gefahr auf Cola-verklebten Flyern auszurutschen und insgesamt weniger Chaos. 6. Weniger opulente Stände, dafür mehr Spielstationen und gegebenenfalls die Ausweitung auf weitere Hallen. Ob's funktioniert? Showdown ab dem 15. August 2012 in Köln. Und was würdest du tun, um die Gamescom 2012 vor dem Infarkt zu bewahren?

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

Sönke Siemens
Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE GEARS-3-AUSGABE!

Dass wir das noch erleben dürfen! »Gears of War 3« steht in deutschen Händlerregalen – ganz legal. Doch bläst Teil Drei Shooter-Fans wirklich weg? Der XXL-Test ab Seite 54 verrät's! Ebenfalls groß im Testteil: Der finale Showdown zwischen »PES 2012« und »FIFA 12«. Aber auch im Preview-Teil tummeln sich die Hit-Kandidaten: Studiobesuch bei den »Modern Warfare 3«-Machern, »Borderlands 2« im Detail, Schlagabtausch mit »Hitman: Absolution«, neue Impressionen zu »Mass Effect 3«, Probefahrt mit »Need for Speed: The Run«, sechs Seiten Gamescom-Nachlese und vieles mehr. Und für alle Reportage-Fans: »Das Spiel danach – Abzocke mit Zusatzinhalten«. **TESTS AB S. 54, PREVIEWS AB S. 14, REPORTAGE AB S. 67**

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

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

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

✖ Coverthema

ALIENS COLONIAL MARINES

Das fürchterliche Fauchen des Windes, das leise Scharren von Krallen auf Metall und das unablässige Fiepen des Bewegungssensors. In »Aliens: Colonial Marines« strandet der Spieler als Teil eines Marine-Trupps auf dem Planeten LV-426, wo er sich den böartigen Xenomorph stellen muss. Ein schockierendes Shooter-Abenteuer, das nicht nur aus Fleisch, Mündungsfeuer und Säureblut besteht, sondern auch offene Fragen der Filme beantworten soll. 360 Live hat alle Infos seziert und die Macher in die Mangel genommen. Plus bleihaltiges Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE OKTOBER 11

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	54 TESTS	70 COMMUNITY
 Aliens: Colonial Marines	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost

ERSTMALS IN DEUTSCHLAND

54 GEARS OF WAR 3

Top-Wertung, Spiel des Monats, Adrenalin-Kick:
Epics Shooter-Blutausch im Fünf-Seiten-Test!

3 SEITEN MEHRSPIELER-WAHNSINN

32 BATTLEFIELD 3

Jets, Koop-Modus, Waffenbau:
bombiger Mehrspieler-Check!

AKTUELL

- 06 Der Heiße Stuhl: Andre Maguire über HdR: Der Krieg im Norden
- 06 DMC – Devil May Cry
- 07 Call of Duty: Black Ops 2
- 08 Counter Strike: Global Offensive
- 08 Duke Begins
- 08 Doom nicht mehr indiziert
- 09 Halo 4
- 10 Heiße Aussichten: Defiance
- 12 Mitmach-Charts / Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Aliens: Colonial Marines
- 19 Halo: Combat Evolved Anniversary
- 20 Kingdoms of Amalur: The Reckoning
- 20 SSX
- 20 Black Knight Sword
- 21 Steel Battalion: Heavy Armor
- 22 Sniper: Ghost Warrior 2
- 22 Sonic Generations
- 22 The Witcher 2: Assassins of Kings
- 23 Ace Combat: Assault Horizon
- 23 Asura's Wrath
- 23 Inversion
- 24 Never Dead
- 24 Resident Evil: Operation Raccoon City
- 25 Silent Hill: Downpour
- 26 Hitman: Absolution
- 30 Borderlands 2
- 32 Battlefield 3
- 36 Call of Duty: Modern Warfare 3
- 40 Forza Motorsport 4
- 45 Need for Speed: The Run
- 46 Mass Effect 3
- 48 Binary Domain
- 50 The Darkness 2
- 52 60 Minuten mit... Saints Row: The Third

TEST

- 54 Gears of War 3
- 59 Bodycount
- 59 Warhammer 40k: Space Marine
- 60 FIFA 12 vs. PES 2012
- 64 F1 2011



KOMM INS NETZ!

360-LIVE.DE

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

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

**Spartipps,
Zubehörtests**

**Forum, News
und mehr**

- 66** Driver San Francisco
- 66** NHL 12
- 66** Tropico 4
- 72** Toy Soldiers: Cold War
- 72** Crazy Machines Elements
- 72** Hole in the Wall
- 72** Street Fighter 3: Third Strike Online Edition

POSTER

- 42** Aliens: Colonial Marines
- 43** Der Herr der Ringe
Der Krieg im Norden

REPORTAGE

- 67** Reportage: Das Spiel danach

COMMUNITY

- 70** Interview mit einem Forza-3-Profi
- 70** Mecker-Ecke
- 71** Call of Duty: Black Ops - Rezurrection
- 72** Community Arcade
- 73** Der schnelle Weg zu den Gamerpoints
- 74** Aktion Lesertest: Dungeon Siege 3
- 75** Nachgefasst bei: Gamescom 2011
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Sonderedition des Monats: Forza 4 CE
- 79** Kauf- und Spartipps, HdR: Der Krieg im Norden Collector's Edition
- 80** Zubehörtests, The Elder Scrolls 5: Skyrim Collector's Edition
- 81** Spieltermine

SERVICE

- 11** Abo
- 53** Impressum
- 82** Vorschau

TESTS AUF 360-LIVE.DE

El Shaddai: Ascension of Metatron,
Rise of Nightmares, Dead Island, Madden 12

COVERTHEMA



14 ALIENS COLONIAL MARINES

Schreie in der Dunkelheit und Bestien aus dem All: Gearbox' Koop-Sci-Fi-Granate lehrt dich das Fürchten!

TOPSPIELE

26 Hitman: Absolution

19 Halo: Combat Evolved Anniversary

24 Never Dead

30 Borderlands 2

25 Silent Hill: Downpour

32 Battlefield 3

36 CoD: Modern Warfare 3

40 Forza 4

45 Need for Speed: The Run

46 Mass Effect 3

50 The Darkness 2

64 F1 2011

59 Warhammer 40k
Space Marine

60 FIFA 12 vs. PES 2012

66 Driver San Francisco

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	TAKTIK-WIEDERGEBOURT	ALLE NEUEN INFOS	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Andre Maguire über Der Krieg im Norden	Counter Strike: Global Offensive	Halo 4	Defiance	Charts

✕ DER HEISSE STUHL Andre Maguire

Blutige Schlachten gegen widerliche Orks und Uruk-hai. Finstere Burgen und felsige Abhänge an der Grenze nach Mordor. »Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden« führt drei Abenteurer in die entlegensten Winkel von Mittelerde. 360 Live hat mit dem Leitenden Designer Andre Maguire über die Vorzüge des potenziellen Koop-Krachers gesprochen...

Vor acht Jahren lief der letzte »Der Herr der Ringe«-Film im Kino. Dennoch sind's die Spieler nicht leid, immer wieder in das fantastische und vom dunklen Herrscher Sauron bedrohte Reich Mittelerde zu reisen. »Es gibt ja auch noch viel zu erzählen. Die Abenteuer von Frodo, Sam und Aragorn zeigen nur einen Ausschnitt dieser gigantischen Welt und ihrer Geschichte«, sagt uns Andre Maguire, Leitender Designer bei den Snowblind Studios, die sich bereits mit »Baldur's Gate: Dark Alliance« und »Champions of Norrath« ihre Spuren im Bereich Koop-Action-Rollenspiele verdient haben. »Wir besitzen die Rechte, uns sowohl an die Filme als auch an die Bücher anzulehnen. Folglich wollen wir zeigen, was es sonst noch zu entdecken gibt. Dabei kehren wir die finstere Seite dieser Welt mehr denn je nach außen.« So werden die Spieler beispielsweise Orte erkunden, von denen sie in den Büchern und Filmen der Saga höchstens mal gehört, aber nie etwas gesehen haben. Etwa die Zwergenfeste Nordinbad, welche die Heldenfiguren Eradan, Andriel, Farin – ein Menschenkrieger, eine Elbin und ein Zwerg – mit Ballisten, aber auch Nah- und Fernkampfwaffen gegen heranströmende Bestien verteidigen müssen. »Unsere drei Helden sind an Charaktere aus den Filmen angelehnt. Liebhaber der Kinostreifen werden Facetten an ihnen wiedererkennen, die ihnen bekannt vorkommen. Dennoch: Sie sind unbesungene und unbekannte Helden. Jene, die kämpfen, große Taten vollbringen, jedoch ohne dass jemand groß etwas davon erfährt. Wer allerdings die Bücher aufmerksam liest, den Appendix durchforstet, der findet hier und da Hinweise auf die Krieger im Norden von Mittelerde.

Aber wirklich gewürdigt hat diese vorher niemand – na ja, und da kommen wir dann ins Spiel.«

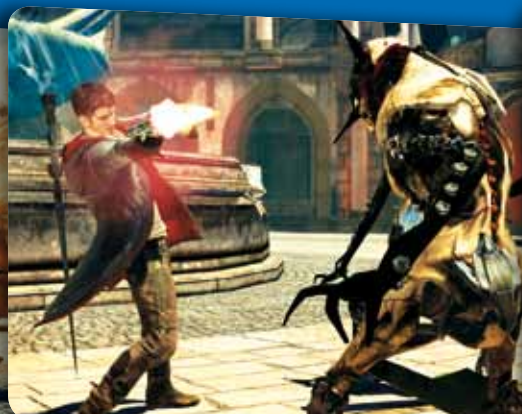
So ist der männliche Krieger ein ausgezeichneter Bogenschütze und Schwertkämpfer, die Elbin eine fantastische Zauberin, die auch den Kampfstab kunstvoll schwingt, und der Zwerg ein beinhardter Haudrauf, der mit Axt und Armbrust wie kein anderer umzugehen weiß. »Sie sind so designt, dass jeder etwas zum Erfolg der Gruppe beitragen kann und sie sich optimal ergänzen. Daher ist's eben auch am spaßigsten, sich mit Freunden durch das Spiel zu kämpfen«, schwärmt Maguire. Für zusätzlich Pepp sorgen dabei unter anderem 24 aufrüstbare Fähigkeiten pro Figur sowie diverse Spezialattacken, etwa das Heraufbeschwören eines gigantischen Greifs, der vom Himmel herabschießt und gleich ganze Ork-Pulks auf einmal zerrupft. Doch selbstverständlich schickt der Feind nicht nur dumpfe Schwertschwinger. »Es ist die Vielseitigkeit der Gegner, die das hier so interessant macht. Du musst immer wieder neue Strategien ausknobeln, auf Neues gefasst sein. Etwa Riesenspinnen, Höhlentrolle und so manches, das du dir noch gar nicht vorstellen kannst!« Knapp 15 Stunden soll die Mittelerde-Story Adrenalin ins Blut pumpen. Und auch danach müssen sich die Widersacher Saurons um Nachschub nicht ängstigen. »Erst mal werden die Spieler hoffentlich mit den freischaltbaren Inhalten Spaß haben. Und auch Download-Pakete sind angedacht. Allerdings keine, die einfach Altes aufwärmen, sondern vielmehr solche, die an die Story des Hauptspiels anknüpfen und sich ebenfalls direkt in die Herr-der-Ringe-Geschichte einfügen.«



BIO

Name | Andre Maguire
Firma | Snowblind Studios
Position | Leitender Designer
Arbeitet gerade an | Krieg im Norden
Schon gewusst? | Andre hat's irgendwie

mit Drachen, Schwertern und Damen in Lederrüstungen. Das erste Game, an dem er mitarbeitete, war der PC-Titel »Drakan: Order of Flame«. Aufgabe der Heldin Rynn hier: einen garstigen Zauberer zu Fall bringen.



» Sie sind unbesungene und unbekannte Helden. Jene, die kämpfen, große Taten vollbringen, jedoch ohne dass jemand etwas davon erfährt. «

Andre Maguire, Snowblind Studios



DMC – DEVIL MAY CRY

Crackhure, Emo mit Magersucht und Schlampenlook, das waren die ersten Reaktionen vieler Fans auf das 2010 angekündigte »DMC – Devil May Cry«. Gemeint ist der Neustart der Metzel-Schnitzel-Serie, die aktuell beim englischen Studio Ninja Theory entsteht und den Spieler in die Rolle des jungen Dante schlüpfen lässt. Ein Blick auf eine aktuellere Version allerdings beruhigt: Die Entwickler haben die harsche Kritik ernst genommen. Der aktuelle Dante wirkt weniger depressiv, das Gesicht nicht mehr abgemagert und eingefallen, die Haare gestutzt und der T-Shirt-Ausschnitt geht nicht mehr bis zum Bauchnabel. Na also! Auch sonst gefällt »DMC«: Vorgeführte Kämpfe gegen abstrakte Monster, etwa Viecher mit Klingen-

stöcken und Porzellanköpfen, gehen zackig und im Stile der älteren Teile vonstatten. Also heftige Sprünge in die Luft, derbe Schläge mit Schwert und Sense und begleitend dazu Pistolen-Dauerfeuer. Krass, wie detailliert Funken und Schlageffekte die Umgebung erleuchten!

Dennoch wirkt Dante dabei anders als sein altes Ich: viel brachialer, naiver und etwas plumper geht's hier zu Werke. Die Schläge wirken eher wie die eines autodidaktischen Straßenkämpfers. Rein ins Getümmel und ausgeteilt, heißt die Devise. Laut dem Kreativen Leiter Tameem Antoniades ist das aber durchaus so gewollt: »Er ist nicht unbedingt jemand, der noch grün hinter den Ohren ist. Aber: Er ist noch jung und ihm ist einfach alles scheißegal.« Erscheinen soll das zeitlich gesehen erste Abenteuer von Dante im nächsten Jahr.

klein- GEDRUCKT

QUANTUM CONUNDRUM

✕ Kim Swift, die geistige Mutter von »Portal«, hat nun ihr neuestes Game angekündigt: »Quantum Conundrum«. Als 12-Jähriger geht's darin auf die Suche nach einem verschwundenen Professor. Jedoch mit einem High-Tech-Handschuh, der den Knirps durch Dimensionen springen lässt, die sich in Sachen Schwerkraft, Zeitablauf und anderen physikalischen Gegebenheiten unterscheiden. Erscheinen soll das Download-Game Anfang 2012.

COD: BLACK OPS 2

✕ Keine sonderliche Überraschung: das Studio Treyarch, die Entwickler von »Call of Duty: Black Ops«, haben die Arbeit am nächsten »Call of Duty« aufgenommen. Ersten Gerüchten zufolge handelt es sich dabei um »Black Ops 2«, das dann Ende 2012 erscheinen könnte. Derzeit sucht das Studio noch nach neuen Mitarbeitern: Designer, Grafiker und Programmierer.

THE HAUNTED HELLS REACH

✕ Hersteller THQ hat sich die Rechte für das Hobby-Entwickler-Projekt »The Haunted: Hells Reach« gesichert. Ein Horror-Shooter, der im Laufe des Wettbewerbs »Make Something Unreal« der »Gears of War 3«-Entwickler von Epic Games entstand. Inhalt? Mit Kettensägen, Pistole und Gewehren finstere Wesen metzeln. Erscheinen soll das Game auf Xbox Live Arcade im Frühjahr 2012.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



MAX PAYNE 3...

...kommt. Und zwar nun ganz offiziell im März 2012.

PORTAL 2...

...wird in Kürze mit Download-Inhalten bestückt. Geplant: neue Testkammern, Highscore-Listen und Herausforderungskammern.

DRAGON COMMANDER...

...ist das neue Game der »Divinity«-Macher und ein Flug-Shooter um – ja, richtig gelesen – Drachen mit Jetpacks.

* KETTENSÄGENSCHARF

COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Wenn ein Game nachhaltig das Genre Ego-Shooter in Sachen Mehrspieler-Modi, Community-Beteiligung und Taktik geprägt hat, dann ist's zweifelsohne »Counter Strike«. Einst im Juni 1999 als »Half-Life«-Modifikation auf PC veröffentlicht, hat das Game rasant an Beliebtheit gewonnen und gilt auch heute noch als einer der populärsten Mehrspieler-Titel überhaupt. Erstmals kommt der legendäre Shooter in einer von Grund auf neu entwickelten Fassung nun auch auf die Xbox 360. Am klassischen Gameplay hat sich in »Counter Strike: Global Offensive«, einer Koproduktion von Valve Software und Hidden Path Entertainment, derweil nichts geändert: zwei Teams, Terroristen und Anti-Terrorkräfte, bekämpfen sich auf eingegrenzten Karten. Ziel der Terroristen: eine Bombe an einem bestimmten Platz deponieren. Ziel der Anti-Terror-Polizisten: den Sprengsatz entschärfen und Geiseln befreien. Allerdings soll's auch neue Modi und Waffen geben. Außerdem taufrische Community-Features, darunter ein piffiges Match-

making und Online-Ranglisten. Auf Levelaufstiege, Erfahrungspunkte, aufrüstbare Waffen, Upgrades und Perks wird der Shooter aber konsequent verzichten, wie der verantwortliche Entwickler Chet Faliszek sagt. Hier zählt allein Können und Chancengleichheit. Diese Tatsache sowie grafisch aufgepeppten Versionen von Klassikerkarten wie *de_dust*, *de_aztec* und *cs_italy* sollen sowohl Neueinsteiger als auch alte »Counter Strike«-Hasen anfixen. Zudem plant Valve, »Global Offensive« crossplattform-fähig zu machen. Heißt: Konsolen- und PC-Spieler mimen gemeinsam auf einem Server Räuber und Gendarm. Dieses Schmankerl ist aber vorerst nur für Playstation 3, Mac und PC angekündigt. Ob auch Xbox-360-Besitzer an den gemischten Turnieren teilnehmen können? Noch unklar. Erste Reaktionen der »Counter Strike«-Fans sind gemischt: Einige begrüßen den frischen Wind und vor allem die hübsche Grafik. Andere sind skeptisch, was neue Waffen und Modi angeht. Erscheinen soll »Global Offensive« 2012, und zwar als Download-Spiel für Xbox Live Arcade.

» Erstmals kommt der legendäre Shooter in einer von Grund auf neu entwickelten Fassung nun auch auf die Xbox 360. «



* DUKE BEGINS

NEUSTART FÜR DEN MACHO

Schon bald soll ein neues »Duke Nukem«-Game enthüllt werden. Das kündigte Randy Pitchford, Chef des »Borderlands«-Studios Gearbox Software, auf der US-Video-Spiel-Messe PAX Prime in Seattle an: »Als wir die Rechte an Duke Nukem kauften, haben wir das nicht nur getan, damit ihr alle endlich Duke Nukem Forever spielen könnt. Nein, wir wollen unser eigenes Duke-Spiel veröffentlichen. Nicht heute, aber bald sagen wir mehr dazu.« Schon im Rechtsstreit um »Duke Nukem Forever« zwischen 2k Games und 3D Realms ist der Titel »Duke Begins« in Verbindung mit Gearbox Studios aufgetaucht. Gerüchteweise soll es sich um einen modernen Neustart der Serie handeln. Arbeiten an dem Game seien schon im Gange, werden aber erst nach Fertigstellung von »Aliens: Colonial Marines« – Vorschau in diesem Heft – volle Fahrt aufnehmen.



* DOOM NICHT L'ÄNGER INDIZIERT

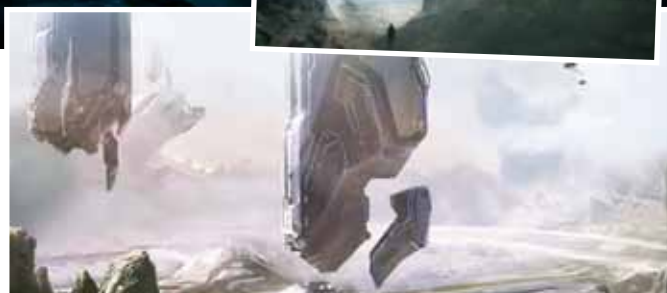
FREIHEIT FÜR DIE VERDAMMNIS

Ein historischer Moment der deutschen Videospiel-Kultur: Am 31. August 2011 wurde der Ego-Shooter-Meilenstein »Doom« nach 17 Jahren gemeinsam mit dem Nachfolgerspiel »Doom 2: Hell on Earth« von der Liste der jugendgefährdenden Medien, also dem Index, gestrichen. Grund: Zenimax, das Mutterunternehmen von id Software und Bethesda, hatte einen Antrag auf Neuprüfung bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gestellt. Bei dieser kam das zwölfköpfige Gremium zu dem Urteil, dass die Gewaltdarstellung und das unvermeidliche Töten von Gegnern »auch aus jetziger Sicht weiterhin bedenklich« ist. Jedoch auch, dass der Shooter aufgrund der nicht mehr zeitgemäßen Grafik und dem realitätsfernen Szenario nicht länger »den Grad einer Jugendgefährdung« erreicht. Gleichzeitig hat das Gremium den historischen Wert des id-Shooters gewürdigt. Daher sind die beiden »Doom«-Games nun mit einer Freigabe »ab 16 Jahren« bedacht. Die Folge? »Doom« darf frei verkauft und beworben werden. Gibt's die Klassiker bald auf XBLA? Kommt gar eine »Doom Collection«? Das mag Bethesda bisher weder bestätigen noch dementieren.



✕ HALO 4

ALTER HELD, FRISCHES STUDIO, NEUE WELTEN!



DIE STORY

Der Master Chief liegt – Achtung Spoiler – im Cryo-Schlaf an Bord eines Bruchstücks der Fregatte Forward Unto Dawn, die ziellos durch unbekannte Gefilde des Alls treibt – so der Schluss von »Halo 3«. Wer das Game auf dem Schwierigkeitsgrad »Legen-där« beendet, sieht das zertrümmerte Schiff dann auf einen mysteriösen Planeten mit leuchtenden Symbolen der Blutsväter zusteuern. Der vierte Teil als Beginn der neuen Trilogie wird nahtlos an diese Szene anschließen: Der Master Chief wird von Cortana erweckt, da das Schiff vom Planet angezogen und in ein Portal geschleust wird. Die Macher selbst bezeichnen die neue Trilogie als »Reclaimer«-Saga. Zur Erklärung: Ein Reclaimer ist eine Macht, die im Besitz einer Halo-Superwaffe ist. Daher liegt die Vermutung nahe, dass sich John-117 den vermeintlich verschwundenen Blutsvätern stellen muss. Tatsächlich bestätigen die Macher, dass die Spieler viel der Blutsväter-Technik entdecken und erleben werden.

DER ANSATZ

Obwohl »Halo 4« eine Art Neubeginn der Serie markiert, sollen das typische »Halo«-Gefühl sowie das Kern-Gameplay weitestgehend unberührt bleiben. Jedoch wird es neue Schießweisen, Fahrzeuge und eine Waffenschmiede geben. Auch frische Fähigkeiten soll

der Master Chief erhalten; im ersten Trailer ist bereits ein Jet-Pack zu sehen. »Im Kern fühlt es sich sehr wie das ursprüngliche Halo an«, sagt Josh Holmes, Kreativer Leiter von »Halo 4«. Gleichzeitig betont er, dass die neuen fremden Welten von mehr Leben erfüllt sein sollen. Konzeptzeichnungen zeigen grüne Landschaften mit schwebenden Blutsväter-Gebäuden und umherschwirrenden Vögeln, riesige Höhlen, aber auch Ruinen, Kampfschiffe und Flammenmeere. Ebenfalls wichtig: Die Spieler sollen erstmals mehr über den Master Chief erfahren. Wo sein Ursprung liegt, was ihn antreibt und wofür er kämpft. Zudem soll die künstliche Intelligenz Cortana und ihre mentale Verfassung eine wichtige Rolle einnehmen. »Es ist Johns Geschichte«, meint Holmes. »Diesmal geht es wirklich um die Charaktere und deren Persönlichkeit.« Etwas, das man auch im Koop-Modus erleben kann? Ja, sagen die Entwickler. »Das war schon immer ein wichtiger Teil des Halo-Erlebnisses.«

DAS STUDIO

Das neue »Halo«-Studio, das Bungie beerbt, nennt sich 343 Industries und soll sich alleine dem »Halo«-Universum widmen, wobei es ziemlich Narrenfreiheit genießt. Der Name des Studios ist vom 343 Guilty Spark abgeleitet, der irren künstlichen Intelligenz, die den Halo-Ring 04 aus dem ersten Serienteil schützen sollte. Bei 343 arbeiten derzeit etwa 200 Leute an

»Halo 4«, die die Besten der Besten aus 30 unterschiedlichen Entwicklerstudios repräsentieren sollen. Darunter beispielsweise Sataro Tojima, der ehemalige Sound-Designer der »Metal Gear«-Serie. Er ist verantwortlich für alles, was in »Halo 4« an Sound und Klangkulisse entsteht, und will gleichsam akustisch eine emotionale Brücke zwischen der alten und neuen Trilogie schlagen. Dennoch soll sich der Stil stark von der ursprünglichen Serie entfernen. Wichtiges Werkzeug dabei: echte Explosionen und Kartoffel-Kanonen, wie Holmes anführt.

DIE ZIELVORGABE

Auch nach Bungies Abgang hat Microsoft mit »Halo« Großes vor. »Ich sehe für Halo eine sehr rosige Zukunft voraus«, philosophiert Dennis Durkin, Vizepräsident der Unterhaltungsabteilung von Microsoft. »Ich bin sehr optimistisch, dass wir das Richtige für die Serie und die Spieler tun.« Und tatsächlich sind die wenigen ersten Eindrücke positiv. Allerdings geistern auch noch sehr viele offene Fragen durch den Raum. Außerdem bezweifeln viele, dass »Halo« ohne Bungie noch dasselbe ist. Und damit haben sie wohl Recht: Die neue Richtung könnte manchen Fan missfallen – sie könnte aber auch neue Anhänger hinzugewinnen. Dass »Halo 4« dagegen beste Chancen hat, Microsoft atemberaubende Verkaufszahlen zu bescheren, steht außer Frage.

WACH AUF, JOHN!

Still ist's in den Weiten des Weltalls. Auf dem »Halo Fest«, einer Veranstaltung auf der Spielemesse PAX Prime 2011, hingegen jubeln die Fans. Denn erstmals haben die Entwickler des »Halo«-Studios 343 Industries über ihr großes Projekt gesprochen: eine neue »Halo«-Trilogie um den Super-Soldaten Master Chief John-117, die mit »Halo 4« ihren Anfang nimmt. John-117 ist diesmal weit weg von zu Hause; viele Lichtjahre von seinen Kameraden des United Nations Space Command entfernt, die glauben, er sei im Kampf gefallen. Doch sie liegen falsch. Vielmehr muss

er sich nun einer neuen Gefahr stellen. Und jene ist älter, mächtiger und dunkler denn je. Mehr zu diesen Einzelheiten mochten Franchise-Direktor Frank O'Connor, Produzent Kiki Wolfkill und der Kreative Leiter Josh Holmes nicht preisgeben. Dafür gibt's neue Infos zum Entwicklungsstatus. Demnach peile das Team einen Termin fürs Weihnachtsgeschäft 2012 an. Weil das aber noch über ein Jahr entfernt ist, könnte sich noch einiges ändern: Die Rüstung des Chiefs aus dem ersten Trailer sei beispielsweise noch nicht unbedingt jene, die im fertigen Spiel auftaucht,

warnte etwa Art-Direktor Kenneth Scott. Auch Sound, Farbpalette und der allgemeine Look wären noch nicht endgültig. Eines betonten die Macher jedoch mit Bestimmtheit: Die »Halo«-Reihe wird mit »Halo 4« erwachsener werden, denn in den zehn Jahren ihres Bestehens sind auch die Spieler gereift. Außerdem bestätigt: Vor Verkaufsstart werde es wieder eine Mehrspieler-Beta geben. Der Code hierfür wird allerdings nicht in der »Anniversary Edition« von »Halo: Combat Evolved« enthalten sein.

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Das bizarre Survival-Horror-Game »Deadly Premonition« war für seinen geistigen Vater, Hidetaka Suehiro, ein voller Erfolg – auch finanziell. Daher hegt Suehiro schon Pläne für einen Nachfolger, einen Quasi-Vorgänger, eine grafisch überarbeitete Spezial-Version des Originals sowie ein gänzlich neues Game.

✖ **Zahl:** 2 bis 3: So viele neue Marken, also Games, die explizit keine Fortsetzungen sind, will Electronic Arts nun jährlich veröffentlichen. Das sagt Frank Gibeau, Chef der Sparte EA Labels, dem Online-Magazin CVG. Als Erfolgsbeispiele für diese Strategie nannte er »Dead Space«, aber auch »Mirror's Edge«.

✖ **Zitat:** »Ein gutes Game braucht Zeit.« Diesen einfachen, aber sehr wahren Satz ließ Arnt Jensen, Schöpfer des XBLA-Hits »Limbo« kürzlich fallen. Daher kündigte dieser auch gleich mal an, dass sein nächstes Game wohl erst in drei bis vier Jahren zu erwarten wäre. Und das soll übrigens mehr Farben als nur Schwarz, Weiß und Grau bieten.

Aus der Redaktion

✖ Erst mal ein großes Danke an alle, die uns während der Gamescom an unserem Stand besucht haben. Es war uns eine große Freude mit euch zu fachsimplen, zu spielen, Blödsinn zu machen oder einfach nur eine gute Zeit zu haben. Mittlerweile sind auch die Nachwehen der größten europäischen Spielemesse verflogen. Das Zepter übernommen hat derweil die Tokyo Game Show, welche vom 15. bis zum 19. September stattfand. Sämtliche News aus dem Land des Lächelns frisch auf www.360-live.de. Messepreviews in voller Länge dagegen in der nächsten Ausgabe.

WAS UNS BEWEGT

✖ Die Zeit des Rausches ist da. Nein, nicht des Spielrausches. Vielmehr ist seit dem 17. September wieder Wiesn, also das Oktoberfest in München: das größte Volks- und Bierfest der Welt. Und als Münchener Redaktion kann man sich dem, ob man mag oder nicht, kaum entziehen. Das bedeutet: vom Prosten gezeichnete Redakteure, die verschlafen an ihren Rechnern sitzen und im Adler-Such-System tippen. Oder geradezu apathisch am Controller kleben: »Muss ... durchspielen!« Davon abgesehen bereitet sich die ganze Redaktion natürlich auf die Flutwelle an Testmustern vor, die uns in Bälle überrollt: »Rage«, »Golden Eye 007: Reloaded«, »Forza Motorsport 4«, »Dark Souls« und, und, und. Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf www.facebook.com/360livemagazin und unter twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

Ersten Gamescom-Eindrücken nach zu urteilen gehört das futuristische Shooter-MMO »Defiance« zu den Titeln, die ihrer Zeit weit voraus sind. Denn dieses Spiel interagiert mit einer Science-Fiction-TV-Serie. Aber dazu später mehr. Zunächst zum Spiel selbst, das sowohl auf Xbox 360 als auch auf Playstation 3 auf der Messe gezeigt wurde. Der Clou: Beide Konsolen sind online miteinander verbunden und greifen auf einen gemeinsamen Server zu, in den sich zudem PC-Spieler aus San Diego und Texas einklinken – eine spannende Drei-System-Konstellation, die es jedoch leider nur in der Entwicklungsphase des Spiels geben wird, wie Senior Produzent Rob Hill erklärt. Und dann geht's los: Schimmernde Cyber-Krieger mit Plasma-Gewehren joggen schweren Schrittes aus Schulteransicht durch eine bunte, fast tropische Welt. Die Pflanzen sind befremdlich, ähnlich wie im Film »Avatar«. Gleiches gilt für die »Hell-Bugs«, die sich wenig später aus dem aufgequollenen Erdboden schälen. Diese übergroßen Käfer werden sogleich aufs Korn genommen und zwischen wuchtigen Nahkampf-angriffen und Laserstrahlen zerquetscht. Als Zuschauer fällt sofort auf: Das hier scheint sich wie ein Mix aus »Vanquish« und »Lost Planet 2« zu spielen. Granaten schleudern, Ausweich-Manöver, schnelle Sprints – alles da. Und die Kulisse? Die San Francisco Bay Area wird in der nahen Zukunft von Raumschiffen heimgesucht. Wie sich herausstellt, wollen Aliens es sich hier gemütlich machen, bringen dazu gar eine Menge heimischer Pflanzen und Tiere mit.

Damit diese bei irdischem Klima überleben können, passen Terraformer die Umwelt an die extraterrestrischen Bedingungen an – was sich die Menschen natürlich nicht gefallen lassen. Ein Krieg entbrennt. Neben einer komplett offenen Welt, die laut Rob ohne Ladezeiten auskommen soll, bietet »Defiance« Player-vs.-Player-Kämpfe, Dungeons für Gruppen, Solo-Dungeons, Story-Missionen und sogenannte Arc-Falls. Letztere finden zufällig überall in der Spielwelt statt: Raumschiffteile fallen vom Himmel und sollen von Spielern ausgeschlachtet werden. Damit's spannend bleibt, machen auch außerirdische Kreaturen Jagd auf die Schrottteile. Das erinnert an das PC-Online-Rollenspiel »Rift« und endet meist mit Kämpfen gegen grotesk große Bossgegner – in der Demo ein fauchender Kristalldrache.

So weit, so gut, doch was hat es nun mit der TV-Show-Nummer auf sich? Ganz einfach: Im selben Universum angesiedelt, soll die gleichnamige Sci-Fi-Action-Serie stattfinden. Explodiert dann in der Serie ein Raumschiff, passiert genau dies auch im Spiel. Des Weiteren sollen Charaktere der Serie, etwa wenn sie nach San Francisco reisen, Gastauftritte im Spiel feiern. Rob meint, so lasse sich die Wartezeit zwischen Staffeln aufheben, da die Online-Geschichte weitergehen kann. Pfiffig: Besonders engagierte Spieler sollen gar in der Serie genannt werden. Ob all das funktioniert, bleibt abzuwarten. 360 Live war dennoch schwer beeindruckt von der mutigen Idee.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS!
JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch entweder den actiongeladenen Horror-Schocker »F.E.A.R. 3« von WB Games oder mit »Halo: Reach« von Microsoft das beste Stück der »Halo«-Serie dazu. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du deine Wunsch-Abo-Prämie – entweder »F.E.A.R. 3« oder »Halo: Reach« – ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de



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

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



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



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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »F.E.A.R. 3« oder »Halo: Reach« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »F.E.A.R. 3« oder »Halo: Reach« verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

☐ Ja, ich will »F.E.A.R. 3« als Abo-Prämie dazuerhalten. ☐ Ja, ich will »Halo: Reach« als Abo-Prämie dazuerhalten.
USK: ab 18 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 23.08.2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende August 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 12 (Vorbester)	Electronic Arts
2	Gears of War 3 (Vorbester)	Microsoft
3	FIFA 11	Electronic Arts
4	Battlefield 3 Limited Edition (Vorbester)	Electronic Arts
5	Deus Ex: Human Revolution Limited Edition	Square Enix

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende August 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix
2	Madden NFL 12 (Vorbester)	Electronic Arts
3	Gears of War 3 (Vorbester)	Microsoft
4	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Vorbester)	Activision
5	Battlefield 3 Limited Edition (Vorbester)	Electronic Arts

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War 3 (Vorbester)	Microsoft
2	Battlefield 3 (Vorbester)	Electronic Arts
3	Ace Combat: Assault Horizon (Vorbester)	Namco Bandai
4	Forza Motorsport 4 (Vorbester)	Microsoft
5	Biohazard: Revival Selection (Vorbester)	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*

BATTLEFIELD 3

1 Hersteller | Electronic Arts

46%

Tendenz ↑

Waffenvielfalt ist Trumpf bei »Battlefield 3«. Mit dabei: 6 Karabiner, 9 Sturm-, 7 Maschinen-, 6 Scharfschützen-, 2 Kampf- und 5 Schrotgewehre, 6 Maschinenpistolen, 6 Raketen- und Granatenwerfer sowie 8 Pistolen.

Einschätzung | sehr gut



GEARS OF WAR 3

2 Hersteller | Microsoft

43%

Tendenz ↓

Geht's nach Epic-Präsident Mike Capps, dann prüft Microsoft gerade, ob es machbar wäre, auch die ersten beiden »Gears«-Teile noch mal nach Deutschland zu bringen.

Einschätzung | sehr gut



FORZA MOTORSPORT 4

3 Hersteller | Microsoft

24%

Tendenz ↑

Der Name »Forza« kommt aus dem Italienischen und bedeutet so viel wie »Macht« oder »Stärke«. Passt in Anbetracht der starken inneren Werte ziemlich gut.

Einschätzung | sehr gut



- 4 **CoD: Modern Warfare 3**
22% Einschätzung | sehr gut
- 5 **Halo 4**
22% Einschätzung | sehr gut
- 6 **Halo: Combat Evolved Anniversary**
22% Einschätzung | sehr gut
- 7 **The Elder Scrolls 5: Skyrim**
19% Einschätzung | sehr gut
- 8 **Mass Effect 3**
16% Einschätzung | sehr gut
- 9 **Assassin's Creed: Revelations**
16% Einschätzung | sehr gut
- 10 **Rage**
16% Einschätzung | sehr gut

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

HALO: REACH

1 Hersteller | Microsoft

26%

Tendenz ●

Der Master Chief ist eine echt himmlische Spielfigur – wortwörtlich. Wenn man sich in der Einführungssequenz des Levels »Einsamer Wolf« die Wolken genauer ansieht, kann man die Umrisse von Master Chiefs Helm und Schultern sehen.

360-Wertung | 9.0



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

2 Hersteller | Electronic Arts

23%

Tendenz ●

Der Soundtrack zu »Bad Company 2« umfasst insgesamt elf Songs. Verblüffend: Keines der Lieder erinnert auch nur ansatzweise an die klassische Battlefield-Melodie.

360-Wertung | 8.9



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

3 Hersteller | Activision

17%

Tendenz ↑

Nach langer Zeit schafft es »Modern Warfare 2«, seinen Nachfolger »Black Ops« wieder auf die hinteren Plätze zu verbannen. Ob die Vorfreude auf »Modern Warfare 3« daran schuld ist? 360-Wertung | 9.1



- 4 **Dirt 3**
14% Wertung | 8.8
- 5 **FIFA 11**
11% Wertung | 9.0
- 6 **Call of Duty: Black Ops**
11% Wertung | 9.2
- 7 **Dragon Age 2**
8% Wertung | 8.9
- 8 **Duke Nukem Forever**
8% Wertung | 8.6
- 9 **Mass Effect 2**
8% Wertung | 8.9
- 10 **Final Fantasy 13**
6% Wertung | 9.3

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

FROM DUST

1

Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
9.4
360-Live-Wertung
8.5

Roeselinho: »Für mich das Spiel des Jahres. Sehr motivierendes und grafisch ansehnliches Game für einen unschlagbaren Preis! Ich gebe 9.4, da die Grafik nicht alles ist und das Gameplay zählt.«



BASTION

2

Hersteller | WB Games

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
8.2



Gerrit: »Der Grafikstil ist einfach Kunst, die Musik ist klasse und das Gameplay macht total süchtig. Auf jeden Fall das Arcade-Spiel des Jahres!«

CHILD OF EDEN

3

Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
8.5



BlackStone: »Genau so muss ein Drogen-Trip sein! Bloß die Steuerung nervt etwas. Ich gebe daher 8.5«

4 Call of Juarez: The Cartel

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 7.9

360-Live-Wertung | 7.2

VeringetorixDE: »Ein Spiel, das ich gar nicht auf dem Radar hatte. Mit echten Cowboys wäre es um Längen interessanter – nun ist es Einheitsbrei! Ich gebe 7.9«

5 Captain America: Super Soldier

Hersteller | Sega

Leser-Wertung | 7.9

360-Live-Wertung | 6.8

Maranatha666: »Dreist bei Batman geklaut – trotzdem oder vielleicht gerade deshalb richtig Spaßig. Leider hat's null Wiederspielwert. Ich gebe 7.9«

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

DARK SOULS

1

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Potenzial
8.5

Prototype: »Größer, schwerer, besser als Demons Souls. Letzteres gehört schon zu meinen Allzeit-Favoriten, und Dark Souls wird sich gleich daneben einreihen. Ich tippe auf 9.5«



GEARS OF WAR 3

2

Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
9.4



Cryday: »Die Vorgänger haben gezeigt, wie schön Shooter auf der Xbox aussehen können. Das hier wird erzählerisch und in Sachen Mehrspieler sicherlich der Titel des Jahres.«

BATMAN: ARKHAM CITY

3

Hersteller | WB Games

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
9.0



DerSpieler 187: »Wenn der Ritter der Nacht auf die Jagd geht, bleiben die bösen Buben lieber in ihren Löchern. Denn das Unheil kommt von oben. Wird ganz groß!«

4 The Elder Scrolls 5: Skyrim

Hersteller | Bethesda

Leser-Potenzial | 9.0

360-Live-Potenzial | 8.5

VeringetorixDE: »Kappt die Klingelleitung, verbuddelt das Handy und nagelt eure Türen zu, denn hier braucht ihr Ruhe und vor allem Zeit. Ich tippe auf 9.0 oder besser.«

5 Call of Duty: Modern Warfare 3

Hersteller | Activision

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 9.0

Chrissi1810: »Wird wie immer ein solider Shooter. Allerdings würde ich gerne mal Innovationen sehen, aber die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt...«

✕ DEIN VOTING

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



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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

NOSTALGIE ODER RECYCLING?

Was haltet ihr von der HD-Remake-Welle?

Cool, noch einmal durchzocken mit neuer Grafik.	68%
Super, denn die Grafik der Originale hat mich bisher immer abgeschreckt.	13%
Lahm, habe das Original schon gezoct.	13%
Alte Spiele?	
Nur die Originalfassungen, bitte!	6%

ZOMBIE-APOKALYPSE

Verrottetes Setting oder noch voll im Trend?

Solange es Abwechslung bei den Untoten gibt, bin ich dabei.	65%
So langsam geht's mir auf den Senkel.	12%
Von Zombies krieg ich nie genug.	9%
Kann ich nicht mehr sehen!	8%
Nach »Dead Island« ist hoffentlich Schluss.	6%

GAMESCOM 2011

Wie war's?

Alles, was ich gesehen hab, gab's zwei Tage vorher schon im Internet.	50%
Doof. Nur Warten und Schwitzen. Auch hat mich kein Game richtig umgehauen.	24%
Werde nächstes Jahr auf jeden Fall wiederkommen!	13%
War cool, trotz wechselhaftem Wetter und Warteschlangen.	13%

Und außerdem?

■ Kampagne ist allein oder mit bis zu drei Mitspielern bestreitbar ■ On- und Offline-Mitstreiter können jederzeit ins Spiel ein- und aussteigen ■ Ein Splitscreen-Modus für zwei Spieler an einer Konsole ist bestätigt; dass die Couch-Krieger sich zudem in Online-Partien einklinken können, plant der Entwickler zwar, endgültig beschlossen ist aber noch nichts ■ Einen Online-Versus-Modus wird's geben, genauere Details sind jedoch noch geheim ■ Das Game nutzt Originalsounds und Kulissendesigns aus den »Aliens«-Filmen ■ Download-Inhalte sind zwar nicht offiziell, aber nicht zuletzt dank des Erfolgs von »Borderlands« ziemlich sicher ■ Erfolge? Yes, Sir!

EXKLUSIV: DER ENTWICKLER PACKT AUS!

kurz&knapp

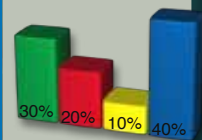
Hersteller | Sega
Entwickler |
Gearbox Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nervenaufreibender
Koop-Shooter
mit fiesen außer-
irdischen Plage-
geistern.

das ist drin

- Aliens
- Abartige Schreie
- Angstschweiß
- Adrenalinschübe



Erhältlich | Frühjahr 2012 Status | 75% komplett



ALIENS™

COLONIAL MARINES

Sie leben in der Finsternis, sind gewissenlos und grausam. Schmerz ist ihnen egal. Allein der Schwarm, der Hive, ist der Lebensinhalt der Xenomorph. Im aktuellen Projekt der »Borderlands«-Macher muss sich ein Trupp Marines den grausamen Raubtieren des »Aliens«-Kosmos stellen. Und du bist eines dieser armen Schweine, die knietief in der E.T.-Scheiße stecken...

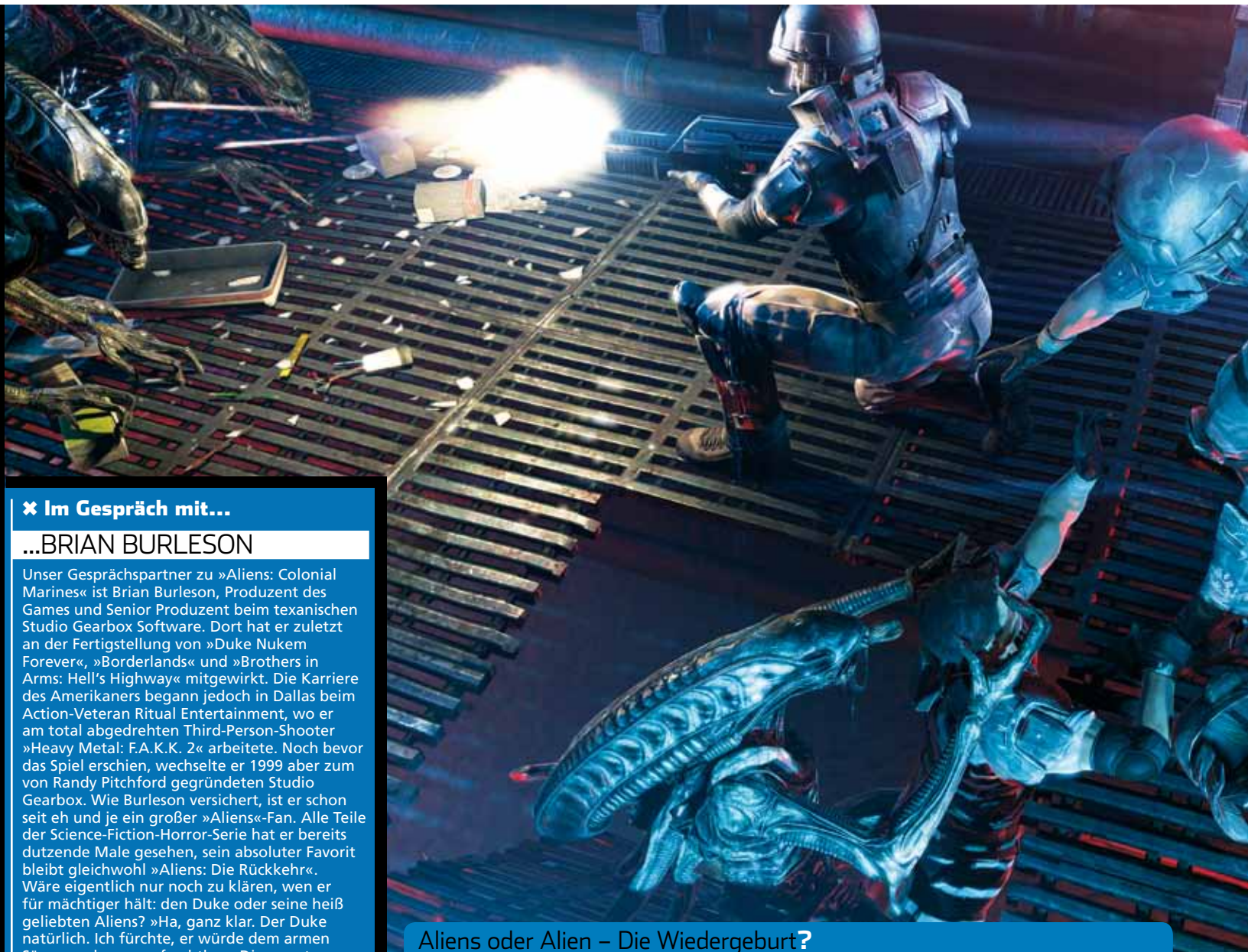
Das Grauen nahm am 5. Februar 1940 im schweizerischen Örtchen Chur seinen Lauf. Denn an eben jenem verhängnisvollen Tag erblickte der Künstler Hansruedi »HR« Giger das Dunkel der Welt. Jener verschrobene Zeichner, dessen grauerregende Kopfgeburt, eine Tuschezeichnung, das Gesicht des Science-Fiction-Horrors werden würde: das Alien. Die schwarze, knochig-schlanke Kreatur mit dem langen Schädel, dem Maul im Maul und dem ätzenden Säureblut, das dir die Haut von den Knochen frisst. Die Regisseure Ridley Scott und James Cameron haben diese Weltraumbestie mit »Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt« und »Aliens – Die Rückkehr« auf die Menschheit losgelassen und damit zwei der besten und unheimlichsten Science-Fiction-Streifen überhaupt geschaffen. 2012 soll der Koop-Shooter »Aliens: Colonial Marines« nun den von Scott und Cameron eingeschlagenen Weg weiterverfolgen, zeigen, was auf dem Kolonieplaneten LV-426 wirklich geschah, nachdem Ripley floh. Ein verheißungsvolles Konzept? Oder doch nur eine 0815-Lizenzverwertung? Um genau das herauszufinden, schnappte sich 360 Live Produzent Brian Burleson und bat ihn zu einem Gespräch in völliger Finsternis...

RÜCKKEHR DER RÜCKKEHR

Der Weltraum. Ein Raumschiff rast unaufhaltsam dem wüsten und leblosen Planeten LV-426 entgegen und stürzt ab. Ein Flammenmeer tut sich auf, während Marines schießend, schreiend und von einer turmhohen Bestie verfolgt durch Regen und Matsch rennen. In einem Lagerraum angekommen, das pure Chaos: Xenomorph, die eingangs erwähnten Aliens, stürmen den Raum aus Lüftungsschächten kommend, rennen Türen ein und kriechen durch lose Bodenplatten in Richtung Marine-Trupp. Soldaten werden in Stücke gerissen, Automatik-Geschütze feuern, bis die Läufe glühen, und lassen einen wahren

Monsunregen an Patronenhülsen auf den Boden prasseln, derweil Geschrei und MG-Feuer die Ohren nahezu betäuben. Und dann plötzlich... geht das Licht aus, wird die gesamte Szenerie von einem Moment auf den anderen nur noch von Mündungsfeuer erhellt.

