

360 LIVE

3 Seiten Exklusiv-Reportage
MIT DEM HAI ERSCHOSSEN
Kindisch, klassisch, kurios:
Die schrägsten
Videospielwaffen!

SPIEL DES MONATS! 5 SEITEN TEST!

BATMAN: ARKHAM CITY

GRÖßER, STÄRKER, KAUM ZU TOPPEN: BESTES
SUPERHELDEN-SPIEL DIESER GENERATION!



TEST PLUS E-SPORT-ANALYSE

FORZA 4

Deklassiert die gesamte
Motorsport-Konkurrenz!
Wertung: 9.4! S. 54

ENDZEIT-KRACHER IM TEST

RAGE

Tausend tote Mutanten! Das neue
Meisterstück der Doom-Macher

4 SEITEN NAHTOD-ERFAHRUNG

MAX PAYNE 3

DAS VERDERBEN KOMMT IN ZEITLUPE:
KUGEL-SAMBA IN SÃO PAULO



BRANDAKTUELL

Kingdoms of Amalur: Reckoning – EAs Fable-Killer?

Dark Souls – Test: Dieses Rollenspiel hasst dich!

Binary Domain – Gears 3 mit Robotern. Preview!

AUSSERDEM Syndicate, I Am Alive, Project Draco,

Herr der Ringe: Krieg im Norden, Crysis, The Gunstringer,

Ace Combat: Assault Horizon, X-Men Destiny, NBA 2K12

Plus: WRC 2 – der Dirt-3-Konkurrent im Testparcours!



Preview plus
Poster!

DIE GROSSE STORY-OFFENBARUNG

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Templer meucheln, Geheimnisse lüften,
Altaïr treffen: 5-Seiten-Gameplay-Check!

BATTLEFIELD 3

Beta-Test: Das denkt die
360-Live-Community!



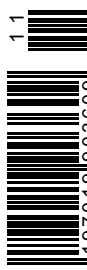
SONIC GENERATIONS

Deutschlands erster Test!
Kriegt die Kurve: 8.5



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

www.360-live.de



KONAMI



FOREVER

IMMER EINZIGARTIG. **IMMER PES.**



Besuchen Sie uns auf der offiziellen Facebook Seite: facebook.com/PES



PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER

Wii

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PlayStation 2

PSP

PS3
PlayStation 3



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripe logo, the 3-Stripe trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. Official licensed product of A.C. Milan. © 2011 Real Madrid. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2011 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "X", "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. **UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.

Willkommen bei 360 Live!



Oscar Wilde hat mal gesagt: »Heutzutage kennen die Leute von allem den Preis und von nichts den Wert.« Ein sehr treffendes Zitat, vor allem im Zusammenhang mit dem

Thema Sammler-Editionen. Nehmen wir als Beispiel ein Game von Microsoft-Konkurrent Sony: den Action-Blockbuster »Uncharted 3« in der sogenannten Explorer's Edition. Empfohlener Verkaufspreis: 149,95 Euro. Ein ziemlicher Batzen Geld für eine Sammler-Edition, die – ähnlich ausgestattet – in den USA mit gerade mal 99,95 Dollar zu Buche schlägt. Größter Unterschied neben einer Artwork-Postkarte und einer Handvoll zusätzlicher Download-Extras: Statt in einer antik verzierten Kiste samt Tragegriff schlummern Spiel, Steelbook-Verpackung, Plastikfigur des Helden, eine Halskette, eine Gürtelschnalle und ein Code für einen Down-

»Das gefällt mir! Das sollte der Standard sein!«

load-Inhalt in einer etwas kleineren, jedoch nicht minder hübsch designten Kunststoff-Box. Okay, mal nachrechnen: Preis des Spiels plus 25 Dollar Verschiffsgebühr plus 19 Prozent Einfuhrumsatzsteuer macht beim aktuellen Umrechnungskurs einen zu zahlenden Import-Gesamtbetrag von rund 108 Euro und damit eine Preisdifferenz von über 40 Euro. Rechnet man den Wert der europäischen Extras raus, sind's grob geschätzt immerhin noch 25 Euro. Warum wir so viel draufzahlen müssen? Bis Redaktionsschluss hatte Sony darauf keine plausible Antwort. Doch ist der Hardware-Hersteller nicht der einzige, der dieser Tage mit unverhältnismäßig hohen Preisen für Spezial-Editionen zur Kasse bittet. 90 Euro – in den USA 79,99 Dollar – für die N7 Collector's Edition von Electronic Arts' »Mass Effect 3«, die zahlreiche digitale Extras, ein Artbook, ein Comic, einen Aufnäher und eine Lithografie aufweist: »Heilig's Blechle!«, würde der sparsame Schwabe fluchen.