»Ja, es stimmt«, gibt Brian Burleson offen zu, »auf den Spiele messen E3 und Gamescom haben wir hauptsächlich Action-Sequenzen gezeigt. Aber natürlich wird es auch diese stillen und bedrohlichen Abschnitte geben, in denen es scheint, als würde jede Sekunde etwas passieren, etwas um die Ecke kriechen und dir ins Gesicht springen – aber letztlich passiert doch nichts.« Was Burleson meint, sind Szenen, in denen ein Trupp Marines sich mit vorsichtigen Schritten durch einen der wabenförmigen Gänge der Kolonie tastet. Es ist vollkommen still, nur einige Ventilatoren summen vor sich hin, und das Fauchen des Sturms von draußen dringt als leises Grundrauschen durch die Stahlwände. Die wiederum sind aufgerissen, Kabel hängen lose heraus, und einzelne Lampen der Notbeleuchtung lassen bedrohliche Schlagschatten aufflackern. Und dann plötzlich ertönt dieses markante »Pling« des Bewegungssensors: eine baumelnde Starkstrom-Leitung? Eine Katze, die sich verirrt hat? Oder doch eines dieser knochigen Xenomorph, das auf sein Abendessen hofft? »Genau darum geht's uns abseits der bisher gezeigten Dauerfeuer-Sequenzen. Wer die Filme kennt, weiß: Schon ein einzelnes Geräusch treibt die Protagonisten vielfach in den Wahnsinn«, so Burleson. »Mit genau diesen Elementen spielen wir natürlich auch. Wenn du mit deinem Squad unterwegs bist, du den Aliens die Hölle heiß machst, dann fühlst du dich großartig. Doch mit einem Mal werden alle um dich herum sterben: KI-Mitstreiter, Xbox-Live-Kumpel, egal. Und dann, dann kriegst du eine Scheißangst! Dann wirst du merken, dass du trotz durchschlagender Waffen ein echtes Problem hast.«



✖ Im Gespräch mit...

...BRIAN BURLESON

Unser Gesprächspartner zu »Aliens: Colonial Marines« ist Brian Burleson, Produzent des Games und Senior Produzent beim texanischen Studio Gearbox Software. Dort hat er zuletzt an der Fertigstellung von »Duke Nukem Forever«, »Borderlands« und »Brothers in Arms: Hell's Highway« mitgewirkt. Die Karriere des Amerikaners begann jedoch in Dallas beim Action-Veteran Ritual Entertainment, wo er am total abgedrehten Third-Person-Shooter »Heavy Metal: F.A.K.K. 2« arbeitete. Noch bevor das Spiel erschien, wechselte er 1999 aber zum von Randy Pitchford gegründeten Studio Gearbox. Wie Burleson versichert, ist er schon seit eh und je ein großer »Aliens«-Fan. Alle Teile der Science-Fiction-Horror-Serie hat er bereits dutzende Male gesehen, sein absoluter Favorit bleibt gleichwohl »Aliens: Die Rückkehr«. Wäre eigentlich nur noch zu klären, wen er für mächtiger hält: den Duke oder seine heiß geliebten Aliens? »Ha, ganz klar. Der Duke natürlich. Ich fürchte, er würde dem armen Säurespucker ganz furchtbare Dinge antun. Es sei denn, die Aliens kommen zu zehnt und erwischen ihn in einem Moment der Unachtsamkeit...«



Aliens oder Alien – Die Wiedergeburt?



Sehr authentische Rekonstruktion der Filmkulissen, tolle Licht-Schatten-Spiele, Koop-Modus für bis zu vier Spieler, Waffen aus den Filmen plus ganz neue Schießweisen, soll zahlreiche offene Fragen aus den Filmen beantworten



Ob Entwickler Gearbox die so wichtige Balance zwischen Action und Grusel wirklich hinkriegt? Ob sich die noch nicht gezeigten Alien-Kreationen wirklich glaubhaft ins Universum einfügen?

Geht's nach Burleson, sollen Spieler in »Colonial Marines« eine ganz andere Art der Angst kennenlernen; eine, die nicht unbedingt mit Schreckmomenten zu tun hat: »Es wird Situationen geben, wo einem plötzlich bewusst wird, dass die Munition schon bald zur Neige geht. Wenn jetzt nicht jeder Schuss sitzt, bist du Xenomorph-Futter«, garantiert Brian. »Ja, es kann verhängnisvoll sein, nur auf einen vorbeihuschenden Schatten zu schießen – egal, wie unheimlich der nun war. Denn was, wenn's gar kein Alien ist, dass da Kratzgeräusche macht, sondern ein verrosteter Ventilator?« Genau diese Atmosphäre ist es, die die Macher fühlbar machen wollen – mit gehörigem Aufwand. »Wir nutzen die Unreal Engine 3, haben aber das komplette System für Licht und Schatten von Grund auf neu entwickelt, um diese einzigartige Aliens-Stimmung zu schaffen.« Der gezeigten Demo

nach mit Erfolg: stockdüstere Gänge; dichter Nebel und trügerischer Rauch, der durch die Korridore und verlassenen Quartiere zieht; Feuer, das durch Metallgitter züngelt und spärliches Licht spendet; dazu die umherschwirrenden Lichtkegel der Schulterleuchten der Marines, die sich in den feuchten Chitin-Körpern der Aliens widerspiegeln – »Colonial Marines« ist ein echter Hingucker.

WAS PASSIERT, WENN...?

Aber was soll das nun? Ein »Aliens«-Game als Koop-Shooter? Und dann auch noch auf LV-426, dem Planeten, der in »Aliens – Die Rückkehr« fluchtartig von Heldin Ripley verlassen wurde? »Die Reise führt in dieses Höllenloch, um herauszufinden, was dort eigentlich passiert ist«, erklärt Burleson. »Glaub mir: Auf LV-426 gibt es noch viel zu entdecken. Es existieren Orte, die in den



Mitten ins Gesicht. In »Colonial Marines« wird der Spieler des Öfteren direkt von den Xenomorph angesprungen und muss sich dann ins Gesicht sabbern lassen. Bäh!



Fauch-Fauch-Fauch! Die M41A zählt zur Standardausrüstung der Marines. Das Requisit der Waffe wurde in »Aliens« aus Teilen eines Thompson-Gewehrs, einer Remington- und einer SPAS12-Schrotflinte zusammengebaut.



Der Ursprung allen Übels sind die Facehugger, die in »Alien« in einem abgestürzten außerirdischen Raumschiff entdeckt wurden. Einem Siedler sind die Viecher direkt ins Gesicht gesprungen – was dann geschah... Filmfans wissen's nur zu gut!

Filmen angedeutet werden, aber nie auf Zelluloid gebannt wurden. Und jetzt kommst du also genau dahin und kannst sie live erforschen«, frohlockt Brian. »Außerdem: In Aliens hat Ripley die Königin getötet. Aber was passiert eigentlich, wenn man einem Nest die Königin nimmt? Was passiert mit den Aliens? Wie werden sie reagieren?« Diese Fragen in den Raum werfend, lässt Brian dann endgültig den »Aliens«-Infizierten raushängen. »Ich habe die Filme selbst viele Male gesehen, wieder und wieder. Und wir alle geben uns Mühe, ihnen vollends gerecht zu werden«, erklärt der Produzent. Immer wieder würden die Spieler auf bekannte Requisiten stoßen. »Du wirst das Landungsschiff finden, das Bishop gelenkt hat und mit dem Ripley, Hicks und Newt geflohen sind.« Auch das mysteriöse Mala'kak-Raumschiff aus Teil Eins der Saga wird »eine Rolle spielen«. Also jenes gigantische, biomechanische Konstrukt, das verlassen in der Einöde liegt und in dessen Innereien ein versteinertes Pilot, der sogenannte Space-Jockey, mit seinem Navigatoren-Sessel verwachsen scheint.

Wie wichtig es im Spiel ist? Hierzu mag Brian leider noch kein Wort verlieren. Auch ob man ins Innere des von Giger erdachten Weltraumgefährten gelangt, bleibt vorerst top secret. »Des Weiteren wird man im Laufe der Zeit einiges über das Schicksal der Charaktere aus den Aliens-Filmen erfahren; herausfinden, was tatsächlich mit ihnen passiert ist«, orakelt der Entwickler. »Wir versuchen hier Antworten auf Fragen zu geben, die einfach schon oft gestellt wurden und sich schlicht aufdrängen, wenn man die Filme kennt.« Und das, so der Produzent, soll mehr als bloßes Auffinden der Leichen von Hudson, Burke, Gorman und Vasquez sein, die während der Geschichte von »Aliens« von den Xenomorph zerfleischt wurden.

KEINER BLEIBT ZURÜCK

Um als zukünftiger Colonial Marine dem Schicksal bereits gefallener Kameraden zu entgegen, rät Burleson zu Teamwork. »Im Aliens-Universum ist man am besten nie allein. Hier hast du Kameraden. Du verfügst über das Waffen-

× Flimmerabend

DIE FILME

Die »Aliens«-Filme sind legendär und wahre Eckpfeiler der Filmgeschichte. Sie haben nicht nur Filmemacher, sondern auch Spieleentwickler nachhaltig beeinflusst. Egal ob »R-Type«, »Probotector« »Duke Nukem Forever« – in diesen und unzähligen anderen Titeln finden sich immer wieder Parallelen zu Ridley Scotts Meisterwerk. Grund genug, die Film-Serie zumindest kurz anzureißen und ein paar interessante Fakten aufzuzeigen.

ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT



Der erste Film der Reihe von 1979. Regisseur: Ridley Scott. Der Kopf des Aliens wurde von Carlo Rambaldi gebaut, der vorher das Kostüm des freundlichen

Außerirdischen E.T. bastelte.

ALIENS – DIE RÜCKKEHR



Hier führte James Cameron Regie. Den Namen des Schlachtschiffs Sulaco entnahm er einem Buch von Joseph Conrad mit dem Titel »Nostromo« – dem Namen des Schiffs aus »Alien«.

ALIEN 3



Dieser Film nahm eine komplett andere Richtung als ursprünglich geplant. In einem frühen Skript sollte der Film auf einem komplett mit Holz verkleideten

künstlichen Planeten spielen, den dann Mönche besiedelt hätten.

ALIEN – DIE WIEDERGEURT



Für viele der schlechtesten Teil der Serie. Hier führte der Franzose Jean-Pierre Jeunet Regie. Ursprünglich sah das Skript angeblich vor, dass die

komplette Filmhandlung lediglich ein Traum Ripleys sei.

PROMETHEUS



Der neue Film von Ridley Scott. Geplante Fertigstellung: 2012. »Prometheus« soll kein echter »Aliens«-Film sein, aber dennoch auf Fragen der Film-

reihe eingehen und die Mythologie der Serie aufgreifen.

Copyright 20th Century Fox



Feucht glänzen die Körper der Aliens. Licht schimmert auf ihren biomechanischen Körpern. Einfach klasse, wie all das im Spiel rüberkommt!



Die finsternen Gänge der Kolonie mögen ja schon beängstigend sein. Nun stell dir mal vor, du hast keine Munition mehr und musst durch ein riesiges Nest voller Facehugger schleichen, die alle kurz davor sind, aus ihren Eiern zu schlüpfen...

✖ Was lange währt...

...WIRD ENDLICH BÖSE!

Nicht nur die einstigen »Duke Nukem«-Entwickler von 3D Realms oder die »Half-Life«-Jungs von Valve Software sind Fans von langen Entwicklungszeiten. Auch Gearbox Software kann sich zu diesem Reigen zählen. Denn streng genommen ist »Aliens: Colonial Marines« bereits seit fünf Jahren angekündigt. Erstmals 2006 haben Sega und Gearbox verkündet, dass ein Game komme, das den von »Aliens – Die Rückkehr« angestoßenen Storypfad fortführen solle. Dann war plötzlich Stillschweigen angesagt, bis wenige Monate später der Titel enthüllt wurde. Im Anschluss wieder Funkstille. Was also hat so lange gedauert? Wie Gearbox-Gründer Randy Pitchford erklärt, habe man das Game einfach zu früh angekündigt. Zu dieser Zeit habe die Arbeit an dem Game noch gar nicht richtig begonnen – und ebenso habe der Recherche-Aufwand Ummengen an Zeit verschlungen: »Wir haben uns die Original-Sets angeschaut, im Archiv von Fox Film nach Material gesucht, um alles so perfekt wie möglich zu machen«, führt Pitchford weiter aus. »So etwas braucht einfach eine gewisse Zeit.« Trotz der langen Entwicklungszeit, erklärt Produzent Burleson, habe sich die Ursprungs-idee des Games allerdings kaum verändert: »Ja, einige Ideen und blöde Einfälle kamen und wurden dann verworfen. Das ist bei der Entwicklung eines Videospiele eben so. Aber im Kern ist Colonial Marines auf genau dem Weg, den wir uns von Beginn an vorstellten.«

arsenal, um zu überleben. Wenn du aber einen auf Alleingang machst oder zurückbleibst, dann werden dich die Biester finden – und töten. Du bist Soldat, Teil eines Squads, eines Teams«, beschreibt der Entwickler. Wenn Soldat Cruz eine Tür mit dem Schweißbrenner öffnet, gibt man also besser Deckung, bevor plötzlich der Motion-Tracker Alarm schlägt und Sekundenbruchteile später die außerirdischen Mistviecher aus einem Loch im Boden schlüpfen und deine Beine vom Torso rupfen.

Dass Gearbox trotz starkem Teamwork-Fokus auf ein Klassen-System verzichtet, ist schade: Spezialisten fürs Hacken, Türen-Öffnen, Bedienen von großen Waffen oder Sprengfallen existieren nicht. Stattdessen sollen die Waffen selbst Einzigartigkeit schaffen: »Alle Flinten aus den Filmen wirst du auch im Spiel finden«, verspricht Brian. »Doch auch einige eigene, neu erdachte Bleispritzen haben wir in petto.« Ganz klar dabei: das Stakkato-artig fauchende M41A-Pulsgewehr, die intelligente Ziel-Such-Geschosse abfeuernde M56-Smart-Gun und natürlich der Flammenwerfer. Upgrades und Aufrüst-Teile? Sind schon sicher, auch wenn die Mechanik dahinter noch unter Verschluss ist. Funktioniert's vielleicht mit dem Klebeband, mit dem Ripley in »Aliens« ihr Pulsgewehr und den Flammenwerfer zusammenschnürt? »Oh, man. Das will irgendwie jeder haben«, lacht Burleson. »Selbst wirst du leider keine Waffen zusammenkleben können.

Doch du wirst solche Aktionen auf jeden Fall sehen. Denn die Leute versuchen zu überleben, machen einen auf MacGyver, nutzen alles, was sie haben. Und da gehört auch Klebeband dazu.«

VOLL AUSSERIRDISCH

Obwohl die Entwickler um viele Facetten von »Aliens: Colonial Marines« noch ein großes Geheimnis machen und sich mit neuen Spielsequenzen sehr zurückhalten, bleibt dennoch ein extrem positives Bauchgefühl. Alle bisher präsentierten Elemente zusammengenommen, lässt das hier auf das bis dato beste Game zur derzeit 32 Jahre alten Film-Saga hoffen. Nicht zuletzt dann, wenn Gearbox tatsächlich das ein oder andere Geheimnis der Leinwandstreifen enträtselt und mit genauso viel Herzblut zur Tat schreitet wie 2009 beim Koop-Kracher »Borderlands«.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Ein Koop-Shooter zu einer der großen Sci-Fi-Film-Legenden. Könnte mit dem nötigen Feinschliff HITPOTENZIAL fantastisch werden.

8.0 von 10

FRISCH VON DER GAMESCOM

Viele neue Spiele wurden auf der diesjährigen Gamescom nicht enthüllt, dafür unzählige Herbstkracher in einem weit fortgeschrittenen Zustand präsentiert. Auf den folgenden Seiten findest du eine Auswahl dessen, was du die nächsten Wochen und Monate unbedingt auf dem Schirm haben solltest.



HALO COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

Erleben, wie alles anfing – in HD, in 3D!

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | 343 Industries **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 16
Xbox live | ja **Termin** | 15. November 2011

Du spielst die »Halo«-Saga erst seit Teil Drei für die Xbox 360? Dann solltest du dir das hier dringend vormerken! »Halo: Combat Evolved« ist eine HD-Neuaufgabe des sensationellen ersten Teils aus dem Jahre 2001. Während Story und Gameplay unverändert bleiben, hat Entwickler 343 Industries insbesondere die Technik mächtig aufgemotzt. 3D-Modelle, Texturen, Lichteffekte – wer das hier einmal in Aktion erlebt, wird das Originalspiel kaum mehr wiedererkennen. Wobei: Ein Tipper auf die Back-Taste genügt, und das Spiel wechselt binnen einer Sekunde zur Original-Optik. Auf der Gamescom wurde außerdem erstmals die Unterstützung für

stereoskopisches 3D bekanntgegeben und 360 Live auch live präsentiert. Einfach toll, wie Farnwedel zum Greifen nah dargestellt werden, Banshee-Gleiter direkt an dir vorbeisausen oder kleine Grunts nach heftigem Granatbeschuss förmlich aus dem Bild mitten in dein Gesicht katapultiert werden. Doch »Halo«-Fans haben noch mehr Grund zur Freude, denn an den überall verstreuten Terminals dürfen sie sich die aufgepeppte Version der schon damals existierenden Video-Botschaften zu Gemüte führen, die laut Entwickler erstmals zahlreiche Infohappen zu »Halo 4« bereithalten. Komplett runderneuert auch der Mehrspieler-Modus: Hier setzt 343 Industries auf die

Engine aus »Halo: Reach« und stellt unter anderem die Klassiker-Karten Timberland, Prisoner, Installation 04, Damnation und Beaver Creek in einer nie dagewesenen Qualität dar. Hinzu kommt eine Firefight-Karte, die Option auf weitere Download-Inhalte und natürlich der Forge-Modus zwecks Editieren aller mitgelieferter Maps. Kooperatives Durchspielen der Kampagne via Splitscreen oder Xbox Live sowie Erfolge wurden natürlich ebenfalls implementiert. Kosten soll der Spaß übrigens Geldbeutel-verträgliche 35 Euro. Test spätestens im übernächsten Heft.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10





KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Diablo trifft Fable trifft God of War.

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Big Huge Games/ 38 Studios **Genre** | Action-Rollenspiel **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 9. Februar 2012

Wie kann es sein, dass ein Spiel wie dieses noch kurz vor der Gamescom kaum ein Thema war? Dass die wenigsten jemals etwas davon gehört hatten, geschweige denn, es in irgendein Genre einordnen konnten? Fast schon ein Skandal, wo doch an diesem Offene-Welt-Rollenspiel quasi die güldene Riege der Fantasy-Branche beteiligt ist: etwa Ken Ralston, der Rollenspiel-Designer von »The Elder Scrolls 3: Morrowind« und »The Elder Scrolls 4: Oblivion«; Todd McFarlane, der Schöpfer der Comicreihe »Spawn« und begnadeter Spielzeugbastler; und Autor Robert Anthony Salvatore, dessen »Forgotten Realms«-Romane echte Fantasy-Bestseller sind. Was dieses Trio präsentiert, ist ein überraschend andersartiges, buntes, abwechslungsreiches Rollenspiel mit Allüren von »Fable«, »God of War« und »Diablo«. Aber auch ein bisschen Einfluss von »The Elder Scrolls« kann man dem Titel nicht absprechen, vor allem bei der extrem umfangreichen Charaktergestaltung.

Die Story ist behelfsmäßig, könnte sich aber zu einem spannenden Unterfangen entwickeln, denn sie beginnt mit dem Tod des Helden. Als erstes Lebewesen überhaupt kehrt er jedoch aus der Quelle der Seelen zurück und

will von nun an in erster Linie herausfinden, wer ihm sein Ableben beschert hat. Auf diesem Rachefeldzug führt es den Spieler durch insgesamt fünf unterschiedliche Regionen in der Welt von Amalur. Dunkle Farben und eine bedrückende Atmosphäre sucht man aber allorts vergebens. Stattdessen platzt »Reckoning« quasi vor Farbpracht. Selbst bekannte Monster wie Kobolde und Trolle erstrahlen in den charmantesten Bunttönen – und kriegen dank actionreichem Kampfsystem trotzdem ordentlich vor den Latz. Anders als viele anderen Rollenspiele setzt »Reckoning« nicht auf üppige, strategische Manöver, sondern auf pfeilschnelle Kombo-Angriffe mit Hack-and-Slay-Charakter. Genre-typisch fehlen dabei natürlich weder Magie noch Stufenanstiege – auch wenn Letztere den Spieler weitaus weniger an Spezialisierungen und Klassen binden, als man es gewöhnt ist. Kurzum: Hier entsteht ein ungewöhnlich frei interpretiertes Rollenspiel mit coolen Design-Ansätzen. Ob Missionsvielfalt und Langzeitmotivation überzeugen können, klärt unser ausführlicher Anspiel-Bericht in der kommenden Ausgabe.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



Wie Big Huge Game verlauten lässt, soll alles im Spiel – antike Ruinen und jedwede Architektur – aus einem ganz bestimmten Grund existieren. Hinter jedem noch so nichtig scheinenden Objekt soll eine Geschichte stehen.



SSX Eiskalte Stunts.

Hersteller | EA Sports **Entwickler** | EA Canada **Genre** | Sport **Spieler** | 1 - 16 **Xbox live** | ja **Termin** | Januar 2012

Der erste Trailer, den EA Sports zum neuen Snowboard-Ableger »SSX« vor einigen Monaten zeigte, ging ziemlich in die Hose: zu düster, zu viel Survival-Aspekt, zu wenige Stunts und Snowboard-Fahrspaß. Auf der Gamescom machte der Hersteller seine Sache zum Glück besser und die Zuschauer erstmals mit den beiden Online-Modi vertraut, die die Spieler zu vielen prominenten Bergzügen rund um den Globus schicken: auf den Kilimandscharo, den Himalaya und den Mont Blanc zum Beispiel. Der erste ist der sogenannte »Explore«-Modus, in dem der Boarder eine Umgebung nach Strich und Faden

erkunden soll – angespornt durch diverse Herausforderungen und Streckenpunkte. Gleichzeitig legt man seine eigene Bestzeit vor, die andere Online-Shredder zu jeder Zeit im Rennen gegen ein Geist-Abbild unterbieten können. Spannender – und vor allem geselliger – ist dagegen der Modus »Global Events«: Hier laufen rund um die Uhr auf allen Strecken der Welt globale Wettbewerbe, die gegen reale Spieler ausgefochten werden. Selbstverständlich sind auch eigene Strecken-Ideen durch den integrierten Editor umsetzbar.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



BLACK KNIGHT SWORD

Gefaltet und geknickt.

Hersteller | Digital Reality **Entwickler** | Grasshopper Manufacture **Genre** | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 **Xbox live** | ja **Termin** | Ende 2011

Monty Python in einem japanischen Puppentheater: So beschreibt Hersteller Digital Reality das neueste Werk aus der Kultspieleschmiede Grasshopper. Und tatsächlich kommt das dem ungewöhnlichen Game schon sehr nahe. Die 2,5D-Welten aus herrlich animiertem Scherenschnitt führen den Spieler seitwärtsscrollend durch ein verschrobenes Puppentheater mit festen und beweglichen handgezeichneten Objekten und Gegnern. Als seltsames Ritterwesen mäht sich der Spieler durch

Horden von Papp-Wölfen, Flammenspuckende Lauf-Gesichter und doppelköpfige Fettwanne – stets darauf bedacht, deren pumpende Herzen einzuheimsen, um sich damit neue Gegenstände beim Augen-Händler zu kaufen. Nebenbei warten noch fordernde Jump-and-Run-Einlagen und bitterböse Bossgegner. Ein Download-Game, das Fans von ungewöhnlichen Konzepten unbedingt im Auge behalten sollten!

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



Mit Kampfpläufnern
für die Freiheit!

STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

Hersteller | Capcom **Entwickler** | From Software **Genre** | Mech-Shooter
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 2012

Wie schon in THQs »Homefront« werden die Vereinigten Staaten auch in »Steel Battalion: Heavy Armor« von einer asiatischen Supermacht überrannt. Nun liegt es an dir und deinen Fähigkeiten als Pilot eines drei Stockwerke hohen Mechs, hier Vertical Tank genannt, die Heimat im Jahr 2082 zurückzuerobert. Häuserblock um Häuserblock, Landstrich um Landstrich – in einem Shooter, der sich erstmals mit einer Kombination aus Gamepad und Kinect-Sensor spielen lässt. Während der Controller Laufrichtung und Torsodrehungen steuert, aktivieren Handgesten die unterschiedlichen Funktionen im Mech-Cockpit. Arm nach oben strecken und wieder runterziehen: bringt das Periskop auf den Schirm. Rechte Hand wie einen Sonnenschutz

halten: wechselt zum Fernglas. Ja, selbst Faustkämpfe sind mit von der Partie: In der Gamescom-Demo bekam der erste Bordschütze, völlig verängstigt vom hereinprasselnden Dauerbeschuss, Panik und wollte fliehen. Wer ihn jedoch rechtzeitig mittels Handgeste am Bein packt und ihm anschließend die Visage poliert, bringt ihn zur Vernunft. Dem Bordschützen nach Abschluss der Mission die Hand schütteln? Ebenfalls eine gute Idee, fasst er so doch mehr Vertrauen zu dir und zielt in Zukunft besser. Solche und andere Interaktionen gefielen – ganz im Gegensatz zur Kinect-Erkennung, die immer wieder Aussetzer zeigte. Kriegt From Software das allerdings in den Griff, steht Mech-Fans ein spannendes Gesamtpaket ins Haus.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10



GOTHAM CITY IMPOSTORS

Batman aus dem Baumarkt.

Hersteller | WB Games **Entwickler** | Monolith Productions **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 8 **Xbox live** | ja **Termin** | Q1 2012

Auf der US-Spielemesse E3 hat Hersteller WB Games den Mehrspieler-Shooter »Gotham City Impostors« enthüllt – während der Gamescom konnte 360 Live erstmals selbst Hand anlegen. Anders als der Name vermuten lässt, dreht sich der Titel jedoch nicht um den dunklen Retter, sondern funktioniert vielmehr die von ihm bewachte Megametropole Gotham City in eine Kulisse für derbe Mehrspieler-Partien um: »Batz gegen Jokerz« heißt die Devise. Also vier Spieler, die sich als Batman-Parodien verkleiden, gegen vier, die im Joker-Look losziehen. Ihr erklärtes Ziel: Irgendwann mal das Ansehen erlangen, welches

auch ihre großen Vorbilder genießen. Alle Mittel sind ihnen dazu recht, weshalb sie sich mit Pistolen, Gewehren und Raketenwerfern fröhlich die Kugellante geben, dadurch Erfahrungspunkte sammeln und diese dann in neue Talente investieren. Klingt zunächst recht belanglos, macht aber einen Heiden Spaß und ist schon jetzt sehr gut ausbalanciert. Entwickelt wird die Mehrspieler-Sause übrigens von Monolith Productions, also jenem Studio, das zuletzt mit »F.E.A.R. 2: Project Origin« für Angst und Schrecken sorgte. Erscheinen soll die Multiplayer-Sause als Download-Game Anfang 2012.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

KINECT STAR WARS

Während EAs »The Old Republic« PC-Spieler mit tollen Online-Rollenspiel-Ideen lockt, setzt Microsoft ganz auf die Macht von Kinect. In »Kinect Star Wars« erkunden die Spieler als Jedi das Serien-Universum, treten gegen Droiden an, fahren Pod-Rennen und fechten Weltall-Schlachten aus. Erstaunlich spaßig und absolut saubere Spieler-Erkennung – auch im galaktischen Koop-Modus!

Hitpotenzial | 8.0 von 10

KINECT SPORTS 2

Bereits am 28. Oktober setzt Microsoft den von Rare entwickelten Kinect-Überflieger »Kinect Sports« fort. Dreh- und Angelpunkt der spaßigen Kalorien-Verbrennung sind sechs komplett neue Sportarten: Tennis, Skifahren, Darts, Golf, Football und Baseball. Ebenfalls neu: Sprachsteuerung, Facebook-Anbindung und die Möglichkeit, sich in jeder Disziplin via Xbox Live zu messen.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

GUNSTRINGER

Quirliges Kinect-Jump-and-Run mit einer untoten Cowboy-Marionette in der Hauptrolle, die du per Gestensteuerung mit beiden Händen durch abwechslungsreiche 2D- und 3D-Comic-Schauplätze scheuchst. Der Gag: »Gunstringer« ist eines der ersten Kinect-Spiele, die du dir auch ganz entspannt im Sitzen eintrichtern kannst. Ein Koop-Modus und ein Gratis-Download-Code für die Live-Arcade-Obst-Schlitzerei »Fruit Ninja Kinect« runden das 35-Euro-Paket ab.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

DANCE CENTRAL 2

Bereit, erneut die Hüften vor den wachsamen Augen des Kinect-Sensors zu schwingen? Teil Zwei des über 2,5 Millionen Mal verkauften Tanzspiels macht dir in jeder Hinsicht Beine: über 40 neue Tracks von Chartstürmern wie Lady Gaga, Daft Punk, Usher und Rhianna, Importfunktion für alle Disk- und Download-Songs aus Teils Eins sowie eine solide Zwei-Spieler-Funktion mit sehr zuverlässigen Erkennungsroutinen – die Gamescom-Fassung begeisterte. Kommt am 21. Oktober!

Hitpotenzial | 8.5 von 10

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Ich snipe was, was du nicht siehst!

Hersteller | City Interactive **Entwickler** | City Interactive **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | ja **Termin** | 2. Quartal 2012

Nicht verwunderlich, dass City Interactive nach dem Achtungserfolg »Sniper: Ghost Warrior« – weltweit konnten weit über eine Million Exemplare abgesetzt werden – schon im ersten Halbjahr 2012 mit »Sniper 2« einen Nachfolger an die heiß umkämpfte Shooter-Front kart. Wieder schleicht man als Scharfschütze im Ghillie-Tarnanzug und mit einer von 15 Hochleistungs-Fernwaffen im Anschlag durch die Landschaft. Diesmal aber nicht nur durch malerische Dschungel-Abschnitte, sondern auch durch urbane Stadtgebiete und schneebedeckte Berglandschaften, die Gedanken an Szenen aus dem



Playstation-3-Kracher »Uncharted 2« wach werden lassen. All das erstmals auf Basis der ebenfalls in »Crysis 2« verwendeten »Cry Engine 3«. Ergebnis: Eine Grafikpracht, die den auf der »Chrome Engine« basierenden ersten Teil schon in dieser frühen Phase der Entwicklung in allen Belangen in den Schatten stellt. Auch die häufig verspottete Gegner-KI

haben die Macher ins Bootcamp geschickt: Feinde erhaschen den Scharfschützen nun nicht mehr in einem einzigen Augenblick und müssen sich nach dem Entdecken des Spielers erst in Schussweite begeben – was sie wiederum durch sehr geschicktes Deckung-Suchen und Flankieren bewerkstelligen.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

SONIC GENERATIONS

Hüpf, kleiner Igel, hüpf!

Hersteller | Sega **Entwickler** | Sonic Team
Genre | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | ja **Termin** | 4. November 2011

Ach wie putzig! Sonic will seinen zwanzigsten Geburtstag zusammen mit seinen Freunden bei einem Picknick feiern. Eine Party, die ziemlich in die Hose geht: Unerwartet schleudern mehrere Zeitlöcher die Igel-Clique zurück in die Vergangenheit. Um das wieder rückgängig zu machen, versucht der moderne Sonic ab sofort zusammen mit seinem klassischen Alter-Ego den unbekannten Verursacher in neun Hochglanz-Levels – diese basieren auf jeweils drei Mega-Drive-, Dreamcast- und Next-Gen-Levels – ausfindig zu machen und ihn daran zu hindern, weitere Zeitlöcher zu aktivieren.



Der Clou bei »Generations«: Fans der Klassiker durchhüpfen 2D-Varianten der zu meisternden Gebiete. Wer dagegen Sonic so favorisiert, wie wir ihn seit »Sonic Adventure« kennen, wagt sich an die 3D-Version des jeweiligen Levels – auf Wunsch sogar in stereoskopischem 3D für beide Modi. Die Steuerung

geht kinderleicht von der Hand und verspricht zusammen mit der butterweichen Bildwiederholrate Hüpfspaß für Jung und Alt. Interessant: Je nachdem, für welches System du das hier kaufst, hält Sega unterschiedliche Level parat.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Werd endlich mal erwachsen!

Hersteller | THQ **Entwickler** | CD Projekt RED
Genre | Action-Rollenspiel **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | unklar **Termin** | 1. Quartal 2012

Ein Rollenspiel voller Magie, Action und Herausforderung. Eine Geschichte voller Freundschaft, Hass und Liebe. Ein Spiel, das nicht nur wegen seines Gewaltgrads, sondern wegen seiner gesamten Machart und seiner Fülle an aufwühlenden Themen in erster Linie Erwachsene anspricht – genau das ist »The Witcher 2«. Die 360-Umsetzung sieht schon jetzt hervorragend aus und überzeugt neben atmosphärischen Umgebungen mit durchweg flüssigem Bildaufbau sowie einem vielschichtigen Kampf- und Auflevel-System. Ungereimtheiten der PC-Fassung? Wurden hier bereits konsequent ausgeglichen. Beispiele hierfür wären etwa die stark überarbeitete Einführungssequenz, der besonders herausfordernde »Dark



Mode« sowie der Arena-Modus, der an den Horde-Modus aus »Gears of War 3« erinnert. 360 Live sagt: Das hier wird dich packen und nicht



mehr loslassen – wie im Spiel der Tentakel-Boss Kayran.

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10

INVERSION

Der Himmel fällt uns auf den Kopf!

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Saber Interactive **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 16 **Xbox live** | ja **Termin** | 10. Februar 2012

Davis Russel und sein Partner Leo Delgado haben mit Sir Isaac Newton nicht viel am Hut. Dafür kennen sich die beiden Cops mit Ballermännern aus. Gut so, denn eines Tages steht die Welt im wahrsten Sinne des Wortes Kopf, da plötzlich überall die Schwerkraft verrücktspielt. Was folgt, ist ein ziemlich blutiger, auf Koop-Action getrimmter Shooter, in dem es die beiden schießwütigen Gesetzeshüter auf dem geteilten Bildschirm oder via Xbox Live mit den invasierenden Mächten aufnehmen, die für dieses Chaos verantwortlich zeichnen. Vorteil für Davis und Leo: Sie sind ebenfalls im Besitz der die Gravitation beeinflussenden Technik, was ihnen ermöglicht, dem Feind tonnenschwere



Gegenstände entgegenzuschleudern, verschanzte Gegnertrupps in brenzligen Situationen einfach in die Luft zu hieven oder Munition anzusaugen, um ihre Waffen nachzuladen. Über zufällig in der Welt verteilte »Conduits« können die Kurzhaar-Krieger zudem an Wänden und Decken entlanglaufen. All das machte während des Probespiels bereits ordentlich Laune, wenngleich die Steuerung noch extrem bockig rüberkommt.

HITPOTENZIAL | 7.0 von 10

ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

Auf keinen Fall die Formation brechen!

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Project Aces **Genre** | Action-Flugsimulation **Spieler** | 1 - 16 **Xbox live** | ja **Termin** | 14. Oktober 2011

Jets, die wie Feuerbälle Richtung Boden segeln, Bunker, die von Bomben getroffen in Tausende Teile zerbersten – das neue »Ace Combat« hat die Tanks voller Kerosin und ist auch grafisch ein Knaller. Was aber ist neu? Zum einen lassen sich diesmal neben Jets auch Helis und Bomber steuern, etwa der Mi-24 Hind oder der B-1B. Außerdem gibt es Missionen, in denen man sich hinter die Minigun eines Black Hawks klemmt und auf alles ballert, was sich bewegt. Der ganze Stolz der Entwickler findet sich derweil im neuen »Conquest Modus«. Hier kämpfen acht gegen acht Kampfpiloten und versuchen das gegnerische Hauptquartier in die Steinzeit zu bomben. Das »Friendly Assist System« forciert



derweil Teamwork, indem es Spezialfähigkeiten, etwa mehr Munition, auf bis zu drei Teammitglieder verteilt, sofern sie sich in einem vorgegebenen Radius befinden – Formationen sind also wichtig für den Sieg. Vormerken!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

ASURA'S WRATH

Rachefeldzug eines Gepeinigten

Hersteller | Capcom **Entwickler** | CyberConnect2 **Genre** | Action **Spieler** | 1 **Xbox live** | nein **Termin** | Erstes Quartal 2012

Seine Frau haben sie getötet, seine Tochter an sich gerissen, seine Erinnerungen weggesperrt und seine göttlichen Kräfte versiegelt. Und seinen wehrlosen Körper? Den warfen sie auf den Müll wie ein unnützes Spielzeug. Kein Wunder, dass die ersten Worte des gepeinigten Helden Asura ein nach Rache dürstendes »WAAAAAAAAARRRR!!« sind. In der spielbaren Presse-Demo stellt sich dem runenüberzogenen Krieger mit sechs mechanischen Armen ein fetter Hüne mit goldenem Kampfhandschuh entgegen. Der Klops sagt, er gehöre zu den sieben Göttlichen und sein Name sei Wyzen der Mächtige und... Ein kräftiger Schlag ins Gesicht bringt den Fettsack



zum Schweigen. Die Vergeltung beginnt! Zugegeben, die Mischung aus Buddhismus mit Science-Fiction ist seltsam, gefällt aber. Den leicht verwaschenen Anime-Look mit seinen kantigen Polygonen muss man dagegen mögen. Macht in der Summe ein völlig überzeichnetes Action-Spektakel, das ein bisschen aussieht wie »Dragonball Z«, sich spielerisch aber eher wie »Dantes Inferno« anfühlt.

HITPOTENZIAL | 7.0 von 10

LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 5 - 7

Auf der Kinoleinwand hat der Zauberschüler sein Abenteuer bereits beendet – das Lego-Pendant folgt erst im Herbst dieses Jahres und orientiert sich weitestgehend am gelungenen Vorgängerspiel. Nur ein bisschen düsterer ist es nun an bekannten Orten, etwa dem Ligusterweg, dem Zaubereiministerium und dem Grimmauldplatz. Trotzdem wieder empfehlenswert für große und kleine Zauberer-Fans.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

DAS TESTAMENT DES SHERLOCK HOLMES

Nach dem durchwachsenen Abenteuer »Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper« startet Focus Entertainment einen neuen Versuch. »Das Testament« wirkt schon jetzt ausgereifter, hübscher und vor allem mysteriöser als der vorherige Teil: Holmes wird beschuldigt, hinter zahlreichen Verbrechen in London zu stehen. Was ist dran am Verdacht? Fans decken es ab dem 17. November auf.

Hitpotenzial | 7.0 von 10

SINE MORA

Neben »Black Knight Sword« das zweite Download-Game, das Grasshopper in der Pipeline hat. Diesmal ein Sidescrolling-Shoot-'em-Up mit bildhübscher 3D-Optik. Das – und die gut gemachte Story – sollen den Bullet-Hell-Shooter einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich machen. Optisch, akustisch und spielerisch ein echter Überflieger.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

FIFA STREET

Nicht alles dreht sich bei EA dieses Jahr um »FIFA 12«. Auch im neuen »FIFA Street« geht's vor die Tür, für künstlerischen Straßenfußball mit über 50 spektakulären Tricks, mehr als 35 weltweiten Örtlichkeiten und den besten Freestyle-Kickern des Globus. Ferner steckt hinter »FIFA Street« die gleiche Engine wie bei »FIFA 12«. Ballkunst vom Feinsten!

Hitpotenzial | 7.5 von 10

ADRIFT

Der französische Neueinsteiger-Entwickler Dontnod zeigte bisher nur einen kurzen Ausschnitt aus seinem ersten Game »Adrift«: ein Third-Person-Action-Titel, angesiedelt im futuristischen, schmutzigen Neo-Paris. Die Entwickler versprechen jede Menge Kampf, eine offene Spielwelt und Rätsel satt. Erscheinungstermin? Noch völlig unbekannt.

Hitpotenzial | 7.0 von 10

SCHMERZLICH VERMISST

Zusammen mit dem restlichen Preview-Teil dieser Ausgabe haben wir sie fast alle abgefeiert, die großen Highlights und kleinen Perlen der Gamescom 2011. Aber fehlt da nicht was? Irgendwas, was viele Gamer noch im Hinterkopf haben, aber partout nicht auf der Messe zu Gesicht bekamen? Oh ja! Da gibt es einiges. Viele Titel, die im Vorfeld heiß umworben wurden, ließen sich schlicht und ergreifend nicht in Köln blicken. Zum Beispiel Konamis hoch angepriesenes Spin-off »Metal Gear Solid Rising« – das es übrigens auch auf der gerade vorbeigegangenen Tokyo Game Show nicht zu bestaunen gab. Ebenfalls mit Abwesenheit glänzte »I Am Alive«, Ubisofts Katastrophen-Survival-Abenteuer. Auf der Gamescom wurde der Titel nicht mit einem Wort erwähnt – ominöserweise erwachte das Game stattdessen kurz nach der Messe mit einem Gameplay-Trailer kurzzeitig zu neuem Leben. Abwarten, ob da in nächster Zeit tatsächlich noch mehr kommt oder ob's das schon wieder war mit den Lebenszeichen. Und nachdem sich Entwickler Valve das erste Mal persönlich zur Gamescom bemühte, hatten viele – ebenso die 360-Live-Redaktion – auf ein bisschen mehr gehofft als nur das PC-Strategiespiel »DOTA 2«. »Left 4 Dead 3« zum Beispiel oder »Half-Life Episode 3«... Ob wir das irgendwann noch erleben dürfen? Vielleicht zur nächsten Gamescom... ganz vielleicht.



Hersteller | Konami **Entwickler** | Rebellion Developments **Genre** | Action-Shooter
Spieler | 1 - 4 **Xbox live** | ja **Termin** | 2011

NEVERDEAD Kopflos, aber glücklich.

Die Zeit verlangsamt sich – es naht Gefahr. Ruckartig dreht sich Held Bryce um seine eigene Achse. Das Schwert auf seinem Rücken pendelt hin und her, die beiden Uzis in seinen Händen lechzen nach Dämonen-Blut. Doch es ist keine Kreatur der Hölle, die sich dem Monsterjäger von hinten nähert, sondern ein gigantischer Zementblock, der dort angefliegen kommt. Zeit zum Ausweichen bleibt keine: Mit einem nassen Klatschen zerspritzt Bryce' Körper in seine Einzelteile. Die Kamera folgt dem abgeschlagenen Kopf, der durch die Luft wirbelt und in einiger Entfernung auf dem Boden aufknallt. »Verdammt«, murmelt er – und dann hast du die Kontrolle. Langsam manövriert du den Schädel durch die Gegend. Vorbei an sternförmigen Ball-

monstern, die neben der Zerstörung der Stadt nichts anderes im Sinn haben, als Bryce Birne zum Frühstück zu verspeisen... Ja, die Art und Weise wie der schwarz-humorige Horror-Shooter »Never Dead« das Thema Unsterblichkeit interpretiert, ist schon sehr skurril – aber eben auch extrem spaßig. Denn kaum in der Nähe seiner übrigen Körperteile, kann sich Bryce auf Knopfdruck wieder zusammensetzen und der Höllenbrut anschließend so richtig einheizen. Etwa indem er sich wieder einen Arm ausreißt und ihn als Schlagstock verwendet – schräg. Ebenfalls auf der Haben-seite: tolle Sprecher, überraschend detaillierte Grafik und – wie man uns unter vorgehaltener Hand verriet – wohl ein 4-Spieler-Koop-Modus.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



Wessen Blut ist das? Ich hoffe es ist nicht...

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Slant Six Games **Genre** | Action-Shooter
Spieler | 1 - 10 **Xbox live** | ja **Termin** | 2011

Umbrella. Ein Wort und eine Organisation, die in diversen Ablegern der »Resident Evil«-Reihe für den Spieler stets ein gemeinsamer Feind waren. Diesmal allerdings dreht Capcom den Spieß um: Erstmals machst du aus der Sicht des verhassten Pharma-Konzerns Jagd auf Zombies und S.T.A.R.S.-Agenten. Gegenstand unserer Anspiel-Session: Online-Action, vier gegen vier. Entweder als Umbrella Security Agent, der Umbrellas Machenschaften vertuschen soll, indem er Serienheld Leon Kennedy zur Strecke bringt, oder aber als Spec-Ops-Soldat der Regierung, der die Verschwörung aufdecken muss. 360 Live unterstützt das Umbrella-Team und ist sofort angefixt: Aus den Schatten

taumeln blutige Gestalten, an den Wänden kleben »Licker«, überall schlurven Untote umher und auf dem gegenüberliegenden Dach lauern bereits die verfluchten Scharfschützen des Militärs – Resi pur, nur eben auf Mehrspieler geeicht. All das sieht in der aktuellen Fassung zwar nicht so toll aus wie ein »Resident Evil 5«, macht aber ähnlich viel Spaß wie ein »Left 4 Dead«. Wird man beispielsweise angeschossen, lockt das Untote an. Auch cool: Die Hirnfresser als Schutzschild vor sich her zerren. Erstes mehrseitiges Preview voraussichtlich schon im nächsten Heft.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

Erhältlich | Herbst 2011 | Status | 75% komplett



Englische Nebelbänke oder heiße Luft?

- + Duster-dreckiges Design, klaustrophobische Stimmung selbst in weiten Arealen, ständige Ungewissheit, durchdachte Steuerung, gute Sprachausgabe...
- ...jedoch bisher nur auf Englisch, ab und zu Probleme mit der Kamera, der Weg zum nächsten Zielpunkt ist nicht immer ersichtlich



SILENT HILL: DOWNPOUR

Die Flüsterer aus dem Dunkeln.

kurz&knapp

Hersteller | Konami
Entwickler | Vatra Games

Genre | Horror-Abenteuer

Spieler | 1

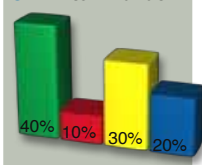
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Stimmungsvolles Grusel-Abenteuer mit viel mehr subtilem Horror als in »Homecoming«.

das ist drin

- Schlechtes Wetter
- Zwielfichtige Gestalten
- Finstere Schatten
- Wirres Erkunden



Murphy Pendleton hat wirklich kein Glück. In Handschellen hockt er in einem Gefangenentransporter und wartet darauf, in eine Vier-Wand-Zelle aus Stahl und Beton gesperrt zu werden. Sein Schicksal scheint besiegelt, und der strömende Regen draußen unterstreicht seinen Gemütszustand. Doch plötzlich kommt das Vehikel ins Schleudern, überschlägt sich mehrmals und bleibt letztlich auf der Seite in einem Gebüsch liegen. Die Türen springen auf – Freiheit? Kaum, denn nun halten nicht nur zwei Eisenschellen Murphys Handgelenke gefangen, er ist zu allem Überfluss auch noch im vernebelten Albtraum-Örtchen Silent Hill gestrandet.

Zugegeben, diese Szene kennen viele noch aus unserem letzten Preview. Zwar gab es auf der Gamescom 2011 nicht wirklich etwas Neues vom Third-Person-Horror-Überlebenskampf zu sehen, dafür durften Pressevertreter diesmal selbst auf Erkundungstour gehen und sich die vollkommen versifften, verkommenen und verrotteten Verliese und verruchten Vorzimmer der Hölle anschauen, die Silent Hill auszeichnen.

Mit Hauptcharakter Murphy schließt man sofort Freundschaft. Seine beißenden und zumeist hilfreichen Kommentare zur

Situation gefallen: »Ich brauche eine Waffe.« Ach nein! Wie durch Zufall stolpert man bei der Suche danach durch den Wald, in dem der Truck zum Stillstand kam, und findet einen Weg zu einem leichenstillen Diner-Schnellrestaurant. »Stockdunkel«, murmelt Murphy – dem kann der Spieler nur nickend zustimmen. Und ja, es ist wirklich verflucht düster in diesem kleinen Kaff. Elektrizität und Glühbirnen scheinen mit der Bevölkerung das Weite gesucht zu haben. Im Inneren des Straßen-Cafés tappt man eine Weile blind umher, bis sich funkelnde Gegenstände aus den schleimigen Schatten schälen: eine Karte, ein Erste-Hilfe-Kasten und eine Brechstange. »Von Rost zerfressen. Könnte nach ein paar Schlägen abbrechen«, sinniert der Sträfling. Recht hat er, denn sämtliche Waffen werden nach einiger Gebrauchszeit nutzlos. Auf der Karte, die übrigens in altbekanntem »Silent Hill«-Stil wie ein Stadtplan aufgemacht ist, lässt sich eine Tankstelle nicht weit entfernt ausmachen. Also ab durch die Tür und zurück nach draußen. Hier geht die Suche noch eine Weile weiter, allerdings bleibt es bei einer geheimnisvollen, unheimlichen Erkundungstour durch einen nebligen und zwielfichtigen Vorort von Silent Hill. Monster und die phantasmagorische »Other-

world«? Vorerst Fehlanzeige. In »Downpour« wird allem Anschein nach endlich wieder mehr Wert auf ruhige Szenen gesetzt, die auch ohne Psycho-Krankenschwestern eine kribbelige Gänsehaut erzeugen. Aber keine Angst, natürlich wird es auch wieder amorphe Fleischbälger und dergleichen geben. Zu bemängeln gibt es eigentlich kaum etwas, sieht man von der manchmal etwas störrischen Kamera, der ausbaufähigen Grafik und den leichten Orientierungsproblemen einmal ab. Kurzum: Schon jetzt hinterlässt »Downpour« tiefe Furchen in der Seele, die fortan im Dunkeln zu jucken beginnen. Und noch eine gute Nachricht: Die »Silent Hill HD Collection« kommt 2012 nun offiziell doch für Xbox 360.

Maximilian Trautmann

360LIVE sagt...

Licht aus, Angstschweiß marsch! Fühlt sich richtig gut an und verbreitet eine intensiv
HITPOTENZIAL dosierte Portion
Gänsehaut.

8.0 von 10

Erhältlich | Herbst 2012 Status | 50% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

IO Interactive

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Agent 47 ohne Grenzen: Der Auftragskiller ist brutaler, scharfsinniger und skrupelloser als jemals zuvor.

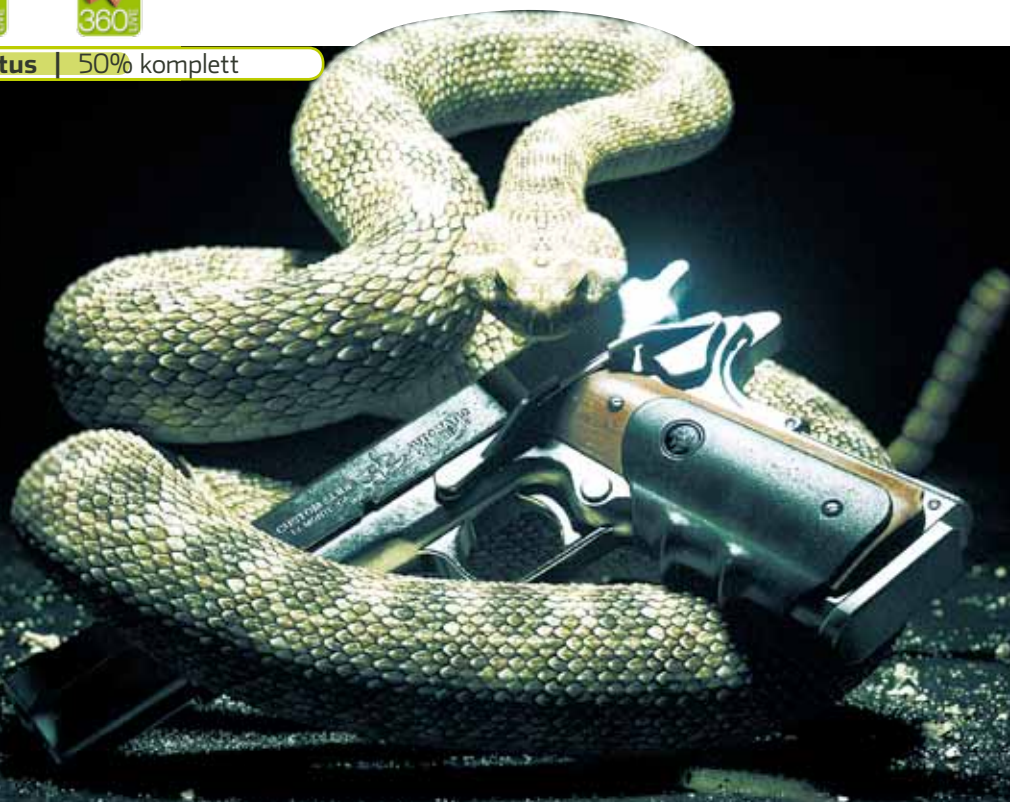
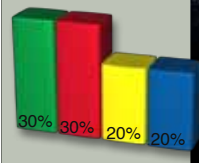
das ist drin

● Gnadenlos töten

● Lautlos töten

● Brutal töten

● Hinterhältig töten



HITMAN™

ABSOLUTION

Der begnadetste Jäger der Videospielwelt wird zum Gejagten. Vorbei ist die Zeit des Auftragskillers, hinfällig sind die Regeln, die Agent 47 an die Leine legen. Die glatzköpfige Tötungsmaschine läuft auf Hochtouren – rasanter, lebendiger und gnadenloser als jemals zuvor.

Was ist das ideale Mordinstrument? Eine Pistole? Ein Messer? Gift im Tee? Eigentlich ist die ganze Welt ein einziges Mordwerkzeug. Und es gibt einen, der es beherrscht wie andere Leute Topflappen-Häkeln: Agent 47. Der kahlköpfige Killer mit dem Identitäts-Barcode 640509-040147 im Nacken ist nach fünf Jahren Schaffenspause zurück – und legt in den ersten Gameplay-Szenen von »Hitman: Absolution« gleich richtig los. Wie hat sich der Meister-Assassine in all den Jahren entwickelt? Was sind seine Pläne? Und warum zum Teufel erinnert »Absolution« so stark an Ubisofts »Splinter Cell: Conviction«?

EIN MEISTER SEINES FACHS

Letztere Frage ist schneller beantwortet, als 47 seine Klaviersaiten zücken kann: »Absolution« und »Conviction« ziehen an den gleichen Strängen, werfen die Protagonisten in ähnliche Situationen. Denn der neue alte Agent 47 hat sich von der »Organisation« gelöst, mordet nunmehr auf eigene Faust und hält sich nur noch an eine Art von Regeln: seine eigenen. Was ihm auf seiner Mission im Weg steht, wird überannt. Aber worin genau besteht die

eigentlich? Das will man bei IO Interactive noch nicht verraten. Nur eines ist klar: Zwischen all den Morden, Meucheleien und Missetaten soll vor allem die Persönlichkeit von 47 in den Vordergrund treten. Einige seiner Opfer sollen sogar einen persönlichen Bezug zum Antihelden haben. Klingt spannend, solange IO nicht beginnt, die Moralkeule zu schwingen. Aber danach sehen die ersten Spielszenen zum Glück ganz und gar nicht aus. Auf dem Startbildschirm wird der Spieler von finsterster Nacht begrüßt. Sintflutartiger Regen prasselt an eine Glasscheibe, Blitze zucken über die Skyline von Chicago. Eine Szenerie, überschattet von dem unguten Gefühl, dass gleich etwas passieren muss. Und tatsächlich: Keine zwei Sekunden später durchbricht etwas das Fenster, Splitter bersten zu allen Seiten, das Donnerrollen

dringt wie eine wabernde Geräuschmasse in die Halle einer alten Bibliothek ein. Der Wind pfeift orkanartig durch das zerbrochene Glas, als sich ein paar Meter weiter unten eine sinistre Gestalt vom Boden erhebt, das schwarze Jackett abklopft und akkurat die blutrote Krawatte zurechtzupft. Agent 47 ist zurück – mit Furore, wie es ihm gebührt. Ein Schwenk der Kamera direkt in sein Gesicht offenbart jedoch Schwierigkeiten. Die neue Glacier-2-Engine, die selbst feinste Mimik herrlich detailliert darzustellen vermag, zeichnet Besorgnis in das Gesicht des Assassinen: die Lippen zu einem feinen Strich gezogen; die eiskalten Augen zu zweifelnden Schlitzeln verengt; tiefe Falten, die 47 alt und verbraucht wirken lassen. Der Grund dafür taucht wenig später zwischen verstaubten Bücherregalen und antiken Wendeltreppen auf: Eine ganze Schar

Klaviersaite oder Wattebüschchen?



Extrem detailreiche Grafik, brillante Effekte, lebensnahe Figuren und Animationen, spektakuläre Tötungs-Methoden, Dutzende Objekte aus der Spielumgebung können als Waffen missbraucht werden, clevere Gegner-KI, deutlich flotteres Gameplay als bisher, absurder schwarzer Humor



Noch keine Infos zur deutschen Synchro, Schnitte in der USK-Version sind nach aktuellem Gewaltgrad durchaus möglich, bisher noch starkes Tearing – soll jedoch im fertigen Spiel komplett ausgemerzt sein



Eine Verkleidung kann wahre Tarnwunder bewirken – aber nicht jeder fällt auch darauf herein.



**EXKLUSIV
MIT
INTERVIEW!**



von bewaffneten Polizisten sucht die verlassene Bibliothek mit Taschenlampen ab. Immer wieder streifen ihre Lichtkegel nur wenige Zentimeter an 47 vorbei, der dank Druck auf die A-Taste beinahe regungslos hinter eine Steinsäule geklemmt ausharrt. Verdammte Bluthunde! Aber 47 würde den Titel »Hitman« nicht verdienen, wenn er mit denen nicht fertig werden würde.

KREATIV UND GNADENLOS

Das Third-Person-Gameplay besteht noch immer vorrangig aus Schleicheinlagen und lautlosem Töten. Wer will sich schon mit einer Beretta 92 durch das Bastardpack pflügen, wenn man den Schergen auch ganz ohne viel Aufsehen den Kehlkopf eindrücken, den Schädel einschlagen oder das Genick brechen kann? Dafür scheint sich 47 so einiges von den besten Assassinen der aktuellen Videospiele-Generation abgeguckt zu haben. Er schleicht nunmehr leichtfüßig wie ein Sam Fisher, klettert lautlos wie ein Ezio Auditore und hat Killer-Instinkte wie Batman. Denn ähnlich wie der Comic-Flattermann mit seinem »Detective Mode« aus »Arkham Asylum« kann 47 mit dem sogenannten »Instinkt Modus« die Feinde in der Umgebung aufspüren, die dann selbst durch Wände hindurch bedrohlich rot zu leuchten beginnen. Auch nützliche Interaktionsobjekte werden so hervorgehoben, etwa Balkonsimse und Lüftungsschächte. Und weil mit

diesem Modus niemand mehr eine Umgebungskarte braucht, musste sie in »Absolution« auch gleich über die Machete springen. Vermisst keiner.

Gelegenheit für ein bisschen Action bietet sich in der folgenden Szene: Einige der Cops fummeln gerade an einem alten Sicherungskasten herum, der Probleme bereitet. Jetzt nur im Schatten bleiben und bloß keinen Mucks machen. Während eines der Opfer bereits aufgegeben hat, leuchtet das andere noch immer den Sicherungskasten mit seiner Taschenlampe aus. Seine Gegner zu isolieren ist essenziell. Die Nervosität steigt, nur noch wenige Meter bis zum entscheidenden Schlag. Unterwegs noch schnell per Y-Taste eine Steinbüste aus einem der Bücherregale entwenden, ausholen und – knack! Die Schädeldecke des Polizisten hält der Wucht der Büste nicht stand, zerbricht mit einem widerwärtigen Knirschen. Die nächsten Opfer folgen auf dem Fuße: Eine Patrouille reißt der Killer mit Druck auf die RT-Schultertaste von einer Galerie in die Tiefe, eine andere segnet dank 47s schallgedämpftem Colt M1911 das Zeitliche und einen dritten Cop stranguliert der Assassine mit dem Kabel einer Tischlampe. Was für ein krasser Mistkerl! Auch die berühmte Klaviersaite soll wieder zum morbiden Einsatz kommen – eine Rückkehr der Gift- und Betäubungsspritzen ist dagegen leider noch nicht bestätigt. Sogleich beginnt auch der Spieler das Level mit ganz anderen Augen zu sehen: Kann ich vielleicht

den Kronleuchter da von der Decke schießen? Ein Bücherregal umschubsen? Oder mit den herumliegenden Glassplittern reihenweise Kehlen aufschlitzen? Theoretisch ist all das möglich, die Freiheiten sind grenzenlos – auch wenn die vormalig offene Level-Struktur leicht umfunktioniert wurde. Statt einem großen, offenen Areal sind die Umgebungen etwas geschlossener, Rücksetzpunkte verzeihen Spielfehler und manche Erkundungs-intensiven Sandkasten-Levels wurden durch stark storylastige, geschlossene Welten ersetzt. Das mag sich für viele Fans zu einfach anhören, spornt aber zu Experimenten an. Wer probiert schon ein riskantes Manöver aus, wenn er Gefahr läuft, bei Mislingen seinen kompletten Level-Spielstand zu verlieren? Nichtsdestotrotz ist »Absolution« noch immer ein echtes »Hitman«: blutig, brutal und bockschwer. Und ob ein Level letztlich mit Schleichen, der Rambo-Masche oder

Und außerdem?

■ Reines Solo-Abenteuer ■ Erfolge und Sondereditionen sind noch unter Verschluss ■ Nach »Hitman: Jeder stirbt allein« aus dem Jahre 2007 soll 2012 ein weiterer »Hitman«-Film folgen. Mit »Absolution« hat er abseits des Helden jedoch rein gar nichts zu tun. Das Drehbuch dazu stammt von Kyle Ward, der schon für das Script zur kommenden Filmumsetzung von »Kane & Lynch: Dead Men« – mit Bruce Willis in der Rolle von Kane – verantwortlich zeichnet

✖ Im Gespräch mit...

TORE BLYSTAD/ SPIELDIREKTOR



360 Live: Der letzte »Hitman«-Ableger, »Blood Money«, ist 2006 erschienen. Wie fühlt es sich an, den Fans »Hitman« nach so langer Zeit wieder zurückzubringen?

Blystad: Einfach großartig! Der Zuspruch, den wir auf der E3 2011 mit 50 Nominierungen und 20 Auszeichnungen bekommen haben, und die fieberhafte Aufregung der Medien und Fans nach unserer Ankündigung sind einfach eine wunderbare Inspiration. Wir befinden uns zwar noch im Prä-Alpha-Stadium und haben demnach noch alle Hände voll mit dem Game zu tun; aber zu wissen, dass so viel Interesse an unserem Spiel besteht, ist fantastisch. Für uns war und ist das »Hitman«-Universum universell und zeitlos – das haben uns die Fans jetzt bestätigt.

360 Live: Wie wichtig ist Ihnen die »Hitman«-Reihe selbst?

Blystad: Sie ist das Wichtigste in meinem Leben – und meine Frau wird mich umbringen, wenn sie das liest! Ich denke jede freie Minute an das Game: wie man es noch besser machen kann, welche neuen Missionen man implementieren könnte und welche neuen Charaktere und Tötungsmethoden. Es ist ein nicht enden wollender Prozess, denn es gibt unendlich viele Dinge, die wir mit »Absolution« anstellen könnten. Ich kann mit gutem Gewissen behaupten, dass hier ein Spiel voller Liebe entsteht!

360 Live: Als »Hitman: Absolution« angekündigt wurde, befürchteten viele Fans, es könne zu sehr werden wie »Kane & Lynch«. Was können Sie den Fans dazu sagen?

Blystad: »Hitman« und »Kane & Lynch« sind zwei sehr unterschiedliche Titel. Zwar bestehen gewisse Ähnlichkeiten bei der Themenwahl und den Antihelden – das war's dann aber auch schon.

360 Live: Es gibt praktisch unendlich viele Waffen und Wege, Feinde um die Ecke zu bringen. Wer denkt sich die alle aus?

Blystad: Daran ist das komplette Entwicklerteam beteiligt. Wir sind noch immer dabei, spezielle Unterfunktionen und Level-spezifische Aktionen einzubauen. Oft ergeben sich die Möglichkeiten aber auch einfach aus den Spielumgebungen, die im Laufe der Produktion entstehen.

360 Live: Das Spiel läuft mit einer komplett neuen Engine. Was können Sie uns darüber erzählen?

Blystad: All die Technologie, die hinter »Hitman: Absolution« steckt, haben wir von Grund auf neu erschaffen. Die Engine, die im Hintergrund läuft, nennt sich »Glacier 2«. Die Anforderungen des Spiels sind einfach höher als alles, was eine Engine von der Stange hätte leisten können. Mit unserer eigenen Engine ist es uns möglich, das Spiel ohne Kompromisse zu entwickeln. Die größten Vorzüge gibt uns die Technologie beim Level-Design, der KI, den Render-Szenen und der musikalischen Untermalung.

360 Live: Neben dem Töten von Leuten scheint vor allem schwarzer Humor ein Thema in »Absolution« zu sein. Richtig?

Blystad: Humor war schon immer ein wichtiger Bestandteil der »Hitman«-Reihe und ist einer der wichtigsten Eckpfeiler für uns. Tod und das Töten von Menschen sind sehr dunkle Themen. Um damit klarzukommen, die bedrückenden Situationen erträglich zu machen, wollen wir das Ganze mit schwarzem Humor auflockern. Unser Team denkt sich am laufenden Band neue, lustige Szenen, Orte und Charaktere aus. Und ich glaube, genau das macht das »Hitman«-Universum auch so einzigartig.

360 Live: Die letzte Frage: Ihr Tipp für den perfekten Mord?

Blystad: Lass es wie einen Unfall aussehen... und engagiere einen Auftragskiller!



Wer ist das nackte Mädel unter der Dusche aus dem Trailer? »Ich fürchte, das musst du dir erst mal noch selbst zusammenreimen«, witzelt Tore Blystad von IO Interactive.

einem Verkleidungs-Einsatz abgeschlossen wird, das liegt noch immer im Ermessen des Spielers.

FANG MICH!

Um endlich einen Ausweg aus dieser verdammten Bibliothek zu finden, greift 47 zum letzten Mittel. Der trottelige Streifenpolizist, der partout seine Taschenlampe nicht zum Laufen kriegt, ist leichte Beute. In Sekundenbruchteilen nimmt 47 ihn in den Schwitzkasten, die linke Hand samt Pistole auf die erstarrten Kollegen gerichtet. Der Kleine wimmert fürchterlich, als sich 47 mit ihm langsam gen Ausgang bewegt: »Bitte nicht schießen! Oh Gott, töten Sie mich nicht!« Herzerweichend! Nein, warte... eigentlich nicht. Mit einem wehmütigen »Boss, es tut mir so leid!« erstickt seine Stimme, als sein Kehlkopf zwischen einer schweren Holztür und deren Angel sein jähes Ende findet. Kaum ist der Dorftrottel-Cop Geschichte, bahnt sich 47 seinen Weg auf das Dach der Bibliothek, wo er in strömendem Regen von einem Helikopter begrüßt wird. Das Willkommensgeschenk: eine volle Ladung Blei aus dem M60-Bordgewehr. Was folgt, ist eine wilde Hetzjagd durch Blechbaracken, Lüftungsräume und Taubenschläge. Unter dem Dauerfeuer des Helikopters brechen Außenwände in sich zusammen, Tauben werden zerfetzt, es fliegen Kugeln, Federn, Blut und Mauerreste. Das Chaos ist perfekt, die Anspannung ebenfalls. Erst, als sich 47 in ein Dachgeschoss flüchtet, bleibt kurz Zeit aufzuatmen. Doch was mischt sich da mit dem Geräusch der Rotorenblätter? Eine menschliche Stimme! Scheiße, hierher haben es die Cops also auch schon geschafft! Ruhe bewahren, der Scheißkerl scheint allein zu sein. Pah, dieser Anfänger bemerkt 47s Anwesenheit nicht mal... Ein Fehler, der mit einem kräftigen Schlag auf den Hinterkopf quittiert wird. Für den weiteren Weg geht der Auftragskiller lieber auf Nummer sicher, bemächtigt sich der Metropolitan-Police-Klamotten des Opfers und stolziert fortan wie selbstverständlich durch die Etagen eines Hochhauses, in dem es vor Sicherheitskräften nur so wimmelt. Überall Cops, Spezialkommandos, Streifenpolizisten – aber auch herrliche Möglichkeiten für Ablenkungsmanöver. »Hey, Foster, alles klar?«, klingt es plötzlich in den Ohren. Für wen auch immer der Typ 47 hält – die Verkleidung funktioniert. Als auf einem Gang plötzlich die Zeit verlangsamt, einer der vorbeilaufenden Bullen 47 skeptische Blicke zuwirft, dreht der Assassine nur leicht den Kopf und zieht sich wie beiläufig seine dunkelblaue Kappe ins Gesicht. Situation gerettet – auch wenn die Szene ganz eindeutig aus Luc Bessons »Leon der Profi« entliehen

✖ Alles für die Fans

OKAY, FAST ALLES

Wenn es darum geht, die Fans, die seit fünf Jahren auf ein neues »Hitman« warten, glücklich zu machen, legt sich IO Interactive richtig ins Zeug. Spieldirektor Tore Blystad meint: »Wir haben viele Leute im Büro, die sich speziell in den Hitman-Foren umschauchen. Wir wollen wissen, was die Fans denken, und ein Spiel machen, das allen gefällt, nicht nur uns.« Allerdings gehen die Meinungen der Fans bislang ziemlich auseinander. Während die einen die neue Odyssee von Agent 47 kaum erwarten können, befürchten Alteingesessene einen Schlag mit der Casual-Klatsche. Wie reagiert IO Interactive darauf? »Wir hören zwar auf die Fans, aber diktieren lassen wir uns gar nichts«, so Blystad. Schließlich forderten einige Spieler sogar »das schwerste Hitman aller Zeiten« – ein Wunsch, der ob der schieren Größe des Projekts nicht zu verwirklichen ist. Das würde bei einem Großteil der Spielerschaft für zu viel Frust sorgen. Aber wer weiß, vielleicht schiebt IO Interactive ja einen Extra-Schwierigkeitsgrad für die ganz Hartgesottenen nach.



✕ Süßer Tod

WENN DER HITMAN MIT DER BONG...

Dass Agent 47 ein Meister des Mordens ist, lässt sich nicht bezweifeln. Dass er aber mindestens genauso viel schwarzen Humor hat, merkt man nur ab und zu im Spiel – dafür aber dann umso deutlicher. Vor allem bei der Wahl der Mordwaffen: Zum Beispiel als er nach der rasanten Flucht über das Dach der Bibliothek in einer abgegrenzten Kifferwohnung landet. An den Wänden hängen Poster mit der Aufschrift »Fuck Cops« und »Flower Power«. Die Jungs geraten trotz aller grünpflanzigen Sedativa sofort in Panik, als sie 47s Polizistenoutfit erkennen. Nur wenige beschwichtigen noch: »Alles cool, Mann. Jetzt bleib doch mal chillig.« Andere versuchen gar panisch die private Cannabis-Plantage Pflanze für Pflanze das Klo hinunterzuspülen. Eine Sisyphusarbeit, bei einem kompletten Zimmer voller Hasch-Sprösslinge. Umso nützlicher erweist sich dagegen die übergroße Glasbong, die Agent 47 kurzerhand benutzt, um sie eindringenden echten Polizeitrupps über den Schädel zu ziehen. Und was hält Spieldirektor Tore Blystad von der Idee einer Teetasse als Mordwerkzeug? »Klingt cool! Vielleicht im Appartement irgendeines britischen Typen...«

wurde. Oder in der Lobby, als ein Trupp schwer bewaffneter SWAT-Einheiten Verdacht schöpft... was wäre da für einen Polizisten naheliegender, als sich kurz mal an der herumstehenden Donut-Box zu bedienen? Herrliche Situationskomik! Wer weiß, welche Spezial-Verstecke den Spieler mit anderer Verkleidung erwarten...

HART, HÄRTER, HITMAN

Das Demo-Spiel endet, als Agent 47 sich endlich aus der Enge des Hochhauses schält und durch die große Flügeltür in eine dunkle Straße mitten in Chicago eintaucht. Er schwimmt in der Menschenmenge, als eine U-Bahn-Hupe ertönt und ein

einfahrender Zug als lang ersehnter Ausweg anrollt. Ob 47 im Innern der Bahn wirklich sicher ist? Wohin sie ihn bringt? Und was der Killer wirklich vorhat? Alles Fragen, die dieser kurze Exkurs nicht beantworten kann. Dafür ist es noch zu früh. Trotzdem spürt man bereits das derbe Flair der »Hitman«-Reihe in den Knochen, schmeckt das bittere Aroma, das sich nach all den erbarmungslosen Morden im Hals angesammelt hat. Wer ernsthaft glaubt, dass »Hitman« im fünften Teil verweichlichen könnte, der sollte sich einen guten Leibwächter zulegen. Agent 47 nämlich würde diese ungerechtfertigte Anschuldigung nur zu gerne mit einem Fleischerhaken aus der Welt schaffen.

Sabine Vogel



Schleichen, tarnen oder ballern? Die Herangehensweisen an die einzelnen Aufgaben sind vielfältig und stets dem Spieler überlassen.

360 LIVE sagt...

Ganz großes Kino, schon jetzt in der Prä-Alpha-Version. Man darf gespannt sein wie eine Klavier-HITPOTENZIAL saite, was da noch kommt!

8.5 von 10



BORDERLANDS 2

Rückkehr nach Pandora.

Als Gearbox' »Borderlands« 2009 die Bildfläche betrat, waren Fachpresse und Genre-Fans gleichermaßen von den Socken. Der auf dem Planeten Pandora angesiedelte Mix aus Ego-Shooter und Action-Rollenspiel begeisterte durch die Bank: famoser Cel-Shading-Look, weitläufige Spielwelt, vier völlig unterschiedliche Helden-Klassen, durchschlagender Vierer-Koop, fesselndes Erfahrungspunkte-System und Sammelwahn-fördernde Elemente, wie man sie eher in einem »Diablo« vermuten würde. Das Konzept schlug ein wie eine Atombombe! Dass Entwickler Gearbox nach knapp 4,5 Millionen verkauften Einheiten einen zweiten Teil nachschieben würde, war demnach nur eine Frage der Zeit...

Fünf Jahre sind seit den Ereignissen von Teil Eins vergangen. Der steinreiche Bösewicht Handsome Jack ist mittlerweile alleiniger Besitzer der Waffenmanufaktur Hyperion. Eine Position, die ihm scheinbar zu Kopf gestiegen ist, denn nun plant er, die Herrschaft über ganz Pandora an sich zu reißen. Eckpfeiler seines perfiden Vorhabens: Eine Versorgungsbasis auf Pandoras Mondtrabanten, von der er im

Handumdrehen Truppen an so ziemlich jeden Fleck des Planeten schicken kann. Doch ein Heldenquartett steht bereits Spalier, um seine Pläne zu durchkreuzen. Die mit allen Wassern gewaschenen Haudegen aus Teil Eins sind's jedoch nicht – sie nehmen diesmal nur eine Rolle als nichtspielbare Figuren ein. Vielmehr rücken vier ganz neue Planetenretter in den Mittelpunkt. Den Anfang macht Salvador – ein Gunzerker. Ein raubeiniger Typ, so hoch wie zwei Kühlschränke und so großflächig mit Muskeln gepackt, dass Schwarzenegger daneben wie der Junge auf der Kinder-Schokolade-Packung anmuten würde. Ja, der Typ könnte glatt der Schwippschwager von Berserker Brick aus Teil Eins sein. Im Gegensatz zu Letztgenanntem hat er sich allerdings nicht auf Nahkampf-attacken, sondern auf Schusswaffen jeglicher Größe spezialisiert. Weshalb Salvador auch als einzig spielbare Figur gleich zwei dicke Todbringer gleichzeitig führen kann. Shotgun rechts, Raketenwerfer links? Nur zu!

Protagonist Numero zwei hört dagegen auf den Namen Maya und ist der Sirenen-Klasse zuzuordnen.



Feinde agieren nun deutlich cleverer, können beispielsweise ihre verletzten Kollegen heilen, ihnen Schilde zuwerfen oder Letztere zum eigenen Schutz heranziehen.

Und außerdem?

- Erfolgedetails halten sich noch irgendwo im unwirtlichen Ödland versteckt ■ Gleiches gilt für die Mehrspieler-Modi; Vier-Spieler-Koop-Action wie in Teil Eins ist jedoch gewiss, über Deathmatch-Varianten wird laut Gearbox nachgedacht
- Ein komplett neu designtes Menüsystem verspricht mehr Übersicht und optimierte Navigation ■ Dynamisches Quest-System: Schafft man es beispielsweise in einer Mission nicht, bestimmte Figuren zu retten, wird sich dies auf die Story auswirken ■ Verbesserte Fahrzeug-Physik

WAFFEN, KLASSEN, GEGNER: ALLE GAMEPLAY-DETAILS!

Krawallmacher oder Lady-Kracher?

- +** Gelungene Grafik, satter Sound, Spielwelt ein Drittel größer als in »Borderlands«, neue Charaktere, abgedrehter Humor, durchdachter Koop-Modus, hohe Langzeit-Motivation, zufallsgenerierte Objekte
- Erscheinungstermin noch in weiter Ferne, wie gut funktionieren die Neuerungen in der Praxis und wird die deutsche Version wieder gestutzt?

kurz&knapp

Hersteller |

2k Games

Entwickler |

Gearbox Software

Genre | Action-

Rollenspiel

Spieler | 1 - unklar

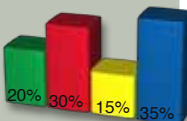
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ego-Shooter-Rollenspiel-Mix in einer verrückten Welt voller verrückter Ideen.

das ist drin

- Feindesmassen
- Kugelgewitter
- Erkundungstour
- Sammelwahn



3

× Zu blöd zum Laufen?

NEUE KI, NEUE ANIMATIONEN

In Teil Eins ist Feindpack bekanntermaßen oft reines Kanonenfutter. Das soll sich ändern! Psychos etwa kommen nun nicht mehr in Horden auf den Spieler zugerannt, um dann mit einer Ladung Schrot abserviert zu werden. Vielmehr suchen sie geschickt Deckung, flankieren den Helden und schlagen erst dann zu. Dass solche Aktionen sehr viel menschlicher rüberkommen, dafür sorgen auch die rundum aufgehübschten Animationen. Gelenkig weichen Widersacher dem Spielerfeuer aus – oder verfolgen ihn neuerdings kletternd. Kassieren sie eine Kugel, taumeln sie zunächst, fallen hin, stehen dann aber wieder auf und kämpfen weiter. Oder greifen nach Objekten, um dich damit zu bewerfen – fabelhaft.

1



× Frischzellenkur

MISSIONSDESIGN, SKILLTREE – ALLES GETUNT

1 Analog zu den einzelnen Spielgebieten sollen auch die Missionen wesentlich abwechslungsreicher ausfallen als noch in Teil Eins. Um das zu realisieren, verspricht Gearbox unter anderem das sogenannte Backtracking, also das Durchwandern bereits erforschter Gebiete, deutlich einzudampfen.

2 Ebenfalls getunt: Nicht-Spieler-Charaktere und Missionsgeber interagieren nun sehr viel aktiver mit ihrer Umgebung und verstecken sich beispielsweise nicht mehr wie festgewachsen hinter einem Tresen. Macht alles lebendiger!

3 Die in drei Hauptäste aufgeteilten Fähigkeitenbäume sind zwar nicht neu, aber voller neuer Heldenskills. Beim Gunzerker begünstigt der Talentast »Wrath« beispielsweise das beidhändige Schießen. In Talentast zwei, »Brawn«, geht's um das Thema »Mehr einstecken können«. Ast drei dagegen, »Gun Lust« genannt, verbessert den generellen Umgang mit Waffen.

2



Anders als Lilith, ihre Verwandte aus Teil Eins, verfügt sie jedoch nicht über die mächtige »Phasewalk«-Eigenschaft. Ihre neuen Talente? Dazu wollte sich Gearbox während der Gamescom-Präsentation nicht äußern. Gleiches gilt für die übrigen zwei Heldenklassen. Dagegen bestätigt: die vorlauten Claptraps sowie der mysteriöse Guardian Angel greifen den Helden wieder tatkräftig unter die Arme.

Apropos Schützenhilfe: Wie schon im Vorgängerspiel sind Waffen ein elementares Thema. Geht's nach Gearbox, soll's auch diesmal Millionen verschiedene Argumentationsverstärker geben. Die genaue Zahl will man noch nicht verraten, »aber keine wird den 17.750.000 möglichen Waffen aus Borderlands gleichen«, verspricht der Entwickler. Und enthüllt im Anschluss gleich ein weiteres Detail: Neben den üblichen Bleibüchsen-Herstellern wie Vladof, Maliwan und Hyperion hat sich ein neuer Waffenproduzent auf Pandora etabliert – die Banditen. Die findigen Ödland-Bewohner basteln nun munter aus all dem herumliegenden Schrott ihre eigenen Schießweisen. Qualitativ nicht sonderlich hochwertig, zeichnen sich die Selbstbau-Knarren jedoch durch extrem große Magazine aus. Schön zudem, dass sich alle

Bleispritzen nun auch optisch und akustisch stärker unterscheiden. Highlight in Sachen Waffen-Neuerungen sind gleichwohl die Wegwerf-Kugelspucker von Hersteller Tediore. MG leer? Vergiss das Nachladen! Einfach ab in die Pampa, wo das Teil mit einer nicht zu überhörenden Explosion den Dienst quittiert. Alternativ kannst du die Dinger einfach einer KI-Bestie an den Kopf schleudern. Goldene Regel hier: Je mehr Munition noch im Magazin steckt, desto mehr Schaden richtet die als Wurfgeschoss missbrauchte Waffe beim verdutzten Gegner an.

Und was für Feindpack die Macher hier auffahren! Arktische Gorillas mit vier Armen, vom eingangs erwähnten Mond entsandte Kamikaze-Roboter oder der Nomaden-Folterknecht, der sich zur Einschüchterung seiner Feinde einen Psycho-Zwerg auf sein riesiges Schild gebunden hat. Schafft man es, den kleinwüchsigen Terroristen durch einen gezielten Schuss aus seiner Gefangenschaft zu befreien, greift dieser unablässig seinen einstigen Peiniger an. Super abgedreht und verdammt witzig – »Borderlands«, wie Fans es lieben!

Mindestens genauso faszinierend wie das Gegner-Ensemble präsentiert sich die Grafik: Die komplette

Umgebung ist zwar im selben Stil wie der Vorgänger gehalten, durch sichtbar erhöhte Detailfülle und mehr Weitsicht ergibt sich jedoch eine vollkommen neue Atmosphäre. Die nun ein Drittel größere Welt wirkt jetzt wie eine riesige zusammenhängende Landschaft, die laut Gearbox zudem fast gänzlich begehbar ist. Und das ohne ständige Ladepausen! Ob verschneite Berge, auf denen Schneeflocken leise durch die Luft tänzeln, oder weitläufige Steppen, auf denen sich das Gras sanft im Wind wiegt – »Borderlands 2« sieht einfach rattsenscharf aus. Kurzum: Uns jucken bereits die Abzugsfinger!

Markus Würstle/sö

360 LIVE sagt...

Unzählige Verbesserungen und sinnvolle Neuerungen machen aus »Borderlands 2« schon jetzt ein HITPOTENZIAL Must-have für Endzeit-Fans!

8.5 von 10

BATTLEFIELD 3

Ausführlich gespielt: Wenn 360-Live-Redakteure mit cooler Fliegerbrille abheben und Top Gun spielen, sehen Panzer-Akrobaten nur noch Staub, Schmutz und die Rakete vor dem Einschlag.

Köln, Gefechtsleitstand Nord, drittes Luftgeschwader: »Sir, wir werden überrannt! Sir, es sind Hunderte, Tausende. Sie kommen aus allen Himmelsrichtungen. Sie sind wild entschlossen! Es ist eine Invasion! Volle Alarmbereitschaft!« So oder so ähnlich müssen sich die EA-Mitarbeiter auf der diesjährigen Gamescom in Halle 6 gefühlt haben. Der Halle, wo Gamer erstmals »Battlefield 3« Probe spielen konnten und hierfür Warteschlangen von bis zu achten Stunden in Kauf nahmen. Eine erweiterte Version von dem, was dort präsentiert wurde, konnte 360-Live-Pilot Benjamin »Maverick« Kritchell auf einem zeitnah stattfindenden Mehrspieler-Event ausprobieren. So viel vorweg: Das hier schlägt ein wie ein Marschflugkörper!

Alles beginnt auf dem Flugfeld der Alliierten, genauer gesagt im Cockpit einer F/A 18E Super Hornet. Also los, mal schauen, wie sich der High-Tech-Vogel fliegt: Langsam mit der rechten Schulter-taste auf die Startbahn rollen, dann durchdrücken, voll beschleunigen und anschließend ganz sanft den Stick nach hinten ziehen, schon entschwindet man in den Wolken. Von hier oben kann der 360-Live-Pilot auch besser die strategische Lage einschätzen: Das Kampfgebiet, Codename Caspian Borders, ist extrem weitläufig. Zwischen der US-Basis im Süden und dem russischen Stützpunkt im Norden liegen Dutzende

Kilometer weites Land. Vor allem herrlich grüne, aber auch ziemlich platte Wiesen, die der Infanterie wenig Deckung bieten. Derweil die eigenen Jungs gerade in gepanzerten Fahrzeugen bis zum Wald südwestlich vorrücken, um den direkt daneben beginnenden, mit Panzersperren, Betonmauern und dickem Stacheldraht gesicherten Grenzposten zu umgehen, steigen plötzlich dichte Rauchwolken auf. Russische Panzer vom Typ T-90 brechen aus dem Nebel, Geschosse schlagen ein, graben das halbe Feld um. US-Marines werden in die Luft geschleudert, Humvees überschlagen sich und gehen in Flammen auf. Sofort schaltet sich Maverick ein, macht eine Rolle, fliegt etwas tiefer, bekommt den ersten Panzer ins Visier. Nun noch abdrücken, die Sidewinder sucht sich ihr Ziel – bingo! Den ersten Stahlkoloss zerlegt's fachgerecht. Dann schnell auf die M61-Vulcan-Gatling umschalten, noch etwas tiefer fliegen und im Sinkflug die erste Infanteriewelle der Russen wegblasen. Doch verdammt, jetzt rücken sie mit Flugabwehrgeschützen an, erwischen die Super Hornet an den Tragflächen. Der 50-Millionen-Dollar-Vogel gerät ins Straucheln, stürzt ab und verglüht in einem fantastisch animierten Feuerball.

Keine Frage, die erste Jets-Probefliegen-Session mit »Battlefield 3« sorgt für unglaublich gute Laune, auch wenn das Fliegen etwas Einarbeitung benötigt. DICE macht seinen Piloten das Leben allerdings einfacher

kurz&knapp

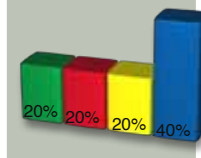
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | DICE
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der Grafik-Knaller 2011. Und der größte Shooter mit den meisten Fahrzeugen. Koop gibt's auch.

das ist drin

- Jet-Paraden
- Panzer-Walküre
- Scharfschützen-Blender
- Buggy-Stunts



Jets schützen sich mit Ablenkkörpern, die hitzesuchende Raketen verwirren. Wer mehr davon haben will, muss Erfahrungspunkte investieren.



Flieger-Ass oder Bruchpilot?

- +** Riesige Eroberungskarten, sehr gut ausbalancierte Waffen, intelligent designte Szenarien, sehr menschlich wirkende Animationen und eine Grafik- und Physikengine zum Niederknien
- Koop-Modus wirkt noch etwas unausgereift: KI reagiert zu spät, arbeitet zu wenig mit taktischen Manövern; kommt leider mit Online-Pass



Die volle Ladung Mehrspieler: Im Rush-Modus gilt es, so schnell wie möglich Kontrollzonen einzunehmen. Gespielt wird vor allem mit Infanterie, lediglich leichte Schützenpanzer greifen unterstützend ein.



Im Conquest-Modus hingegen brennt die Hütte. Gekämpft wird auf riesigen Schlachtfeldern mit allem, was das Arsenal hergibt: Der AH-1 Cobra Kampfhubschrauber ist ebenso von der Partie wie M1 Abrams Kampfpanzer oder der Jet F/A 18E Super Hornet.



Im Koop-Modus erledigen zwei Elitesoldaten online gefährliche Operationen. Extrem wichtig ist es hierbei, sich gegenseitig zu decken, erspähte Feinde auf Tastendruck zu markieren und sich via Headset abzusprechen. Schade: Splitscreen-Gameplay ist nicht möglich.

als in den Vorgängerspielen und hat die Levelgrenzen für Flugzeuge aufgehoben. Zur Erklärung: Wer zu Fuß oder im Fahrzeug das Operationsgebiet verlässt, wird als Deserteur erschossen. Jets hingegen würden aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit ständig übers Ziel hinausschießen, weshalb es in »Battlefield 3« erlaubt ist, komfortabel Schleifen außerhalb des Zielgebiets zu fliegen. Aber Vorsicht: Wer abgeschossen wird oder aus irgendeinem anderen Grund den Rettungsfallschirm ziehen muss, hat nur 30 Sekunden Zeit, um wieder in die Zone des Operationsgebiets zu

gelangen, ansonsten wird die Aktion als Fahnenflucht gewertet.

KEINE MACHT DEN CAMPERN!

Aber auch wenn man mal einen Crash hinlegt, ist das kein Beinbruch, schließlich dürfen Frontsoldaten neuerdings gleich nach einer 15-sekündigen Strafpause wieder bei ihrem Squad einsteigen. Und zwar nicht nur zu Fuß, sondern auch in bereits eingenommenen Fahrzeugen. So schlüpft der abgestürzte Kampfpilot alsbald in die Rolle eines heißhungrigen Scharfschützen, der sich komfortabel von einem gepanzerten Hummer aufs Schlachtfeld kutschieren lässt. Dort direkt mal ins Gras schmeißen und auf unvorsichtige Gegner warten. Ob das allerdings so eine gute Idee war? Immerhin haben Camper ja bekanntlich kurze Beine, sind unbeliebter als RTL und müssen sich zudem noch mit in der Sonne reflektierenden Scharfschützenvisieren herumschlagen. Richtig gelesen: Was zunächst als grafisches Schmankelement anmutet, kann tatsächlich spielentscheidend sein, denn die gegnerische Infanterie wird einen ob des funkelnden Visiers neuerdings auch im dichtesten Gebüsch erkennen. Ergo bleibt der 360-Live-Sniper besser in Bewegung, geht nur hin und wieder in

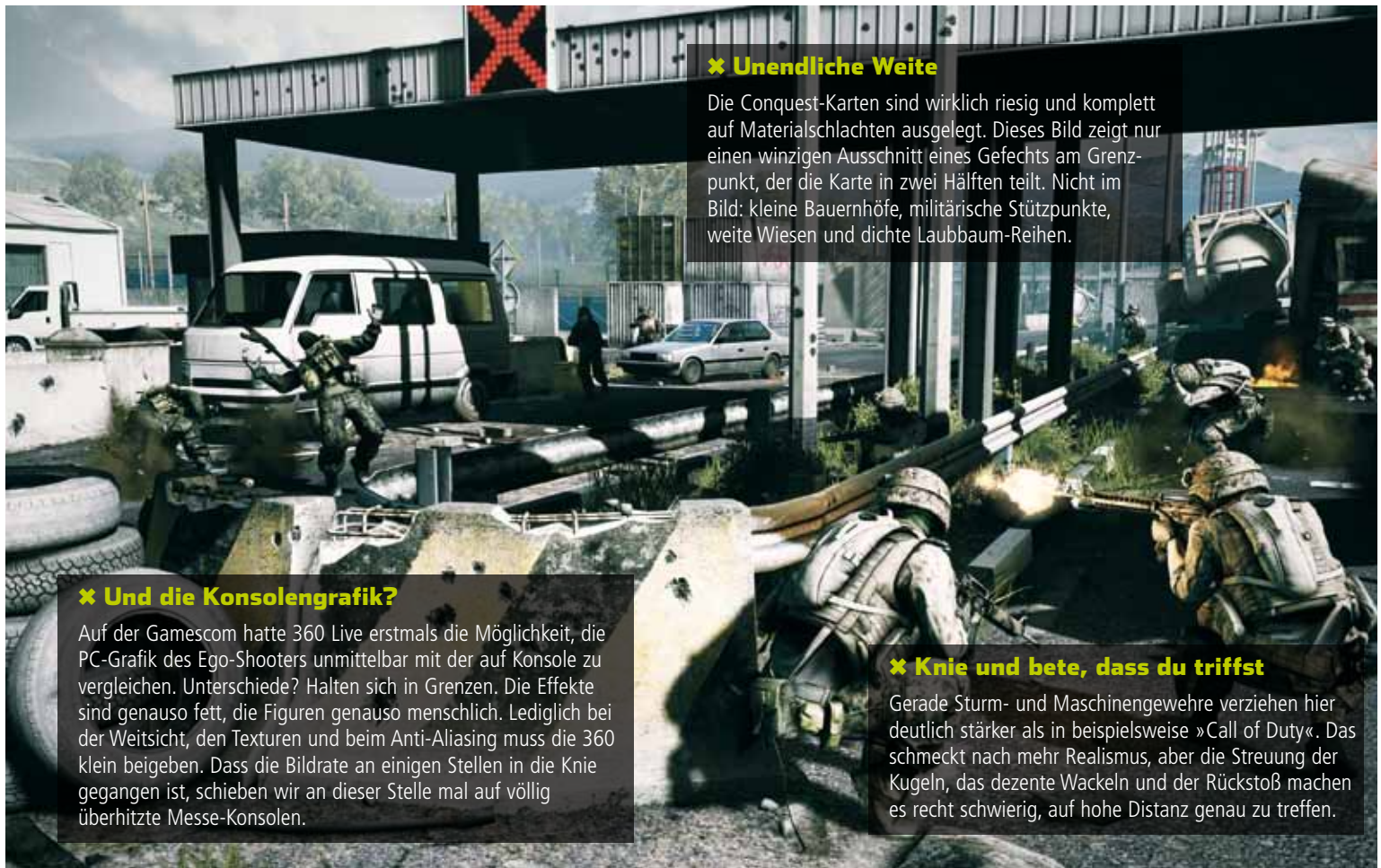
Und außerdem?

■ Fünf Mehrspieler-Modi: Team Deathmatch, Conquest, Rush, Squad Deathmatch und Squad Rush; die letzten beiden Modi sind noch geheim, 360 Live tippt für Squad Rush auf einen Missions-basierten Modus, in dem jedes Team Aufgaben unter Zeitdruck abarbeiten muss ■ Der Koop-Modus ist an Aktionen von Spezialeinheiten im Irak angelehnt und wird sechs Karten sowie ca. fünf Stunden Spielzeit bieten ■ Download-Inhalte sind geplant; der erste wird die vier »Battlefield 2«-Karten Wake Island, Strike at Karkand, Gulf of Oman und Sharqi Peninsula mitbringen und ist für Käufer der Limited Edition gratis

✕ Aufrüstbare Fahrzeuge

WENN DIR REAKTIVE PANZERUNG DEN HINTERN RETTET

In »Battlefield 3« lassen sich neuerdings nicht nur Waffen, sondern auch Fahrzeuge gegen Erfahrungspunkte aufrüsten. Kampjets wie die A-10 Thunderbolt setzen beispielsweise auf Flare-Ablenkkörper, die Raketen verwirren, weil sie heißer sind als die Triebwerke des Jets. Panzer lassen sich am stärksten aufrüsten, etwa mit einem Koaxial-Maschinengewehr oder einer Nebelbatterie. Mit Hilfe Letzterer nebelt sich der Panzer ein und verschafft sich so Zeit, um aus brenzligen Situationen zu entkommen. Auch Hightech-Materialien wie reaktive Panzerung sind Teil des Programms. Hier sind die Panzerplatten des Gefährts innen mit einem Sprengstoffsaum beschichtet, der beim Auftreffen von Projektilen explodiert und so einen Gegendruck zur Feindexplosion aufbaut. Besonders spannend außerdem: ECM-Jammer, die mit elektromagnetischen Wellen das feindliche Radar stören und es Jetpiloten somit schwer machen, ihr Ziel anzuvisieren. All das gibt der Fahrzeugkomponente einen zusätzlichen taktischen Touch.



✖ Unendliche Weite

Die Conquest-Karten sind wirklich riesig und komplett auf Materialschlachten ausgelegt. Dieses Bild zeigt nur einen winzigen Ausschnitt eines Gefechts am Grenzpunkt, der die Karte in zwei Hälften teilt. Nicht im Bild: kleine Bauernhöfe, militärische Stützpunkte, weite Wiesen und dichte Laubbaum-Reihen.

✖ Und die Konsolengrafik?

Auf der Gamescom hatte 360 Live erstmals die Möglichkeit, die PC-Grafik des Ego-Shooters unmittelbar mit der auf Konsole zu vergleichen. Unterschiede? Halten sich in Grenzen. Die Effekte sind genauso fett, die Figuren genauso menschlich. Lediglich bei der Weitsicht, den Texturen und beim Anti-Aliasing muss die 360 klein begeben. Dass die Bildrate an einigen Stellen in die Knie gegangen ist, schieben wir an dieser Stelle mal auf völlig überhitzte Messe-Konsolen.

✖ Knie und bete, dass du triffst

Gerade Sturm- und Maschinengewehre verziehen hier deutlich stärker als in beispielsweise »Call of Duty«. Das schmeckt nach mehr Realismus, aber die Streuung der Kugeln, das dezente Wackeln und der Rückstoß machen es recht schwierig, auf hohe Distanz genau zu treffen.

Deckung, drückt ab und rennt dann direkt weiter. Oder packt eine kleine Konsole aus und steuert seine UAV-Überwachungsdrohne. Die ist extrem praktisch, weil sich mit ihrer Hilfe per Back-Taste feindliche Spieler markieren lassen. Einfach großartig, wie DICE mit solchen Kniffen das ganze Spiel über den Teamplay-Gedanken fördert! Selbst ein ungeübter Scharfschütze wird so zum wertvollen Kameraden, der aus der Ferne Panzer und andere Bodenziele für die Jetpiloten markiert. Erfahrene Präzisionsschützen wiederum werden genau wie in »Bad Company 2« für Abschüsse belohnt, schalten nach und nach neue Scharfschützengewehre wie das M98B oder die Barrett M82A3 frei und können ihre Waffen zudem mit zig Aufsätzen veredeln.

Die Idee dahinter: Der Spieler soll irgendwann für jede Gefechtssituation perfekt gerüstet sein. Wer dem FN-Scar-Sturmgewehr beispielsweise einen Dreifuß und ein 4-fach-Zoom-Objektiv spendiert, kann Gegner nun auch auf mittlere oder lange Distanz aufs Korn nehmen und optimales Unterstützungsfeuer leisten. Benötigt der eigene Trupp dagegen Hilfe bei Häuserkämpfen und Infiltrations-Einsätzen, baut man die Waffe einfach zum lautlosen Präzisionswerkzeug um, indem man Schalldämpfer und Rot-Punkt-Visier anflanscht.