Insbesondere wenn man bedenkt, wie Sonder-Editionen noch in den Neunzigern vermarktet wurden. Statt dafür draufzahlen wurde sie dir in der Regel zum Preis des Normalspiels serviert. Einzige Einschränkung: Nur wer früh zuschlägt, profitiert! Heißt: Den Erstkäufern – vor allem von PC-Spielen – schmierte man den Honig um den Mund und überhäufte sie mit dem, was Entwickler und Marketingabteilung in Sachen Goodies so ausgeheckt hatten: Tonnenschwere Handbücher, mit denen man mühelos jeden Locust hätte erschlagen können, Poster oder liebevoll gefertigte Stoffkarten der Spielwelt zum An-die-Wand-Pinnen, Drehscheiben und andere sammelwürdige Kopierschutz-Mechanismen, aufwendig bebilderte Starter-Kompendien und, wenn man Glück hatte, sogar noch was Schmuckes für die heimische Vitrine – wohlgeordnet zum Standard-Preis und garantiert ohne Monate vorher einsetzenden Vorbestell-Zwang! Und heute? Scheint es fast so, als regiere bei vielen Herstellern die Gier. Heute kann der Kunde von Glück reden, wenn er bei der Standard-Edition eines Games das Handbuch nicht als PDF herunterladen muss. Und sich freuen, wenn er als Nicht-Vorbesteller irgendwann doch noch alle Spielinhalte zu Gesicht bekommt.

Doch es gibt auch weiterhin Firmen, die mit ausgewählten Produkten gegen den »Extras nur noch gegen Bares«-Strom schwimmen. Namco Bandai mit »Dark Souls« zum Beispiel. Spiel plus Hardcover-Artbook plus Soundtrack plus Making-of-DVD plus digitaler Game Guide zum Standard-Preis von 60 Euro – das ist fair. Das gefällt mir! Das sollte der Standard sein!

Und deine Meinung? Sind Sonder-Editionen überhaupt noch attraktiv? Wie wird sich das Phänomen mit dem weiteren Erstarken von digitalen Spielverkäufen und Cloud-Computing entwickeln? Schreib es mir an soenke@360-live.de.

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE TESTKRACHER-AUSGABE!

Mit dieser Ausgabe feiert 360 Live die Veröffentlichung dreier sehnsüchtig erwarteter Spiele dieses Jahres: »Forza 4«, »Batman: Arkham City« und »Rage«. Doch auch der Preview-Teil wird dich umhauen: vier Seiten Anspiel-Eindrücke zu »Max Payne 3«, erstes Preview zum lang unter der Decke gehaltenen »Syndicate«, umfassende Analyse von EAs neuem Rollenspiel-Koloss »Kingdoms of Amalur: The Reckoning« sowie ein ausführliches Angespielt-Preview zu Segas »Gears 3«-Klon »Binary Domain«. Dazu zwei schneidige Poster und als i-Tüpfelchen wie gewohnt die Reportage – diesmal zum Thema »Die schrägsten Videospielwaffen«.

TESTS AB S. 38, 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

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Dieses Jahr macht Ubisoft Nägel mit Köpfen und liefert endlich die Puzzleteile, auf die Fans ihrer millionenfach verkauften Top-Marke schon seit Jahren warten: »Revelations« führt die Handlungsstränge bisheriger Meuchelmörder-Abenteuer zusammen und soll das letzte Spiel in der Renaissance-Ära sein. Im Zuge unserer Coverstory spielt 360 Live die ersten Stunden Probe, nimmt die Entwickler in die Mangel und zieht ein Resümee zur kürzlich erfolgten Mehrspieler-Beta. Plus klingenscharfes Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE NOVEMBER 11

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	37 TESTS	70 COMMUNITY
 Assassin's Creed: Revelations	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



4 SEITEN SPIELEINDRÜCKE

20 MAX PAYNE 3

Der Tod kommt in Zeitlupe:
Kugel-Samba in São Paolo



5 SEITEN MEGATEST

45 BATMAN ARKHAM CITY

Größer, stärker, kaum zu toppen: Bestes
Superhelden-Spiel dieser Generation

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Michel Ancel über Rayman Origins
- 06 Die Abenteuer von Tim & Struppi Das Geheimnis der Einhorn
- 07 Daytona USA
- 07 Diabolical Pitch
- 08 I Am Alive
- 08 Dead or Alive 5
- 09 Project Draco
- 09 Onechanbara Z
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 12 Mitmach-Charts / Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Assassin's Creed: Revelations
- 20 Max Payne 3
- 24 Syndicate
- 26 Binary Domain
- 30 Battlefield 3
- 32 Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 35 180 Minuten mit... Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

TEST

- 38 Dark Souls
- 45 Batman: Arkham City
- 50 Rage
- 54 Forza Motorsport 4
- 58 WRC 2
- 60 Ace Combat: Assault Horizon
- 62 Sonic Generations
- 64 Die Sims 3: Einfach tierisch
- 64 The Gunstringer
- 65 Crysis
- 65 The Cursed Crusade
- 66 X-Men: Destiny
- 66 Supremacy MMA



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** NBA 2K12
- 72** Burnout Crash
- 72** Radiant Silvergun
- 72** Renegade Ops
- 72** Sky Drift