DER KOOP-MODUS

Nach etwa drei Stunden Mehrspieler-Irrsinn darf 360 Live noch mit dem brandneuen Koop-Modus auf Tuchfühlung gehen. Der Auftrag: Einen Offizier der iranischen Widerstandarmee PLR retten. Die Waffe der Wahl: Beretta M9 mit Schalldämpfer – man will ja schließlich keinen Alarm auslösen. Direkt an der

Eingangstür stehen zwei Wachposten, Zeit für die Sam-Fisher-Variante: Per Back-Taste wird ein Gegner für den Koop-Partner markiert, dann 3,2,1 per Headset runterzählen – Kopfschuss und gute Nacht. Gerade will der US-Kollege in den nächsten Raum vorstürmen, da bemerkt der 360-Live-Mann eine Überwachungskamera. Letztere wird direkt markiert – der Ami hebt zum Dank den Daumen. So sieht Teamplay aus! Wir decken uns gegenseitig, schleichen ein Treppenhaus hoch und singen einen PLR-Soldaten nach dem anderen bleihaltig in den Schlaf. Ärgerlicherweise will hier die KI nicht wirklich mitspielen. Die Jungs rennen beispielsweise auf uns zu, ohne das Feuer zu eröffnen. Oder bleiben wie angenagelt in einem Raum stehen, anstatt den Korridor mit ihrer Überzahl an Kämpfern sinnvoll zu verteidigen. Auch ist es etwas verwunderlich, dass die Geisel ungefesselt in der Küche herumsteht – man würde hier doch eher einen zitternden, geschlagenen Typen erwarten. Aber okay, immerhin will er seine PLR-Brüder verraten. Er folgt ohne große Worte des Dankes, setzt sich in den gepanzerten Humvee – und dann: Boom, eine RPG schlägt ein, zerreißt eines der Geleitfahrzeuge. Wirre Funksprüche schallen durchs Headset, Soldaten ziehen Verwundete in Deckung. Jetzt bloß nicht panisch werden! Der Ami schützt die linke Flanke, der 360-Live-GI die rechte. Und der Feind? Lauert mit AK 47 und Raketenwerfern im Anschlag auf den umliegenden Dächern. Vor allem die RPG-Schützen machen richtig Druck. Daher schnell zur Thermalsicht wechseln, mit dem Scharfschützengewehr MK11 die Turbanträger anvisieren, die Luft anhalten und abdrücken – Volltreffer! Dass der Koop-Kollege zeitgleich PLR-Blei frisst, ist

dumm gelaufen. Nun gut, schnell hinrobben, eine Adrenalinrinne in die Wade rammen und zehn Sekunden warten, bis sie ihre Wirkung zeigt. Währenddessen muss der Ami im Liegen anstürmende Feinde auf Distanz halten. Seine Sicht wabert, Kugeln peitschen ihm um die Ohren – was für ein Adrenalinrausch! Und sensationell, wie echt sich das alles anfühlt; wie man förmlich spürt, wie die Muskeln und Knochen bei jedem Sprint arbeiten und der Körper jeden Rückstoß des Sturmgewehrs abfedern muss. Auch Panzer holpern sehr authentisch über den Asphalt, reißen Grasnarben auf, wälzen Laternenmasten um und preschen dank »Frostbite Engine 2.0« ganz zur Verwunderung des Gegners durch die Mauern einer Basis und greifen von hinten an. Des Weiteren Lob für das Klassensystem, die bombastische Soundkulisse und die vielen Konfigurationsmöglichkeiten im Hauptmenü. Wenn die Schweden jetzt noch beim Koop-Modus nachbessern und den Beta-Test im September gut über die Runden bringen, muss sich »Call of Duty« dieses Jahr verdammt warm anziehen!

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

Lebendige Schlachten, tolle Inszenierung, bärenstarke Grafik. Wenn DICE die Koop-KI abrundet, wird's ein HITPOTENZIAL Fest.

9.0 von 10



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

GEARS OF WAR 3



©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
LIVE**

gearsofwar.com
facebook.com/gearsofwar

Microsoft
Studios



 **XBOX 360**

Jump in.

Erhältlich | 8. November 2011

Volltreffer oder Schuss in den Ofen?

- +** Frischer Wind im Mehrspieler-Modus: Infinity Ward und Sledgehammer sorgen mit neuen Modi für mehr Taktik statt stupider Ballerei...
- ...was zwar vom Prinzip her funktioniert, in den Matches aber trotzdem nicht verhindert, dass einzelne Spieler auf nicht mehr als einen schnellen Kill aus sind



Und außerdem?

- Mehrspieler-Action für bis zu 18 Spieler via Xbox Live oder System Link in zahlreichen Modi
- Splitscreen wird unterstützt
- Keine Zombies: Auch in »Modern Warfare 3« haben die Untoten Hausverbot
- Juggernaut: In diesem Modus muss man den schwer gepanzerten Gegner finden und töten; wer's schafft, wird selbst zum Juggernaut
- Spec-Ops satt: Mit »Survival« und »Mission« stehen gleich zwei Modi zur Wahl; im ersten wehrt man Wellen von Gegnern ab, im zweiten gibt's 16 Aufträge zu erledigen



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Fan-Treffen zu Games gibt es viele. Eine mehrtägige Messe inklusive einem Turnier, bei dem Preisgelder von einer Million US-Dollar warten, leistet sich nur eines: »Call of Duty: Modern Warfare 3«. 360 Live war in Los Angeles und hat im Rahmen der »Call of Duty XP«-Messe nicht nur die Weltpremiere des Mehrspieler-Modus erlebt, sondern selbst erste Gefechte ausgetragen.

Während vor dem Hangar, in dem die »XP« stattfindet, Paintball gespielt, Fastfood in einem Nachbau der Frittenbude »Burger Town« aus »Modern Warfare 2« gefuttert, Ringkämpfe im Juggernaut-Kostüm beklatscht oder Jeepfahrten durch kurvigem Gelände bejubelt werden, brennt in der Halle die Luft. Denn auf fünf der insgesamt 16 neuen Maps, 360-Live-Highlight war eine

beschädigte U-Bahn-Station, kann erstmals der Mehrspieler-Modus des neuen »Modern Warfare« ausprobiert werden. Und der hat es in sich: Neben einem komplett überarbeiteten Killstreak-System warten neue Perks, Spielmodi und ein gänzlich neues Auflevel-System für die Waffen.

Diesmal steigt nämlich nicht nur der eigene Charakter in den Rängen auf, auch die über 40

Waffen können nach dem Erreichen verschiedener Ziele mit neuen Attributen versehen und so Stück für Stück individualisiert werden. Die so genannten »Proficiencies«, aus denen gewählt werden kann, sorgen etwa für mehr Genauigkeit, weniger Rückstoß oder ermöglichen es, weitere Aufsätze auf die Wummen zu schrauben. Hier stehen mit Rotpunktvisier, Schalldämpfer und Co. die bekannten Extras



zur Wahl, die die Waffe der Wahl noch effektiver machen. Was die Waffenklassen betrifft, bietet »Modern Warfare 3« Bekanntes: Maschinengewehre, MPs, Scharfschützengewehre, Schrotflinten, Sturmgewehre und Riot Shields. Granaten und Perks dazu, schon ist unser Soldat gefechtsbereit.

Der hier erstmals gezeigte Modus »Kill Confirmed« zeigt, wohin die Reise im dritten »Modern Warfare« geht: mehr Taktik. Denn hier ist es mit dem Erledigen der Gegner nicht getan. Nur wer auch deren ID-Marken aufammelt, bekommt die volle Punktzahl. Schafft es jedoch ein Teammitglied der Gegner zuvor zur ID-Marke, gibt's lediglich 50 statt 100 Erfahrungs-

punkte. Das verleiht den ansonsten gewohnt dynamisch-schnellen Partien mehr Tiefe. Ein Währungssystem wie in »Black Ops«? Hätte hier ebenso wenig gepasst wie Achievements. Getreu der Serie gibt's auch in »Modern Warfare 3« keine Gamerpunkte im Mehrspieler-Modus. Dafür allerdings wieder den »Death Streak«: Wer viermal oder öfter in Folge stirbt, bekommt kleine Extras, die den nächsten digitalen Tod verhindern sollen – zum Beispiel »schneller rennen«. Sechs neue Perks sind zudem mit an Bord, mit denen der eigene Krieger etwa Ziele schon von Weitem identifizieren oder für feindliches Radar unsichtbar gemacht werden kann.

Und »Kill Confirmed« ist nicht die einzige neue Spiel-Variante. In »Team Defender« hält ein Mitglied der Truppe die Flagge, die anderen müssen den Träger so lange es geht beschützen – quasi das bekannte »Capture the Flag«-Prinzip in einer mobilen Variante. Wird auch die mal langweilig, gibt es für privat erstellte Partien jede Menge neue Optionen. Eigene Runden können nicht nur gespeichert, sondern auch mit der Spielergemeinde geteilt werden. Abseits dessen warten sechs neue Modi für die selbst gebauten Runden: »Infection«, »Drop Zone«, »Team Juggernaut«, »Juggernaut« sowie die aus »Black Ops« bekannten Spielvarianten »Gun Game« und »One in the Chamber«.

Während all das ausprobiert wird, füllen sich die Hangars, in denen die XP stattfindet, mehr und mehr. 6.000 meist männliche Gamer sind gekommen, Activision-Chef Eric Hirshberg stellt nochmals in aller Ausführlichkeit die Neuerungen vor, präsentiert die »Hardened Edition« und lässt Community-Manager Rob Bowling von Infinity Ward sowie Michael Condey von Sledgehammer alles zum Thema Perks, Privat-Matches und Abschussserien-Belohnungen

✖ Die Wahl des Pakets

KILLSTREAKS

Das Killstreak-System ist grundlegend überarbeitet worden. Um verschiedenen Spiel-Stilen gerecht zu werden, gibt es nun drei so genannte »Strike Packages«. Jedes enthält verschiedene Abschussserien-Belohnungen zur Auswahl. Wer bleihaltig spielen will, greift zum »Assault Strike Package«, das etwa Drohnen und Helikopter bietet. Stirbt man, geht der Abschuss-Zähler zurück auf null. Taktik-Fans wählen das »Support Strike Package«, womit sie nach dem Erreichen bestimmter Abschussserien beispielsweise ballistische Westen und autonome Geschütztürme erhalten. Der Zähler wird hier nach dem Tod nicht wieder auf null gesetzt. Für Profis ist das »Specialist Strike Package« die beste Wahl: Hier gibt's für zwei, vier und sechs Kills in einer Reihe jeweils einen neuen Perk dazu. Heißt: Nicht nur die drei standardmäßig vorhandenen Perks können genutzt werden, sondern weitere. Wer acht Kills in Folge schafft, bekommt gar alle Perks freigeschaltet. Erstmals zahlen auch Missionsziele auf das Streak-Konto ein und nicht nur Abschüsse – Taktik ist also gefragt, nicht nur Draufhalten.

erzählen. Nein, ein herkömmliches Fan-Treffen ist das hier wirklich nicht, dafür ist alles einige Nummern zu groß, das Rahmenprogramm zu üppig, die Aufmachung und Ausstattung zu perfekt. Eben genau jene Veranstaltung, die einem so heiß erwarteten Game wie »Modern Warfare 3« gerecht wird – in praktisch allen Facetten.

Volker Bonacker

✖ Härter geht immer

DIE HARDENED EDITION

Auch zu »Modern Warfare 3« wird es eine »Hardened Edition« geben. Die rund 100 Euro teure Sonderausgabe kommt wie ihre Vorgänger in der Steelbox daher, enthält ein 100 Seiten starkes Militärhandbuch namens »Field Journal« sowie das Avatar-Outfit »Special Ops Juggernaut Xbox Live Outfit«. Die Spieldisk ist in einem speziellen Design gehalten. Der interessanteste Beileger ist die einjährige Premium-Mitgliedschaft im Online-Dienst »Elite«. Diese kostet ansonsten 49,99 US-Dollar. Dafür bekommen Mitglieder sämtliche Download-Inhalte kostenlos und früher, zudem wird es im Monatsrhythmus neue Inhalte für das Spiel geben. Besitzern der Hardened Edition wird in »Elite« außerdem der »Gründer-Status« verliehen. Der bringt verschiedene Ingame-Orden und Boni für den eigenen Clan. Kurz: »Call of Duty«-Fans, die die volle Packung Spiel wollen, sind mit der Hardened Edition gut bedient.

kurz&knapp

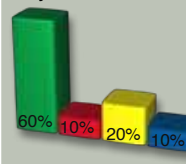
Hersteller | Activision
Entwickler | Infinity Ward / Sledgehammer Games / Raven Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 18
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Bombastisch inszenierte Solo-Kampagne trifft bekannt-packendes, in vielerlei Hinsicht getuntetes Multiplayer-Erlebnis.

das ist drin

- Hochgeschwindigkeit
- Perks
- Aufrüstbare Waffen
- Neues Killstreak-System



ENTWICKLERBESUCH BEI SLEDGEHAMMER GAMES

Gleich drei Teams sind an der Entwicklung von »Modern Warfare 3« beteiligt. Und das aus gutem Grund, soll das achte »Call of Duty« doch den Erfolg aller Vorgängerspiele übertreffen. 360 Live hat eines der Studios, Sledgehammer Games in Foster City südlich von San Francisco besucht und geprüft, ob zu viele Köche nicht doch den Brei verderben...

Beim Betreten des lichtdurchfluteten Großraumbüros überkommt einen unweigerlich der Eindruck, dass es sich hier um eine ganz gewöhnliche Abteilung in einer beliebigen Firma handelt: Angestellte sitzen an ihren Schreibtischen vor Monitoren und arbeiten emsig-leise an ihren Rechnern, die graue Decke ist von Kabelbündeln durchzogen, alles wirkt außerordentlich aufgeräumt. Das einzig wahrnehmbare Geräusch ist die Klimaanlage. Doch beim Betrachten des überdimensional großen Bildschirms, der oberhalb des Schreibtischs von Toni, der Empfangsdame, angebracht ist, wird klar, dass das hier nicht die Lohnbuchhaltung der Volksbank ist. Denn zwei Botschaften tauchen dort in regelmäßigem Abstand auf: »Sledgehammer Games« und »Modern Warfare 3«. Willkommen bei den neuen Entwicklern des jüngsten Teils einer der meistverkauften Serien der Spielegeschichte.

Glen Schofield begrüßt uns. Obwohl der Chef des Studios, der von seiner Statur her auch als Trainer in einem Fitnessstudio nicht auffallen würde, seit Gameboy-Tagen Spiele entwickelt, ist er bis vor wenigen Jahren vermutlich kaum einem Zocker aufgefallen. Das alles änderte sich schlagartig mit »Dead Space«. Der Horror-Shooter von Entwickler EA Redwood

Shore brachte ihm und seinem Team nicht nur jede Menge Auszeichnungen ein, sondern den Machern das Ansehen eines Studios, das mutig genug ist, Neues zu wagen, Innovation zu schaffen. Kurz darauf erfolgte im Jahr 2009 die Abspaltung von EA und die Gründung von Sledgehammer Games. »Modern Warfare 3« ist der erste Titel der Truppe. Zahlreiche Entwickler, die auch an »Dead Space« beteiligt waren, sind wieder mit an Bord. In ihren Portfolios finden sich Playstation-Kracher wie »Uncharted 2« oder »Resistance«. An Erfahrung mangelt es hier wahrlich nicht, wie uns Vize-Chef Michael Condey versichert.



✖ Wie man Zerstörung glaubwürdig macht

VON DER ZEICHNUNG ZUM LEVEL



Die ersten beiden »Modern Warfare«-Teile haben die Messlatte sehr hoch gelegt, wie auch das Sledgehammer-Team nur allzu gut weiß. Weshalb man gerade mit größter Sorgfalt Feedback von Fokusgruppen-Tests umsetzt; Polishing nennt sich das, der letzte Feinschliff. Dazu gehören markante Eigenheiten in jedem Level, die vor allem denjenigen auffallen sollen, welche die jeweiligen Schauplätze kennen. So wird es etwa in Paris typische Straßenszenen aus der Seine-Metropole geben, Gleiches gilt für die anderen Städte. Wer schon einmal dort war, soll Dinge wiedererkennen können. Dafür verantwortlich zeichnet Joe Salud, Art Director. Er zeigt uns einige Zeichnungen von typischen Kulissen. Neben den Bildern finden sich zig Anmerkungen zu Details, die eingebaut wurden, etwa ein Zeitungsstand, herumliegendes Gepäck oder Möbelstücke, die durch eine Explosion auf die Straße geschleudert wurden. Um das alles darzustellen, hat man die Engine von »Modern Warfare 2« nochmals aufgebohrt und zuweilen auch komplett umgeschrieben. »Wir haben sehr viel Zeit damit verbracht, die Zerstörung glaubwürdig zu gestalten«, so Salud. Geht's nach anspielbarem Material vom XP-Event in Los Angeles, ist Sledgehammer Games das in jeder Hinsicht gelungen.

VON »STAR TREK« BIS ORNAMENTIK-ENZYKLOPÄDIEN

Im April 2010 haben die Arbeiten am Spiel begonnen, erinnert sich Schofield. Jene Monate sind Kennern der »Call of Duty«-Serie vor allem aufgrund des üblen Zerwürfnisses der Chefs von Infinity Ward und Activision in Erinnerung geblieben. Der Streit endete im Weggang zahlreicher Mitarbeiter des Studios – und dem Hinzustoßen von Sledgehammer als zweitem Entwickler des nächsten »Modern Warfare«. »Rückblickend hätte ich ein größeres Studio gebaut«, sagt Schofield. Denn das mehrere hundert Quadratmeter große Büro wirkt nicht nur bis auf den letzten Platz ausgefüllt – sondern ist es auch. 107 Menschen arbeiten hier, 24 Stunden am Tag ist jemand da, und das sieben Tage die Woche. An den meisten Arbeitsplätzen finden sich neben Bildschirmen und TV-Screens die Entwickler-Kits von Sony und Microsoft, dazu Wacom-Zeichentablets und jede Menge Nerd-Kram, von »Star Trek«-Büchern über komplexe Literatur zum Thema Ornamentik bis hin zu »Metal Gear Solid«-Actionfiguren. Dazu gesellen sich Dutzende Auszeichnungen und eine komplette Vitrine rund ums Thema »Dead Space«, ferner die ein oder andere leere Chinafood-Box sowie zahlreiche Plastikwaffen, gelbe Nerf-Gewehre und an einen Schreibtisch gelehnt eine Lancer aus »Gears of War« – aber auch Nachbauten der Schießbeisen, die im Spiel selbst vorkommen. »Wir haben die Waffen und Taktiken der verschiedenen Spezialeinheiten der Welt studiert, um sie adäquat ins Spiel zu übertragen. Egal ob Seals oder SAS, keine davon soll sich wie die andere spielen«, verspricht Schofield, ehe uns im »Scrap Yard«, dem Vorführraum des Studios, zwei bereits bekannte Level aus der Singleplayer-Kampagne gezeigt werden. »Wir kommen täglich hierher und sind sehr kritisch mit unserer Arbeit«, erwähnt er noch, ehe die Vorführung beginnt.

KEIN ENDLOS-RESPAWN

Bislang verläuft die Entwicklung nach Plan: »Das Feedback war überragend«, versichert Bret Robbins, Kreativleiter des Studios. Dafür verantwortlich macht er auch den Plot, der nicht mehr so verworren sein soll wie in »Modern Warfare 2«, sondern klarer und geradliniger. Dazu gehören stärkere persönliche

Momente, die den Charakteren mehr Tiefgang verleihen sollen. »Der Kern eines jeden Call of Duty ist es, eine authentische Militär-Erfahrung zu schaffen, die es dem Spieler erlaubt, in einer überlebensgroßen Situation das Gefühl des Soldat-Seins zu haben.« Dazu gehört erneut, dass die Gegnerhorden nicht unendlich respawnen, sprich bis zum Auslösen eines Ereignisses ständig neu generiert werden, sondern wie in »Modern Warfare 2« in aller Ruhe angegangen werden können. Das alles natürlich bei 60 Bildern pro Sekunde, was eine der größten Herausforderungen während der Entwicklung war, wie Robbins mehrfach betont. Sowohl die Xbox 360 als auch die Playstation 3 werden angestrengt – Erstere nahezu aufs Maximum.

Doch »Modern Warfare 3« lebt nicht nur von Optik und Gameplay. Dass die Gefechte den entsprechenden Klangteppich bekommen, ist die Aufgabe von Don Veca, der als Audio-Direktor tätig ist. Sein perfekt geordneter Arbeitsplatz liegt abseits der anderen, schließlich werkelt er nicht am Schreibtisch, sondern in einem Tonstudio. »Das Franchise hat einen eigenen Sound, auf dem wir aufbauen«, verrät er. »Wir klingen ein wenig so, wie wenn Michael Bay auf Jerry Bruckheimer trifft.« Wie genau sich das anhört, zeigen erste Hörproben des Soundtracks: Die typisch orchestralen Klänge sind mit elektronischen Spielereien im Wechsel – wer die Serie kennt, fühlt sich nach wenigen Sekunden heimisch. Wer den Soundtrack komponiert hat, darf Veca nicht verraten, eingespielt wurde er allerdings nicht am Rechner, sondern von einem richtigen Orchester. Neu ist zudem ein dynamisches Soundsystem, das es den Machern erlaubt, die Klänge flexibler einzusetzen und den Spieler damit akustisch stärker zu überraschen. Getrickst werden muss dennoch: Wenn etwa der Sound einer AK-47 aufgenommen wird, sind zwar insgesamt 20 Mikrofone im Einsatz, dennoch gibt das nicht den Klang wieder, den der Schütze hört, der das Sturmgewehr abfeuert. Der entsteht erst als Mixtur am Rechner von Veca, der seine Komposition treffend als »Mischung aus Gewehr sound und Heavy Metal« beschreibt.

KINECT UND MOVE BLEIBEN DRAUSSEN

Zeit für das Mittagessen in der Studio-eigenen Küche. Zwischen riesigen Körben voller Süßigkeiten, XXL-Kühlschränken randgefüllt mit Energydrinks und





einer ganzen Batterie ständig ratternder Industrie-Kaffeemaschinen werden Witze gerissen, wer der beste Spieler des Studios ist. Trotz aller Lockerheit: Man spürt die Last, die auf den Schultern der Macher liegt. »Wir wollen Wertungen oberhalb der 90 Prozent«, sagt Schofield. »Aktuell ist es ein Mix aus Angst und Aufregung«, pflichtet Condrey bei. Dass der Erfolg des Games letztlich auch davon abhängig sein wird, dass sich Teil Drei wie ein typisches »Call of Duty« spielt, weiß man. Deshalb überrascht der Verzicht auf Kinect- und Move-Unterstützung wenig – beide Techniken würden nicht zum Gameplay passen, so Schofield und Condrey unisono. Darum kümmert man sich ebenso wenig wie um die Konkurrenz: »Der Wettbewerb mit Battlefield 3 ist mir nicht wichtig, ich Sorge mich eher um die Qualität und die Wertungen unseres Spiels«, so Schofield. »Wir vergleichen uns mit Modern Warfare 2 – und müssen besser sein.«

Welche Rolle Sledgehammer dabei hatte, dieses Ziel zu verfolgen? »Wir kommen als Fans, Infinity Ward als die Entwickler«, erklärt Schofield das Verhältnis. Man arbeitet zusammen an den Levels, tauscht sich täglich aus, jeder bringt eigene Ideen ein. Egal ob Einzelspieler-Kampagne, Spec-Ops- oder Mehrspieler-Modus, das Studio war von Anfang an auf jeder Ebene involviert. »Es ist ein gesunder Wettbewerb«, führt Schofield weiter aus. Tatsächlich ist Sledgehammer mehr als nur der kleine Bruder von Infinity Ward. Und dennoch: »Die Zusammenarbeit ist eine große Ehre, aber natürlich wünscht sich jeder, so etwas alleine zu schaffen.«

DAS PROBLEM MIT DEM WASSER

Dass diese Aufgabe kaum zu bewältigen ist, zeigen die Ausführungen von Animations-Direktor Chris Stone. Allein 20.000 Bewegungen wurden per Motion-Capturing aufgezeichnet. Das hierfür verantwortliche Team hat sich die Sporen mit Blockbustern wie »Avatar« und »Matrix« verdient. Dazu gesellen



sich neben einem Waffentraining mit einer Seal-Einheit viele Stunden vor Actionfilmen, die den Entwicklern als Inspiration dienen und dafür sorgen, dass Soldaten nicht einfach so aus ihrem Jeep steigen, sondern diesen aufgrund von Raketenbeschuss fluchtartig verlassen. Derartige Details sorgen für die nötige Würze. Und zeigen den Machern ein ums andere Mal die Grenzen der Hardware auf. »Besonders schwer war der Hafen aus dem auf der erstmals auf der E3 2011 gezeigten Level Hunter/Killer«, erinnert sich Stone. Die Darstellung des Wassers in höchster Auflösung war nur in einem begrenzten Feld möglich, deshalb trickste man auch hier: Wer nahe am U-Boot ist, sieht bei dessen Auftauchen auch kleinste Wasserspritzer davonfliegen. Wenig abseits dagegen ist die Auflösung deutlich verringert – was während des Spielens aber niemandem auffallen wird und lediglich via Draufsicht auf dem Monitor von Stone zu sehen ist. Gleiches gilt für die Unterwasser-Explosionen, die Video-Effekte-Produzentin Sandy Lin einiges an Nerven gekostet haben: Allein der Weg, den eine Luftblase im Spiel vom Entwurf am Wacom-Tablet bis zum fertig animierten Element eines Levels geht, scheint endlos. Und es gibt Tausende davon im Spiel. »Die Unterwasser-Effekte sind das Komplexeste am ganzen Game gewesen«,



so Lin, »die Arbeit an der Explosion hat drei Wochen gedauert.«

TEIL VIER KANN KOMMEN

Trotz des Drucks, der seitens der Fans, Mitbewerber und letztlich auch Mitentwickler auf den Machern lastet: In wenigen Wochen werden die Arbeiten an »Modern Warfare 3« abgeschlossen sein. Die meisten Kollegen Schofields, die ebenfalls am Entstehen von »Dead Space« beteiligt waren, beschreiben die Erfahrungen als fundamental anders – weg von einem kreativen, neuartigen Horror-Game hin zu einem letztlich konservativen Ego-Shooter, dessen Fans viel Gewohntes und nur dezent eingestreute Neuheiten fordern. Diesen Spagat zwischen eigener Kreativität und Anforderungen, die sich aus der Historie der Serie ergeben, glauben die meisten der Sledgehammer-Mitarbeiter geschafft zu haben. Welche Antwort sie hätten, wenn nach dem Release die Anfrage käme, an »Modern Warfare 4« zu arbeiten, wollen wir zuletzt wissen. Schofield und Condrey antworten derart gleichzeitig, dass kein Zweifel daran aufkommt, dass sie es trotz des Stresses der vergangenen Monate ernst meinen: »Sofort!«

Volker Bonacker



360 LIVE sagt...

Größer, schöner, lauter: »Modern Warfare 3« fackelt ein Action-Feuerwerk der Superlative ab.

HITPOTENZIAL

9.0 von 10

Vorfreude oder Torschlusspanik?

- +** Detailreiche und sehr flüssige Grafik, tolles Fahrgefühl, haufenweise neue Funktionen, Community-Möglichkeiten stark erweitert, witzige Mehrspieler-Modi, Dreifachdisplay-Unterstützung, Headtracking via Kinect, optionale Sprachsteuerung in den Menüs, Spielstand kann aus Teil Drei importiert werden
- Der Rennstall ist aufgrund des Wegfalls der Porsche-Lizenz etwas geschrumpft



FORZA MOTORSPORT 4

Simulationen sind staubtrocken? Von wegen! Brandneue »Forza 4«-Tuningmaßnahmen im Detail...

kurz&knapp

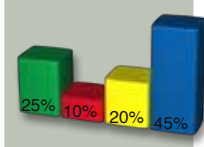
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Turn 10
Genre | Rennsimulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nur für Xbox 360:
Fortsetzung einer der beliebtesten Rennsport-Reihen mit sehenswerten Extras.

das ist drin

- Autoball
- Bowling
- Autovista
- Bleifuß-Stimmung



Es scheint fast, als würde das Entwickler-Team Turn 10, die Schöpfer der »Forza«-Reihe, auch diesmal alles richtig machen. Erneut kitzeln die Redmonder noch mehr Grafikleistung aus der GPU der Xbox 360 als im Vorgängerspiel, während sie gleichzeitig an allen Ecken und Enden neue Funktionen ergänzen. Im Rahmen der Gamescom wurden insbesondere Neuerungen im Mehrspieler-Bereich angekündigt. Ein Großteil der spaßigen Ideen entstammt der Kooperation mit dem angesagten britischen TV- und Print-Automobilmagazin »Top Gear«. Allen voran »Car Football«, das sowohl im »World Tour«-Modus als auch im Mehrspieler-Komplex eine Rolle spielt. Die Regeln sind einfach: Jedes Team verteidigt das Tor in seiner Spielfeldhälfte und muss gleichzeitig versuchen, einen überdimensionierten Fußball im gegnerischen Kasten zu versenken. Bereits zu viert ist die hektische Funzel-Schubserei eine Mordsgaudi, nicht zuletzt, weil sich oft Kleinwagen als wendige Torjäger herausstellen und so manch überzüchteten Superboliden schon nach Minuten alt aussehen lassen. Wie sich das Ganze mit bis zu acht Kickern auf jeder Seite spielt, wird allerdings erst der ausführliche Test im nächsten Heft zeigen.

Nicht minder spaßig: das »Bowling«-Minispiel. Hier geht's vor allem um gute Situationseinschätzung und perfekte Fahrzeugkontrolle. Auf einem vorgegebenen Abschnitt der »Top Gear«-Teststrecke mußt du mit möglichst hoher Geschwindigkeit möglichst viele Kegel niedermähen. Verschiedene Kegelfarben stehen für unterschiedliche Punktzähler, die beim Abholzen zusammen gerechnet werden und auf das Spielerkonto wandern. Genügend Punkte vorausgesetzt, kann jeder Teilnehmer die Online-Ranglisten gehörig aufmischen.

Aber auch im Rahmen des bereits bekannten »Auto Vista«-Modus baut Turn 10 auf die Kooperation mit den Fahrzeugexperten von Top Gear: Während der Spieler im virtuellen Autosalon in aller Ruhe sein jüngst erworbenes PS-Monster in Augenschein nimmt und beispielsweise darüber staunt, dass selbst einzelne Nähte im Leder des Lenkrads zu erkennen sind, hat »Top Gear«-Moderator Jeremy Clarkson zu fast allen Details der insgesamt über 500 Fahrzeuge einen kessen Spruch auf den Lippen. Stutzig macht uns lediglich, dass Clarkson in der sonst komplett deutschen Messeversion nur Englisch spricht und niemand Auskunft darüber geben will, ob seine Anekdoten

noch synchronisiert werden. Ebenfalls neu: Laut Kreativdirektor Dan Greenwalt ist Sprachsteuerung via Kinect bereits implementiert. Wer beispielsweise »Xbox bemale Fahrzeug« sagt, kommt direkt ins entsprechende Untermenü. Des Weiteren vermeldet Turn 10 Neuerungen bei den Automobil-Clubs, deren Mitglieder nun dank »geteilter Garage« auf jedes Auto, jedes Karosserie-Design und jedes Fahrzeug-Setup der Club-Mitglieder auf Knopfdruck zurückgreifen können. Zusammen mit dem Hockenheimring als neu angekündigter Strecke und Hunderten weiteren Detailoptimierungen hat »Forza 4« somit beste Chancen, auch dieses Mal die Pole Position im Genre herauszufahren.

Jan Heinrich/sö

360LIVE sagt...

Turn 10 baut den Vorsprung zur Konkurrenz weiter aus – der Top-Anwärter auf die HITPOTENZIAL »Rennspiel des Jahres«-Trophäe!

8.5 von 10



THE
DER
P
E



gearbox
software

Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3 TM & © 2011 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements • 2011 SEGA, SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. • 2011 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC and used here under license.

SEGA®

ALLIENS COLONIAL MARINES



HERR DER KUNGE

DER KRIEG IM NORDEN

A movie poster for the German film 'Der Herr der Kunge: Der Krieg im Norden'. The title is prominently displayed at the top in a stylized, metallic font. Below the title, three main characters are shown in a snowy, mountainous landscape. On the left, a warrior in a blue and white tunic with a long sword. In the center, a warrior in a brown tunic with a long sword. On the right, a warrior in a red tunic with a long sword. The background features a large, snow-covered mountain range under a cloudy sky. The overall tone is epic and adventurous.

Erhältlich | 17. November 2011 | Status | 80% komplett



Benzineinspritzer oder Kurbelanlasser?

- + Komplette lizenzierte Fuhrpark, realistisches Schadensmodell dank »Frostbite-2«-Engine, herrlich detaillierte Strecken durch die schönsten Landschaften der USA, eines der wenigen Rennspiele mit halbwegs durchdachter Story, fetter Motorensound, griffige Steuerung
- Held Jack wirkt extrem austauschbar, wenig Leben in den Umgebungen



kurz&knapp

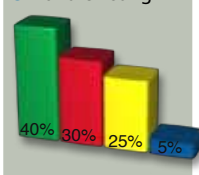
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
EA Blackbox
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Illegales Straßenrennen quer durch die USA – mit Boxenstopps in Las Vegas, Denver, Detroit und mehr.

das ist drin

- Vollgas
- Vollspaß
- Vollspacken
- Vollbremsung



NEED FOR SPEED: THE RUN

Eis in deiner Treibstoffleitung.

Düster und blass, aber auch um eine Überholspur erwachsener als noch »Hot Pursuit«: So wirkt das neue »Need for Speed: The Run«. Liegt's vielleicht an der Story? Für die fährt Held Jack ein illegales Straßenrennen über 3.000 Kilometer von San Francisco nach New York; von West nach Ost, gegen über 100 Kontrahenten, denen jedes Mittel Recht ist, für ein Preisgeld von 25 Millionen Dollar. Vielleicht liegt's aber auch an der »Frostbite-2«-Engine, die im Hintergrund werkelt und nicht nur für atemberaubende Umgebungsgrafiken sorgt, sondern auch für realistische Schäden an Wagen und Objekten. So oder so: Beides macht ziemlich neugierig, wie viel »The Run« nun wirklich unter der Motorhaube hat...

Auf der neuen Strecke mit dem viel-sagenden Titel »Lebendig begraben« hat sich Jack bis nach Colorado durchgeschlagen. Hier erwartet ihn der eisige »Independent«-Gebirgspass: Wählt er die lange, sichere Strecke und verliert dadurch wertvolle Zeit? Oder geht er mit tückischen Abkürzungen volles Risiko? Die Antwort ist klar: Ohne Nervenkitzel geht's nicht! Das Heck von Jacks orangefarbenem BMW M3 findet kaum Halt auf der vereisten Straße, immer wieder zieht's

das Hinterteil gefährlich nah an schroffe Felsen heran. Toll, wie EA Blackbox den Mix aus Arcade und Simulation hinbekommt. Das hier fühlt sich angenehm realistisch an, ohne die Komplexität des Fahrverhaltens komplett auf das Können des Spielers abzuwälzen. Der Fahrer im silbernen Audi R8 scheint sich seiner Sache ausgesprochen sicher. Mit naiver Dreistigkeit schiebt er sein 1,8-Tonnen-Monster in einer Kurve direkt vor Jacks Nase, schneidet ihm die Strecke ab, produziert ein regelrechtes Schneegestöber, das komplett die Sicht nimmt. Was für ein Angebot! Zu gerne würde Jack das Gaspedal noch weiter durchdrücken, noch die letzten paar der insgesamt 450 PS aus seinem BMW rauskitzeln – doch die Angst fährt mit. Nur Sekunden später setzt das Aufheulen des V12-Motors die empfindsame Umgebung in Bewegung: Von weit oben kündigt sich eine mächtige Lawine an. Kaum hört man das unheilvolle Grollen am Gipfel, walzen alles verschlingende Schneemassen schon die ersten Tannen am Hang nieder. Jetzt heißt es Augen zu und durch. Oder besser: Augen auf und durch, denn ab diesem Streckenabschnitt fordert »The Run« vollste Konzentration vom Spieler. Bloß nicht den Fuß vom Gaspedal nehmen,

Straße und Hänge im Auge behalten, Gesteinsbrocken ausweichen – ein Multi-tasking-Event, dem der Audi-R8-Fahrer nicht gewachsen scheint. Der nächste herabfallende Felsen macht aus seiner 200.000-Euro-Aluminium-Karosserie eine 99-Cent-Alufolie. Positiv anzumerken ist, dass EA entgegen seiner letzten Präsentationen in dieser Demo vollkommen auf nervige Quicktime-Reaktionstests verzichtet und sich wieder voll aufs Fahren konzentriert. Auf Anfrage versichert man 360 Live zudem, dass besagte Geschicklichkeitstests nicht mal fünf Prozent des Spiels ausmachen. Bleibt der Entwickler in exakt dieser Spur, ergattert »The Run« womöglich doch einen Platz auf dem Genre-Podest.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Keine Quicktime-Reaktionstests, keine lächerliche Zu-Fuß-Flucht – die neue Version **HITPOTENZIAL** gefällt. Jetzt schön in der Spur bleiben!

8.0 von 10

Erhältlich | 8. März 2012 | Status | 75% komplett

kurz&knapp

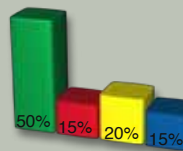
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Letzter Teil der
»Mass Effect«-
Trilogie mit einem
hoffentlich fulmi-
nanten – und glück-
lichen – Ende.

das ist drin

- Reaper bestaunen
- Universum retten
- Verbündete sammeln
- Dem Ende gegenüberstehen



Untergang oder Auferstehung?

- + Gewohnt flüssiges Gameplay mit kleinen, aber feinen Detailverbesserungen; Grafikbombe, herrlich apokalyptischer Sound, Rollenspiel-Aspekt wieder komplexer als in »Mass Effect 2«
- Wieder keine sonderlich große Item-Vielfalt, Charakter-system für ein Rollenspiel noch immer zu leicht; Nahkampfangriffe sind cool, aber eigentlich völlig unnötig

Die 295 Reaper, die in »Mass Effect 2« auf die Erde zusteuern, sind an ihrem Ziel angekommen – und es werden immer mehr...

MASS EFFECT 3

Episch geht die Welt zugrunde.

Verdammte Axt, was geht da bloß ab? Es wirkt wie eine dieser erschütternden Szenen aus H.G. Wells' »Krieg der Welten«, als sich in der brandneuen »Mass Effect 3«-Demo hunderte mechanische Riesenaliens wie Godzilla durch einstige Megastädte auf der Erde wälzen. Ihre oktopusartigen Körper reißen futuristische Hochbauten ein wie Kartenhäuser und mit ihren alles erfassenden Lasern dezimieren sie die Flotte der menschlichen Allianz von Sekunde zu Sekunde gen null. Die Reaper haben die Erde eingenommen und beginnen mit der völligen Zerstörung. Den Angriff aufhalten? Utopisch und naiv! Sie zurückdrängen, zum Gegen-schlag ansetzen? Eine Option, jedoch mit absurd geringem Erfolgspotenzial. Dennoch will Held Commander Shepard nicht kampflös aufgeben. Einziges Problem: Im Gegensatz zur übermächtigen Reaper-Armee verfügt die Allianz kaum über ausreichend Truppen, um die Invasoren in ihre Schranken zu weisen.

Als Shepard mit seiner Crew auf der Normandy ver-zweifelt die Suche nach Verbündeten aller Rassen des Universums startet, keimt ein Fünkchen Hoffnung: Eine weibliche Kroganerin scheint das Heilmittel für die Genophage in sich zu tragen – das biologische Unvermögen zur Fortpflanzung dieser kriegerischen, äußerst robusten Rasse. Eine beruhigende Vor-stellung, die Armee der Kroganer an seiner Seite zu haben... Doch die Eskorte der Alien-Dame bleibt nicht ohne Zwischenfälle. Shepards alte Bekannte, die Cerberus-Agenten, sehen es als rassenfeindliche Gruppierung gar nicht gerne, wenn eine beinahe aus-gestorbene Art die Chance auf eine Wiederbelebung erhält. Zeit, diesen Typen mal ein paar der Kampf-Neuerungen zu präsentieren...

Während die Kroganerin in einer Art Fahrstuhl in Sicherheit gebracht wird, stürmen bereits die ersten Cerberus-Anhänger aus überall auftauchenden Raumkreuzern und eröffnen das Feuer aus ihren x-76e Revenant-Maschinengewehren. Ein gewagter Hechtsprung bringt Shepard und seine Squad-Mitglieder Liara und Garrus in sichere Deckung. Das Spielprinzip ist für Kenner schnell wieder verinnerlicht: Shepard wird aus der Verfolgerperspektive gesteuert, während die zwei Kumpanen an seiner Seite selbstständig agieren. Lediglich ein paar seichte Taktikanweisungen sind möglich. Ein vorsichtiger Blick um die Ecke offenbart vier Cerberus-Soldaten in unmittelbarer Nähe, ein blauer Pfeil dagegen das nächste Deckungsobjekt. Eine flotte Seitwärtsrolle

und einige Schüsse aus der M3-Predator-Pistole später verabschiedet sich der erste Soldat der Cerberus-Sturmtruppe in die Omnisphäre. Puh, hier geht es tatsächlich noch rasanter ab als im ohnehin schon fetzigen zweiten Teil – ein paar Schnitzer bei der Steuerung mal ausgenommen: Nicht immer wird jedes Deckungsobjekt sauber erkannt und im Vergleich zu den hitzigen Feuergefechten und erst-klassigen Animationen bewegt sich Shepard noch ein bisschen zu schwerfällig. Liara und Garrus leisten indes erstklassige Arbeit, nehmen die lästigen Wider-sacher zuverlässig aufs Korn und warnen in den rich-tigen Momenten: »Feind voraus!« In der Zwischenzeit bleibt dem Spieler genug Raum für eigene Strategien, zum Beispiel eine Flanke. Der perfekte Moment, um Shepards neueste kriegerische Errungenschaft einzuweißen: das Omni-Blade. Quasi eine Weiterent-wicklung des bekannten holografischen Omni-Tools, das nunmehr als brachiale Nahkampfwaffe dient. Wer sich dicht genug an seinen Gegner heranwagt, schickt ihn mit diesem orangenen Leuchte-Messer am Unterarm geradewegs auf den Todesstern. Das sieht fantastisch aus, insbesondere wegen der Zeitlupe-Sequenzen beim Finalschatz. Streng genommen ist das aber auch schon der einzige Grund, das Omni-Blade benutzen zu wollen. Denn einfacher und vor allem sicherer hat man es nach wie vor mit einer Kombination aus Fernkampf und einer übernatürlichen Biotik-Fähigkeit. Die Energieschild-bewehrten Cerberus mit der »Push«-Fähigkeit hoch-

Und außerdem?

■ Details zum neuen Mehrspieler-Modus liegen noch im Sternennebel verhüllt ■ Spielstand aus Teil Zwei kann impor-tiert werden ■ Erfolgsdetails noch unklar, für Spieler aller drei Teile verspricht Bioware allerdings einen »Über-Erfolg« am Ende des Hauptspiels – spannend! ■ Auch als limitierte »N7 Collector's Edition« mit Steelbook-Verpackung, gebundenem Artbook, N7-Aufnäher, exklusiver Lithografie der Normandy und diversen Ingame-Bonus-Gegenständen für knapp 90 Euro erhältlich



Die Fans haben gewählt: In Teil Drei wird die weibliche Version von Commander Shepard eine rothaarige Weltenretterin.

nehmen und – wehrlos wie sie sind – mit der M-27 Scimitar-Schrotflinte bearbeiten: ein echtes Erfolgsrezept! Und dieser Sound, wie der pump! Klar, die Akustik kann es vielleicht nicht mit der von »Battlefield 3« aufnehmen. Aber das herausbrechende Mündungsfeuer schallt noch Minuten später durch den Gehörgang. Keine Frage also, dass »Mass Effect 3« abermals episch in Szene gesetzt wird. Und auch wenn sich am bewährten Gameplay nur wenig ändert, wirkt das hier nicht wie der x-tausendste Aufguss einer längst ausgelutschten Saga. Vielmehr treibt es Bioware mit dem dritten Teil der Trilogie wahrlich auf die Spitze und lässt keinen Moment aus, dem Spieler den Ernst der Lage vor Augen zu führen. Überlebt das Universum den Angriff? Eines sei schon mal verraten: Je nach Spielweise kann das Unterfangen Weltenrettung auch in die Hose gehen und die synthetischen Reaper triumphieren nach 50.000 Jahren Abwesenheit abermals über die organischen Weltall-Völker. Damit es so weit nicht kommt, sollte jede Entscheidung im Spiel gut überdacht sein – ein zusätzlicher Spannungsbogen zum ohnehin schon herrlich dichten, atmosphärischen Weltraum-Spektakel.

Sabine Vogel

360 LIVE sagt...

Der große Bruder von »Mass Effect 2« ist im Anmarsch: epischer, durchdachter und garantiert ein HITPOTENZIAL galaktischer Überflieger.

8.5 von 10

✕ Mein Schiff, meine Crew,...

...MEINE WAFFEN!

Die Waffen in »Mass Effect 2« sind schon cool. Aber so richtig individuell und einzigartig geht irgendwie anders... Für den Abschluss der Trilogie hat Bioware sich deshalb ein Herz gefasst und integriert neue Waffenmodule ins Gameplay. Aufrüst-Kram wie Fernrohre und größere Magazine dürfen an speziellen Werkbänken im Spiel an die eigenen Schießbeisen angeflanscht werden. Maximal zwei Ausbauten sind pro Waffe möglich. Schön: Im Ausrüstungs-Menü finden sich endlich auch detaillierte Angaben zu Feuerkraft, Reichweite und anderen Spezifikationen beziehungsweise inwieweit sich die Module darauf auswirken. Okay, komplex geht anders – aber es ist ein Schritt in die richtige Richtung.



BINARY DOMAIN

Vertrauen ist gut, abknallen ist besser!

Wie intelligent darf eine CPU sein? Und wie menschlich eine Maschine? Moralische Fragen, mit denen wir im Zeitalter schnell voranschreitender Technologie immer wieder konfrontiert werden. Und Fragen, die die Roboter produzierenden Unternehmen Amada und Bergen in Segas kommendem Third-Person-Shooter offensichtlich ignoriert haben. Andernfalls würden im Jahre 2080 nicht Blechbüchsen die Millionenmetropole Tokyo tyrannisieren und sich gegen ihre Schöpfer auflehnen. Anfangs als Maschinen zur Optimierung der Fließbandproduktion gebaut, ersetzen Roboter in jener Zeit nach und nach Haushaltshilfen, Versicherungsvertreter, Firmenvorstände und sogar Infanteristen. Grund: Künstliche Intelligenz entwickelte sich in den vorausgegangenen Jahrzehnten rasend schnell, während immer neue Hautnachbildungen die Metallskelette immer menschlicher aussehen ließen. Den Unterschied zwischen Mensch und Blechbruder erkennen nun nur noch wenige Experten. Weshalb irgendwann das Szenario eintritt, das man bereits aus dem Hollywood-Streifen »I, Robot« kennt: Die Chip-Hirne rebellieren für Gleichberechtigung – es kommt zum Krieg.

Im Spielverlauf liegt es nun an Haudegen Dan Marshall und seinem sechsköpfigen Team, die

Silizium-Brut in ihre Schranken zu verweisen. Jeder von Danks Kollegen setzt hierzu auf andere Talente. Muskelprotz Roy Boden zum Beispiel sieht sich ganz klar als Frontschwein und bevorzugt folglich schwere Kaliber. Die hübsche Faye dagegen bläst den Robos am liebsten per Scharfschützengewehr die Birne weg. Charlie wiederum ist der Sprengstoff-Experte der Truppe. Rachel entpuppt sich dafür als eine Meisterin des Nahkampfs. Details zu den übrigen beiden Kämpfern sind derweil noch unter Verschluss. Nett: Vor jeder Mission musst du dich für zwei Mitglieder entscheiden, was der Taktikkomponente merklich zugutekommt.

Team ausgewählt? Also los: Aus der Verfolgerperspektive rennen Dan und sein Stoßtrupp durch die heruntergekommenen Straßenschluchten Tokyos. Mauerteile und Autowracks zieren den Asphalt, verlassene Gebäude mit aufgerissenen Wänden zeugen vom Zerfall der Megacity in diesem Sektor. Dann plötzlich: Ein gleißendes Licht bahnt sich seinen Weg durch das triste Grau der Umgebung. Es sind Leuchtkegel vom »neuen« Tokyo, das die Stadtväter einfach über die alte Metropole erbaut haben. Unten arm, oben reich – geschickt, wie Sega hier das Bild einer Zweiklassengesellschaft zeichnet. Doch viel Zeit zum Bewundern der Umgebungsdetails bleibt nicht:



Schießt man diesen Bots die Birne weg, können sie immer noch zurückfeuern – vorzugsweise in die Richtung, aus der sie noch akustische Signale vernehmen. Wer das im Kampf berücksichtigt, ist klar im Vorteil.

Edelmetall oder Rostlaube?

+ Eingängiges Gameplay, zerstörbare Umgebung und weitere Grafik-Spielereien gefallen, Betonung auf teambasiertem Vorgehen, interessantes Vertrauenssystem

- Story und Spieldesign bieten kaum Neues, kein Splitscreen-Modus geplant, Gegner-Typen wirken uninspiriert, Grad der Abwechslung und Gewieftheit der KI noch unklar

kurz&knapp

Hersteller | Sega

Entwickler |

Sega Japan

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

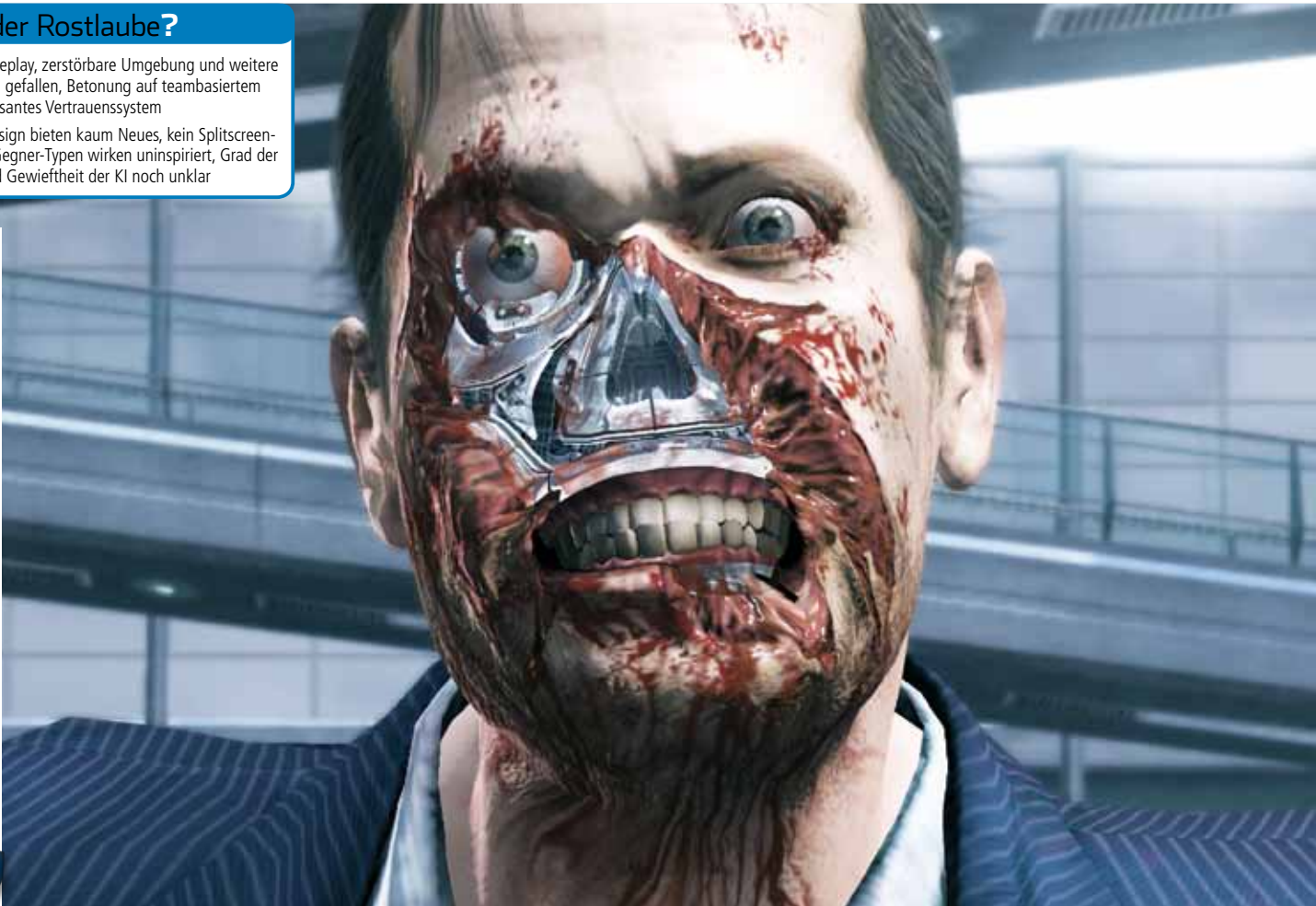
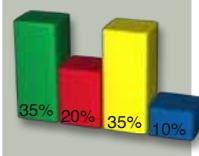
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Wenn »Gears« auf von »Yakuza«-Macher Nagoshi programmierte Roboter trifft...

das ist drin

- Blechschäden
- Metallschrott
- Machthungrige Roboter
- Elektrosmog



1



✖ Mit Blei durch Stahl

WAFFEN UND ANDERES SPIELZEUG

Im Kampf gegen den Robo-Aufstand stehen Dan Marshall und seinen Männern allerhand Waffen und Utensilien zur Verfügung. Darunter viel Standardkram wie Assault Rifle, SMG, LMG, Scharfschützengewehr, Granaten- und Raketenwerfer. Aber auch kreatives Kriegsgerät wie der Enterhaken zum Hochziehen auf Gebäude. Darüber hinaus jagt die Truppe gerne mal mit einem Jetski durch Abwasserkanäle, kämpft dank Scuba-Equipment unter Wasser und rutscht – Sam aus »Vanquish« lässt grüßen – mit Hilfe raketengetriebener Düsen im Eiltempo Straßenzüge entlang.

2



✖ Supergegner

C3PO EXTRAGROSS UND GEFÄHRLICH

1 Neben Fußsoldaten und Konsorten sorgen immer wieder bildschirmfüllende Bossgegner für Herzklopfen. Ganz gleich ob mechanische Riesenspinne oder Robo-Titan: Jeder dieser XXL-Feinde besitzt eine Schwachstelle, die es zu finden gilt.

2 Bei der Metall-Spinne erweisen sich die Beingelenke als wunde Punkte – hier zu erkennen dank der blau leuchtenden Energiekapseln. Nun noch den herumliegenden Raketenwerfer schultern und dem Silizium-Arachnoid ordentlich einheizen.

3 Nicht ganz so leicht zu knacken ist dieser Roboter-Titan. Wer allerdings im Physik-Unterricht aufgepasst hat, weiß: Elektrizität und Wasser vertragen sich nicht. Folglich wartet das Team, bis der Riese in eine Pfütze stapft, und beschießt sodann die Halterung der Stromleitung darüber. Voilà, das Biest taumelt und die Schwachstelle am Kopf liegt frei.

3



Feindliche Roboter-Soldaten gleiten befestigt an Fluggeräten in Form eines übergroßen Zylinders heran und verpassen dem Team schon aus der Luft eine gehörige Bleidusche. Sofort wuchten sich Dan und die anderen hinter eine kleine Betonwand und feuern aus der Deckung zurück. Glasscheiben, Wände und weitere Objekte zerbersten unter dem Kugelhaag effektiv in ihre Einzelteile. All das fühlt sich stark nach »Gears 3« an, nur eben mit Robotern statt mit Locust-Bestien.

Gezielte Kopftreffer lassen den ersten Bleckkame-raden zu Boden gehen. Nur was ist das? Statt wie ein nasser Sack zusammenzufallen, läuft die Maschine geradeaus und ballert munter weiter – manchmal sogar auf die eigenen Kollegen. Anders formuliert: Abgeschossene Körperteile machen einen Gegner

Und außerdem?

■ Online-Mehrspieler-Modi geplant, Details spätestens im September ■ Der »Yakuza«-Macher Toshihiro Nagoshi zeichnet für die Entwicklung verantwortlich ■ Sprachbefehl-Eingabe via Kinect geplant; außerdem soll es möglich sein, sich mit Teampartnern zwischen einzelnen Missionen zu unterhalten – wahrscheinlich wie in »Mass Effect 3« ■ Erfolge so sicher wie durchgebrannte Schaltkreise bei Blitzeneinschlag

nicht sofort kampfunfähig. Verlieren die Jungs etwa ein Bein, krabbeln sie einfach am Boden weiter. Trennt man ihnen einen Arm ab, schlagen sie im Nahkampf schnurstracks mit dem anderen zu. Daher am besten gleich den Torso ins Visier nehmen oder jeden Terminator-Verschnitt mit einer Handgranate fachgerecht entsorgen.

Derweil sich solche einfachen Kampfroboter noch im Alleingang bewältigen lassen, ist spätestens im Schlagabtausch mit den fünf Meter großen, mit tödlicher Mini-Gun bestückten Kampfkolossen taktischeres Vorgehen gefragt. Um das umzusetzen, kann der Spieler via Befehlsmenü Kommandos wie »Vorstürmen« und »Stellung halten« erteilen. Das Besondere bei »Binary Domain«: Abhängig davon, wie oft man eine bestimmte Figur in die Mission einbezieht, ob man auf Dialoge mit ihr eingeht und wie oft man Kollegen hilft, verändert sich die Vertrauensbasis zu den Charakteren. Mehr Vertrauen resultiert wiederum in besserer Zusammenarbeit und einer schnelleren Umsetzung erteilter Befehle – was nachfolgende Missionen selbstredend vereinfacht. Beachtet man eine Figur dagegen nicht oder stellt sich gar gegen sie, kann es gut sein, dass sie dem Spieler die Unterstützung komplett verweigert. Im

schlimmsten Fall lässt sie ihn sogar links liegen, wenn er verzweifelt mit dem Leben ringt. Kein erstrebenswerter Zustand im Duell mit einer Robo-Spinne und vielen weiteren Bossgegnern.

Auf die Kommandozeile gebracht: Weder Storyseitig noch Gameplay-technisch überrascht »Binary Domain« bislang. Vielmehr nimmt Sega Altbewährtes und implementiert zahlreiche Feinheiten wie das Vertrauenssystem. Heraus kommt ein vielversprechender Team-Shooter mit »Gears«-Anleihen, der vor allem dann einschlägt wie die Faust eines T-800, wenn Sega sich in Sachen Missions- und Gegner-Vielfalt sowie KI-Raffinesse und Mehrspieler-Modi keine Durchhänger leistet.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Keine Experimente: Sowohl Plot-Idee als auch Gameplay-Ansätze kennt man schon. Sinnvoll adaptiert, könnte trotzdem ein Hit draus werden.

8.0 von 10

kurz&knapp

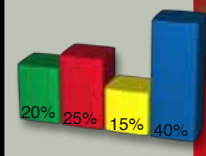
Hersteller |
2K Games
Entwickler |
Digital Extremes
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die Rückkehr
des Antihelden:
intelligent designtes
Action-Brett mit
tiefgreifendem
Story-Gefüge.

das ist drin

- Blut-Fontänen
- Fleischfetzen
- Organspender
- Düsterkreaturen



THE DARKNESS II

Das in Deutschland stark gekürzte Originalspiel hat zu seiner Zeit technische Akzente gesetzt – und auch erzählerisch gilt es als ein Meilenstein der Videospiel-Geschichte. Die lang erwartete Fortsetzung entsteht nun bei einem völlig anderen Studio. Ob das gut geht? 360 Live lässt Projektleiter Sheldon Carter zu Wort kommen und verrät, auf was sich die Fans einstellen dürfen.



BIO

NAME | Sheldon Carter
STUDIO | Digital Extremes
POSITION | Projektleiter
ENTWICKELT | The Darkness 2



360 Live: Was waren die Beweggründe, sich vom realitätsnahen Grafikstil des Vorgängerspiels abzuwenden und nun alles auf Comic-Optik zu trimmen?

Sheldon Carter: Die ersten Comics zu »The Darkness« sind für uns ganz klar die wichtigste Inspirationsquelle. Wenn man einen dieser Comicbände liest, fallen vor allem drei Dinge ins Auge: die extrem kontrastreiche Kolorierung der Bilder, das einzigartige Talent der beteiligten Künstler und die fast allgegenwärtigen – meist blutroten – Farbspritzer. Genau diesen Stil wollen wir in Teil Zwei transportieren.

360 Live: Aber handelt es sich bei der Technik tatsächlich um Cel-Shading-Rendering – wie in der Presse oft behauptet wird – oder kommen dabei übliche Render-Techniken in Kombination mit Comic-Texturen und dicken Outlines zum Einsatz?

SC: Nach einigen Überlegungen erschien es uns einfach wahnsinnig wichtig, den Bezug zu den Originalcomics als Quellmaterial hervorzuheben. Die Behauptung, dass dabei Cel-Shading-Render-Techniken zum Einsatz kommen, ist allerdings schlicht aus der Luft gegriffen. Wir nutzen handgezeichnete Texturen und verstärken die Silhouetten der Charaktere mit schwarzen Konturen. Das kann eigentlich jede Engine. Zudem ist der Begriff »Cel-Shading« tatsächlich problematisch, weil viele Gamer vermuten, dass mit Cel-Shading-Grafik immer eine gewisse Detailarmut einhergeht. So wie wir jetzt die Charaktere und Umgebungen im Spiel darstellen, besitzen sie aber immer noch etliche unübersehbare Details und sehen handgezeichnet aus. Selbst den dunkelsten Hinterhöfen verabreicht diese Technik ein breit gefächertes Farbspektrum, das dem der Comics sehr nahe kommt. Diesem ewigen Missverständnis um das Thema Cel-Shading würden wir am liebsten entfliehen, weshalb wir den Stil von »The Darkness 2« mit »Graphic Noir« betiteln – eben ein Stil, der Elemente des Comics und Belichtungsstechniken des Film Noir vereint.

360 Live: Die Finsternis ist Jackies verhasster Verbündeter. Welche neuen Kräfte verleiht sie ihm in Teil Zwei?

SC: Da gibt's einige. Am wichtigsten: Du kannst jetzt beide Waffen und beide Dämonenarme gleichzeitig nutzen. Entwickelst du dich weiter, indem du Gegner eliminiert und ihre Herzen verspeist, füllen sich damit nach und nach die Ädren eines Talentbaums mit dunkler Essenz. Zum Beispiel die Pistolenladung, mit der du deine Kräfte auf deine Waffen übertragen kannst. Das erhöht deren Schaden, verleiht ihnen für kurze Zeit unbegrenzt Munition, ist so gesehen aber nur eine Basisfunktion. Wer weiter mit dem Talentbaum herumexperimentiert, wird beispielsweise schon bald Feinde durch Wände erspähen und durch Mauern hindurch sogar auf sie schießen können.

360 Live: Wird sich »The Darkness 2« enger an die Geschehnisse der Comic-Vorlage halten als Teil Eins?

SC: Das Spiel soll als direkte Weitererzählung fungieren und knüpft dort an, wo Teil Eins abschließt. Autor Paul Jenkins lieferte das Skript zum Original und schreibt auch die neue Story. Ein großer Vorteil ist, dass das »The Darkness«-Universum aus einer Vielzahl von Überlieferungen und einer langen Ahnengeschichte über die Träger der Finsternis besteht. Ich glaube, dass Fans der Comicbände überrascht sein werden, wie viele Bezugsquellen wir im Spiel aufgreifen. Gleichzeitig sollen aber auch alle, die Teil Eins bisher nicht gespielt haben, sofort wissen, was Sache ist.

360 Live: Teil Eins war gewissermaßen eine echte Gangster-Ballade mit jeder Menge Mafia-Killern und korrupten Cops in der Widersacher-Rolle. Welche Gegnertypen wollen Jackie diesmal an den Kragen?

SC: Wir setzen diesmal sehr auf Gegner, die mächtiger sind als die Schlägertypen und Gangster, wie man sie bisher erlebt hat. Jackies gefährlichster Gegenspieler ist aber zweifelsohne ein zwielichtiger Vogel namens Victor Vilante. Er ist der Anführer der Bruderschaft – Fans der Comics kennen ihn. Die Bruderschaft kontrollierte die Dunkelheit vor langer Zeit – oder versuchte es zumindest – und lässt auch jetzt nicht davon ab. Ursprünglich sollte ihr Bund einem guten Zweck dienen, doch die Zeit, in der die Bruderschaft Macht über die Finsternis ausübte, hat sie korruptiert. Nur so viel: Die Bruderschaft unternimmt alles, um die Finsternis zu unterjochen. Was Jackie betrifft, strebt sie danach, die Kräfte von ihm abzuspalten. Was durchaus gelingen könnte, denn sie wissen, wie die Dunkelheit funktioniert. Sie haben kapiert, dass ihr Wirt, also Jackie, sich im Dunkeln aufhalten muss, um die Kraft nutzen zu können. Und genau dieses Wissen nutzen die Anhänger. Sie stürzen sich mit Handscheinwerfern, Blendgranaten und teils mystisch anmutenden Apparaturen in den Kampf. Zahlreiche Gegner sind sogar selbst im Besitz der Finsternis und nutzen sie, um resistenter zu werden oder um ihrer bevorzugten Waffe mehr Wumms zu verleihen. Aus diesem Grund muss Jackie immer alles genau im Auge behalten und seine Taktik anpassen. Da er zudem über zahlreiche Kräfte verfügt, gibt es für fast jede Situation mehrere Lösungsansätze.

360 Live: Wird Jackie wieder durch die Hölle wandern und durch die Zeit reisen?

SC: Hehe, netter Versuch! Das werdet ihr schon selbst herausfinden müssen!

360 Live: Wie ist das Spiel im Kern aufgebaut? Eine semi-offene Welt wie Teil Eins? Und wie ist's um das Thema Orientierung bestellt? Viele haben ja damals im Gewirr der U-Bahn-Schächte den roten Faden verloren und deshalb das Abenteuer nie zu Ende gebracht.

SC: Ja, die ständigen U-Bahn-Fahrten verleihen dem ersten Teil etwas Konfuses, was aber bei genauerer Betrachtung ein wichtiges erzählerisches Element darstellt. So oder so, in »The Darkness 2« haben wir andere atmosphärische Mittel, und Jackie plagt sich nicht mehr mit Sorgen solcher Art. Er ist jetzt der Don der Familie, hat eine protzige Limousine samt Chauffeur, der ihn nach einem Fingerschnippen überall hinbringt.

360 Live: Wie eng arbeitet ihr mit Top Cow zusammen, dem Comic-Verlag, der die »The Darkness«-Comics auf den Weg brachte?

SC: Sehr eng. Im Speziellen mit zwei Personen, die immer wieder mit Top Cow arbeiten. Zum einen Paul Jenkins, dem langjährigen Autor der »The Darkness«-Comics. Er ist unsere direkte Verbindung zu einer Vielzahl von Sagen über die Macht der Finsternis und zu den Schöpfern der Serie. Regelmäßig inspiriert werden wir aber vor allem auch durch Marc Silvestri, dem Zeichner, der den künstlerischen Stil der »The Darkness«-Comics maßgeblich geprägt hat. Letztlich hat uns sein Stil dazu gebracht, das gesamte Spiel so zu gestalten, als hätte er es gezeichnet.

360 Live: Wie werden sich diejenigen fühlen, die »The Darkness 2« einwerfen, zuvor aber weder

das Originalspiel gespielt noch eines der Comics gelesen haben?

SC: Wir haben schon etliche Stunden investiert, um sicherzustellen, dass neue Spieler bereits zu Beginn der Haupthandlung die Kerngeschichte vermittelt bekommen. Ich glaube nach etwa 30 Minuten hat man nun eine gute Vorstellung davon, wie die Finsternis funktioniert und wie es um Jackies Vorgeschichte bestellt ist. Außerdem gibt's wieder die Möglichkeit, durch Konversationen viele Zusatzinformationen über die nicht spielbaren Charaktere, Jackies Umwelt sowie die Schreckensgeschichten der Finsternis zu erfahren. Dem Spieler bleibt es dadurch quasi selbst überlassen, wie weit er in die Fiktion abtaucht.

360 Live: Was war die größte Herausforderung innerhalb des Schaffensprozesses?

SC: Ganz klar das Anknüpfen an die aufreibende Handlung von Teil Eins und die emotionale Beziehung, die vermutlich jeder Zocker zu den beiden Hauptcharakteren Jackie und Jenny im Spielverlauf aufbaut. Wir wollen, dass »The Darkness 2« auf emotionaler Ebene genauso funktioniert wie Teil Eins, aber eben mit anderen Bezugspunkten. Diese beklemmende Stimmung so ins neue Projekt einzustreuen, dass sich das für die Fans vertraut anfühlt, aber eben auch für Neueinsteiger funktioniert, hat bereits eine Menge Zeit verschlungen und uns immer wieder gezwungen, Kompromisse einzugehen. Starbreeze, die Macher des ersten Teils, haben da mächtig vorgelegt, was das Geschichtenerzählen angeht. Nichtsdestotrotz glauben wir, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

360 Live: Die Couch-Szene aus Teil Eins, in der Jackie und seine Freundin kuschelnd auf dem Sofa sitzen und fernsehen, hat sich vermutlich jedem Spieler auf ewig ins Hirn eingebrannt. Wird es in Teil Zwei etwas Vergleichbares geben?

SC: Das war auf jeden Fall einer der besten Momente des Spiels. Wie schon erwähnt, setzen wir auch in der Fortsetzung auf die erschütternde Wechselwirkung von Emotion und Action – ein Ziel, das wir von Anfang an klar vor Augen haben. Tatsächlich wird es sogar mehrere Szenen geben, die stark an die unvergesslichen Momente mit Jenny erinnern...

360 Live: Okay, weg von den Kuscheleien und abschließend hin zu härterem Tobak: den neuen Tötungs-Moves. Welcher ist dein ganz persönlicher Liebling?

SC: Pah, das ist, als müsse man ein Kind unter vielen zu seinem Liebling ernennen. Aber hey, einen finde ich schon ganz besonders gelungen – allerdings haben wir den noch nicht enthüllt. Wer aber in den zahlreichen Videos mal die verschiedenen Exekutionen analysiert, kann ihn sich mit etwas Fantasie bestimmt vorstellen. Okay, ein Tipp noch: Er nennt sich »Rachenputzer«...

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Neuer Entwickler, neue Ideen. Wenn am Schluss auch die Emotionen nicht zu kurz kommen, stehen HITPOTENZIAL praktisch alle Zeichen auf Hit.

8.5 von 10

SAINTS ROW: THE THIRD

Riesen-Dildos als Nahkampfwaffen, Straßenkehrmaschinen als Fluchtfahrzeuge, Helden, die sich nach einem Banküberfall umoperieren lassen – THQs kommendes Offene-Welt-Gangster-Abenteuer kennt keine Tabus. 360 Live durfte sich mit einer weit fortgeschrittenen Version austoben und nebenbei Penthouse-Häuschen zum Fototermin bitten...



Alles beginnt so rasant, dass dein Pumporgan fast einen Aussetzer erleidet: Eben noch Gefangene des »Syndikats« an Bord einer Cargo-Maschine, können sich die Saints in einem Moment der Unachtsamkeit befreien. Leibwächter sterben, Frauen fallen Tausende Meter ohne Fallschirm in die Tiefe, Flugzeuge rauschen führlos durch den Nachthimmel – was THQ uns in Videoform von Mission eins präsentiert, ist über jeden Zweifel erhaben.



Na bitte, endlich selber spielen. Es gilt, ein Geldinstitut auszurauben – »Saint's Row«-Style. Statt also den Tresor der Bank aufzuschweißen, entführen die landesweit gefeierten Gangster einfach das komplette containergroße Stahlgebilde per Lastenheli aus dem Gebäude. Während all das passiert, musst du – auf dem Container stehend – dem anrückenden SWAT-Team blaue Bohnen in die Schutzwesten zwirbeln.



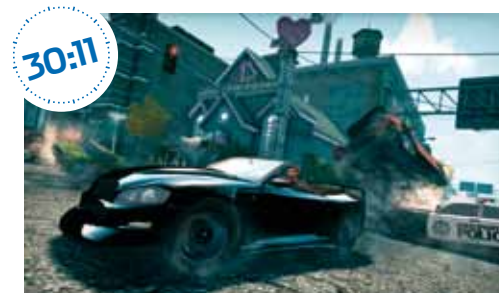
Den Höllenritt überlebt, folgt ein Schnitt – zu viel zur Story, die den Aufstieg der Saints in der neuen Stadt Steelport thematisiert, will man dann doch nicht verraten. Stattdessen darf 360 Live in der offenen Welt Chaos stiften. Allerdings nicht ohne passendes Outfit: Fliegerbrille tragender Astronaut mit lila Schutzanzug? Weiblicher Wrestling-Star mit extragroßen Airbags? Der Helden-Editor haut dich um!



Okay, mal schauen, was Steelport zu bieten hat. Die acht Radiosender sind jedenfalls schon mal nicht von schlechten Eltern. Rock auf The Blood 106.66, frivole Talkshows auf Adultswim, peitschende Elektrobeats auf The Mix 107.88 – da macht die ungleiche Hetzjagd zwischen Flammenwerfer-Jet und Hoover-Bike quer durch die Stadt gleich doppelt Laune.



Astronauten-Outfit, Hoover-Bikes, Tarnkappenjets? Wie schon Teil Zwei nimmt sich das hier zu keiner Zeit wirklich ernst. Im Gegenteil: Es setzt noch einen drauf! Folglich verwundert's auch nicht, wenn die Polizei in einer Zwischensequenz einen lila gekleideten, von aufblasbaren Liebespuppen umringten Morgenmantelträger dingfest macht.



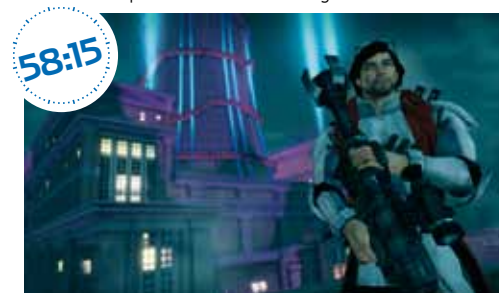
Extrem witzig auch die sogenannte »Awesome«-Taste – der Sprint-Knopf. Einfach antippen, schon gibt der Held sein akrobatisches Talent zum Besten, schwingt sich beispielsweise Füße voran durch die Frontscheibe eines Fahrzeugs, um damit anschließend vor den Cops zu flüchten. Oder stößt eine wandelnde Werbefigur im Look einer Cola-Dose um und surft auf ihrem Körper den Bordstein entlang.



In hektischen Situationen dient sie außerdem dazu, wehrlose Passanten in menschliche Schutzschilde umzufunktionieren. Apropos Zivilisten: Von denen gibt es zwar eine ganz Menge, sonderlich klug verhalten sie sich jedoch noch nicht. Manche überfahren sich gegenseitig, andere rennen bewusst in den Kugelhaag eines Shoot-outs – hier müssen die Entwickler noch mal an der Feintuning-Schraube drehen!



Während Versicherungsbetrug, Trail Blazing und weitere Aktivitäten aus Teil Zwei zurückkehren, hat Volition selbstverständlich auch ganz neuen Mini-Game-Schabernack im Angebot. Allen voran Professor Genki's Super Ethical Reality Climax – sozusagen »Running Man« trifft »Takeshi's Castle«. Du rennst durch eine Arena, nistest einen Psychopathen nach dem anderen um, während ein Japaner auf Speed alles kommentiert.



Dieser Screenshot zeigt einen einzelnen Saint vor seinem Unterschlupf. Wer mag, kann das hier aber auch komplett im Koop angehen. Besonders durchgeknallt: eine Mission, in der Spieler A nackt per Fallschirm gen Boden gleitet, um auf dem fahrenden Pick-up seines Kollegen eine Punktlandung hinzulegen. Der wiederum gibt Vollgas, um mit seiner Karre ein heftig bewachtes Bordell des Syndikats zu rammen.

✦ ZUSAMMENGEFASST

Schräg, schräger, »Saints Row: The Third«. Volition kennt keine Gnade, wenn's darum geht, die gesamte Riege der Action-Games durch den Kakao zu ziehen. Oder hast du schon mal ein Spiel erlebt, wo mitten im Missionsablauf ein Groupie reinschneit, um ein Autogramm einzufordern? Dass das Ganze dabei in Sachen Bildwiederholrate noch nicht so in die Gänge kommen mag, ist schade. Kriegt der Entwickler diese noch in den Griff, klappt's vielleicht auch mit dem Vorpreschen in höhere Potenzial-Regionen.

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch, Volker Bonacker

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler, Christine Schuster

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Reinhard Fischer, Alice Klink

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

Christiane 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: Aliens: Colonial Marines von Sega
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
iVW Stand Q1 2011: Verbreitet 16.353, Verkauft 15.879
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (iVW), Berlin



360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Warhammer 40k: Space Marine«, »Gears of War 3«
FREUT SICH AUF | »Halo: Anniversary Edition«, »Far Cry 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Deus Ex: Human Revolution«, »Nightsky« (PC)
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«, »Max Payne 3«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Gears of War 3«, »Tropico 4«
FREUT SICH AUF | »Rage«, »Golden Eye 007: Reloaded«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »From Dust«, »Tropico 4«
FREUT SICH AUF | »Metal Gear Solid HD Collection«, »The Witcher 2«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Warhammer 40k: Space Marine«, »Gears of War 3«
FREUT SICH AUF | »Batman: Arkham City«, »The Elder Scrolls 5: Skyrim«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Street Fighter 3: Third Strike Online Edition«, »Gears of War 3«
FREUT SICH AUF | »Syndicate«, »Rage«



MALTE BANZ REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | DiePflanze33
GENRES | Ego-Shooter, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Gears of War 3«, »Call of Duty: Black Ops«
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«, »The Elder Scrolls 5: Skyrim«



MARTINA STRACK MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Driver San Francisco«, »Deus Ex: Human Revolution«
FREUT SICH AUF | »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, »Sonic Generations«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Und außerdem?

■ 50 Erfolge: 29 davon für die Kampagne, sechs innerhalb beliebiger Modi, zwei für den Beast-, zwei für den Horde- und fünf für den Versus-Modus sowie sechs für erbeutete Medaillen – wobei »3.0 Ernstgemeint« das Maß aller Dinge darstellt ■ 3 freischaltbare Avatar-Auszeichnungen ■ Detaillierte Fortschrittsinformationen zu allen Erfolgen, Medaillen und vielem mehr ■ Kampagne zu viert kooperativ spielbar, Horde- und Beast-Modi für bis zu fünf Spieler pro Team ■ Splitscreen-Koop für maximal zwei Spieler ■ Kampagne in den beiden Varianten »Standard« und »Arcade« spielbar, letztere mit Schwerpunkt auf Highscore-Jagd ■ Abseits der »Standard«-Kampagne wird der Spielerrang über alle Modi hinweg ausgebaut ■ Lobby-Verwaltung zum Beitritt weiterer Spieler direkt ins Hauptmenü integriert – inklusive Event-Kalender für Mehrspielerveranstaltungen ■ Umfangreiche Statistiken und Online-Ranglisten, beide getrennt in sämtliche Modi ■ Zukünftige Download-Inhalte werden diesmal neben dem Versus-Spiel auch die Kampagne und andere Modi erweitern – Download-Paket eins im November ■ Unterstützt stereoskopisches 3D bei geeignetem Fernsehgerät ■ Das »Season-Pass«-Download-Ticket kostet 2.400 MS Points, umfasst die ersten vier Download-Erweiterungen, die über das kommende Jahr hinweg erscheinen sollen, und bringt laut Microsoft einen Preisvorteil von 33% gegenüber dem Einzelerwerb der Inhalte. Es enthält zusätzlich das exklusive Waffenskin-Paket »Liquid Metal« für Schießbeisen im »Terminator 2«-Design ■ Die sündhaft teure »Gears of War 3 Epic Edition« gibt's nur als Import

Überkrieger oder kopfloses Huhn?

- ⊕ Vorbildliche Online-Anbindung, sehr üppiger Umfang, komplette Koop-Integration für bis zu fünf Spieler, erstklassiges Deckungssystem, 1A-Technik, Hunderte Freischalt-Möglichkeiten, viel Abwechslung innerhalb der Kampagne, starke KI, prickelnde Story, bombastischer Sound, kaum Ladezeiten, auch in Deutschland ungekürzt
- ⊖ Handbuch nur als Download





Erhältlich | 20. September 2011

GEARS OF WAR 3

Es grenzt schon fast an ein Wunder, dass der dritte und abschließende Eckpfeiler der »Gears of War«-Saga hierzulande doch noch erscheint – und zwar ungekürzt. 360 Live häckselte sich tagelang durch den auch weiterhin von brutalem Kriegstreiben geprägten Third-Person-Shooters. Ergebnis: Ein scharlachroter, garantiert spoilerfreier Test, der darlegt, warum sich »Gears 3« weit nach oben auf den Wertungsolymp katapultiert...

Seit nunmehr über 100 Jahren währt auf dem Planeten Sera ein erbitterter Krieg zwischen den Menschen und den einheimischen Locust. Die Menschheit wollte diese Welt überlaufen, hatte dort bereits intakte Siedlungen errichtet. Doch mit einem solch energischen Widerstand der Locust-Brut hatte niemand gerechnet. Wie ein Geschwür zogen sich ihre Tunnel durch den gesamten Planeten; niemand war vor dem plötzlichen Auftauchen dieser abscheulichen Kreaturen und der meist damit einhergehenden Verschleppung sicher. Nach und nach dezimierten die Bestien die menschliche Bevölkerung auf Sera auf einen Bruchteil ihrer einstigen Menge – bis schließlich sogar die Festung Jacinto, letzte menschliche Zufluchtsstätte, dem Untergang geweiht war. Jetzt sind die Tunnel der Locust geflutet und die übrigen menschlichen Streitkräfte haben sich auf dem riesigen, zur Enklave umfunktionierten Flugzeugträger »Raven's Nest« zusammengedrängt. Lediglich ein paar der einst vermeintlich übermächtigen Menschen verschanzen sich noch in provisorischen Unterkünften auf dem Festland und tragen fortan den wenig ruhmreichen Titel »die Gestrandeten«.

Mataki aktiv gegen jede Bedrohung vorgeht. Oder der einohrige Snoop-Dogg-Verschnitt Jace Stratton, der mit vorlauten Sprüchen nur so um sich wirft. Aber auch Augustus Cole, Damon Baird und andere alte Bekannte sind fester Bestandteil der neuen Kampagne – und allesamt in bestimmten Abschnitten spielbar.

Derweil wird der Angriff auf Raven's Nest fortgesetzt: Das Ächzen der nachgebenden Stahlträger, an denen sich die Meeresbestie vergeht, lässt Marcus' Crew keine Zeit zum Kaffeekränzchen. Dieses Ding ist mächtiger als alles, womit es Marcus bisher aufgenommen hat. Eine Mutation, hervorgerufen durch einen knallgelb leuchtenden Schleim namens Emulsion, der die inneren Frakturen des Planeten durchströmt. Die Locust experimentierten einst damit, versprachen sich davon übernatürliche Kräfte und riefen so fast ihren eigenen Untergang herbei. Sie gaben der Emulsion ihr jetziges Erscheinungsbild: ein gigantisches Geflecht, das sich dicht unter der Planetenoberfläche von Sera rasend schnell ausbreitet und riesige Tentakel hervorbringt, die kriegerische Drohnen wie Pilzsporen auf jede ihnen fremde Lebensform herabregnen lassen. Kurz gesagt: Drei Fraktionen liefern sich hier einen blutigen Überlebenskampf um die letzten Ressourcen des Planeten. Auch das Meeresungeheuer gehört zu der Gattung der »Leuchtenden«, jenen mit der Emulsion in Kontakt gekommenen, daraufhin hässlich mutierten und fortan grell leuchtenden Lebensformen. Marcus und sein Team, derzeit bestehend aus Anja, Dom und Jace, flüchten sich von einem Schott zum nächsten, während ein Tentakel nach dem anderen hinter und vor ihnen den stählernen Rumpf durchbohrt und kleine Ekelkreaturen ins Schiffsinne entleert. Diese vierbeinigen Kriechtiere sind rasend schnell, heften sich an ihre Opfer und sorgen mit einer heftigen Explosion schon auf mittlerem Schwierigkeitsgrad für ein schnelles Ableben. Die Läufe der Lancer beginnen zu glühen und unzählige der überraschend fragilen Schwadronen werden unter grell leuchtenden Emulsionsspritzern vom Projektilregen zerfetzt. Schon hinter dem nächsten Schott stürmen menschenähnliche und schwer bewaffnete Leuchtende die Innereien der Raven's Nest. Auch sie zerplatzen bei akkuraten Treffern dumpf und laut – wie mit Kartoffelbrei gefüllte Wasserbomben. Bereits hier wird klar: »Gears«-typische Aktionen wie der »Roadie Run«, also das Voranstürmen in geduckter Haltung, aber auch das aktive Nachladen sowie das famose Deckungssystem bilden auch in Teil Drei das Grundgerüst für die Action und wirken deutlich überarbeitet.

kurz & knapp

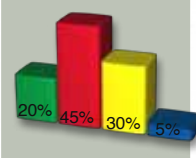
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Epic Games
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

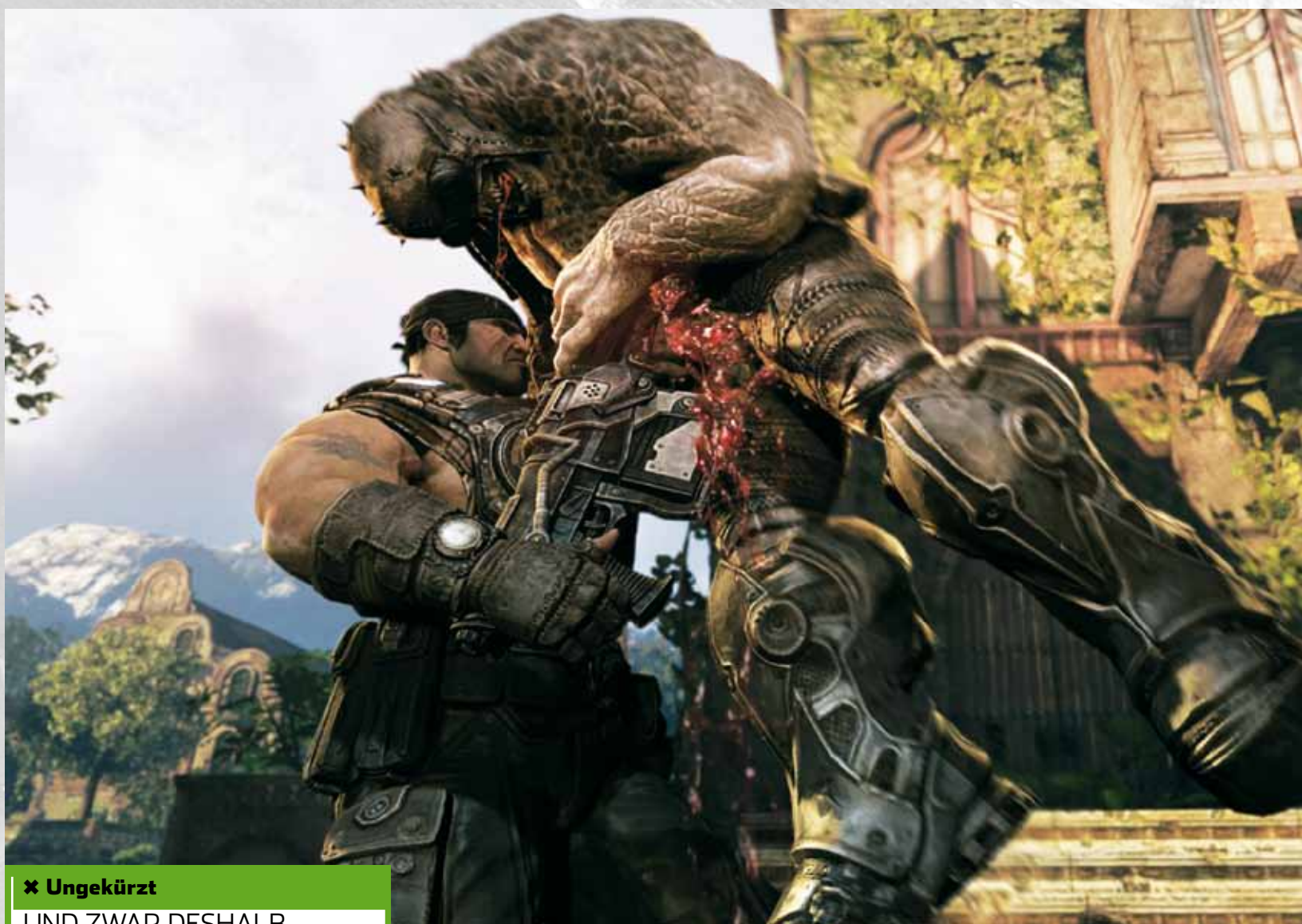
kurz gesagt

Nur für Xbox 360: Der vorerst abschließende Teil der »Gears of War«-Trilogie mit Rundum-Tuning und Koop-Schwerpunkt.

das ist drin

- Locust
- Ursuppe
- Leuchtende
- Menschen





✖ Ungekürzt

UND ZWAR DESHALB...

Mittlerweile ist es hinlänglich bekannt: Im Gegensatz zu Teil Eins und Zwei reichte Microsoft »Gears of War 3« bei der USK zur Prüfung ein. Mit überraschendem Ergebnis: »Gears 3« darf mit USK-18-Plakette und völlig ungekürzt auf die deutsche Spielerschaft losgelassen werden. Und das, obwohl das Spiel nicht weniger brutal rüberkommt als die Vorgängertitel – streng genommen setzt es hier und da sogar noch einen drauf. Wie kann das sein? Die USK ist in diesem Falle nicht der alleinige Entscheidungsträger, da sie im Zweifelsfalle die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – kurz BPjM – zur Beurteilung heranzieht. So geschehen auch im »Gears 3«-Fall, für dessen Ab-18-Freigabe wir die folgende Passage aus der Begründung der BPjM zitieren: »Sowohl USK als auch BPjM waren sich darüber einig, dass im Vordergrund des Spiels Gewaltdarstellung steht, wenn auch vorwiegend gegenüber Fabelwesen, die weder als Menschen noch als Tiere zu qualifizieren sind.« Heißt das also, dass die ersten beiden Teile mit Berufung auf diese Aussage in Kürze für den deutschen Markt neu aufgelegt werden? Leider nein, denn § 23, Absatz (4) des deutschen Jugendschutzgesetzes besagt, dass die Streichung eines indizierten Spiels aus dem Index frühestens zehn Jahre nach seiner Indizierung beantragt werden kann. Insofern darf also frühestens in fünf Jahren mit einem deutschen Erscheinungstermin für Teil Eins gerechnet werden...

KOLOSS KRIEGT ABREIBUNG

Im nachfolgenden Raum gibt's schon die nächsten Wow-Effekte. Der gewaltige Meeresmutant hat einen riesigen senkrechten Riss in die Außenhülle der Raven's Nest gerissen und fräst sich mit seiner gewaltigen Fischkopf-Visage weiter durch den schweren Waffenstahl, während er das übrige Schiff mit seinen Tentakeln perforiert. Funken sprühen, knirschende Effekte bohren sich ins Ohr – welch gewaltige Szene! Marcus flieht mit seinem Trupp aufs Deck, wo das Öffnen einer Garage Hoffnung macht: Dort sind Silverbacks geparkt, kleine und extrem agile Exoskelette, die die Kampfkraft ihrer Piloten potenziell nach oben treiben. Ein Zielstabilisator führt fortan jede Kugel der fauchenden, dreiläufigen Minigun direkt zwischen die Augen des hässlichen Fischkopfs. Inzwischen zerbröseln mittels Sprint- und Nahkampfattacken auch die verbleibenden Drohnen in der unmittelbaren Umgebung. Doch es kommt noch besser: Ein Klick auf die A-Taste, schon verwurzelt sich die mobile Festung an ihrem Standort und gewährt mit ihren Frontpanzerungs-Platten den Teammitgliedern Deckung. Zusätzlich bekommt der Pilot in diesem Modus Zugriff auf vernichtende Raketen. Wie der Kampf ausgeht? Das wird hier freilich nicht verraten. Aber auch das Spiel selbst macht dem seit Beginn stauenden Betrachter einen Strich durch die Rechnung: Denn plötzlich übernimmst du den legendären

»Gears«-Krieger Cole Train, der mit seinem Trupp – bestehend aus Samantha, Biard und Clayton Carmine – auf dem Festland auf Suche nach Vorräten ist. Diese Art von Perspektivwechsel stellt wohl die deutlichste Neuerung der neuen »Gears«-Story dar; sie sind aber stets geschickt arrangiert und bringen zusätzliche Spannung und Abwechslung in die packenden, den Großteil des Spiels bestimmenden Feuergefechte.

SCHÄDELDECKEN WIE SEKTKORKEN

All das kannst du allein oder zu viert im kooperativen Spiel erleben. Wirklich toll, wie sich der Koop-Modus ins Spielgeschehen einfügt! Das Leveldesign ist nur selten schlauchförmig und bietet fast immer mehrfache Flankierungsmöglichkeiten sowie geheime Nischen mit versteckten Munitionskisten und Sammelobjekten. Alles ist so angelegt, dass man sich schon ziemlich anstrengen muss, bei weiteren Spieldurchgängen denselben Weg zweimal zu gehen. Hinzu kommen immer wieder Weggabelungen, in denen sich der Vierer-Trupp in Zweierteams aufteilt, um Gebiete schneller zu sichern; du entscheidest hier, welchen Weg du nimmst. So erlebst du auch bei mehrmaligem Durchlaufen die Action aus einer anderen Perspektive – großartig! Wirklich angenehm ist zudem, dass die komplette Verwaltung der Online-Lobby komfortabel direkt aus dem Hauptmenü heraus geschieht und die KI beim Ausstieg

Das Spiel in Zahlen

4 Spielmodi: »Kampagne«, »Versus«, »Horde« und »Beast«; 2 Kampagnen-Varianten: »Standard« und »Arcade«; Kampagne aufgeteilt in 5 Akte und 30+ Kapitel, 10 Karten für die 3 Zusatzmodi »Versus«, »Horde« und »Beast«; 4 Schwierigkeitsgrade von »Casual« bis »Insane« in allen Modi, 50 Wellen in Horde, 12 Wellen in Beast; 24 menschliche Heroen, 18 humanoide Locust-Krieger, insgesamt also 42 spielbare Charaktere plus 15 Locust-Kreaturen im Beast-Modus – Berserker und Corpser inklusive; 57 Sammelgegenstände innerhalb der Kampagne; 2 Minuten und 25 Sekunden langes optionales Einleitungs-Video zu den bisherigen Vorkommnissen in »Gears of War« aus der Sicht von Anja Stroud; Freischaltbares: 28 Waffen-Skins, 32 Versus-Charaktere, 13 Mutatoren, 17 Hinrichtungs-Moves, 132 Versus-Abzeichen, 70 Onyx-Medaillen verteilt auf alle Modi, maximaler Spielerrang: 100.



Mit einem »Silverback«-Exoskelett wirst du zur wandelnden Festung, die Verbündeten Deckung bietet und Angreifer im Handumdrehen vaporisiert.



Bloß nicht einpullern! Einem kolossalen Brumak Angesicht zu Angesicht gegenüberzutreten ist eine Erfahrung, die du so schnell nicht vergisst!



Im überarbeiteten Modus »Horde 2.0« dürfen nun auch eigene Abwehrstellungen und Barrieren errichtet werden.

eines Mitsreiters sofort für den fehlenden Recken einspringt.

Apropos KI: Einfach Wahnsinn, wie viel Grips Entwickler Epic seinen Binärcode-Schergen hier injiziert hat. Die Gegner weichen aus, gehen in Deckung, flankieren, fliehen vor Granaten und suchen sich zur Abwechslung mal nicht – wie so oft im Genre der Fall – Spieler eins als ihr primäres Opfer aus. Nicht minder effizient sind die KI-Verbündeten. Sie geben akkurat Feuerschutz, duschen ihre Widersacher zuverlässig mit Blei und sind sofort zu Stelle, wenn du dich auf den Knien kriechend hinter die nächste Deckung rettest.

Womit wir beim nächsten großen Pluspunkt sind: Epic Games hat es tatsächlich geschafft, das ohnehin schon phänomenale Deckungssystem noch mal deutlich zu verbessern, was nicht zuletzt der Beschaffenheit der deckungsgebenden Objekte geschuldet ist. Letztere wirken nun leicht magnetisch. Heißt: Marcus kann dort bereits aus einer geschätzten Entfernung von fünf Metern mit einem simplen Tastendruck zuverlässig Schutz suchen.

Weitere Akzente setzt »Gears 3« in Sachen Fahrzeug- und Waffen-Auswahl sowie deren Handhabung. Die Steuerung der eingangs erwähnten Silverback-Kampfläufer beispielsweise könnte sich geschmeidiger kaum anfühlen als in ihrem jetzigen Zustand. Des Weiteren wird so gut wie jeder

Abschnitt in der Kampagne durch das absolut mühevolle Herumhantieren mit riesigen Katapulten und anderem gewaltigen Kriegsgerät aufgelockert. Und nicht zuletzt der neue Retro-Lancer vermittelt ein völlig neues Spielgefühl. Dieses antike Gerät ist zwar weniger präzise und fasst weniger Munition als der herkömmliche Lancer, richtet dafür aber erheblich mehr Schaden an, denn sein rasiermesserscharfes Bajonett ermöglicht seinem Träger verheerende Sturmangriffe. Hinzu kommen etliche weitere neue Waffen, etwa die Koop-Chaingun oder die »One Shot«, ein mächtiges Scharfschützengewehr, bei dem der Name Programm ist: Treffer – versenkt! Hämoglobinwolke inklusive.

GEWISSENSFRAGE?

Wie erhofft wird Gears of War 3« seinem Anspruch, Unterhaltung für Erwachsene zu sein, in jeder Hinsicht gerecht. Das beginnt bei den derben Sprüchen und schadenfrohen Witzen, die sich die »Gears«-Recken ständig um die Ohren pfeffern, und endet meist in einem opulent inszenierten Blutbad, in dem entweder die eigenen Krieger oder die anstürmenden Monster zu Fleischsalat verarbeitet werden. Das Team um Chef-Designer Cliff Bleszinski zieht die kompromisslose Machart von Anfang bis Ende durch – ohne Durchhänger, ohne Tabus und mit rauer Gewalt als Atmosphäre-Motor. Man merkt einfach,

MENSCHENJAGD

Wahrlich bestialische Sitten herrschen im neuen Beast-Modus: Hier darfst du zusammen mit bis zu vier Verbündeten aus Sicht der grunzenden Locust zu Felde ziehen und den menschlichen Bälgern zeigen, was Gastfreundschaft bedeutet. Insgesamt zwölf – strategisch zunehmend anspruchsvoller angelegte – Bastionen der emsigen Menschlein gilt es dabei wellenweise zu zermürben. Zu Beginn jeder Runde und bei jedem Ableben der eigenen Kreatur darfst du dir gegen Bares eines von 15 Locust-Biestern aussuchen und anschließend mit all seinen Spezialangriffen die Gestrandeten und ihre Stellungen zu Ursuppe verarbeiten. Doch muss das Gebiet geräumt werden, bevor der knapp bemessene Countdown null erreicht, sonst macht die menschliche Überwaffe »Hammer der Morgenröte« Fleischbrühe aus dir und die Runde endet abrupt. Als besonders effektiv im kooperativen Spiel erweisen sich die Kantus-Priester, die zwar Verbündete heilen, selbst aber keine Deckung nutzen können. Nützlich, denn die Menschen setzen sich nebst dem Standardarsenal mit Barrieren, Geschützen und speziell markierten sowie extrem aggressiven Helden-Charakteren zur Wehr, die beim Ausknipsen ordentlich Extramuneten in die Kriegskasse spülen. Doch richtig lustig wird's erst, wenn du die großen Biester ins Rennen schickst...