POSTER

- 41** F1 2011
- 42** Assassin's Creed: Revelations

REPORTAGE

- 67** Reportage: Mit dem Hai erschossen
Die schrägsten Videospiel-Waffen

COMMUNITY

- 70** Interview mit den Gründern
von Serious Monkey Games
- 70** Mecker-Ecke
- 71** Deus Ex: Human Revolution –
The Missing Link
- 72** Community Arcade
- 73** Gamerpoints-Spezial: Gears of War 3
- 74** Aktion Lesertest: Driver San Francisco
- 75** Nachgefasst bei:
Deus Ex: Human Revolution
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Call of Duty: Modern Warfare 3 HE
- 79** Kauf- und Spartipps;
Sonic Generations CE
- 80** Zubehörtests,
Red Dead Redemption GOTY Edition
- 81** Spieltermine

SERVICE

- 36** Abo
- 37** Impressum
- 82** Vorschau

TESTS AUF 360-LIVE.DE

Battlefield 3, Skylanders

COVERTHEMA



14 ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Templer meucheln, Geheimnisse lüften, Altaïr treffen: 5-Seiten-Gameplay-Check! Plus Poster!

TOPSPIELE

24 Syndicate

- 20** Max Payne 3
- 26** Binary Domain
- 30** Battlefield 3

32 Kingdoms of Amalur
Reckoning

- 35** Der Herr der Ringe
Der Krieg im Norden
- 38** Dark Souls

50 Rage

- 45** Batman: Arkham City
- 58** WRC 2
- 60** Ace Combat
Assault Horizon

54 Forza Motorsport 4

- 62** Sonic Generations
- 64** The Gunstringer
- 66** NBA 2K12

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	NOCH AM LEBEN...	KINECT-SHOOTER	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Michel Ancel über Rayman Origins	I Am Alive wiederbelebt	Project Draco	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Charts

× DER HEISSE STUHL Michel Ancel

Er ist der Papa der Rabbids, der Schöpfer von Rayman und der geistige Vater von »Beyond Good & Evil«: Michel Ancel. 360 Live hat sich den kreativen Franzosen geschnappt und sich mit ihm über »Rayman Origins« und die Spieleindustrie unterhalten...

Auf den ersten Blick wirkt das Jump 'n' Run »Rayman Origins« fast wie ein Indie-Game. Ein Spiel, das von unabhängigen Einzelkämpfer-Entwicklern zusammengeschustert wird. Es kommt komplett in 2D daher, mit handgezeichneten Figuren und Kulissen, verzichtet auf pompöse Effekthascherei und verlangt den bis zu vier kooperativ agierenden Spielern viel Geschick und Timing ab – was es schon jetzt zu einem der charmantesten und liebenswertesten Games macht, die in diesem Weihnachtsgeschäft zu haben sind. »Wir wollten zurück zu dem, was das erste Rayman damals besonders machte«, erklärt der Franzose Michel Ancel, Chef-Designer und Produzent von »Rayman Origins«. »Unsere Künstler können bei 2D alles per Hand machen. Die Leidenschaft und Passion, mit der sie an die Gestaltung der Umgebungen, Figuren und Hintergründe gehen, um etwas wirklich Wunderbares zu schaffen, beeindruckt mich immer wieder. Wir haben fantastische Charaktere, urkomische Momente und nostalgische Spielereien.« Aber erinnert das Koop-Spielprinzip und der Fokus auf Sich-gegenseitig-Helfen nicht verblüffend an Nintendos »New Super Mario Bros. Wii«? »Nein, tut es nicht«, lacht Ancel. »Wirklich nicht. Wir haben uns darauf besonnen, was uns damals an Jump 'n' Runs so gefiel – und vor allem, was wir selbst an Rayman mögen. Schon als das erschien, gab es Spiele, die man gemeinsam und kooperativ spielte. Das wird heute nur sehr, sehr oft vergessen. Schon zu jener Zeit wollten viele Games eine ganz simple Botschaft transportieren: Gemeinsam könnt ihr's schaffen. Gleiches gilt für Rayman.«

Aber auch bei der Arbeit am Spiel selbst orientiert sich Michel Ancel eher an den frühen 1990ern und stemmt das Projekt mit einem für die heutige Spieleentwicklung äußerst kleinen Team. »An vielen großen Videospielen werkeln dieser Tage 60 oder noch mehr Leute. Wir hingegen sind um die zehn. Lange Zeit waren wir sogar nur zu fünf. Doch das funktioniert gut. Wir reden miteinander, können Dinge direkt besprechen, jeder weiß, was der andere macht. Das gibt dem Spiel auch etwas sehr Persönliches. Jeder kann sich vollends einbringen. Das spürt man bei Rayman Origins – davon bin ich fest überzeugt. Und jeder, der's schon mal gespielt hat, wird zustimmen können.«

Bevor wir's vergessen: War da nicht noch ein anderes Spiel von Michel Ancel? »Beyond Good & Evil 2«, das alle paar Monate wieder totgesagt wird. Wie steht's darum? »Es ist nicht tot. Und wenn, dann wüsste ich davon – hoffe ich. Aber ich weiß nichts davon«, erklärt der Rabbids-Erfinder feixend. »Wir wollen hier einfach, dass es richtig, richtig gut wird. Und das braucht seine Zeit...«