Der Berserker, der Terrorpate aus Teil Eins, pflügt sich auch im neuen Beast-Modus wie ein Mährescher durch Menschenmassen.



Hallo Corpser! Wer schon immer wissen wollte, wie man Fleischbällchen in Tomatensauce verwandelt, sollte die Pranken dieser Dampf-ramme unbedingt ausprobieren.



Die Serapeden sind Seras Pendant zum irdischen Tausendfüßler. Allerdings entsprechen sie eher den Myriapoden aus tropischen Gefilden – jenen, die einen in die Genitalien beißen und sie dann monströs dick anschwellen lassen.

✖ Blutsbrüder

DAS CARMINE-PHÄNOMEN

Typisch für den schrägen Sarkasmus, den die »Gears«-Macher ihren Spielen beimischen, ist die Carmine-Sippe. In bisher jedem »Gears«-Ableger wurde Marcus Fenix' Trupp eine Art Lehrling zur Seite gestellt. Zuerst Anthony Carmine, danach sein Bruder Benjamin Carmine. Die Jungs waren immer die Deppen vom Dienst, überflüssig wie das fünfte Rad am Wagen, doch wurde jedem die Ehre eines besonders fulminanten Ablebens zuteil. Als kaum auffallender und etwas nerdiger Sidekick von den Entwicklern am Rande eingestreut, lag die Entscheidung über den Antritt eines neuen Carmine-Rekruten in Teil Drei bei den Fans. Epic Games startete eine Wohltätigkeitsaktion und verhöckerte auf dem amerikanischen Live-Marktplatz Avatar-Shirts mit dem Aufdruck »Save Carmine« und »Carmine must die«. Und wer hätte das gedacht? Nicht nur die Wohltätigkeitsvereinigung »Child's Play« freut sich derweil über 150.000 US-Dollar steuerfreie Spendengelder, auch der jüngste Zögling des Carmine-Klans, Clayton Carmine, darf sich nun an der Front austoben. Damit hat sich der ursprüngliche Grünschnabel-Nichtspieler-Charakter mit dem Zwei-Zeilen-Skript zum echten Kultcharakter gemausert – herzlichen Glückwunsch! Vielleicht wäre da sogar ein Vertreter des Carmine-Adels der perfekte Heroe für das nächste »Gears«-Spiel...



Brutale Zeiten: Bei Kopfschüssen sieht man deutlich, wie Gegnergehirne in ihre anatomischen Bestandteile zerfallen.



dass die Jungs von Anfang bis Ende an wussten, wo die Reise hingehen soll und sie das bestmögliche Ergebnis abliefern wollten.. Erzählerisch gewinnt »Gears 3« im Vergleich zu den Vorgängerspielen deutlich an Fahrt, begleitet die Action mit tausenden Skript-Zeilen lässiger Texte und hebt insbesondere eines hervor: das Schicksal und die oft damit einhergehende Tragik der Einzelcharaktere. Sie alle sind großartig gezeichnet und von ihrem Werdegang in den bisherigen »Gears«-Spielen, -Comics und -Romanen sichtbar geprägt.

DURCHGESÄGT

Das Gesamtpaket macht ob seiner hervorragenden Einzelkomponenten und seiner galaktisch guten Ausstattung einfach glücklich. Die kleinen Details stimmen, wohin man auch schaut! Etwa dass du deinen Spielerrang über alle Spielmodi hinweg verbessern kannst. Du fühlst dich zu keinem Zeitpunkt

eingeschränkt. Nichts, aber auch gar nichts steht zügellosem Spielspaß im Wege. In Sachen Technik zieht Epic dank »Unreal Engine 3.5« ebenfalls alle Register: fein gezeichnete und herrlich texturierte Modelle, eine noch nie gesehene Farbintensität, absolut flüssige Bildwiederholrate, keinerlei Zeilenversatz und die bisher wohl schönsten Lichteffekte in einem Shooter, seit es die Konsole gibt. Hut ab ferner für die Truppe vom Sound-Department: Man hört förmlich, wie sich die eigenen Projektile ins Fleisch der Gegner bohren und es ihnen häppchenweise vom Knochen schälen. Dazu ohrenbetäubende Explosionen und famose Waffeneffekte – Hammer! Einziges Manko während unseres Testlaufs: Die deutsche Tonspur sowie die deutschen Bildschirmtexte waren nicht Bestandteil der uns zugesandten, auf Retail-Konsolen laufenden Version. Unser abschließendes Fazit zur deutschen Synchro wie auch den Detailtest zum Versus-Modus findest du daher zeitnah zum Start unter www.360-live.de. Davon abgesehen: Die steilste und umfassendste Action-Erfahrung, die jemals das Hause Epic Games verlassen hat. Musst du spielen!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Dieses Game schlägt dir mit der Faust ins Gesicht – mitten rein! Grafik, Steuerung, Story, alles nahezu perfekt. Das hier will man einfach mit Freunden und Kollegen spielen. Neben »Bioshock« für mich das beste Game auf der 360. Ich gebe 9.3!

Gears of War 3

GRAFIK

Flüssig! Massig Action! Kein Zeilenversatz! Neue Referenz!

9

SOUND

Freche Sprüche, kribbelnde Kompositionen, kernige Effekte

9

STEUERUNG

Blitzschneller Einstieg, brutal akkurat – besser geht's nicht!

9

Was für ein Spektakel! Und würdiger Abschluss der »Gears«-Saga obendrein. Pflichtkauf für alle volljährigen Rekruten!

9.4 von 10

Erhältlich | 6. September 2011



Maschinengott oder Energiesparlampe?

- +** Viele Fraktionen in einem Spiel, viele mächtige Waffen, überwiegend detailgetreue Wiedergabe des »Warhammer 40k«-Universums, Koop-Modus soll noch nachgepatcht werden, solider Mehrspieler-Modus, deutsche Version ungeschnitten
- Kampfdarstellung wirkt entschärft, teils spartanische Grafik, hölzerne Mimik der Charaktere, wenig Abwechslung, unpräzises Werfen von Granaten, hin und wieder Kameraprobleme

WARHAMMER 40K SPACE MARINE

Warum du einem Ultramarine nie auf den Stiefel spucken solltest...

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Relic Entertainment **Preis** | 60 Euro **Genre** | Third-Person-Action
Spieler | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Auf Action getrimmtes Schlachtszenario aus dem Warhammer-40k-Universum.

Die Xbox-360-Actionadaption zur beliebten Tabletop-Marke »Warhammer 40k« ist nun endlich Realität geworden. Aus der Third-Person-Ansicht übernimmst du Captain Titus, einen hochdekorierten Captain des Ultramarines-Ordens. Auftrag: Mit seinem Sturmtrupp den Planeten Graia, eine gigantische Kriegsgeräte-Manufaktur, vor der Invasion mehrerer Ork-Klans beschützen. Elf Distanzwaffen wie etwa Sturmbolter oder Vergelber-Werfer sowie die drei Nahkampf-Vertrimmer Kettenschwert, Energieaxt und Energiehammer dienen im Folgenden dazu, den Grünhäuten mit allerlei Kombo-Moves das stinkende Fell über die Ohren zu ziehen. Titus kann zudem gezielte Betäubungsschläge austreten, um seinen Gegnern anschließend in optisch beeindruckend inszenierten Vergeltungsmanövern den Bauch aufzuschlitzen, das Rückenmark zu zersägen und ähnliche Scheußlichkeiten mehr. Die Hämoglobin-Suppe spritzt dabei meterweit und beschmutzt des Ultramarines schwere Servorüstung. Aber auch das damit einhergehende verzerrte Gesicht eines gepeinigten Moschaboy mit Kettenschwert zwischen den Bandscheiben muss man gesehen haben!

Das vorwiegend vom schnellen

Wechsel zwischen Distanz- und Nahkampf geprägte Gameplay weiß ebenfalls zu gefallen – zumindest in den ersten Spielstunden. Denn auf Dauer kommt die Abwechslung innerhalb der etwa neun Stunden andauernden Kampagne zu kurz. Auch technisch wirst du hiermit nicht rundum glücklich: Die Umgebungen sind oft schwach texturiert und die dürrtige Mimik der Charaktere in den vielen Zwischenszenen in Spielgrafik gibt einem das Gefühl, hier würden stocksteife Nussknacker kommunizieren. Die deutschen Synchronsprecher dagegen wirken meist motiviert, wenngleich auch hier der letzte Funke »Warhammer«-Feeling nicht überspringen will. Gleiches gilt für den Brutalitättsgrad, der mangels herumfliegender Körperteile das 40k-Universum nicht optimal repräsentiert. Echte Fans wagen trotzdem einen Blick.

Jan Heinrich

Wertung

Technisch noch Raum nach oben – ebenso wie spielerisch. Fans haben dennoch ihren Spaß. Für den Imperator!

7.8 von 10

Erhältlich | 2. September 2011



Kombo-Kette oder Bauchschuss?

- +** Motivierendes Kombo-System, akkurates Physikmodell, Deckung vielerorts zerstörbar, Verzicht auf lineares Level-Design, deutsche Version ungeschnitten und mit guter Synchro, viele hübsche Design-Ideen...
- ...die sich allerdings ständig wiederholen, Steuerung nur schwach konfigurierbar, wenige Waffen, häufige Rückführung zu bereits geräumten Orten, verkomplizierte Waffenwahl, kein Akimbo-Style, wenig Mehrspieler-Modi

BODYCOUNT

Kanonenfutter en masse!

kurz&knapp

Hersteller | Codemasters **Entwickler** | Codemasters Guildford **Preis** | 45 Euro
Genre | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Trickreiche und wenig brutale Dauerfeuer-Action, die technisch wie spielerisch nur halbwegs überzeugen kann.

Wenn ein Ego-Shooter ohne großes Tamtam in die Regale wandert, hat das meist einen guten Grund. Auch »Bodycount« merkt man nur zu deutlich an, dass die Entwickler auf halbem Wege entweder der Mut oder die finanzielle Unterstützung verlassen hat. Schon die Story könnte kaum rudimentärer sein: Als US-Elitesoldat Jackson machst du dich auf, um die international kooperierende Target-Organisation im Alleingang auszurauchern. Die Reise führt durch Westafrika sowie West- und Ostasien und lässt dich meist in den Krieg ziehen gegen Einheimische, wie sie klischeebehafteter kaum sein könnten. In fast jedem Teilgebiet der etwa neun Stunden währenden Kampagne verbirgt sich zudem ein futuristischer Target-Bunker, der von Cyber-Kriegern bewacht wird. Immerhin: Dank der wenig linearen Level-Architektur existieren mehrere Wege zur Zielvorgabe und es fällt leicht, gleich ganze Gegnertrauben zu flankieren. Die einleitenden Missionsbeschreibungen klingen dabei in der Regel zunächst abwechslungsreich, enttarnen sich im Spielverlauf aber meist als simple Varianten von Erreichte-diesen-Wegpunkt oder Drücke-dort-jenen-Knopf.

Dazwischen erlebst du bleihaltige Nonstop-Action bis die Läufe glühen, was vorwiegend dem motivierenden Kombo-System samt daran gekoppelter Online-Punkteliste geschuldet ist. Dieses ermöglicht die Verkettung verschiedener Kunstschüsse, darunter Explosiv- und Kopftreffer. Auch das anfangs etwas eigenartige, dann jedoch sehr nützliche Deckungssystem sowie das akkurate Physiksystem, das die Gegner bei Explosionen ansehnlich aus den Latschen hebt, überzeugt. Von solchen Highlights abgesehen wirkt »Bodycount« aber, als wäre es auf Sparflamme produziert worden. Was in der kurzen Preview-Fassung noch recht abwechslungsreich aussah, zeigt im fertigen Spiel einfach zu viele Schwächen im Level-Design. Kurz: Für einen als »international« deklarierten Konflikt hat all das einfach viel zu wenig Substanz.

Jan Heinrich

Wertung

Langzeit-Spielspaß sieht anders aus. Für zwischendurch aber ganz nett.

6.4 von 10

✖ Fußball ist ein Kontaktsport

Rempeln, rüpieln, brutal foulern: Electronic Arts schickt dieses Jahr eine neue Physikroutine namens Player Impact Engine auf den Rasen und zeigt, wie schmerzhaft Fußball sein kann.



Durch die neue Physikroutine erkennt das System, wo ein Spieler gefoult wurde: Ob an Kopf, Nacken, Rücken, Wirbelsäule, Schienbein, Knie oder Fußgelenk. Je Trefferzone fallen die Kicker ganz anders, drehen sich auf dem Boden vor Schmerz oder bleiben stumm liegen.



Witziges Detail: Italienische Kicker etwa, die bekanntlich gerne mal den Leidenden raushängen lassen, humpeln zum Schiri, schmeißen sich besonders hart auf den Boden, machen ein verschmerztes Gesicht oder reklamieren lautstark und mit wedelnden Händen ein Foulspiel.



Fouls wirken sich auf die Fitness aus, was Trainer bedenken sollten. Ein Mittelfeld-Regisseur, den man trotz starker Schmerzen und sinkendem Fitnesswert spielen lässt, kann sich eine Verletzung zuziehen, die er dann deutlich länger auskurieren muss.



Die neue Physikengine lässt sich auch spielerisch nutzen, etwa weil Tacklings besser gelingen. Wer sein Timing im Griff hat, spitzelt seinem Gegenspieler deutlich öfter als in »FIFA 11« Bälle aus der Luft weg, ohne den Knochen zu treffen.



FIFA 12: Edelschlenzer oder Traamtänzer?

- + Volle Lizenzpackung, deutlich stärkere Abwehr, Transfer-Deadlines im Manager-Part und die authentischsten Kicker-Zweikämpfe der Spielgeschichte, technisch gewohnt erstklassig
- Kaum Neuerungen im Taktik-Bereich, Online-Pass gängelt Gebrauchtspiel-Käufer



PES 2012: Intelligenzbolzen oder IQ-Nullen?

- + Fotorealistische Spieler, enorme Spieltiefe durch Taktik, runderneuerter Online-Manager-Modus, gelungener Trainingsmodus
- Wieder keine Bundesliga, auch international klaffen dicke Lizenzlöcher; Aktionen werden stellenweise zu spät ausgeführt, »FIFA 12« spielt sich dieses Jahr griffiger



Mitgedacht und Tore gemacht: In beiden Titeln denkt die Mannschaft diesmal spürbar mehr als Einheit, startet beispielsweise bei Kontern direkt mit durch.



FIFA 12 GEGEN PES 2012

So sehen Sieger aus: Electronic Arts stürmt mit bärenstarker KI, super Verteidigung und neuer Zweikampf-Engine vor, Konami zieht mit innovativer Off-the-Ball-Steuerung nach. Doch wer nimmt dieses Jahr den Pokal mit nach Hause?

kurz & knapp

FIFA 12

Hersteller |
Electronic Arts

Entwickler |
EA Sports

Preis | ab 55 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 22

Xbox Live | ja

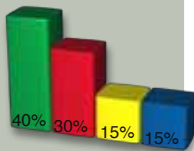
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Technisch erstklassiges »FIFA« mit deutlich authentischerem Spielgefühl und fieseren Verletzungen.

das ist drin

- Verteidigungsbollwerk
- Körper-Crasher
- Manager-Wahnsinn
- Torwartparaden



kurz & knapp

PES 2012

Hersteller |
Konami

Entwickler |
Konami Tokio

Preis | ab 50 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

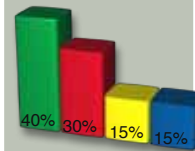
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Dieses Jahr ganz neu bei den Japanern: Wer der erstklassigen KI nicht vertraut, darf andere Spieler selbst steuern.

das ist drin

- Intelligenzbolzen
- Leichteres Passen
- Doppelte Spielführung
- Online-Manager



Wenn sich die Fußballwelt mal wieder zerfleischt, sehnt man sich umso mehr nach der Liebe zum runden Leder. Oder anders formuliert: Während Bayern-Star, DFB-Kapitän und Fußball-Millionär Philipp Lahm in seinem Buch »Der feine Unterschied« gegen große Männer wie Rudi Völler und Jürgen Klinsmann schießt und sich die Wölfe in Talkshows medial zerreißen, nimmt's der 360-Live-Redakteur sportlich und testet lieber »FIFA 12« und »PES 2012« auf den feinen Unterschied.

Friedlich wie die Lämmer laufen die EA-Allstars und Konami-Superkickers aufs Grün, lassen sich von ihren Fans feiern, wärmen sich noch kurz auf, treffen sich zum Gruppenfoto vor den Objektiven der Presse und akzeptieren letzte Anweisungen ihres Trainers per Kopfnicken. Atmosphärisch schenken sich die beiden Konkurrenten diesmal kaum etwas: Das hier ist Fußballstimmung pur, die Menge kocht, die Fans jubeln mit Pauken und Trompeten. Sporttempel wie das Santiago Bernabéu von Real Madrid oder die Münchener Allianz Arena erstrahlen je nach Einstellung im Licht der Sonne bei Tag, im Strahl der Flutlichter bei Nacht oder auch bei Regen und Schnee. Einfach schön, wie beide Parteien auf Kleinigkeiten achten: So wirft das rundliche Dach der Allianz Arena einen anderen Schatten als beispielsweise das Old Trafford. Technisch gesehen erinnerten schon »PES 2011« und »FIFA 11« aus der Distanz an Live-Übertragungen im TV. Grafisch fällt der Sprung dieses Jahr folglich weniger stark aus: leicht schickere Schatten, etwas mehr vom Schmerz verzerrte Gesichter, wenn die Kicker brutal umgesenst werden, sowie richtig schön durchnässte Trikots, wenn es regnet – hier liegen beide fast gleichauf. Der Stil ist letztlich Geschmackssache: EA setzt eher auf knallige Farben, Konami mag es realistisch gedämpft. Den größten atmosphärischen Unterschied macht daher dieses Jahr die Lizenz-Debatte aus: Konami lässt mit dem FC Bayern und Bayer Leverkusen nur zwei Bundesligateams auflaufen, während EA jedes erdenkliche Team Europas, der USA und Südamerikas auf den Platz stellt. Doch zur Lizenz zählen auch Fangesänge: Hier machen zwar auch die »PES«-Anhänger ordentlich Stimmung, echte Songs wie »Steht auf, wenn ihr Schalker seid...« oder »FC Bayern, Deutscher Meister, du wirst niemals untergehen« gibt's aber nur im »FIFA«-Original.

ANPFIFF: VERTEIDIGUNG, MANNDECKUNG UND KI

Anstoß Konami, die Japaner schieben sich den Ball zu, knüppeln die Kule nach vorn, einer der Stürmer nimmt die Flanke mit der Brust an, will einen tödlichen Pass zum Nebenmann spielen... doch die EA-Abwehr schläft nicht. Statt blind auf den Ball zuzustürmen, verhalten sich die Kanadier clever, machen die Räume dicht, warten ab und spitzeln den Japanern erst im letzten Moment das Leder vom Stollen. In »FIFA 12« nennt sich das »Tactical

Defending«. Klingt nach Marketing-Geblubber, entpuppt sich aber als spielentscheidende Funktion: Wer den A-Knopf und gleichzeitig die RB-Schultertaste drückt, lässt seinen Verteidiger in Lauerstellung gehen. Heißt: Er behält den Angreifer im Auge, greift aber nicht sofort an, sondern macht erst mal nur die Räume dicht. Und das Warten lohnt sich, denn immer wieder verheddern sich übermütige Stürmer an der Außenlinie. Statt denen wie wild zwischen den Beinen rumzustochern und Fouls zu riskieren, heißt es cool bleiben, abwarten und im richtigen Moment den A-Knopf loslassen, um dem Gegenüber so die Pille zu stibitzen. Besonders wirkungsvoll ist das bei gegnerischen Flankenläufen. Mit Flügelflitzern war es in »FIFA 11« relativ einfach, mit ein paar Haken die Defensive auszutanzten. Handelt es sich um einen extrem schnellen Außenspieler wie Messi, kann der Verteidiger ihn jetzt stellen und der andere attackieren, wodurch etwa auch Barca sein extrem schnelles Kurzpasssystem nicht ausspielen kann.

In »PES 2012« sind die verschiedenen Mannschaftsteile ebenfalls besser organisiert. Wo die Abwehr im Vorgängerspiel gerne mal eine Lücke im Mittelfeld klaffen ließ, verschieben sich die Defensivreihen jetzt deutlich cleverer, lassen sich je nach Spielsituation zurückfallen oder gehen beim Konter bis zur Mittellinie mit. Auch präsentieren sich die Kicker vielmehr als Einheit. Fußballer denken meist in Zonen, sprich nicht nur sie selbst und der Ball sind wichtig, sondern alles, was drumherum passiert. Ein schönes Beispiel ist die Deutsche Nationalmannschaft: Verliert irgendein Abwehrspieler den Anschluss an einen schnellen Stürmer, ist sich auch Mittelfeldstrategie Schweinsteiger nicht zu schade, die Mannendeckung zu übernehmen. Genau so denken die Akteure jetzt auch in »PES«, was für mehr Stabilität sorgt.

ANGRIFF, DRIBBLING UND PASSSYSTEM

Die Offensive hat gleichsam ordentlich dazugelernt und dribbelt nun vor allem viel präziser. So halten die Spieler den Ball deutlich enger am Fuß oder stellen ihn auch mal aufs Spielgerät, drehen sich um die eigene Achse und können so alle Anspielstationen nutzen. So funktioniert das Abschirmen besser, es verspringen aber auch seltener Bälle an der Auslinie. Generell fühlt sich »FIFA 12« bei alledem eine ganze Ecke griffiger und direkter an als »PES 2012«, wo man gefühlt immer eine Sekunde vor dem Pass oder Schuss schon den Knopf drücken muss. Allerdings hat Konami ebenso dazugelernt und das stark kritisierte, weil extrem unpräzise Passsystem des Vorgängerspiels überarbeitet: Du kannst nun aus sechs Pass-Einstellungen wählen, die jeweils Assistenten zuschalten. In der leichtesten Stufe fliegt der Ball wie an einer Schnur, in der schwierigsten ist er so schwer kontrollierbar wie in »PES 2011«. So dürften sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene sowie Profis glücklich werden.



TEST

Großartig gelungen ist auch bei beiden wieder die Ballphysik: Die Kugel dreht sich realistisch, fliegt einen Bogen, wenn man sie mit dem Außenrist anschneidet, und rollt träger bei nassem Untergrund.

ZWEIKÄMPFE, BALLPHYSIK UND TAKTISCHE FINESSEN

Fußball ist ein sehr körperbetonter Sport, was die »FIFAs« dieser Welt bisher kaum abbilden konnten. Da wurde zwar gerempelt und gestolpert, mit realistischen Auswirkungen auf Gelenke und Körperbau hatte das aber wenig zu tun. Ganz anders in »FIFA 12«, wo die neue Physikroutine genau berechnet, ob ein Spieler nun an Brust, Armen, Schulter, Schienbein, Knie oder Kopf getroffen wurde. Knallt der stämmige Drogba von Chelsea beim Kopfball-Duell gegen den kleinen Katalanen Xavi, wird der regelrecht zurückgeschleudert. So kann es durchaus vorkommen, dass sich die Kicker bei Kopfball-Duellen in der Luft verkeilen und aufeinander zu Boden fallen. Oder dass Stürmer spektakulär über Torhüter fliegen, wenn die aus ihrem Kasten preschen. Die neue Physikengine sorgt für extrem realistische Zweikämpfe, die nicht nur wahnsinnig glaubwürdig ausschauen, sondern auch spielerisch zur Geltung kommen. So lässt sich das quirliche BVB-Juwel Götze nicht von einem ausgefahrenen Bein stoppen, sondern umkurvt es stilschlecht, wird dazu kurz langsamer und nimmt gleich darauf wieder an Fahrt auf. Für Verteidiger wiederum ergeben sich dadurch ganz neue Dimensionen: So lassen sich mit gutem Timing deutlich öfter Bälle weggrätschen. Tacklings lassen sich leichter fahren und führen seltener zu Karten. Die übrigens sind auf beiden Seiten seltener geworden, selbst die dezent Rot-geilen »PES«-Schiedsrichter lassen den Karton öfter mal stecken. Gut so!

Das absolute Highlight von »PES 2012« dagegen aktiviert sich, wenn der Spieler den rechten Stick in die Richtung des gewünschten Mitspielers bewegt

und ihn dann durchdrückt: Mit der Off-the-Ball-Steuerung lässt sich neben dem ballführenden Kicker ein weiterer Akteur steuern. Das ist zunächst etwas knifflig, weil man dazu neigt, den Mann am Leder zu vernachlässigen und so die Kugel zu vertändeln, mit ein paar Stunden Übung eröffnen sich aber ganz neue taktische Möglichkeiten. Lass zum Beispiel einfach mal den Mitspieler loslaufen, täusche ein Abspiel an, schon steuert die gegnerische Abwehr auf ihn zu und reißt ganz unbewusst Räume, in die du reinstechen kannst. Auch bei Standards ist das hilfreich: Einfach den Stürmer bei der Ecke aus der Mitte ziehen, so das ganze Gewusel auflockern und mehr Raum für die anderen Jungs im Sechzehner schaffen. Eine brillante Idee, die etwas Einarbeitungszeit braucht, Konami aber wirklich hervorragend umgesetzt hat.

Also, wer gewinnt den Pott? Trommelwirbel: Es ist »FIFA 12«. Zwar liegen die beiden Fußballsimulationen Gameplay-technisch fast gleich auf, aber der EA-Kick fühlt sich nach Dutzenden Spielstunden dann doch noch eine ganze Spur runder an: Das Gameplay ist griffiger, die Animationen geschmeidiger und die Körperphysik der Spieler bei Zweikämpfen glaubhafter. Abzug gibt's lediglich für fehlende Neuerungen im Taktik-Bereich, wo Konami traditionell deutlich stärker ist. Wer stundenlang an Strategien feilen und einstellen möchte, in welcher Minute die Mannschaft auf Pressing und wann auf Abseitsfalle setzen soll, der greift zu »PES 2012«. Im Spielspaßvergleich gewinnt aber »FIFA 12« und liefert oben-dreien durch die volle Lizenz-Packung das stimmigere Fußballerlebnis.

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Markus Würstle: Konamis »PES« ist mir auch dieses Jahr sehr sympathisch, nicht zuletzt ob des neuen Trainingsmodus. Dennoch: Wer sich, wie ich, zur Riege der Gelegenheits-Kicker zählt, findet mit »FIFA« weiterhin den leichteren Einstieg. 8.7 für »PES 2012«.

Zweite Meinung

Markus Würstle: Mein neues Lieblings-Charakteristikum? Ganz klar: die Player Impact Engine. Jetzt heißt's auch auf der heimischen Couch zusammenzucken, wenn sich die virtuellen Kicker wieder so richtig derbe die Blutgrätsche verpassen. Ich gebe 8.9

PES 2012

GRAFIK

Starke Mimik und Gestik, schicke Animationen und Schatten in Stadien

9

SOUND

Trainer brüllen, Fans jubeln – leider keine originalen Fangesänge

8

STEUERUNG

Viel besseres Passsystem als letztes Jahr, aber zuweilen verzögerte Aktionen

8

Toller Kick mit starker Taktik-Komponente, der sich aber nicht so rund spielt wie »FIFA 12«.

8.8 von 10

FIFA 12

GRAFIK

Schicke Grafik, realistische Körperphysik, tolle Wettereffekte

9

SOUND

Original-Hymnen, grandioses Flair

9

STEUERUNG

Extrem präzise, sehr gut kontrollierbar

9

Schnelles, forderndes und herrlich griffiges Gameplay. Dazu top Online-Modi und grandiose Zweikämpfe. Weltmeisterlich!

9.0 von 10



Die Verteidigung war in »FIFA« seit jeher das schwächste Glied. Zu oft rannten die Kicker einfach blind aufs Leder zu – diesmal jedoch nicht. Per A-Taste stellt man den Gegner, lässt man los, geht's in den Angriff.



Fifa 12: und außerdem?

■ Einer-gegen-einen, Vier-gegen-vier und sogar Elf-gegen-elf-Matches via Xbox Live oder System Link
 ■ »Be a Pro«- und »Be a Goalkeeper«-Funktion: Kämpf dich als Kicker oder Torwart von der Regional- in die Bundesliga
 ■ 31 lizenzierte Ligen aus 24 Ländern: Premiere League, Ligue 1 Frankreichs, Bundesliga, italienische Serie A und viele mehr
 ■ 45 Erfolge, Punkte gibt's beispielsweise für extrem schnelle Schützen, die innerhalb der ersten fünf Minuten treffen; aber auch Kunstschnüsse wie Fallrückzieher füllen die Gamerscore-Anzeige schnell auf
 ■ Demo auf Xbox Live verfügbar

PES 2012: und außerdem?

■ Einer-gegen-einen bis Vier-gegen-vier-Matches via Xbox Live oder System Link
 ■ Meister-Liga via Xbox Live – ist im Grunde das Pendant zum Manager-Modus in »FIFA«: Hier zählen Sponsorenakquise, Umgang mit der Presse, Talentsuche sowie Geschick auf dem Transfermarkt. Neu sind Teambesprechungen auf dem Platz, Meetings mit dem Vorstand sowie Pressekonferenzen
 ■ 36 Erfolge, vor allem für Champions: Überstehe die Gruppenphase der Champions League; gewinne die Champions League oder den südamerikanischen Copa Libertadores de América
 ■ Demo auf Xbox Live verfügbar



✖ Das neue »Challenge Training«

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Na das ist doch mal eine gelungene Überraschung: Konami bringt mit dem Herausforderungs-Trainingsmodus eine Spielvariante auf die Xbox 360, die Fans schon lange herbeisehnen. Die Idee dahinter: Du musst Herausforderungen bewältigen und lernst so die ganzen Feinheiten der »PES«-Steuerung kennen. Beispielsweise um Hütchen dribbeln, an einer Mauer aus Plastikmännchen vorbeischießen wie bei Standardsituationen oder ganz bewusst Ziele treffen, die vorgegeben sind. Eben all die Dinge, die auch ein echter Fußballer trainiert. Einige besonders fiese Herausforderungen sind die Schusstests, bei denen du innerhalb einer bestimmten Zeit so und so viele Tore per Flugkopfball, Volley oder Schlenzer machen musst. Eine klasse Idee, schließlich sind insbesondere in »PES« die Standards recht knifflig. Vor allem Freistöße und Ecken wollen präzise und gut getimt sein.

✖ Online vor, noch ein Tor – FIFA vs. PES

DIE ONLINE-MODI IM TEST-CHECK

Xbox Live boomt, Koop ist der Hit und Fußball spielt man eh am besten zu zweit. 360-Live macht den Check: Wer hat die spannendsten Online-Modi?



DER SAISON-MODUS: MANN GEGEN MANN

Brandneu für zwei Spieler in »FIFA 12«: Jeder Sieg bringt drei Punkte, jedes Unentschieden einen. Du fängst in der Spielklasse zehn an, für zwölf Punkte darfst du in Klasse neun aufsteigen und so weiter. Wer nach zehn Tagen die meisten Punkte hat, gewinnt. Kurzweiliger Spaß!



JEDER PUNKT ZÄHLT

Dritte große Mehrspieler-Neuerung in »FIFA 12« ist ein Erfahrungspunktesystem, welches – egal ob Freundschaftsspiel oder Pokalfinale – Punkte verteilt, die deine Xbox-Live-Freunde einsehen können. Auch werden Facebook-ähnlich Events wie verzeigte Elfmeter oder Tore in der 90. Minute eingeblendet. Macht Laune.



MATCHMAKING

Ebenfalls ganz neu in »FIFA 12«: ein Matchmaking-System basierend auf Spielklasse, Fähigkeitenlevel, Ort, Steuerungsvariante und – besonders spannend – Abbruchquote. Wer also keine Lust auf Match-Abbrecher hat, kann die gleich rausfiltern lassen. Super Idee!



MYPES

Auch »PES 2012« ist im Facebook-Zeitalter angekommen und verknüpft das Spiel mit dem eigenen Account, wodurch sich Matches organisieren, Clans bilden, Tore und Ergebnisse mitteilen lassen. Aktive Nutzer sollen so belohnt werden – testbar war der Modus bis Redaktionsschluss leider noch nicht.

kurz&knapp

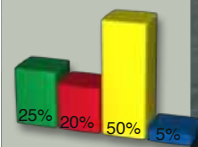
Hersteller |
Codemasters
Entwickler |
Codemasters
Birmingham
Preis | ab 55 Euro
Genre |
Rennsimulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Voll lizenzierte
Simulation der
FIA Formel 1,
Saison 2011.

das ist drin

- Gas geben
- Bremsen
- Üben
- Fahrer basteln



Erhältlich | 23. September 2011

Und außerdem?

■ Online-Rennen für 16 Spieler via Xbox Live und System Link; die übrigen 8 Piloten des Fahrerfelds werden durch die KI aufgefüllt ■ 38 Erfolge, etwa »Serientäter« für neun Grand-Prix-Siege in Folge ■ Volle Lenkrod-Unterstützung ■ Download-Inhalte wird's geben ■ Schicker Tag-Nacht-Wechsel beim Großen Preis von Abu Dhabi ■ Fahrerlager, Boxengasse und Parc Fermé im Vergleich zum Vorjahr optisch überarbeitet ■ Keine Sondereditionen, kein stereoskopisches 3D, kein Kinect

Das Spiel in Zahlen

12 Teams, 24 Fahrer, 19 Strecken, 7 Gänge, 800 PS, mehr als 350 Stundenkilometer, 7 Fahrhilfen, 7 Prototypen-Modifikationen, 21 Helmvorlagen; 16 Spieler online, 2 via Splitscreen; 4 Reifenmischungen, 5 Kameraeinstellungen: Cockpit, kurze und nahe Verfolgerperspektive, TV-Kamera, Nummernschild-Kamera; rund 30 Bilder pro Sekunde, KERS bringt für 6,67 Sekunden 80 PS extra

F1 2011

Übung macht den Vettel!

Man muss schon ein bisschen verrückt sein, um mit 200 Sachen in eine Kurve zu rasen. Für die Formel-1-Profis Mark Webber, Fernando Alonso und Weltmeister Sebastian Vettel ist dieser tollkühne Wagemut allerdings Alltag. Wer im Fernsehen die Königsklasse des Rennsports mitverfolgt, kann diesen Geschwindigkeitsrausch nur erahnen. Da kommen die Vollgas-Akrobaten von Codemasters mit ihrer Rennsimulation »F1 2011« gerade recht. Mit voller FIA-Lizenz im Kofferraum fährt der britische Rennspiel-Spezialist den Tempokick direkt in dein Wohnzimmer. Konkret heißt das: zwölf Teams, 24 Fahrer und Boliden mit raketenstarken 800 PS unter der Carbonhaube. Und ja, das Teil zieht trotz kleiner Schwächen richtig durch...

Kenner der Vorjahresausgabe finden sich in den übersichtlichen Menüs sofort zurecht, alle anderen sind innerhalb weniger Minuten ebenfalls im Bilde. Zentraler Motivationsantrieb ist wieder der umfangreiche Karriere-Modus, in welchem erstmals auch zwei Freunde via Splitscreen oder PSN fürs gleiche Team Punkte einfahren können. Nachdem du kurz deinen Fahrer benannt, das Helmdesign festgelegt und dich für Red Bull Racing, McLaren oder eines der zehn anderen Teams entschieden hast, findest du dich im eigenen Team-Wagen wieder. Von hier aus steuerst du übersichtlich deine Rennwochenenden, studierst aktuelle Statistiken und dergleichen mehr.

Schick: Je nach Team verändern sich Farbe und Design des Raums. Aber auch sonst beweist Codemasters viel Liebe zum Detail. Stets gut leserliche Werbebanner zieren Fahrer und Fahrzeug. Die detailgetreuen Cockpits sowie die akkuraten 3D-Modelle von Nürburgring, Monza und den übrigen 17 Strecken sehen den Originalen in der Regel zum Verwechseln ähnlich.

Während Profis bei so viel Realismus schnell ins Schwärmen kommen, sind Einsteiger anfangs eher überfordert. Egal ob optimales Tuning von Chassis und Getriebe, die richtige Reifenmischung oder der harte Positionskampf in den Rennen – wer in »F1 2011« was reißen will, muss dranbleiben. Die aerodynamischen Konstruktionswunder bei über 300 Stundenkilometern ruhig halten und auch ohne Ideallinie im richtigen Moment auf die Bremse drücken, das verlangt viele Stunden Übung. Nur eine Sekunde unaufmerksam, schon strandet deine Karre im Kiesbett – die oberen Podestplätze verabschieden sich damit in aller Regel. Nicht zuletzt will die richtige Verwendung von den Temposchüben KERS und DRS gelernt sein, die dieses Jahr erstmals auch im Spiel Einzug finden. Während KERS für 6,67 Sekunden einen Leistungszuwachs von 80 PS erlaubt, gibt's mit DRS in bestimmten Situationen bis zu 15 km/h dazu. Bei korrektem Einsatz können die beiden Zusätze siegentscheidend sein – doch den richtigen Moment zu erwischen, verlangt viele Runden Einarbeitung.

Vettel oder Seppi?

+ Volle FIA-Lizenz mit aktuellem Regelwerk, sinnvolle Verbesserungen im Vergleich zum Vorgängerspiel, gute Eindeutschung, stabiler Mehrspieler-Modus, spaßiger Splitscreen-Modus ohne Balken, einsteigerfreundliche Fahrhilfen, Steuerung frei konfigurierbar, umfangreiche Karriere, hörbar verbesserter Boxenfunk, detailverliebte Grafik...

- ...allerdings bei nur 30 Bildern pro Sekunde, schwieriger Einstieg für Anfänger, KI-Gegner teilweise zu aggressiv, keine Youtube-Upload-Funktion für Wiederholungen, seltsame Entscheidungen der Rennleitung, VIP-Pass gängelt Gebrauchtkauf



Von Kennern der Vorgängerversion gewünscht, rollt diesmal bei schweren Unfällen der Mercedes-Benz AMG – das Safety Car – voraus.

1



✖ Ich bin ein Star

RENNSPIEL RAST AUF ROLLENSPIEL

Runde um Runde im Karriere-Modus absolvieren und aufs Podest klettern – das bringt nicht nur Ruhm und Ehre, sondern auch Erfahrungspunkte. Diese dienen anschließend als Motivationschub für Ingenieure, die wiederum helfen, den Boliden zu erbessern. Selbstredend, dass zum Beispiel ein besserer Motor und griffigere Bremsen den Weg aufs Siegereppchen erleichtern. Ferner beeinflusst die Presseresonanz dein Punktekonto. Wirst du mit deinen selbst abgegebenen Kommentaren groß auf Seite eins der Tageszeitung zitiert, gibst du einen saftigen Punktebonus. Kontraproduktiv dagegen, wenn sich dein Teamchef öffentlich über dich aufregt – etwa weil du mal wieder ständig Konkurrenten anrennpelst.



2



✖ Nachwuchsprofi

VOM AMATEUR ZUM WELTMEISTER

1 Schnell, schön, aber schwierig: »F1 2011« ist gerade für Einsteiger ein guter, aber äußerst harter Simulationsbrocken. Wie praktisch, dass unzählige Einstellungen einen einfacheren Start ermöglichen. Vor allem die praktische Bremshilfe unterstützt Grünschnäbel vorbildlich, elegant die Kurve zu kratzen.

2 Etwa eine Stunde und 40 Minuten, also volle 60 Runden, allein auf dem Nürburgring herumzukurieren, das mag manchem zu lang dauern. Ungeduldige begrüßen daher die Reduzierung auf 75, 50, 40, 30, 20 und 10 Prozent der Rundenanzahl. Wem das immer noch zu lang ist, der kann die Rundenzahl sogar auf drei oder gar nur eine herunterschrauben. Training und Qualifying? Lässt sich beides überspringen.

3 Aerodynamik, Bremsen, Balance, Aufhängung, Getriebe, Motor und Spurtreue: An diesen sieben Fahrzeugkategorien darf vor dem Rennen geschraubt werden. Zwar sind die Standard-Vorgaben generell brauchbar, durch Feintuning lassen sich aber noch einige Sekunden herauskitzeln. Hier gilt: ausprobieren und Erfahrung sammeln.

3



Zudem macht die aggressive, immer wieder mal rempelnde Gegner-KI ordentlich Druck. Selbst auf dem einfachsten der vier Schwierigkeitsgrade bestrafen die Kontrahenten deine Fahrfehler sofort mit Überholmanövern. Klar, wer möchte, kann via Back-Taste die Rückspulfunktion nutzen und die Zeit bis zu vier Mal um etwa zehn Sekunden zurückdrehen. Insgesamt jedoch fällt die Differenzierung vor allem der unteren Schwierigkeitsgrade zu sachte aus. Zweite Hürde für Einsteiger: Die zuweilen seltsame Strafen-Vergabe durch die Rennleitung. Wie schon in der Preview-Fassung – wenn auch in sehr viel geringerem Ausmaß – kann es vorkommen, dass die Rennleitung nicht den KI-Rempler für sein ruppiges Verhalten verknackt, sondern eben den dadurch geschädigten Spieler. Das ärgert gewaltig. Umso mehr werden es Einsteiger begrüßen, dass sich Verwarnungen aller Art, aber eben auch sämtliche Fahrhilfen, nach Belieben ab- oder zuschalten lassen.

Schade dagegen, dass die Entwickler in diesem Jahr erneut auf einen echten Einführungsmodus verzichten. Wer sich vernünftiger warmspielen möchte, sollte dies daher am besten innerhalb der Zeitrennen oder des Grand-Prix-Modus tun. Bei letztgenannter Spielvariante schlüpfst du direkt in den Overall von

Schumacher, Massa und Co. und stellst dir die Rennen nach Lust und Laune zusammen. Die Wahl von Rundenzahl, Wetterverhältnissen sowie langem oder kurzem Rennwochenende erlaubt sodann ein gemütliches Probefahren und das Ausloten des optimalen Set-ups.

Grafisch macht »F1 2011« dank der aus »Dirt 3« bekannten »EGO«-Engine viel, aber nicht alles richtig. Die Strecken sind liebevoll ausgearbeitet, die Fahrzeuge hübsch modelliert, die Crashes nicht nur in den Wiederholungen eine Augenweide. Lediglich bei Rennen auf dem geteilten Bildschirm muss man ab und zu Ruckler in Kauf nehmen. Dass das hier weiterhin mit »nur« 30 Bildern pro Sekunde läuft, wird zwar »Forza 4«-Enthusiasten sauer aufstoßen, ist jedoch kein wirklicher Beinbruch, denn in seiner Gesamtheit sieht »F1 2011« weiterhin verfläxt gut aus und fährt seinem letztjährigen Kollegen definitiv davon. Selbiges gilt für die Online-Rennen, wo Codemasters die Teilnehmerzahl von 12 auf 16 aufstockt und mit einem stabilen Netzcode punktet. Damit bleibt's eine klare Kaufempfehlung für alle F1-Fans – den vielen Verbesserungen sei Dank sogar für Besitzer der 2010-Version.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Fährt sich wie eine Eins und bietet endlich das, was bei Rennspielen Standard sein sollte: ein Splitscreen-Modus. Nur ein Punkt macht mir Sorgen: Wird Codemasters die User wie bei »Dirt 3« bald wieder bei den Download-Inhalten melken? Ich gebe 8,5

F1 2011

GRAFIK

Detailverliebt, schicker Regen, aber manchmal mit Rucklern

8

SOUND

Gute Eindeutschung, etwas flache Motoren

8

STEUERUNG

Voll belegt, aber frei konfigurierbar

9

Mit Highspeed aufs Siegereppchen: Zweifelloso die beste F1-Simulation für Xbox 360. Hiermit würde auch Vettel trainieren!

8.6 von 10



Erhältlich | 1. September 2011



Lachgas oder Abgas?

- +** Ansehnliche und pfeilschnelle Grafik, sehr abwechslungsreiche und motivierende Mehrspieler-Modi, gutes Fahrgefühl, fetziger Soundtrack, Shiften muss man erlebt haben
- Häufiger Zeilenversatz, Synchronstimmen und Story wirken zuweilen halbgar, Gebraucht-käufer müssen den »Uplay Passport« nachkaufen

DRIVER SAN FRANCISCO

Shift it, Baby!

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Reflections **Preis** | 60 Euro **Genre** | Rennspiel
Spieler | 1 - 6 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Kurzweiliger Arcade-Racer rund um eine völlig durchgeknallte, aber doch geniale Idee.

John Tanner ist Polizist und ehemaliger Rennfahrer. Seit einem verheerenden Unfall liegt er im Koma. Die gesamte restliche Geschichte dieses Arcade-Rennspiels findet im Koma-Traum des Cops statt und soll erklären, warum der gute Mann plötzlich übernatürliche Kräfte nutzen kann, um wortwörtlich in die Haut anderer Autofahrer zu schlüpfen. So hanebüchen die Geschichte auch ist, so viel Abwechslung bringt das sogenannte »Shiften« – also das Wechseln zwischen verschiedenen Autos – ins ohnehin recht rasante Spielgeschehen. Wo sonst kann man einfach per Knopfdruck ein beliebiges Fahrzeug aus dem Gegenverkehr »übernehmen«, um eine Massenkarambolage zu verursachen, die dann den Gejagten im Handumdrehen effektiv ausbremst.

Die Missionen der Kampagne variieren zwischen fordernden Straßenrennen, schweißtreibenden Verfolgungsjagden, spektakulären Stunts und vielen weiteren, Herzklopfen verursachenden Herausforderungen. Die 130 fahrbaren Untersätze reichen von europäischen Sportwagen über amerikanische Straßenkreuzer bis hin zu Lastern und Linienbussen und steuern sich allesamt sehr unterschiedlich – aber immer eingängig und direkt – durch das auf Spaß getrimmte, 330

Kilometer umfassende Straßennetz von San Francisco und Umgebung. Prima: Fans der Westküsten-Metropole finden sich sofort zurecht und werden einige Sehenswürdigkeiten, etwa die Golden Gate Bridge oder die Lombard Street, wiedererkennen.

Optisch präsentiert sich das neue »Driver« hübsch, wenngleich nicht ganz so detailreich wie etwa ein »GTA IV«. Dafür ist die Bildwiederholrate selbst im Splitscreen-Modus an einer Konsole butterweich. Erkauft wird dieser Luxus allerdings durch häufig auftretenden Zeilenversatz. Ebenfalls störend, aber verschmerzbar: die zuweilen schwachbrüstigen Motoren-sounds. Am zwischen Rock und Funk angesiedelten Soundtrack gibt's dagegen ebenso wenig zu meckern wie an den zahlreichen Mehrspieler-Modi. TÜV-Plakette: Für Arcade-Raser rundum empfehlenswert!

Markus Würstle

Wertung

Der Plot mag hanebüchen sein, dafür ist das Gameplay umso vielseitiger. Adrenalin-Junkies nehmen Platz!

8.2 von 10

NHL 12

Der ultimative Kufen-Kracher?

kurz & knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Canada **Preis** | ab 65 Euro **Genre** | Sportspiel
Spieler | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 8. September 2011

Face off für »NHL 12«! EA Sports läutet die neue Eishockey-Saison ein und sorgt auch in diesem Jahr für schlaflose Nächte bei allen Puck-Liebhabern. Große Änderungen im Gegensatz zum Vorgängerspiel sucht man allerdings vergeblich. Getreu dem Motto »Never change a winning team« legen die kanadischen Entwickler ihr Hauptaugenmerk vielmehr aufs Tuning kleiner Details. Vor allem die verbesserte »Full-Contact«-Physik-Engine mit krachigen Monsterchecks, fliegenden Helmen, splitternden Scheiben und prügelnden Goalies macht »NHL 12« zum Muss für alle Kufen-Cracks.

Im neu eingeführten »Be-A-Legend«-Modus schlüpft man dagegen in die Rolle von Wayne Gretzky, Mario Lemieux und anderen Hockey-Legenden und erlebt deren Karriere nach. Die überraschendste Neuerung: Outdoor-Hockey im Schneetreiben! Diese »Winter Classic« genannte Veranstaltung wurde grafisch toll umgesetzt und vertreibt den langjährigen Hallen-Mief im Nullkommanix von jeder Konsole. Alles in allem ein hervorragendes Eishockey-Erlebnis mit feinen Neuerungen, die jede Menge Action versprechen.

Daniel Riedmüller



Wertung

Mehr Spaß auf dem gefrorenen Nass durch viele detailverliebte Neuerungen.

8.7 von 10

TROPICO 4

In einer echten Demokratie herrschen doch immer nur die Starken.

kurz & knapp

Hersteller | Kalypso **Entwickler** | Haemimont Games **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Aufbau-Strategie **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 15. Sept. 2011

Demokratien sind dazu geschaffen, Kröten zu schlucken. Das sagte einst Benito Mussolini – und konnte damit nur El Presidente und sein paradiesisches Eiland Tropicco meinen. Auch im vierten Teil der Aufbau-spielreihe rund um die karibische Bananenrepublik geht es wieder darum, das Volk zu unterdrück...äh, glücklich zu machen, Reichtümer anzuhäufen und die kommenden Wahlen zu überstehen. Zur Freude der Leute baut man aus der Iso-Perspektive mit karibischen Radioklänge im Ohr neue Einkaufszentren, schicke Wohnhäuser und einen Wasserpark – hintenrum lässt man unliebsame Wahlkandidaten von zwielichtigen Genossen unschädlich machen und zwackt sich einen Teil der Staatseinnahmen für sein eigenes Schweizer Bankkonto ab. Dank angenehmer Steuerung und übersichtlicher Menüs gibt »Tropico 4« dem Spieler deutlich mehr Einsicht in die Mikro-Management-Abläufe als sein Vorgänger, arbeitet wieder mit jeder Menge schwarzem Humor und bietet Insel-Feeling für Stunden, Tage und Wochen – auch wenn die Grafik etwas unspektakulär wirkt und gelegentliche Ruckler den genüsslichen Zug an der virtuellen Havanna trüben.

Sabine Vogel



Wertung

Amigo, du willst auf diese Insel. Und wenn nicht: Geh trotzdem. Die haben Rum!

8.3 von 10

DAS SPIEL DANACH

Das Nachspiel wird immer vernachlässigt. Nur nicht von Videospiel-Herstellern. Denn die legen großen Wert darauf, dass die Spielerschaft möglichst lang an ihrem Produkt hängen bleibt. Dazu ist ihnen fast jedes Mittel recht: kostenlose und kostenpflichtige Download-Inhalte, Community-Plattformen, Social Gaming, Wettbewerbe und Belohnungen für diejenigen, die sich länger an ein Game binden. Klare Sache: Gerade mit kostenpflichtigen Download-Inhalten, sogenannten DLCs, lässt sich schnell gutes Geld machen. Dass dabei nicht jeder Hersteller fair bleibt und gerne nur ins Finanzbuch schaut statt auf die Wünsche der Spieler, ist heutzutage leider trauriger Alltag.



Ein durchschnittliches Vollpreisspiel für PC oder Konsole beschäftigt den Spieler rund acht bis zehn Stunden – zum Preis von knapp 50 bis 70 Euro. Ein teures Vergnügen, wenn man bedenkt, was man dafür wirklich geboten bekommt: in aller Regel eine Einzelspieler-Kampagne und – sofern Multiplayer-tauglich – ein paar Modi für Online-Mehrspieler. Bonusmissionen, Extra-Gegenstände, Belohnungen – gibt's nicht. Beziehungsweise: gibt's schon, aber in der Regel meist nur noch gegen Bares. Was vor 15 oder 20 Jahren noch zum kostenlosen Service für Videospieler dazugehörte, lassen sich viele Hersteller mittlerweile teuer bezahlen. Sie bitten den Spieler nach dem Kauf ihres Spiels noch mal zur Kasse, um das kurze Vergnügen zu erweitern. Sie versuchen, Gamer mit Zusatzmissionen, neuen Spielfiguren, Ausrüstungsgegenständen, Waffen, Karten, Automodellen und vielem mehr an ihr Produkt zu binden. Nicht selten erscheinen solche Bonus-Inhalte im monatlichen oder gar wöchentlichen Takt und schlagen mit Preisen zwischen drei und fünfzehn Euro zu Buche. Besonders frech: Boni, die unmittelbar zum Verkaufsstart eines Spiels erhältlich sind und somit

gut und gerne noch Platz auf der Disk hätten finden können, wie im Falle der Rennsimulation »Dirt 3«. Der Verkaufspreis zu Release: 60 Euro. Besonders auffällig: Bereits in der speziellen Vorab-Testversion, die nur auf Entwicklerkonsolen läuft, ließen sich Dutzende spezielle Zusatzinhalte freischalten. Ein eindeutiges Anzeichen dafür, dass zum Verkaufsstart bereits zahlreiche DLCs fertiggestellt waren, aber eben nicht auf den Datenträger gebannt wurden. Aber warum sollte man dem ehrlichen Kunden, der

einen dicken Batzen Geld für ein Spiel bezahlt, nicht noch ein paar Extra-Münzen aus der Tasche kitzeln? Zu den 60 Euro Vollpreis für das Hauptspiel »Dirt 3« gesellen sich daher mittlerweile 18 Download-Inhalte in Form von Hupenpaketen für einen Euro über diverse Wagenmodelle für zwei Euro bis hin zu Streckenpaketen für zehn Euro. Wert aller DLCs zusammen: nochmals 60 Euro. Die komplette »Dirt3«-Erfahrung kostet den Spieler also nicht 60, sondern satte 120 Euro. Ein wahres Draufzahlgeschäft!



STIMMEN DER COMMUNITY
Kleidest du deinen
Avatar gegen Bares ein?

CRYDAY
Ich kauf mir vielleicht mal was, wenn ich
Microsoft-Punkte übrig habe. Ansonsten gebe
ich meine Points für sinnvollere Sachen aus,
etwa Spielerbilder, Themen oder Sonstiges.

MATTCHE77
Eine spontane Antwort: Nein. Ich finde
die Preise für Klamotten und Accessoires
zu hoch. Die Punkte kann man
besser investieren.

DLC-PARADE

Gut oder böse? Fluch oder Segen? Beim Thema Download-Inhalte scheiden sich die Geister. Viele schwarze Schafe machen die Herde mit der einst weißen Weste unsicher. Wofür lohnt sich die Investition? Was ist reiner Geldrauswurf? Und was schon dreiste Abzocke?

ZU VIEL GEZAHLT?

Soll man sich freuen oder lieber fluchen? Das haben sich anno 2008 wohl auch viele Spieler gefragt, als Microsoft für »Halo 3« ein kostenloses Kartenpaket mit insgesamt drei Mehrspieler-Karten veröffentlichte. Grund zur Freude? Klar, zumindest für alle, die bis dahin noch nicht zugeschlagen hatten. Denn eben jenes Kartenpaket kostete ungeduldige Fans, die's direkt ausprobieren wollten, bis dahin 800 Microsoft-Punkte – stolze zehn Euro. Das tut weh.



LANGE BESCHÄFTIGT

Früher war alles besser – zumindest im Bereich der Zusatzinhalte. Denn bevor das Internet weit verbreitet war, wurden Add-ons noch auf Disk gepresst und mussten entsprechend umfangreich sein, um Käufer zu finden. Bestes Beispiel: das PC-Rollenspiel »Baldur's Gate 2«. Wer die knapp 100 Stunden ins Hauptspiel investiert hatte, kaufte sich die Erweiterung »Schatten von Amn« auf vier CDs und war noch mal rund 40 Stunden beschäftigt. Es folgte der »Thron des Bhaal« mit den gleichen Spezifikationen. Ein echtes Mammut-Game, bei dem definitiv jeder Cent – beziehungsweise Pfennig – gut investiert war.



GUT GESCHNÜFFELT, DETECTIVE!

Eine clevere – und gar nicht mal unattraktive – Möglichkeit, den Spieler an ein Game zu binden, liefert Rockstar mit dem sogenannten Rockstar Pass. Erstmals eingeführt bei »L.A. Noire«, berechtigt der Pass zum kostenlosen Download aller bis dato erschienenen Zusatzepisoden des Krimi-Abenteuers. Der Anschaffungspreis des Passes liegt mit 800 Microsoft-Punkten – also etwa zehn Euro – beinahe 50 Prozent unter dem Gesamtpreis aller Zusatzinhalte, würde man sie sich separat herunterladen. Im Rockstar-Pass enthalten sind insgesamt sieben Boni:

vier neue
Kriminalfälle,
zwei Detektiv-
Anzüge und
eine neue
Sammel-Heraus-
forderung. Ein
lohnenswertes
Schnäppchen!



GEGENWERT

Auch beim Action-Hit »GTA 4« backt Hersteller Rockstar keine kleinen DLC-Brötchen. Die beiden Zusatzinhalte »The Ballad of Gay Tony« und »The Lost and Damned« zählen zwar zu den teuersten, aber auch zu den umfangreichsten Download-Episoden im Marktplatz: jeweils 20 Euro für rund zwölf bis 15 Stunden Spielzeit. Rekord! Das Angebot kam damals so gut an, dass die Download-Episoden später gemeinsam als »Episodes from Liberty City« auf Disk gepresst und verkauft wurden – und noch immer werden.



DANK DER COMMUNITY

Nicht immer ist es unbedingt dem Hersteller zu verdanken, wenn ein Spiel auch nach seiner Blütezeit bei den Spielern noch hoch im Kurs steht. Zum Beispiel »Half-Life« für PC, das allein wegen der kostenlosen Community-Mod »Counter-Strike« reißenden Absatz findet. Seit 1999 basteln Fans an neuen Karten und Verbesserungen. Daraus entstehen echte Perlen wie die Unterwasser-Map »AWP Waterworld« und eine Map in kompletter Zeichentrick-Optik: »GG Simpsons Street« – natürlich völlig kostenlos. Auf Konsole ist so viel Fan-Einsatz meist nicht zu finden, beziehungsweise wird er vom Hersteller erst gar nicht unterstützt – leider. Einzige nennenswerte Ausnahme: die fleißige Community von Sonys Playstation-3-Exklusivling »Little Big Planet 2«.



GAMER IN RAGE

Schon vor der eigentlichen Veröffentlichung des Offene-Welt-Apokalypse-Shooters »Rage« ließ Entwickler Tim Willits von id Software verlauten: »Der erste DLC wird schon bald nach Verkaufsstart erscheinen. Das Grundgerüst dafür steht bereits.« Offensichtlich hatte sich Willits daraufhin begeisterte Reaktionen der Spielerschaft erhofft. Doch egal, wohin man schaut, herrscht Empörung darüber: Wenn der Download-Inhalt jetzt schon so gut wie fertig ist, warum ihn dann nicht noch mit auf die Disk pressen? Warum schon am Zusatzmaterial arbeiten, wo das Hauptspiel doch noch gar nicht ganz fertig ist? Einige kündigen gar an, bei dieser Abzocke lieber auf eine Game-of-the-Year-Edition zu warten. Ob sie solcherlei Drohungen wirklich wahr machen? Das zeigen erst die Verkaufszahlen ab dem 7. Oktober.



MICHAEL BORCK

Kaufe mir manchmal das, was zu den Spielen passt, die ich am besten finde. Habe mir vor ein paar Tagen das »Deus Ex«-T-Shirt und die Adam-Jensen-Sonnenbrille gekauft.

CHRIS WERIAN

Noch nie was gekauft auf dem Avatar-Marktplatz. Außer einer Hose, weil ich 80 Punkte übrig hatte...

MAXI JACOBASCH

Habe mir mal ein paar Sachen von Adidas gekauft, weil mir langweilig war und die geil waren!



DAS GESCHÄFT MIT DEM VERGNÜGEN

Zugegeben: Mit dieser Masche steht »Dirt 3« zwar nicht alleine da, nimmt aber dennoch eine Sonderstellung ein. Andere Hersteller, etwa Activision, wissen zwar auch, wie sie an das Liebste ihrer Kunden kommen – deren Geld –, verpacken das Ganze aber zumindest halbwegs nützlich. Bisher sind zum Ego-Shooter-Hit »Call of Duty: Black Ops« vier zusätzliche Kartenpakete erschienen, zuletzt »Rezurrection« am 23. August. Auch wenn sich über den verdammt deftigen Preis von 1.200 Microsoft-Punkten pro Kartenpaket – umgerechnet rund 15 Euro – wahrlich streiten lässt, kann man den Maps ihre Qualität nicht absprechen. Zumindest steckt weitaus mehr dahinter als hinter einer irrwitzigen Hupe für einen Euro. Dann doch lieber Kaugummi vom Automaten...

Immer wieder sorgen auch solche Zusatzinhalte für Aufruhr, die eigentlich bereits auf der gekauften Disk vorhanden sind, ominöserweise aber trotzdem mit Barem freigeschaltet werden müssen. Prominentes Beispiel und ein regelrechter Eklat: »Bioshock 2« mit seinem »Sinclair Solutions Test Pack«. Kostenpunkt:

mit auf den Datenträger packt; leider ein Ausnahmefall, obwohl doch ein schöner Anreiz für den Gamer, sich auch fleißig mit einem Spiel auseinanderzusetzen. Das allein genügt vielen Firmen allerdings nicht mehr – oder sie setzen mit Erfolg auf die Faulheit der Spielerschaft. Durchschnittlich 240 Microsoft-Punkte, also etwa drei Euro, kostet ein »normales« Outfit für den eigenen Avatar im »Avatar Marketplace« der Xbox 360. Etwa das Dämonen-Ninja-Kostüm, die Shorts vom FC Liverpool oder der Fliegeranzug. Noch teurer wird's bei besonders begehrten Objekten, wie dem Robocop-Suit für umgerechnet 3,84 Euro und dem Adam-Jensen-Mantel für umgerechnet 4,80 Euro. Trotzdem: Die Leute schlagen zu. Die einen nur, wenn sie ohnehin ein paar Microsoft-Punkte übrig haben, die anderen ganz gezielt zu Games, die ihnen besonders gut gefallen. Die



Merchandise-Maschine brummt – ein Motorschaden ist nicht absehbar.

ES GEHT AUCH ANDERS

Aber es gibt auch Ausnahmen von der Regel: Download-Inhalte, die ihr Geld wirklich wert sind und mit denen man länger beschäftigt ist als mit einer neuen Autolackierung. Hier stechen vor allem Rollenspiele wie die »Fallout«-Reihe positiv hervor.

Für das zuletzt erschienene »Fallout: New Vegas«, Verkaufspreis zu Release 50 Euro, sind bis heute vier komplette Zusatzpakete erschienen: »Old World Blues«, »Honest Hearts«, »Dead Money« und – ganz frisch – »Lonesome Road«; jeweils zum Preis von zehn Euro, jeweils mit rund fünf bis sechs Stunden zusätzlicher Spielzeit. Das ist ordentlich, wenn man bedenkt, dass man allein mit dem Hauptspiel schon knapp 30 Stunden beschäftigt ist. Noch spielerfreundlicher macht's allerdings der PC-Ego-Shooter »Team Fortress 2« von 2007: Hierzu stellt Entwickler Valve immer wieder gigantische Zusatzpakete zur Verfügung – völlig kostenlos wohlgemerkt! Meist handelt es sich dabei um Ausrüstung, Waffen und neue Klamotten, etwa Hüte. Aber auch um neue Karten, Balancing- und Grafikverbesserungen und weitere Spielmodi. Ja, seit einiger Zeit ist sogar das komplette Spiel völlig kostenlos über die Online-Plattform Steam erhältlich. Die Fans danken es dem Hersteller – und entwickeln fleißig eigene Karten wie »Crossunder« und »Broma«. Das macht »Team Fortress 2« zu einem der bis heute meistgespielten und beliebtesten Multiplayer-Ego-Shooter am PC – trotz seines mittlerweile betagten Äußeren. Da sollte man eigentlich meinen, andere Hersteller würden von diesem Erfolg inspiriert und tun es Valve gleich. Leider ist das genaue Gegenteil der Fall. Immer mehr Publisher füttern die DLC-Krake bis zum Erbrechen und denken sich immer neue Schandtaten unter dem Deckmäntelchen des Kundendienstes aus. Wie weit das noch gehen wird, ist nicht absehbar. Aber vielleicht erlangt die Spieleindustrie wirklich irgendwann den traurigen Status, den einst THQ mit einem Geschäftsmodell ankündigte, das nach dem Fehlstart von »MX vs. ATV Alive« aktuell Gott sei Dank wieder verworfen wurde. Die Idee damals: Spiele auf Disk sollten günstiger angeboten werden, dann aber nur noch aus einem Grundgerüst bestehen, zu dem wichtige Zusatzfunktionen erst hinzugekauft werden müssen. Welch düstere Zukunft...

Sabine Vogel



knapp vier Euro. Die Download-Datei selbst: nur wenige Kilobyte groß, da sie lediglich schon auf der Disk enthaltenen Content aktiviert.

SAMMELWAHN

Seit einiger Zeit entdecken die Hersteller noch eine weitere Einnahmequelle: Avatare. Die possierlichen virtuellen Abbilder des Spielers sollen individuell aussehen und die Interessen ihres Alter Egos widerspiegeln. Und wie ginge das besser als mit den passenden Accessoires und Klamotten? Einige davon lassen sich durch einfaches Zocken verdienen, sofern ein Hersteller so großzügig ist und welche als Bonus



MARCEL GÖHZOLD

Mein Avatar trägt nur die kostenlose Standard-Ware. Gebe doch für virtuelle Klamotten kein Geld aus... auch wenn das eine oder andere Teil ganz cool ist.

MRBLAKKI

Nee, ich kaufe so was nicht. Da braucht von mir aus auch nichts mehr kommen, werde das nie nutzen.

SASCHAASH

Ich finde es viel besser und cooler, wenn ich im Spiel Klamotten für meinen Avatar freischalte und dann anziehen kann. Kostet nichts und sieht auch gut aus. Davon würde ich mir mehr wünschen.

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
➔ Meckerecke, Szene-News	Neues aus der Consoles Sports League	Call of Duty Black Ops Rezurrection	Toy Soldiers: Cold War, Crazy Machines Elements, Hole in the Wall, Street Fighter III: Third Strike Online Edition	Aktion Lesertest: Dungeon Siege 3	So punktet es sich richtig

✕ Black Ops Frauen-Ligen

MÄDELS AN DIE FRONT!

Die CSL hat sich hinsichtlich der baldigen Veröffentlichung von »Call of Duty: Modern Warfare 3« dazu entschieden, ihre gut besuchten »Black Ops«-Ligen auszubauen und ein paar neue hinzuzufügen. So wurden nun beispielsweise reine Frauen-Ladders eröffnet. Zur Auswahl stehen »Suchen und Zerstören« in Zweierteams oder »1 on 1« auf der Karte Nuketown. Die CSL hofft auf viele ehrgeizige Zockerinnen, die sich gerne untereinander messen. Die restlichen Ligen wurden um »2 on 2 Random Gen«-Ladders und »3 on 3 HC/Core Suchen und Zerstören«-Ladders erweitert.

»Die CSL hofft auf viele ehrgeizige Zockerinnen.«

»Random Gen« heißt in diesem Fall einfach nur, dass einer der drei Spielmodi »Capture the Flag«, »Sprengkommando« oder »Suchen und Zerstören« nach dem Zufallsprinzip ausgewählt wird. Dagegen weniger schön: Zwei »2 on 2«- sowie vier »4 on 4«-Ladders wurden aufgrund sehr geringer Spieler-Aktivität eingestellt. Ob sie jemand vermissen wird? Nach dem Start von »Modern Warfare 3« und »Battlefield 3« wahrscheinlich nicht.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

JEZ HAB ICH ABER EN KAFFEE AUF!

Neulich wurde ich mal wieder gefragt, was das Wortchen »Kropfzeug« in mein Text heißen soll. Und ich dachte mir nur so: »Mein lieber Kokoschinski! Das sind halt so Typen, die lieber umhüpfeln als um sie rumschlawenzeln wollen.« Und was macht der Rest der Kappesköpfe aus der Redaktion? Die machen nur große Glotzböppel und denken, ich tu sie betuppen. Da werde ich gleich krawuttig! Aber woher sollen sie auch besser wissen? Dat Pottige – genau wie alle anderen Dialekte – hasse ich höchstens noch inne Glubsche oder beim Grönemeyer, wenn man wieder den sein Currywurst-Song schallert. Und warum gibbet eigentlich keine Spiele mit Dialekt? Dabei wäre das doch töfft, wennste in »Call of Duty: Black Ops« bei der Berliner Mauer den Escheks mit ihre Berliner Schnüss hören könntes. Oder in nem Rollenspiel: wennste dir son Eumel bastelst, komplett mit de Plörren und de Puschen an de Kackstelzen und so ne Matte aufm Kopp. Fluppt alles – aber de Sprache? Da wird wieder geschlunzt. Das einzige Spiel, an das ich mich erinnern tu, is »Baldur's Gate« für'n PC. Da konntest du tatsächlich son Schmachtappen zimmern, der auf einmal anfing, auf Sächsisch zu bölen. Donnerlüttchen, was gab das en Gegibbe! Dat war wat, warte nie wieder ausse Birne krichs. Und dat, obwohl Entwickler Bioware dat ja gaa nich als Spökes gedacht hat. Ey, manchmal sind dat eem doch de Schitzken, die ein im Dassel bleim.

WAT EN SUMS!

Und was ist heute ambach? Nu kriechen die Leute bloß noch so wat zu der deutschen Synchronisation zu hören: Bor, was plemmkacki und asselig! Und wieso? Weil das Palaver einfach nix von dem typischen Charakter mehr hat. Das ist doch meschugge, wo das die Amis und die Inseläffkes au hinkriegen. Ne, kuckse mal das Gangster-Gedöns »GTA 4« von der Rockstar-Fabrik: Da hörsch mal de Texaner, die müffigen Quaterköpfe, und mal de Ischen von dem Ghetto mit ihre kodderigen Schnauze. Oder »Mafia 2«: Glaubst, da hörsch richtig raus, dat de Itaker son öligen Sizilien-Blubber schabbeln. Das doch beschmiert, dat die Deutschen da so geschruppt werden. Einzige Ausnahme: Point-and-Click-Abenteuerkes für den PC von den deutschen Studios. Die Schmalpöps ham noch en Gespür für so Zeug und dat et einfach zum Bebaumpen is, wenn son Hinkel plötzlich Berlinerisch quasselt und de Wasch-Mattka an den Brunnen Kölsch. Wo ist das Problem bei den anderen? Ham sie Bangebüx, dat die Schluffen dat nich schnallen? Verdorri, wofür ham sie denn Untertitel – oder das Google-Schisselameng? Ich finde, da konntest ruhig mal bissken mehr Traute beweisen. Und wenn allet nix hilft, dann schiebse dir halt son Babelfishken inne Kelle. Oder was meinst du, Möppes? Schreib mir mal deine Meinung an sabine@360-live.de. Aber, ey, nich mangern, ne? In Dialekt!

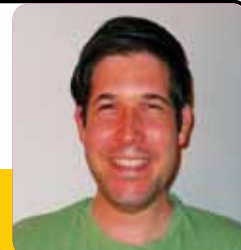


BIO

Name | Sabine Vogel
Schon gewusst? Sabine Vogel malocht seit 2009 für 360 Live und findet Dialekte total knorke!

Interview

UNTER VIER AUGEN MIT SNG Speedster



Name | David Strzelczyk Alter | 24
Beruf | Azubi Wohnort | Ebersberg
Webseite | www.sng-esports.pro.tc

360 Live: Was sagst du als »Forza 3«-E-Sport-Profi zum kommenden »Forza 4«?

David Strzelczyk: Die Grafik ist auf jeden Fall viel realistischer geworden, die Autos sehen klasse aus, die Streckendarstellung ist extrem flüssig und auch das Fahrverhalten der Vehikel hat sich im Gegensatz zu Teil Drei sehr verbessert. Hinzu kommt, dass die Hintergrundgrafik viel aufwendiger und detailreicher rüberkommt. Gleiches gilt für die Cockpitsicht. Was allerdings noch ein bisschen negativ auffällt, sind die langen Ladezeiten. Und die Kinect-Features: Die sind zwar für Gelegenheitsspieler ganz nett, für Profis dagegen nicht relevant.

360 Live: Welche Fahrzeuge hast du auf der Gamescom bereits ausprobiert?

DS: Ich bin den Subaru WRX und den Ferrari Italia gefahren. Besonders beim hecklastigen Ferrari hat man gemerkt, dass der dritte Teil der Serie viel arcadelastiger ist als der vierte. Bin mal gespannt, was die Fans dazu sagen. Ich jedenfalls finde das Mehr an Realismus großartig.

360 Live: Wie gehst du als E-Sportler normalerweise an so einen Titel heran?

DS: Also ich versuche erst einmal, die Karriere komplett durchzuspielen. Aber nicht um 1.000 Gamerpunkte zu bekommen, sondern um mich mit den Strecken vertraut zu machen und Zugriff auf alle Fahrzeuge zu erhalten. Danach habe ich dann auch einen guten Gesamteindruck. Einmal warmgespielt, fahre ich dann nur noch online. Wie viele Runden ich schon auf dem Nürburgring gedreht habe? Wahrscheinlich Hunderte, wenn nicht Tausende.

360 Live: Die beste Perspektive für angehende »Forza«-Cracks mit E-Sport-Ambitionen?

DS: Ganz klar die Third-Person-Perspektive, sprich die, bei der sich die Kamera ein Stückchen hinter dem Fahrzeug befindet. Hier ist das Fahrgefühl zwar nicht mehr so rasant, dafür hat man den perfekten Überblick über die Strecke und kann Überholmanöver anderer besser blocken. Die Sache mit der Perspektive habe ich mir übrigens damals von ein paar Champions bei den World Cyber Games National Finals abgeschaut. Weiterer Vorteil: Man ist weniger gestresst als in der Cockpit-Sicht, wo alles viel schneller aussieht, als es in Wirklichkeit ist.

360 Live: Was tust du, um aus deinem Hardware-Setup die beste Performance fürs Online-Spielen herauszukitzeln?

DS: Also zuhause spiele ich mit einer 32-Mbit-Leitung, aber auch weniger reicht aus. Wichtig ist in erster Linie, die Ports beim Router so zu konfigurieren, dass die Verbindung nicht durch andere Datenpakete gehemmt wird.

360 Live: Schon mal »Gran Turismo 5« gespielt?

DS: Nur mal kurz angetestet. Doch schon das Controller-Setup schreckte mich ab. Ich geb's offen zu: »Forza« hat mir schon ziemlich den Kopf verdreht. Ist einfach ein verdammt perfektes Spiel.



✖ Call of Duty: Black Ops - Rezurrection

SO SIEHT DER MANN IM MOND WIRKLICH AUS!

Die neueste Erweiterung zu »Black Ops« schreibt sich nicht umsonst mit Z wie Zombie. Fokussiert sie doch wie kein bisheriges Add-on eben jenen auf Koop-Gameplay geeichten Spielmodus rund um das Thema Untote. Für alle Nichtkenner: In diesem Koop-Modus müssen bis zu vier Spieler immer stärker werdende Hirnfresser-Wellen vernichten, sich dadurch Punkte verdienen und damit neue Waffen kaufen sowie neue Kartenbereiche öffnen. Die Herausforderung: Wenn man sich nicht taktisch abstimmt, wird es schnell unmöglich, der Gammelfleisch-Flut Einhalt zu gebieten. Hinterlistige Fallen, Sci-Fi-Knarren, abgedrehte Szenarien und übernatürliche Power-ups machen jede der neun bisherigen Zombie-Episoden zu einer einzigartigen Gruselpartie. Das »Rezurrection«-Pack umfasst insgesamt fünf solcher Karten: »Der Riese«, »Nacht der Untoten«, »Verrückt« und »Shi No Numa« wurden bereits als Teil der Prestige- und Hardened-Editionen von »Black Ops« veröffentlicht. Besitzer dieser Spezialeditionen dürfen sich freuen: Der Download von »Rezurrection« kostet sie keinen Cent – ein fairer Deal! Die fünfte, brandneue Karte »Moon« ist aber der eigentliche Höhepunkt von »Rezurrection« und schließt zugleich Treyarchs Zombie-Saga erzählerisch ab.

Wie der Name schon sagt, reist du hier oftmals via Teleporter

zwischen Mond und Erde hin und her, um vorwiegend auf der gigantischen und grafisch opulenten Basis des Erdtrabanten den Untoten noch mal zu zeigen, wie das mit dem Sterben funktioniert. Upgrades wie der Eselstritt, der das Tragen von gleich drei Waffentypen ermöglicht, sowie das Hacker-Tool, mit dem sich quasi alle teuren Gegenstände zu Wühltisch-Preisen ergattern lassen, sind auch bitter nötig, um dem bisher krassesten Zombiaufgebot entgegenzutreten. Außerhalb der Basis muss zudem ein Raumanzug angelegt werden – was die Mission zusätzlich erschwert. Und um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, sorgt eine neue Zombiegattung in voller Astronauten-Montur, die noch dazu zufällige Namen aus deiner Freundesliste trägt, nicht nur für den ein oder anderen Lacher, sondern ob ihrer tödlichen Teleportattacken auch für Angst und Schrecken. Die brandneue futuristische Wellenkanone im 50er-Jahre-Sci-Fi-Design könnte da schnell zu deinem liebsten Verbündeten werden, bringt sie doch gleich eine ganze Zombie-Clique dazu, sich wie Ballons aufzublähen und schließlich zu platzen. Diese Animation gibt's freilich nur in der Uncut-Version – wie immer gilt's deshalb auch beim Download dieser Zombie-Wundertüte, auf die übereinstimmende Regionsangabe zu achten.

✖ NEUES AUS DER CSL

DER DUKE: AUTOMATISCH VERNETZT

Natürlich wird »Duke Nukem Forever« auch in der CSL gespielt. Neu ist allerdings, der extrem praktische Auto-Challenger. Für »1 on 1«-Matches muss man somit nicht mehr stundenlang nach passenden und freundlichen Gegnern suchen, die auch noch zum geplanten Termin Zeit haben. Einfach im CSL-Command-Center unter dem Bereich Zeitplaner auf Auto-Challenger klicken und mittwochs ab 20:00 Uhr sowie Sonntags ab 19:00 Uhr sucht das System automatisch einen möglichst gleichstarken Gegner heraus. Und ab geht er, der Duke...

EIN VOLLER ERFOLG: »VERSUS.«

Das immer noch in der Beta befindliche Matchmaking-System mit dem Namen »Versus.« ist schon jetzt ein voller Erfolg. Ein paar Statistiken gefällig? Nach etwa 3,7 Minuten kommt ein Spiel zustande, rund 1.000 Matches finden pro Tag statt, 15.000 Spieler sind für die Beta angemeldet und über 20 verschiedene Spiele stehen zur Auswahl. Seit Kurzem gibt's sogar ein Party-System, durch das du zusammen mit Freunden auf Match-Suche gehen kannst. Wie lange die Beta-Phase noch dauert? Bisher ungewiss. Deshalb: Einfach mal mitmachen!

FALLOUT: NEW VEGAS LONESOME ROAD

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Bethesda

Das Download-Paket »Lonesome Road« ist die mittlerweile vierte Erweiterung für Bethesdas Endzeit-Hit. Und was für eine! Endlich wird der einführende Kurier-Handlungsbogen aus dem Hauptspiel zu Ende gesponnen. Hier geht es nämlich darum, Ulysses – Kurier sechs – kennenzulernen. Er war derjenige, der sich weigerte, am Anfang der Story den Platinchip auszuliefern. Wieso, weshalb, warum? All dies wirst du herausfinden. Aber erst, nachdem du einen letzten aufreibenden Auftrag in den von Stürmen verwüsteten Canyons der »Kluft« erledigt hast. Neue Gegner wie die hässlichen Echten Männer, frische Waffen sowie fünf neue Levelstufen und ebenso viele Erfolge versprechen Spielspaß satt.

EDF: INSECT ARMAGEDDON

Preis | je 240 Microsoft Points
Hersteller | Namco Bandai / D3 Publisher

Fans von Namcos Koop-Shooter-Kleinod aufgepasst! Mit dem »Death from Above«-Download-Paket erhalten Liebhaber der Jet-Klasse Zugriff auf acht exklusive Waffen, darunter ein mächtiges Snipergewehr. Aber auch die Trooper- und die Tactical Armors-Klasse profitieren, indem man ihnen den »El Gigante«-Raketenwerfer sowie den Wallagis 1776 L Missile Launcher spendiert. Der Download »Pounds of Pain« dagegen versorgt vorrangig die Battle-Armor-Klasse mit acht neuen Waffen, wie etwa dem Brux Fab Chowbrow Granatwerfer. Verfechter der Trooper- und Tactical-Armor-Klasse werden hier auch bedient, allerdings nur mit insgesamt zwei neuen Schießweisen. Fazit: Nicht ganz billig für ein paar Waffen, aber was tut man nicht alles, um das Insektenpack effektiv auszuräuchern!



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!

TOY SOLDIERS: COLD WAR

Preis | 1200 Microsoft Points **Hersteller** | Marvelous Entertainment Inc. **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

Die »Cold War«-Neuaufgabe bleibt dem XBLA-Vorgänger »Toy Soldiers« in seinen Grundzügen treu: In einer Modelllandschaft platziert du verschiedene Stellungen auf vorgegebenen Plätzen, um deine Spielzeugkiste vor dem Ansturm feindlicher Plastikstreitkräfte zu beschützen. Der Clou: Beim Anklicken einer Einheit erhältst du die volle Kontrolle über sie, wodurch das Tower-Defense-Konzept durch Action-Einlagen aus Third-Person-Ansicht sinnvoll aufgelockert wird. Neben allerlei Geschütztürmen führt der Spieler so auch Kampfjets, Helis und Fahrzeuge in die Schlacht – freilich nur solange deren Batterien durchhalten. Die gegnerischen Soldaten rücken derweil in stetigen Wellen vor. Welcher Feindtyp als Nächstes zu erwarten ist, zeigt ein Indikator in der oberen Bildmitte. So lässt sich der Gegenschlag gut koordinieren und prüfen, welche eigenen Einheiten aufgerüstet, umplatziert oder verkauft werden müssen. Dass das komplette Spiel kooperativ oder gegeneinander angegangen werden kann, gefällt. Gleiches gilt für die ulkigen Rambo-Anspielungen, die spaßigen Minispiele und Dutzende Freispiel-Extras. Der magere Umfang von nur zehn Karten dagegen enttäuscht.



STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE ONLINE EDITION

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Capcom **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

Grazile Animationen, 1A-Effekte und ein Block-System, das Profispieler Daigo auf der Wettkampfveranstaltung EVO 2004 zur Legende machte: Mit der »Online Edition« schickt Capcom den 2D-Beat-'em-Up-Hit von 1999 mit sinnvollen Verbesserungen erneut in den Ring. Spannend: Von den 20 Kämpfern kennen »Street Fighter IV«-Spieler wahrscheinlich nur die Hälfte. Hinzu kommt, dass sich Schwebe-Guru Oro, »Final Fight«-Straßenschläger Hugo und weitere Nischenhelden erfrischend anders spielen. Des Weiteren motiviert ein neues Belohnungssystem, die teils komplizierten Spezialangriffe einzustudieren. Wer etwa 15 Feuerbälle abfeuert und weitere Herausforderungen dieser Art meistert, kann mit den so erspielten Punkten insgesamt 327 Bilder, Filmchen und Musikstücke freikaufen. Ebenfalls Lob verdient der solide Versus-Modus für zwei Handkanten-Klopfer – online oder an einer Konsole. Dazu gibt's eine gut strukturierte Lobby, schöne Replay-Funktionen und einen Youtube-Videorekorder. Kurz gesagt: Obwohl die Neuaufgabe einem »Super Street Fighter IV« nicht das Wasser reichen kann und optisch nur geglättete HD-Varianten der alten Figuren liefert, werden Genre-Kenner prima bedient.



TEST

HOLE IN THE WALL

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1 - 4

Das Konzept dieses auf Schadenfreude getrimmten Kinect-Minispiels dient als direktes Pendant zur gleichnamigen US-Fernsehsendung: Eine Wand bewegt sich langsam auf dich zu und du musst deinen Körper vergleichbar einem menschlichen Puzzle-Teil genau so ausrichten, dass er durch die von Runde zu Runde immer fordernder Aussparungen innerhalb der Mauer passt. Erfasst dich das Hindernis, geht dein Avatar baden, sprich wird ins Wasser gestoßen. Im Gegensatz dazu winken bei Höchstleistungen ordentlich Punkte und ein Platz in der Online-Highscore-Liste. Vor allem auf Partys bietet »Hole in the Wall« somit durchaus Unterhaltungspotenzial. Zumindest für kurze Zeit, denn grafisch ist das hier extrem spartanisch gestrickt. Hinzu kommt, dass dem Spielkonzept von Grund auf sehr wenig Anspruch innewohnt und die faden Kinect-Erkennungs-Algorithmen dem Prädikat »Spaßgranate« schnell einen Strich durch die Rechnung machen. Für knapp zehn Euro? Ziemlicher Wucher! Dann doch lieber mit den Gratis-Downloads aus den »Kinect Fun Labs« das Eis auf der dahindümpelnden Fete brechen.



CRAZY MACHINES ELEMENTS

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | dtp Entertainment

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1

Warum eine Kerze mit einem Streichholz anzünden, wenn man dazu auch Bowlingkugeln, Rampen, Sprungfedern oder anderen Klumperkram verwenden kann? Auf diesem Prinzip basiert die Knobel-Serie »Crazy Machines«, die in der Xbox-360-Version zusätzliche Elemente wie Eisblöcke, Feuer oder Wind einbringt. In 100 Einzelaufgaben gilt es, eine vorgegebene Konstruktion mit wenigen Bauteilen nachzubauen. Funktionierte die anschließende startende Kettenreaktion, gilt das Level als geschafft. Alles folgt dabei den Gesetzen der Physik: Feuer brennt, Eis schmilzt, Wind bläst und so weiter. Dabei existieren stets mehrere Lösungswege, wobei der umständlichste natürlich die meisten Punkte einbringt. Comic-Grafik, Musikbegleitung und Handhabung geben kaum Grund zur Klage – es hapert eigentlich nur an der Innovation. Denn die gefühlte zwanzigste Fortsetzung des Klassikers lockt entweder nur beinhardt Fans vor die Konsole oder eben Neueinsteiger, die mal wieder die Gehirnwindungen zum Glühen bringen wollen. Daher sei das Spiel primär diesen beiden Gruppierungen vorbehaltlos ans Herz gelegt.



DER DIREKTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Anzahl der Erfolge	49
Geheime Erfolge	25
Mehrspieler-Erfolge	0
Zeitfaktor	9 von 10
Schwierigkeit	9 von 10

Fazit: Wer alles abgreifen will, kommt um Mehrmaliges Durchspielen nicht herum. Langweilig wird's dank spannender Story trotzdem nicht.

Wer nach spannender Cyberpunk-Action sucht, liegt mit »Human Revolution« bekanntlich goldrichtig. Wer dagegen nur auf Gamerscore spielt, für den ist das hier ein ziemlich harter Brocken. Der Grund? Viele der insgesamt 49 Erfolge sind extrem langwierig, und so dürfen Gamerscore-Zocker gut und gerne mit über 30 Stunden zum Komplettieren des Spiels rechnen. Damit's nicht ganz so lange dauert, haben wir hier die am schnellsten abzugreifenden Erfolge zusammengetragen. Zum Beispiel »Höherer Einsatz!« für 15 Gamerpunkte. Einfach die erste Waffe verbessern und voilà! Auf dem gleichen Niveau spielen zwei Erfolge, die Schleich-Veteranen gefallen dürften. Während »Geist« das Durchqueren eines Feindgebietes ohne entdeckt zu werden mit 15 Zählern belohnt, gibt's für den ersten erfolgreichen Hack noch mal fünf Punkte obendrauf. Ebenfalls recht leicht zu ergattern: »Erster Sieg« fürs Kaltmachen des ersten Widersachers, »Transhumanist« für das vollständige

Upgraden einer Augmentierung und die 15 Punkte dafür, so lange im ersten Kapitel auf Terrorist Zeke Sanders eingeredet zu haben, dass er seine Geisel freilässt. Wer lieber einen auf Hau-drauf-Agent macht, sollte gezielt 50 Takedowns anstreben, um sich anschließend »Opportunist« zu nennen und weitere 15 Punkte einzuheimsen. Sehr viel schwieriger sind da schon Kaliber wie »Leisetreter« für 100 Gamerpunkte, bei dem das Spiel beendet werden muss, ohne auch nur einen einzigen Alarm auszulösen. Dir ist das gelungen, ohne irgendwem – Bossgegner mal ausgenommen – Schaden zuzufügen? Glückwunsch, noch mal 100 Punkte und dazu der Titel »Pazifist«. Ganz wichtig nach dem Durchspielen: Den gesamten Abspann samt aller Credits anschauen – nur so lassen die Entwickler den Erfolg »Das D-Projekt« für 15 Gamerpunkte springen.

✱ Erfolg des Monats



FABLE 2 - HENKER

Willkommen in unserer Rubrik »Erfolg des Monats«: Hier präsentieren wir dir einen besonders witzigen, abgedrehten oder einfach nur knüppelharten Erfolg. Du selbst möchtest uns einen Erfolg dieser Kategorie samt Lösungsansatz vorstellen? Dann schreib eine Mail mit einer 500 bis 700 Zeichen langen Beschreibung des Erfolgs an redaktion@360-live.de. Die kreativste Antwort belohnen wir mit einem Code für ein Download-Spiel. Der diesmalige Gewinner: Florian S., der uns den makaberen Erfolg »Henker« aus »Fable 2« vorgeschlagen hat. Ziel: Zehn Bowerstone-Bewohner in den Tempel der Schatten bringen und diese dort, du ahnst es schon, abmurksen. Dazu muss man sich einfach bei zehn erwachsenen Bürgern mit dem Befehl »nette Gesten« einschleimen. Anschließend geht man mit seinen Opfern in die bereits angesprochene Gruft – der Tempel ist übrigens im bergigen Gebiet Rookridge gelegen –, platziert sie auf dem Kreis in der Mitte des Raumes und betätigt den Hebel. Den Rest erledigt das Rad des Todes, das ähnlich einem Glücksrad entscheidet, wie die armen Tropfen den Abgang machen – oder ob sie nur in ein gackerndes Hühnchen verwandelt werden. Wer kommt nur auf solche Ideen?

DRIVER SAN FRANCISCO

Das Beste vorweg: Viele der Erfolge sind nicht sonderlich schwer. Die schlechte Nachricht: Das Punkte sammeln kostet Zeit. Fürs Abschließen der Kampagne ohne Absolvieren der Nebenmissionen gibt's beispielsweise 300 Punkte und 10 Erfolge. Zeitaufwand: etwa acht Stunden. Mindestens genauso zeitintensiv sind die 15 Mehrspieler-Erfolge, die meist das zehnmale Erreichen des Siegetreppchens in einem bestimmten Modus, das Freischalten eines bestimmten Fahrer-Levels oder das Lösen ähnlicher Aufgaben erfordern. Einzig ein paar 5-Punkte-Erfolge wie »Erstkauf« fürs Anschaffen der ersten Garage,

»Bist du versichert?« fürs Freischalten des ersten Wagens und »Wir fordern dich...« fürs Abschließen einer Mutprobe sind wirklich schnell verdient.



Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	0
Mehrspieler-Erfolge	15
Zeitfaktor	8 von 10
Schwierigkeit	5 von 10

Fazit: Wer die vollen 1.000 Punkte in der Gamerscore-Garage parken will, muss Ausdauer mitbringen. Allzu schwierig sind die Aufgaben dafür nicht.

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

Um die ersten 5 Punkte einzusacken, reicht es, 100 Grünhäute wegzublasen. Etwas zäher, aber gut schaffbar: das Liquidieren von zunächst 100 und dann 250 Schleimschergen per Kopfschuss für zusammen 40 blutige Zähler. Ebenfalls kein Hexenwerk: das Exekutieren von 75 Bestien für eiskalte 10 Punkte sowie das Vernichten von zehn Panzaboyz für weitere 20 Punkte. Darüber hinaus gilt für Gamerscore-Jäger innerhalb der Kampagne: Augen auf nach Servo Skulls und bloß keinen Grünschnabel davonkommen lassen! Durchgespielt und noch motiviert? Dann versuch

mal deinen Mehrspieler-Charakter auf Level 40 aufzuleveln. Immer noch dabei? Dann solltest du »Wahrer Sohn des Imperators« fürs Niedermähen von 40.000 Feinden – über alle Modi verteilt – und 75 Gamerscore in Angriff nehmen. Weidmannsheil!



Anzahl der Erfolge	50
Geheime Erfolge	9
Mehrspieler-Erfolge	13
Zeitfaktor	10 von 10
Schwierigkeit	6 von 10

Fazit: Eine Erfolge-Liste, die nicht umsonst den Spitznamen »Gears of Warhammer« trägt. Viele leichte Erfolge werden von wenigen langwierigen in den Schatten gestellt.

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 | Michael Sauer Alter | 23

Wohnort | Weilburg

Name im Forum | VercingetorixDE

Kurz-Bio | Michael leistet zur Zeit seinen Dienst als einer der letzten Zivis beim DRK. Dadurch hat er nicht viel Geld für neue Games, aber umso mehr Zeit zum Zocken seiner Lieblinge, vorzugsweise Rollenspiele. Ansonsten treibt er sich viel auf Black-Metal-Konzerten herum, schreibt Berichte darüber und befasst sich mit Poesie.



Vergiss EHEC, jetzt kommt das LOOT-Fieber!

DUNGEON SIEGE 3



X Aktion Lesertest

Wer zum Teufel ist Jeyne Kassinder? Eine bedeutende Politikerin, deren Namen man eigentlich kennen sollte? Oder vielleicht die Frontsängerin einer finnischen Metal-Band? Nein, die Dame ist der Erzbösewicht in der Geschichte von »Dungeon Siege 3«. Ein kleiner Story-Crashkurs: Die Zehnte Legion wird von Jeyne Kassinder zerschlagen und es liegt an dir, ihr wieder zu neuem Glanz zu verhelfen. »Dungeon Siege«-untypisch suchst du dir für diese Aufgabe einen von vier vorgefertigten Helden aus. Vom Krieger Lucas Montbarron über den Zauberer Reinhart Manx bis zu Archon – einer Art Amazone, die sich bei Bedarf in ein Feuerwesen verwandelt – sind die Standardklassen somit vertreten. Allerdings kommt noch die Schützin Katarina hinzu, die wie der Held aus »Fable 3« mit Musketen und Pistolen hantiert – was sich gut in die Fantasywelt einfügt.

Die Steuerung im Stil von »Dragon Age« macht das Kämpfen zum Kinderspiel. Dank ihr sind auch Konfrontationen mit größeren Feindansammlungen kein Problem. Besiegte Gegner lassen massenhaft Rüstzeug fallen. Schade trotzdem, dass der Krieger nur mit Schwertern hantieren darf. Äxte, Hellebarden und dergleichen? Fehlzanzeige! Erfahrungspunkte und Heilkugeln in Form von Sphären sind ebenfalls Teil der Kriegsbeute.

Im Duell mit einfachen Gegnern hat man in der Regel keine Probleme, bei Bosskämpfen hingegen beißt man öfters ins Gras und muss vom KI-Partner wiederbelebt werden. Von solchen Durchhängern abgesehen greift der süchtig machende »Diablo 2«-Mechanismus schon nach kurzer Zeit.

Die Grafik ist zweckdienlich und erfüllt tapfer ihre Pflicht. Ruckler gibt's keine und auch sonst hinterlässt

die Optik einen stimmigen Eindruck. Vor allem dank farbenprächtiger Lichteffekte. Die Abschnitte selbst bestehen leider hauptsächlich aus schlauchigen Passagen, was aber zugegebenermaßen in der Hitze des Gefechts kaum stört und erst beim Blick auf die Minikarte auffällt.

Groß wurde im Vorfeld der Mehrspieler-Modus angepriesen: Dieser entpuppt sich allerdings als Drahtseilakt für die Nerven. Denn zu viert ist es schwierig, sich mit der zickenden Kamera anzufreunden. Außerdem sollte man darauf achten, stets nah beieinander durch die Dungeons zu rennen, um eine Chance gegen die vielen Gegner zu haben – mit fremden Personen ein Gräuel. Der lokale Koop-Modus für zwei Spieler macht hingegen sehr viel Spaß und unterhält stundenlang.

Ist »Dungeon Siege 3« also ein Kauf Tipp? Jein, denn es macht nichts wirklich falsch, aber auch nichts wirklich richtig. Hier bekommt man solide Fantasykost der Mittelklasse ohne viel Schnickschnack. Interessenten sollten abwägen, ob sie rund 50 Euro zahlen wollen oder einfach zum wesentlich billigeren »Torchlight« greifen. Wer nämlich ein zweites »Diablo 2« sucht, wird bei »Dungeon Siege 3« nicht fündig.

Michael Sauer/mb

Leserwertung

Wie ein gut geschmiedetes Schwert, aber schon etwas abgegriffen.

8.2 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 06/2011: 8.5



✕ **Nachgefasst**

GAMESCOM 2011

Rekordbrechende Menschenmassen pilgerten vom 17. bis zum 21. August nach Köln, um ihrem gemeinsamen Hobby zu frönen: Games. Auf 120.000 Quadratmetern stellten 557 Firmen aus 40 Ländern über 300 kommende Titel aus. Stände von Hochkarättern wie »Battlefield 3«, »Assassin's Creed: Revelations«, »Call of Duty: Modern Warfare 3« und »Skyrim« waren gut besucht. Im 360-Live-Forum wird die diesjährige Messe dagegen heftig und vor allem kritisch diskutiert...

Die diesjährige Gamescom brach alle Rekorde. Mehr Stände, mehr Entwickler und mehr Menschen, die die Temperatur in den Hallen in die Höhe schnellen ließen. Zum Vergleich: Letztes Jahr waren es 254.000 Besucher, dieses Jahr 275.000. Trotzdem gab es einiges zu sehen: Der Clinch zwischen »Battlefield 3« und »Call of Duty: Modern Warfare 3« war dabei ebenso interessant anzuschauen wie die vielen übrigen kommenden Kracher der Gameswelt. Leider sah man sich an den Ständen der Blockbuster mit entsprechenden Menschenmassen konfrontiert. Die daraus resultierenden Schlangen waren zu lang, findet VercingetorixDE: »Das heißt doch nur Battlefield 3, weil man da drei Stunden anstehen muss!« Die Verbesserung der Messeumstände war das Hauptdiskussionsthema im 360-Live-Forum. Lo360oser meint zum Beispiel: »Bereits im letzten Jahr gab es den Ruf nach speziellen Hallen. Warum macht man nicht einfach eine Familienhalle, eine USK-12-, eine USK-16- und eine USK-18-Halle?

Die Wartezeiten würden verkürzt und jeder hätte was davon.« »Das würde überhaupt nichts bringen«, meldet sich Slowly zu Wort. »Die Leute standen nicht an den USK-12-Titeln an, sondern hauptsächlich an den USK-16- und -18-Spielen. Mehr Hallen würden helfen, dadurch wären größere Stände mit größerer Aufnahmefähigkeit möglich.« Heckinator hat eine andere Erklärung für die überfüllten Hallen: »Eventuell liegt der Ansturm dieses Jahr auch an den ganzen Herbst- und Winter-Spielebomben, die bald kommen. Wahrscheinlich wird es nächstes Jahr etwas ruhiger, weil weniger große Titel erscheinen.« Hoffentlich hat Heckinator Recht, denn ein Totalausfall, wie der am Samstag, ist ein harter Schlag. Wegen Überfüllung geschlossen, hieß es da – keiner kam mehr in die Messehallen. Zu Recht echauffierten sich zahlreiche Gamer, die mitunter mehrere Stunden Anreise und entsprechend hohe Reisekosten auf sich genommen hatten, um der Messe beizuwohnen – nicht zu vergessen die Eintrittskarte, die am Samstag mit 13,50

Euro zu Buche schlug. Ein Aufreger ohnegleichen. Mattcher77 zeigt dagegen Verständnis, warnt aber fürs nächste Jahr vor: »Es ist ja auch vernünftig, dass man niemanden mehr reinlässt, ehe noch was passiert. Aber die Veranstalter müssen damit rechnen, dass der Andrang jedes Jahr größer wird. Die Entscheidung, die getroffen wurde, war bestimmt richtig. Aber man muss sich Gedanken machen, wie es in den nächsten Jahren weitergehen soll. Denn einfach niemanden mehr reinzulassen, kann ja nicht die Lösung sein.« IMD Prometheus meint: »Viele Möglichkeiten bleiben den Veranstaltern ja nicht. Entweder mal wieder eine größere Location suchen oder ähnlich wie bei Wacken die Tickets nur noch im Vorverkauf und keine Tageskassen. Frei nach dem Motto: ausverkauft, wenn ausverkauft!« Allerdings scheint die Kapazität des Messegeländes noch gar nicht ganz ausgeschöpft gewesen zu sein, sagt SaschaAsh: »Wie sich der offiziellen Webseite der Gamescom entnehmen lässt, bringt es das Kölner Messegelände auf eine Größe von 284.000 Quadratmetern, von denen im Rahmen der Gamescom jedoch nur 120.000 Quadratmeter genutzt wurden. Weiter heißt es, dass man die Nutzung der zur Verfügung gestellten Fläche sowie die Art und Weise, wie der Einlass auf dem Messegelände geregelt wird, überdenken möchte, um 2012 einen möglichst reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.« Bei so vielen Besuchern blieb der Andrang auch beim 360-Live-Stand nicht aus. Zamamee musste allerdings Prioritäten setzen: »Hab euren Stand von der Skyrim-Schlange aus gesehen.« Am Stand gab es jede Menge wach haltende Energydrinks für gute Stimmung, die auch der XMG-Stand gegenüber mit seiner überlauten DJ-Mucke nicht mies machen konnte. Neue und ältere 360-Live-Hefte wanderten ebenso gefragt über den Standtresen, und beim Gaming-Wettbewerb mit »Dirt 3« und »FIFA 11« glühten schon bald die Controller.

Verfolgt man die Diskussionen im 360-Live-Forum über einen längeren Zeitraum hinweg, scheint es so, als teilten unterm Strich fast alle Nutzer Slowlys Meinung: »Wenn nächstes Jahr nicht weitere Hallen gemietet werden, werde ich die Gamescom wohl nicht mehr als normaler Besucher besuchen. Denn wenn ich für ein Ticket bezahle, möchte ich auch reinkommen und mich anstellen können, wo ich will. Sonst fahre ich das Wochenende doch lieber in den Urlaub.«

Du siehst all das völlig anders, willst auch aktiv mitdiskutieren? Dann klick dich rein im Forum auf www.360-live.de oder schreib uns an redaktion@360-live.de.

Malte Banz

Die diesjährige Gamescom war in vielerlei Hinsicht ein heiß umkämpftes Pflaster. Hat sich die Anreise dennoch gelohnt? Hier die ganz subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder.

Markus Würstle

Zu viele Menschen, zu lange Wartezeiten, zu große Hitze. Aber auch schön, endlich ein paar Leser und Foren-Nutzer persönlich kennen zu lernen und sich über unser aller liebstes Hobby zu unterhalten. Und eines noch: Fürs nächste Jahr wünsche ich mir mehr Cosplay. Vor allem zu FemShep und Juliet Starling!

Michael

Ich habe die Gamescom lediglich aus der Ferne verfolgt, bin darüber aber auch nicht sonderlich unglücklich. Was ich sah und hörte war alles in allem etwas enttäuschend: kaum Neuankündigungen, wenig frische Infos und unverschämte überfüllte Messehallen. Lediglich Kleinode wie »Sine Mora« und »Black Knight Sword« haben mein Interesse geweckt.

Sabine Vogel

Ich hatte schon im vergangenen Jahr das Gefühl, dass die Gamescom irgendwas absackt. Obwohl ich dazu sagen muss, dass man als Fachbesucher noch

eher über manche Planungsfehler hinwegsehen kann als ein normaler Gast. Für die tat's mir dieses Jahr fast ein bisschen leid, wie's gelaufen ist. Mir hat's zwar wie immer jede Menge Spaß bereitet – fürs kommende Jahr hoffe ich jedoch im Interesse der Besucher auf Besserung.

Sönke Siemens

Es war laut, es war chaotisch und zuweilen extrem vermüllt. Dennoch hatte ich auch dieses Jahr großen Spaß, denn bei uns am Stand ging echt der Bär ab. Viele Leser kamen, um ganz persönliche Fragen zu stellen, und alle hatten mächtig

Spaß bei den Gaming-Wettbewerben. Mein Highlight? Das »FIFA«-Turnier am Messe-Samstag mit Dutzenden Besuchern und den Jungs von Uprising E-Sports. Mein Wunschtraum für 2012: Eine eigene Tribüne samt Soundsystem, das dem Stand von Hallen-Dauerbeschaller XMG mal ordentlich einheizt.



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

360_{LIVE} LESERPOST



Die Gamescom ist vorbei, die alltägliche Ruhe umfängt die Redaktion wieder... Ha! Denkste! Kaum haben wir die Messe hinter uns, stürmt das Herbst- und Wintergeschäft auf uns ein wie Hurrikan Irene auf die USA. Vorbei ist das Sommerloch, die harte Arbeit wartet wieder, die sich von jetzt an bis Weihnachten durchzieht. Also, wie heißt's so schön in Bayern: Pack' mer's o'!



LESERTEST?

Erst mal ein großes Lob, ihr macht das beste Xbox-Magazin auf der Welt! Ich lese nun schon seit über einem Jahr; sogar die Tests, die mich zum Teil gar nicht interessieren, weil sie immer so gut sind. Nun die Frage: Ich hab mal gehört, dass man bei euren Tests mitkommen kann. Stimmt das? Kostet das was? Und wenn ja, wie viel? Und wie funktioniert das? Würde das auch gehen, obwohl ich aus Bern komme?

Dario Zaugg, per Mail

Sabine: Mitkommen? Zu den Tests? Also wir setzen für unsere Tests für gewöhnlich keinen Fuß vor die Tür, sondern testen unsere Games brav hier im Büro. Was du vermutlich meinst, sind unsere Lesertests, zu

denen wir ab und zu Leser zu uns in die Redaktion einladen, die dann mit uns zusammen einen Blick auf ein noch nicht erschienenen Spiel werfen. Solche Aktionen kosten dich grundsätzlich natürlich nichts – bis auf die Anfahrt. Denn die können wir leider nicht übernehmen. Aus Bern extra für ein paar Stunden nach München anzureisen ist natürlich schon ein Unterfangen – aber jedem selbst überlassen. Ob und wann wir den nächsten Lesertest planen, erfährst du am schnellsten im Forum auf www.360-live.de oder auf Facebook unter facebook.com/360livemagazin.

ÖSI ODER KRAUT?

Wenn ich es schon nicht ins Fernsehen schaffe, hoffe ich wenigstens mit diesem Leserbrief in euer tolles Magazin zu kommen. Ich hätte einen kleinen Vorschlag, um euer Heft zu verbessern. Ich würde es sehr gut finden, wenn ihr im Bereich »kurz & knapp« die Zeile »USK« mit dem Hinweis »cut« beziehungsweise »uncut« versehen würdet. Somit ist für den Leser schnell ersichtlich, ob ein Spiel eben geschnitten ist oder nicht. Generell würde ich es auch gut finden, einen kurzen Vermerk im Aktuell-Teil aufzunehmen, sobald ihr wisst, ob ein Spiel geschnitten wird oder nicht. Somit können die Spieler sehr schnell entscheiden, ob sie ein Spiel in Österreich oder Deutschland vorbestellen wollen.

Markus Frühwirth, per Mail

Moritz: Wir sind dir zuvorgekommen! Denn solche Infos zu Cut- oder Uncut-Versionen gibt es in unseren Tests bereits. Allerdings nicht an der Stelle, an der du sie suchst. Stattdessen erwähnen wir Schnitte – sofern vorhanden – in der Regel in unserem »Und außerdem?«-Kasten. Wie gesagt:

* LASS ES RAUS!

TEXT-JUNKIE

Der Text zum Thema »Moral in Videospielen« hat mir sehr gut gefallen. Leider war er ziemlich kurz. Mein Interesse war gerade erst richtig geweckt, da war der Text auch schon wieder zu Ende. Vielleicht kann man in Zukunft mit längeren Texten tiefer in die Themen einsteigen und nicht nur an deren Oberfläche kratzen. Wenn man nicht so viel Raum mit dem zweiseitigen Bild »verschwendet«, wäre das vom Platz her auf jeden Fall drin.

Andy the X, aus dem Forum

Michael: Bild oder Text? Text oder Bild? Manche Leser wollen mehr fürs Auge, andere mehr fürs Hirn. Und glaub mir: Selbst wenn ich die drei Reportage-Seiten komplett mit Text befüllt hätte, hätte ich damit noch längst nicht alles zum Thema gesagt, was ich zu sagen gehabt hätte. In dieser Ausgabe haben wir der Reportage allerdings ein bisschen mehr Fließtext eingeräumt; auch um das typische Reportagen-Layout etwas aufzulockern. Ich hoffe, das ist in deinem Interesse.

sofern vorhanden. Ist ein Spiel dagegen ganz offensichtlich kein Schnitt-Kandidat, erwähnen wir das meistens nicht mehr. Ausnahme von dieser Regel sind USK-18-Titel und Fälle, in denen diese Tatsache in irgendeiner Form überraschend ist – wie zuletzt bei »Gears of War 3«. Solche Informationen im Aktuell-Teil unterzubringen würde den Rahmen desselbigen allerdings sprengen. Stell dir vor, wir müssten für jedes Spiel, das erscheint, die Angabe cut oder uncut auf Papier bringen... Also: Beim nächsten Test einfach direkt einen Blick in den »Und außerdem?«-Kasten werfen und schon bist du informiert.

* 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](https://twitter.com/360livemagazin) zu finden, auf Facebook unter www.facebook.com/360livemagazin



BRIEF

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

* TOPTHEMA

WIEDERHOLT EUCH NICHT STÄNDIG!

Mehrmals monatlich muss ich lange Strecken im Zug zurücklegen. Sehr gern vertreibe ich mir dabei die Zeit mit eurem Magazin. So auch heute. Allerdings stört mich an dieser Ausgabe ein Detail, das ich bisher in Kauf genommen habe, nämlich dass ich SCHON WIEDER etwas über »Batman: Arkham City« lesen muss. Nicht, dass mich das Spiel nicht interessieren würde. Aber in jeder Ausgabe? Wenn im Gegenzug nur ein einziger ausführlicher Testbericht – in diesem Fall zu »Deus Ex« – dabei ist, frag ich mich wirklich, warum ich die 3,60 Euro ausgegeben habe. Ich habe manchmal den Eindruck, dass ein Spiel zum x-ten Mal als Vorschau kommt und tatsächliche Tests dafür nur selten vorhanden sind oder kaum Neuigkeiten enthalten. Ich weiß, ihr seid ab-

hängig davon, was gerade auf dem Markt passiert, und könnt nicht über Spiele berichten, die es de facto nicht gibt. Aber oben genannte Tatsache hat mich doch schon arg gestört. Ich lese euer Magazin wirklich gern und verstehe es als einzig wirklich brauchbares Magazin auf dem Markt. Aber das musste ich heute einfach mal an Kritik loswerden. **Sascha Hellwich, per Mail**

Sönke: Wie du schon selber sagst, man ist als Journalist abhängig davon, was auf dem Markt passiert. Einige Spielehersteller machen ein bisschen mehr Wind um ihr Game, geben in kürzeren Abständen immer mehr Infos heraus; andere halten dicht bis kurz vor Veröffentlichung. In ersterem Fall sagt man als Journalist nicht nein. Immerhin kann man seinen Lesern so oft frisches Bildmaterial und

auch neue Informationen bieten. Und darum geht's ja schließlich: den Leser auf dem Laufenden halten. Auch unsere Leser-Charts in jeder Ausgabe spiegeln eigentlich sehr deutlich wider, dass die Community sehnsüchtigst auf das neue »Batman« wartet. Warum sie also nicht mit den neuesten Infos versorgen? Dass in der vergangenen Ausgabe nur ein größerer Test vertreten war, liegt in erster Linie am Sommerloch, beziehungsweise im Fall von »Driver San Francisco« an einem allgemeinen Sperrvermerk für die Veröffentlichung eben dieses Testberichts. Klar hätten wir am liebsten in jeder Ausgabe über ein Dutzend Tests, wie etwa in der reinen Testausgabe 12/2010. Aber was im Sommer rezensieren, wenn nichts da ist? Eines kann ich dir aber auf jeden Fall versprechen: Je herbstlicher und winterlicher es in diesem Jahr noch wird, desto praller wird die Test-Rubrik wieder gefüllt sein. Ohne Wenn und Aber.

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 | Johannes Haug **Alter** | 27 **Wohnort** | Stuttgart **Name im Forum** | Johann83
Kurz-Bio | Seit seiner Geburt lebt Johannes in Stuttgart – seit einigen Jahren zusammen mit seiner Freundin. Dort arbeitet er auch als Erzieher in einem Kinderhaus für Kinder zwischen sechs Monaten und sechs Jahren. Einen ganz großen Vorteil hat Stuttgart als Wohnsitz für Johannes zusätzlich: seine Lieblingsgerichte sind typisch schwäbische Spätzle mit Soße.



360 Live: Sind Spiele in deinem Erzieher-Alltag eigentlich auch ein Thema? Inwiefern werden die Kinder, mit denen du arbeitest, an das Thema Games herangeführt?

Johannes: Einige Kinder haben einen Nintendo DS oder eine Nintendo Wii zu Hause. Mit ihnen rede ich teilweise über ihre Erlebnisse und Frustmomente beim Zocken. Ansonsten versuchen wir als Team offen und unvoreingenommen, egal ob Profi-, Gelegenheits- oder Nichtgamer, an das Thema heranzugehen.

360 Live: In deinem Freundeskreis scheint Gaming generell nicht sonderlich hoch angesehen zu sein. Wie verteidigst du dein Hobby, wenn du nach den Beweggründen dafür gefragt wirst?

Johannes: Meine Beweggründe sind recht simpel, ich kann beim Zocken den Kopf abschalten und entspannen und es macht einfach eine Menge Bock, durch eine Horde Locust zu pflügen. Vorwürfe, dass ich zu viel vor der Konsole hänge,

überhöre ich meist. Denn mit drei bis vier Stunden Konsolenzeit in der Woche gehöre ich sicher zu den »Wenigspielern«. Zu einer Verteidigung an sich kam es noch nie, da ich es nicht einsehe, mich für mein Hobby zu rechtfertigen. Vor allem nicht vor meinen Freunden!

360 Live: Du spielst besonders gerne Shooter wie »Gears« und »Battlefield«. Was meinst du als Experte, wer in diesem Jahr den Shooter-Thron besteigt: »Battlefield 3« oder »Modern Warfare 3«?

Johannes: Schwierig... ich denke, dass beide Spiele einen erstklassigen Mehrspieler-Modus haben werden. Aber da es doch einige Offline-Zocker gibt, denke ich, dass die gewohnt cineastisch inszenierte Kampagne von »Modern Warfare 3« mehr dieser Spieler anlocken wird, als »Battlefield 3«. Daher glaube ich, dass »Modern Warfare 3« am Ende die Nase einen Tick weiter vorne haben wird bei den Verkaufszahlen.

MITGESCHNITTEN

In der Ausgabe vom Juli 2011 war ein **Gameplay-Aufnahmegerät** abgedruckt, für etwa 80 Euro mit Schnittprogramm und allem drum und dran. Ich hätte gern gewusst, wie das Gerät heißt, da ich auch gerne meine **Gameplay-Sessions** aufnehmen möchte und ich keinen 10-Euro-Videograbber kaufen möchte, sondern schon etwas Hochwertigeres...

Adnan S., per Mail

Markus: Du meinst vermutlich das »Roxio Game Capture« aus Ausgabe 06/2011. Das ist ein sehr gutes Produkt, allerdings nicht die ultimative Grab-

bing-Lösung, nach der du womöglich suchst. Denn das Gesamtpaket aus Grabbing-Karte und Videoschnitt-Software ist zwar ansehnlich, fängt das Gameplay aber nur mit einer maximalen Auflösung von 640 mal 480 Pixeln ein. Kein 720p und schon gar kein 1080p also. Wenn das für dich genug ist – für Youtube-Videos reicht diese Auflösung beispielsweise allemal –, kannst du bedenkenlos zugreifen. Alternativ wirf mal einen Blick auf die externen HD-Grabbing-Lösungen der Firmen Avermedia, Black Magic oder Hauppauge – zu haben zwischen 170 und 200 Euro.

* ACHTUNG! ACHTUNG!
FANBOY DES MONATS

Ich lese euer Magazin zusammen mit meinem Zwillingbruder schon seit Jahren, und ihr und eure Inhalte seid sehr oft Gesprächsthema bei uns. Jetzt konnte ich mich endlich mal aufrufen, euch meinen allerersten Leserbrief zu schreiben, der schon lange überfällig ist. Zuerst einmal: Ich finde, euer Magazin ist das mit Abstand beste auf dem Markt – und ich habe schon viele gelesen. Auch ein großes Lob an euer Layout, mir ist noch kein schöneres Heft unter die Augen gekommen. Es ist jedes Mal eine Freude, die 360 Live durchzublättern. Hinzu kommt, dass, wenn ich sie erst mal durchgelesen habe, bei mir das Gefühl herrscht, dass ich jetzt richtig gut informiert bin und weiß, was in der Gamerwelt so abgeht. Besonders hervorheben möchte ich bei euren Artikeln auch die blauen Kästchen, da in ihnen immer die wichtigsten Inhalte zusammengefasst sind und – für mich ganz entscheidend, weil Zwilling – ob man das Spiel im Splitscreen spielen kann. Hier würde ich mir noch wünschen, dass ihr in Zukunft noch etwas genauer darauf eingeht, auch im Text selbst, da dies für viele Spieler ein wichtiger Kauffaktor ist. Besonders, wenn man oft zu Hause mit Freunden oder Geschwistern zockt, was meiner

Meinung nach dreimal mehr Spaß bringt als via Xbox Live. Ansonsten ein ganz großes Lob an euch alle, macht weiter so und bis bald – ich werde euch ab jetzt nämlich häufiger schreiben, da ich mit meinem Bruder um einen Kasten Bier gewettet habe, bei euch abgedruckt zu werden. **Tobi, der freundliche Leser aus der Nachbarschaft**
Sönke: Tja, ich würde sagen... dein Bruder schuldet dir ab sofort einen Kasten Bier. Und wer weiß... wenn du weiterhin fleißig schreibst, könnten es vielleicht noch ein paar mehr werden. Was deinen Wunsch zum Thema Splitscreen-Infos angeht: Die gibt es bereits. Vielleicht nicht so umfangreich im Fließtext, wie es sich manch einer wünschen würde – es sei denn, das Spiel ist komplett darauf ausgelegt –, dafür aber im »Und außerdem?«-Kasten, zusammen mit allen anderen Infos zu Mehrspieler-Möglichkeiten. Auch wir in der Redaktion sind große Freunde von Splitscreen-Games und freuen uns sehr, dass wieder mehr Spiele diesen Modus unterstützen. Kandidaten für großartigen Spielspaß zu zweit sind aber auch die Games, die von uns die Auszeichnung »Koop-Tipp« abstauben. Aktuell zum Beispiel Namco Bandais »Earth Defense Force: Insect Armageddon« und der famose XBLA-Hit »Trenched«, hierzulande in Kürze erhältlich unter dem neuen Namen »Iron Brigade«.

* SCHNIPSEL

Warum habt ihr keine Cheats-Ecke?

Frank Wegener, per Mail

Weil Cheats vollkommen uncool und nur für Leute sind, die's selbst nicht besser hinkriegen? Außerdem bräuhete das zu viel Platz und Cheats gibt's im Netz an jeder Ecke.

Wird »Forza 4« einen Splitscreen-Modus haben?

Leon Jütte, per Mail

Definitive Antwort: Ja, hat es. Nach aktuellem Stand dürfen maximal zwei Spieler im Splitscreen-Modus an einer Konsole die Reifen quietschen lassen.

Könntet ihr im nächste Heft vielleicht ein Preview zu »Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden« machen? ich warte nämlich schon länger drauf...

Joscha Bannow, via Facebook

Blätter mal den Aktuell-Teil auf, da haben wir mit dem leitenden Designer Andre McGuire gesprochen und ihm im »Heißen Stuhl« einige heiße Details zum Spiel entlockt. Wenn Gollum uns keinen Strich durch die Rechnung macht und den Postboten beklaut, gibt's im nächsten Heft dann einen Erfahrungsbericht mit dem fast fertigen Spiel.

Ich hab da mal eine Frage zu »Gears of War 3«: Ist die deutsche Uncut-Version wirklich uncut oder doch ein bisschen gekürzt?

Manuel Ober, via Facebook

Uncut heißt uncut heißt uncut. »Gears of War 3« ist in der deutschen Version garantiert ungeschnitten – auch wenn manche es noch immer nicht glauben können. Soll heißen: Zumindest in der Einzelspieler-Kampagne. Ob uns bei den Mehrspieler-Modi wie bei »Dead Space 2« am Ende doch Schnitte erwarten, zeigt unser Testbericht zu den Online-Modi unter www.360-live.de. Warum das nicht im Heft steht? Weil die offiziellen Mehrspieler-Server erst nach Redaktionsschluss online gingen.

* SPRUCH DES MONATS

» Es ist nicht so, dass ich dich hasse. Aber nehmen wir mal an, du würdest brennen und ich hätte einen Becher Wasser in der Hand... ich würde ihn trinken. «

redtechnoheart11

Wähle dein Gamebabe des Monats!



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

Name: Triss Merigold (The Witcher 2)
Beruf: gegen Magie allergische Zauberin
Körbchengröße: 75c
Beziehungsstatus: unglücklich verliebt
Hobbys: fremde Männer aus Sümpfen retten und gesund pflegen, polnische Playboy-Cover zieren
Mag: Pelzanhänge, Lockenwickler, Fuchsmützen
Mag nicht: Zauber (auf sich selbst gewirkt), billige Ringe ohne Rubine oder Diamanten



360_{LIVE}
OKTOBER 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPECIAL EDITION

Forza 4 Limited
Collector's Edition

79 SPARTIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 SPIELETERMINE

Was erscheint wann?

FORZA MOTORSPORT 4 LIMITED
COLLECTOR'S EDITIONDIE 360-LIVE
SONDER-EDITION
DES MONATS!

Der nunmehr vierte Teil der »Forza«-Serie wartet, genau wie seine beliebten Vorgänger, mit einer Limited Collector's Edition auf. Ein Muss für Rennsport-Enthusiasten oder doch überteuerte Abzocke gutmütiger Fans?

Genre | Rennsimulation Hersteller | Microsoft Entwickler | Turn 10 USK | ab 0 Jahren Xbox Live | ja
Spieler | 1 - 16 Aktueller Preis | ab 55 Euro Erhältlich | 14. Oktober 2011

Die »Forza Motorsport«-Serie ist seit 2005 bekannt für realistischen Rennspaß mit vielen Lizenzen der bekanntesten Autohersteller, so etwa Ford, Ferrari oder Lamborghini. Teil Eins bis Drei verkauften sich zusammen genommen insgesamt zehn Millionen Mal und genießen hohes Ansehen bei Kritikern wie auch im E-Sport-Bereich. Nun steht »Forza 4« in den Startlöchern – mit unzähligen spannenden Features, die schon jetzt anturnen, wie das Preview in diesem Heft belegt. Aber auch die Limited Collector's Edition kann sich sehen lassen. Denn das Rennspiel-Komplettpaket wartet mit einigen exklusiven Extras auf, die bekennende Rennsport-Fans schneller auf Touren bringen als eine Lachgas-einspritzung.

Neben der Spielversion im Steelbook wäre da zum einen das VIP-Car-Pack. Es enthält sechs edle PS-Bestien, die man erlebt haben muss. Sammler italienischer Automobile freuen sich auf den 2011er Bugatti Veyron Super Sport, den 2011er Ferrari 458 Challenge sowie den 2011er Lamborghini Gallardo LP570-4 Superleggera. Wer's dagegen etwas nord-

europäischer mag, für den parken der 2010er Noble M600, der 2011er RUF Rt 12 R sowie der auch auf der Gamescom gezeigte 2012er BMW M5 in der virtuellen Garage. Doch damit nicht genug: Im Juni veranstaltete Microsoft einen Wettbewerb, in dem Fans einen BMW nach ihren Wünschen designen konnten. Die schönsten Autos, die aus diesem Wettbewerb hervorgegangen sind, stehen jedem Collector's-Edition-Käufer exklusiv zur Verfügung. Gleiches gilt für zehn ausschließlich Limited-Edition-Käufern vorbehaltene American Muscle Cars.

Neben diesen digitalen Goodies, die übrigens alle- samt auf einer zusätzlichen Disk ihr Zuhause finden, lockt das Highlight der Sammler-Edition: ein 96 Seiten starker Bildband mit sehenswerten Fotos unzähliger Top-Boliden aus dem Spiel sowie Fotogalerien basie- rend auf der Zusammenarbeit zwischen Entwickler Turn 10 und dem britischen Automobil-Magazin Top Gear. Ebenfalls Teil des Buchs: spannende Kommen- tare in Textform, die die Informationen aus dem Spiel- internen Auto-Vista-Modus – sozusagen ein virtueller Automobil-Showroom – nochmals ergänzen. Sammler



freuen sich des Weiteren über drei Vinylaufkleber mit den Logos von »Forza Motorsport 4«, »Top Gear« und »Turn 10« sowie eine VIP-Mitgliedschaft in der Online-Community www.forzamotorsport.net. Das Beste: Bei Internet-Recherchen hat 360 Live die Sammler-Edition bereits ab 55 Euro gesichtet. Viel falsch machen können »Forza«-Fans bei diesem Preis also nicht.

Malte Banz/sö

Kaufen? JA



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS



CHILD OF EDEN

Genre | Shoot 'em Up **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 24 Euro, amazon.de

Du wolltest schon immer mal wissen – ganz legal natürlich –, wie sich die Jungs aus »Fear and Loathing in Las Vegas« gefühlt haben? Dann kalibrier deinen Kinect-Sensor und ab geht er, der psychedelische Farbenrausch, der in Wirklichkeit ein brillanter Rail-Shooter ist. Unterstützt übrigens auch das Standard-Gamepad.

Wertung **8.5**

MICHAEL FÖRTSCH



COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT 3

Genre | Echtzeit-Strategie **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 6
Aktueller Preis | 16 Euro, amazon.de

Bären, die aus Kanonen geschossen werden, Schiffe die aufs Festland marschieren, und Roboter, die sich zu Flugzeugen umfalten. Ja, »Alarmstufe Rot 3« nimmt sich nicht im Geringsten ernst, macht aber einen Heidenspaß, bietet coole Zwischensequenzen sowie eine durchdachte Steuerung und ist immer noch eines der besten Strategie-Games auf Konsole.

Wertung **8.5**

JAN HEINRICH



SHIFT 2 UNLEASHED

Genre | Renn-Simulation **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 23 Euro, amazon.de

Die wohl packendste Rennsimulation aus dem Frühjahr 2011 gibt's mittlerweile zum Sparpreis. Deren grafisch toll in Szene gesetzten Nachtrennen pumpen dir ordentlich Adrenalin durch die Blutbahn, Umfang und Fahrgefühl überzeugen und auch Einsteiger werden prima an die Materie herangeführt. Ab ins Cockpit und Vollgas!

Wertung **8.6**

MALTE BANZ



DEVIL MAY CRY 4

Genre | Hack 'n' Slay **Hersteller** | Capcom
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 28 Euro, spielegrotte.de

Nicht ganz so abgefahren wie der dritte Teil, aber trotzdem ein echter Spaßbringer. Der neue Protagonist Nero surft zwar nicht mehr auf Raketen herum, zerbröseln die Dämonenschar mit seinem Devilbringer aber genauso effizient wie der gute alte Dante, der natürlich trotzdem nicht fehlen darf. Coolness im Übermaß.

Wertung **8.7**

SABINE VOGEL



RED FACTION ARMAGEDDON

Genre | Action **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 30 Euro, zockerrampe.de

Mal wieder Bock auf eine Actionsause, aber »Stirb langsam« schon viel zu oft gesehen? Dann ist dieser Trip zum Mars mit massenweise Alien-Gesocks und fantasievollen Krachbumm-Waffen genau das Richtige. Nicht viel Hirn, dafür umso mehr Effektwetter!

Wertung **8.1**

MARKUS WÜRSTLE



DUKE NUKEM FOREVER

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2k Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 30 Euro, nippondreams.com

Wie findet der Duke zwischen all den Blow-Jobs und Titten-Magazinen überhaupt noch Zeit, die verdammte Welt zu retten? Ganz einfach, er ist halt ein echter Mann. Und genau darum sollten das hier auch nur Typen mit »Balls of Steel« spielen. Für gerade mal 30 Euro? Zuschlagen! Aber Bier und Zigarre nicht vergessen...

Wertung **8.6**

SPECIAL EDITION

HERR DER RINGE: KRIEG IM NORDEN COLLECTOR'S EDITION

Eine Collector's Edition, sie alle zu knechten!

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | WB Games
USK | ab 16 Jahren **Preis** | ab 84 Euro
Erhältlich | 4. November 2011

Im Jahr 2003 flimmerte der letzte Teil der »Der Herr der Ringe«-Trilogie über die Leinwände deutscher Kinos. Alle drei Filme spielten zusammen etwa drei Milliarden Dollar ein – Merchandising nicht eingerechnet. Damit ist Peter Jacksons Verfilmung der legendären Fantasy-Saga die erfolgreichste Film-Trilogie, die es bisher gab. Nach vielen Videospiel-Ablegern im Action- und Strategie-Bereich ist Tolkiens Werk aber noch lange nicht ausgereizt: Am 4. November erscheint das Action-Rollenspiel »Der Herr der Ringe: Krieg im Norden« samt dazugehöriger Collector's Edition. Lohnt sich der Kauf?

MEIN SCHATZ...

...würde Gollum flüstern, wenn er diese Box selbst in den Händen halten könnte, denn sie birgt so einige interessante Extras: Neben dem ungekürzten Hauptspiel in einer schicken Steelbook-Verpackung bildet eine detailreiche Schneetroll-Figur das Herzstück der Collector's Edition. Die liebevoll bemalte, etwa 25 Zentimeter große Figur hält einen Axt-schwingenden Zwerg in ihrer linken Pranke und macht in der Vitrine ordentlich was her. Darüber hinaus ist ein Buch mit Konzeptgrafiken von Schlüsselcharakteren, verschiedenen Feinden und einigen Schauplätzen von Mitteleuropa Teil des Pakets. Für multimediale Unterhaltung sorgen eine DVD mit drei Liedern aus dem Spiel, Interviews mit der Komponistenlegende Inon Zur, Videomaterial vom Konzert-Event auf der US-Spielemesse E3 2011 sowie Eindrücken aus den Abbey Road Studios, dem weltberühmten Tonstudio in London, wo der Soundtrack zum Spiel aufgenommen wurde. Exklusiv für Collector's-Edition-Käufer gibt's außerdem einen digitalen Zusatzinhalt in Form einer Herausforderungskarte im Waldgebiet Lothlorien. Für knapp 84 Euro ein fairer Deal.

Malte Banz



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM COLLECTOR'S EDITION

Komm nur her, Weltenfresser!

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Bethesda
USK	noch nicht bekannt	Preis	ab 149 Euro
Erhältlich	11. November 2011		

Ein Großteil der Fans ist sich bereits sicher: »Skyrim« wird episch. Eine riesige offene Spielwelt, eine fesselnde Story und Handlungsfreiheit satt. Doch wie sieht's mit der »Collector's Edition« aus? Kann diese womöglich ebenso den Status »episch« für sich beanspruchen?

Fakt ist: Die Sammler-Edition setzt gleich auf zwei Blickfänger. Der erste ist eine Landkarte der Provinz Skyrim, kartografiert von Spielcharakter Nataly Dravaryl, die bereits für die Karte der Provinz Cyrodiil verantwortlich zeichnete – der Spielwelt von »Oblivion«. Das Material der aufwendig hergestellten Stoffkarte soll laut Bethesda stark an Sackleinen erinnern. Blickfang Nummer zwei: eine knapp 30 Zentimeter hohe, aus Kunststoff gefertigte und sehr detailliert geformte Statue des Drachen Alduin, der auch als der nordische Gott der Zerstörung respektive als Weltenfresser bekannt ist. Die Figur thront auf einer mit Inschriften versehenen Mauer und fletscht ihr mit scharfen Zähnen gespicktes Maul. Ebenso dabei: der ausführliche und über 200 Seiten starke Bildband »The Art of Skyrim«, der in einem stilecht abgewetzten Hardcover-Umschlag daherkommt. Darin gibt es edle Zeichnungen und Bilder der kompletten Welt von Skyrim zu begutachten. Abgerundet wird das wuchtige Fantasy-Paket von einer Making-of-DVD und natürlich dem Spiel selbst.

GUTES PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS?

Ob die geforderten 150 Euro für dieses limitierte Produkt gerechtfertigt sind? Immerhin kann man hierfür zweimal die Standard-Edition sowie zwei bis drei Download-Games erstehen. 360 Live sagt: Im direkten Vergleich mit Sondereditionen schnäppchen wie der »Dark Souls«-Limited-Edition sicher nicht. Echte »Elder Scrolls«-Liebhaber schlagen trotzdem zu, sollten jedoch – eine NTSC-Xbox vorausgesetzt – den Import der umgerechnet etwas günstigeren US-Fassung erwägen.

Markus Würstle



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

TRASHTALK

Hersteller	Datel	Typ	Sound-Modul
Preis	ab 30 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Ein bisschen »South Park« gefällig? »So und jetzt werd' ich meinem Freund Kyle in den Eiersack treten und abwarten, was passiert.« Oder wie wär's mit einer Runde »Superbad«? »Nennt mich McLovin!« Aber stop! Was hat das denn jetzt bitte mit dem »Trashtalk« von Datel zu tun?

Ganz einfach: Dieser sogenannte Sound-Sampler wird zwischen Controller und Headset gesteckt. Einmal installiert, kann man dann auf Knopfdruck beliebige Filmzitate, Seriensounds oder was auch immer abspielen. Und zwar so, dass die gesamte Online-Lobby respektive Freunde im Voice-Chat-Kanal mithören können. Klingt ja grundsätzlich ganz witzig, leider hapert's bei der Umsetzung gewaltig. Schon nach dem Auspacken muss man ernüchtert feststellen: klemmende Knöpfe, klapprige Verarbeitung und auch das Design ist nur bedingt ansprechend.

WAS ZUM TEUFEL?!

Immerhin: Die Installation der auf einer CD mitgelieferten Windows-Treiber funktioniert reibungslos und auch das erste Anschließen an den PC via mitgeliefertem USB-Kabel – zwecks Rüüberkopieren gewünschter Sounddateien – klappt auf Anhieb. Doch die aufkeimende Freude ist nur von kurzer Dauer, denn jede der 16 auf dem Gerät abspeicherbaren Sounddateien darf nicht länger als eine Minute sein. Hinzu kommt, dass das Gerät kräftig Strom zieht und mit vielen Akkupacks nur unzuverlässig zusammenarbeitet. Nochmals Punktabzug schließlich für die Soundqualität. Die nämlich lässt trotz hochwertigen Ausgangsmaterials stark zu wünschen übrig – am anderen Ende der Leitung kommt meist nur unidentifizierbares Gebrabbel an. Nach mehrstündigen Tests muss 360 Live das Experiment »Trashtalk« daher als gescheitert betrachten. Oder wie Cartman sagen würde: »Leckt mich Leute, ich geh nach Hause!«



Der englische Name ist Programm: einfach nur ganz großer Trash... Finger weg!

1.5

REAL ARCADE PRO. EX

Hersteller	Hori	Typ	Arcade-Stick
Preis	ab 150 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Beat 'em Ups sind wieder in, das haben die letzten Monate gezeigt: »Arcana Heart 3«, »Street Fighter: Third Strike Online Edition«, »MK« – die Auswahl wächst. Und mit »King of Fighters 13« und »Blazblue: Continuum Shift Extend« stehen bereits weitere Genrevertreter Spalier. Doch was tun, wenn der Controller der Dauerbelastung nicht mehr standhält? Logisch, mit einem Fighting-Stick in den Ring steigen. Beispielsweise dem Xbox-exklusiven »Real Arcade Pro. EX« vom japanischen Kulthersteller Hori. Arcade-Liebhaber werden sich sofort in den rund 2,6 Kilogramm schweren Steuerkasten im Klassik-Look verlieben. Schon beim Aufstellen fällt die gewohnt hochwertige Verarbeitung des wuchtigen Geräts mit den Abmessungen von 20 mal 33 mal 51 Zentimetern auf. Aber auch das rund drei Meter lange Kabel, sowie der mehr als ausreichende Freiraum rund um die angenehm leise klickenden Knöpfe überzeugen. Genauso wie die inneren Werte...

DAS BUTTON-PROBLEM

Während die acht Aktionstasten von Hori gefertigt wurden, ist der Großteil der übrigen Komponenten von Sanwa – im Genre allgemein bekannt als der führende Hersteller von Tasten, Joysticks und anderen Arcade-Stick-Komponenten. Womit wir dann auch beim größten Makel angelangt wären. Denn die Hori-Aktionstasten dürften für den Geschmack vieler Spieler schon fast zu leichtgängig sein. Die Lösung? Den leicht zerlegbaren Stick aufschrauben und stattdessen Sanwa-Buttons einbauen. Da das Gerät auf ein sogenanntes Slot-System setzt, sind ein Lötkolben oder sonstige brachiale Utensilien zum Tastenaustausch nicht von Nöten. Doch auch ohne Modifikation bleibt unterm Strich ein rundum solider Stick mit gutem Preis-/Leistungsverhältnis, der Profis als auch Genre-Neulinge glücklich stimmt.



Kenner wissen die Modifizierbarkeit zu schätzen, Einsteiger bekommen auch so ein Top-Produkt geboten.

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

TRINE 2

Hersteller **Atlus**
 Genre **Geschicklichkeit/Puzzle**



Diebin Zoy, Ritter Pontius sowie der Zauber-
 schüler Amadeus haben den ersten Teil ihres
 Abenteuers bisher nur auf PC und Playstation
 3 durchlebt. Doch nun geht der Kampf weiter
 – endlich auch auf Xbox 360. Aus der Seiten-
 ansicht delegierst du in diesem XBLA-Titel
 einen der drei Weltenretter durch ein mit
 Rätseln gespicktes und erstaunlich bild-
 gewaltiges wie farbtintensives Fantasy-
 Szenario. Das Besondere: Nicht nur alleine
 darf geknobelt und gekämpft werden,
 auch im Dreier-Koop klirren die Klingen und
 qualmt das Oberstübchen. Kommt noch im
 September!

I AM ALIVE

Hersteller **Ubisoft** Genre **Actionabenteuer**



Angekündigt, verschoben und plötzlich total
 von der Bildfläche verschwunden – so oder
 so ähnlich könnte man den Werdegang von
 Ubisofts ursprünglich auf der E3 2008 ange-
 kündigtem Actionabenteuer mit Ausnahme-
 design zusammenfassen. Nun allerdings gibt's
 neue Lebenszeichen aus der Erdbebenzone:
 Das Projekt wurde derweil ins Studio Ubisoft
 Shanghai verlegt und reift dort zu dem heran,
 was es schon lange werden sollte – ein
 packender Überlebenskampf vor atemberau-
 bender, postapokalyptischer Kulisse. Erscheint
 voraussichtlich im ersten Quartal 2012.

WRC 2

Hersteller **Black Bean/F+F Distribution**
 Genre **Rennsimulation**



Das Nachfolgespiel zum beliebten »WRC: FIA
 Rallye Championship« geht 2011 mit deutlich
 mehr Umfang an den Start. Über 90 Etappen
 verteilt auf 15 Schauplätze rund um den
 Globus; 15 unterschiedliche Wetter-
 und Terrainbedingungen sowie eine Fahrzeugriege
 gefüllt mit allen Highlights aus 60 Jahren
 Rallye-Geschichte. Dazu spendiert Entwickler
 Black Bean einen neuen Foto-Modus, sichtbar
 optimierte Grafikroutinen sowie gewohnt
 griffiges Handling, wovon sich 360 Live bereits
 mit einer Anspielversion überzeugen konnte.
 Test aller Voraussicht nach im nächsten Heft!

TERMIN TITEL

1. Sep.	Driver San Francisco
2. Sep.	Bodycount
6. Sep.	Warhammer 40k: Space Marine
8. Sep.	Dead Island (Import)
8. Sep.	El Shaddai: Ascension of the Metatron
8. Sep.	Madden NFL 12
9. Sep.	Monkey Island: Special Edition Collection
9. Sep.	NHL 12
20. Sep.	Gears of War 3
22. Sep.	Combat Wings: The Great Battles of WWII
22. Sep.	Supremacy MMA
23. Sep.	F1 2011
29. Sep.	FIFA 12
29. Sep.	PES 2012
30. Sep.	X-Men: Destiny
Sep.	The Cursed Crusade
Sep.	Tropico 4
7. Okt.	Dark Souls
7. Okt.	Jane's Advanced Strike Fighters
7. Okt.	NBA 2K12
7. Okt.	Rage
7. Okt.	WRC 2
14. Okt.	Ace Combat: Assault Horizon
14. Okt.	Dead Rising 2: Off the Record (Import)
14. Okt.	Forza Motorsport 4
14. Okt.	Skylanders: Spyro's Adventure
20. Okt.	Die Sims 3: Einfach tierisch
20. Okt.	Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn
21. Okt.	Batman: Arkham City
27. Okt.	Battlefield 3
27. Okt.	Disney Universe
28. Okt.	Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi
28. Okt.	Golden Eye 007: Reloaded
28. Okt.	King of Fighters 13
28. Okt.	Spider-Man: Edge of Time
3. Nov.	Jillian Michaels: Ultimate Fitness Experience
4. Nov.	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
4. Nov.	DoDonPachi: Resurrection – Deluxe Edition
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.	Das Testament des Sherlock Holmes
18. Nov.	Lego Harry Potter: Die Jahre 5 - 7
18. Nov.	Marvel Super Hero Squad: Comic Combat
18. Nov.	Saints Row: The Third

TERMIN TITEL

22. Nov.	WWE 12
Nov.	Metal Gear Solid HD Collection
Nov.	Rayman Origins
Nov.	Sonic Generations
Nov.	Ultimate Marvel vs. Capcom 3
2011	Catherine
2011	Never Dead
2011	Resident Evil: Operation Raccoon City
2011	Rocksmith
2011	uDraw HD
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Anarchy Reigns
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
2012	Defiance
2012	Devil's Third
2012	Dishonored
2012	DMC Devil May Cry
2012	Doom 4
2012	Dragon's Dogma
2012	Duke Nukem Begins
2012	Far Cry 3
2012	Final Fantasy 13-2
2012	FIFA 13
2012	FIFA Street 4
2012	Grand Slam Tennis 2
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Insane
2012	Kingdoms of Amalur: Reckoning
2012	Lollipop Chainsaw
2012	Mass Effect 3
2012	Max Payne 3
2012	Metal Gear Solid: Rising
2012	Metro: Last Light
2012	Ninja Gaiden 3
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Prototype 2
2012	Rambo
2012	Ridge Racer Unbounded
2012	Risen 2: Dark Waters
2012	Serious Sam 3: BFE
2012	Silent Hill HD Collection

TERMIN TITEL

2012	Sniper Elite V2
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 Witcher 2: Assassins of Kings
2012	Thief 4
2012	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
2012	Tomb Raider
2012	Top Gun: Hard Lock
2012	UFC Undisputed 3
2012	Xcom
2012	Zone of the Enders HD Collection
2013	Fable 4
2013	Inversion

KINECT

TERMIN TITEL

9. Sep.	Rise of Nightmares
16. Sep.	Die Pinguine aus Madagascar
30. Sep.	Kinectimals: Now with Bears
6. Okt.	Power Up Heroes
11. Okt.	Just Dance 3
13. Okt.	Michael Phelps: Push the Limit
14. Okt.	Sesamstraße: Es war einmal ein Monster
27. Okt.	Motion Sports Adrenaline
28. Okt.	Kinect Sports 2
3. Nov.	Grease
3. Nov.	Raving Rabbids: Alive & Kicking
17. Nov.	Blackwater
18. Nov.	Deepak Chopra's Leela
21. Nov.	Dance Central 2
21. Nov.	Gunstringer
21. Nov.	Kinect Star Wars
25. Nov.	Disneyland Adventures
Nov.	Der gestiefelte Kater
Nov.	Kung-Fu High Impact
Nov.	Your Shape: Fitness Evolved 2
2011	Codename D
2011	Haunt
2011	Minecraft
2011	Project Draco
2011	Ryse
2012	Fable: The Journey
2012	miCoach
2012	Steel Battalion Heavy Armor

360 LIVE NEU AB DEM 19. OKTOBER!

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

BRANDAKTUELL

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Das Ende der Ezio-Saga rückt näher. Im November ist es so weit, dann will Ubisoft den rüstigen Rächer fulminant verabschieden. Story, Gameplay-Neuerungen und Mehrspieler-Möglichkeiten hat 360 Live bereits ausführlich vorgestellt. Doch was erwartet den Meuchelmörder wirklich in Konstantinopel? Wie fühlt sich die Kampagne in »Revelations« tatsächlich an? 360 Live sucht Antworten in Düsseldorf, wo Ubisofts deutsches Hauptquartier zum ausführlichen Probespiel lädt. All das und mehr in der 6-Seiten-Coverstory im nächsten Heft!



FORZA MOTORSPORT 4

Der Lack ist poliert, das Getriebe geschmiert und die Piste gekehrt: Pünktlich zum Start des am meisten erwarteten Xbox-360-Rennspiels am 14. Oktober liefern wir dir ein Video-Review auf www.360-live.de. Den ausführlichen Test in Druckform gibt's dagegen im nächsten Heft. Inklusive aller Infos zur Karriere, einem Dauerbelastungstest der Kinect-Funktionen, Leserstimmen aus dem Forum sowie den Teilnahmebedingungen zum geplanten Spiel-gegen-die-Redaktion-Event.

BATMAN: ARKHAM CITY

Der dunkle Rächer wütet wieder! Und diesmal sogar mit Verstärkung in Form der lasziv tänzelnden und zärtlich schnurrenden Catwoman, die von den Entwicklern erstmals als spielbarer Charakter auf Gothams Abschaum losgelassen wird. Dazu gibt's neue Hightech-Gadgets, Riddler-Rätsel und eine Wagenladung frischer Widersacher – insbesondere Two-Face, Pinguin und Mr. Freeze sollten sich schon mal ein Gipsbett im nächstgelegenen Krankenhaus buchen. Kurzum: Pünktlich zum Release testet 360 Live das wohl meisterwartete Comic-Videospiel dieses Jahres!

PLUS!

BATTLEFIELD 3

Feuer frei! Wenn alles nach Plan verläuft, ist 360 Live eines der ersten Konsolenmagazine in Deutschland, das dir einen detaillierten Test zum Über-Shooter aus dem Hause DICE präsentiert. Auf satten vier Seiten zerpfücken wir die auf volle Zerstörung, Fließband-Action und famose Solo-, Koop- und Mehrspieler-Schlachten getrimmte EA-Produktion. Wie gut ist die Kampagne wirklich? Kann die 360-Version mit der überragenden PC-Fassung technisch mithalten? Und vor allem: Kann das hier auch »Call of Duty«-Veteranen bekehren?

MAX PAYNE 3

Vom Hau-drauf-Cop mit Vorzeigecharakter ist Max Payne in Teil Drei bekanntlich so weit entfernt wie Charlie Sheen von der US-Präsidentschaftskandidatur: Max hat mit dem Leben quasi abgeschlossen, hängt in versifften Bars von São Paulo ab, riecht wahrscheinlich nicht besser als die Drinks, die er in sich hineinkippt und verrichtet zwielichtige Jobs für Personen, deren Namen nicht mal das FBI kennt. Was das fürs Gameplay bedeutet? Wo die Reise diesmal wirklich hingeht? 360 Live besucht Rockstar Games vor Ort, um genau das herauszufinden!

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 ... RAGE, DARK SOULS, ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON, WRC 2, NBA 2K12, X-MEN: DESTINY, JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTER, SKYRIM, HALO ANNIVERSARY, SILENT HILL, NEED FOR SPEED: THE RUN, TOKYO-GAME-SHOW-RÜCKBLICK UND VIELES MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 19. OKTOBER 2011!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

DIE WAHRHEIT WIRD DICH VERÄNDERN



„Adam Jensen ist der
James Bond der Zukunft!“
Computerbild Spiele

„Ein Nerven zerfetzender
Cyberpunk-Thriller.“
FHM_5/5

„Ein Spiel mit philosophischem
Hintergrund, wie man es nur
selten zu Gesicht bekommt.“
Rock Hard_9/10

„Spannender, umfangreicher Edel-
thriller mit jeder Menge Möglichkeiten
und einer fantastischen Atmosphäre.“
GamePro_90%

„Ein starker Sci-Fi Thriller, der mühelos
sämtliche Genre-Grenzen sprengt.“
XBG_91%

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

WWW.DEUSEX.COM



© SQUARE ENIX Ltd. 2011. „PlayStation“ and the “PS” Family logo are registered trademarks and “PS3” and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the properties of their respective owners.



BATTLEFIELD 3

FEEL THE BATTLE!



**JETZT DIE LIMITED EDITION
VORBESTELLEN!**

WWW.BATTLEFIELD.DE

JETZT TRAILER
ANSEHEN



AB 27. OKTOBER IM HANDEL



XBOX 360



© 2011 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 3 and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission.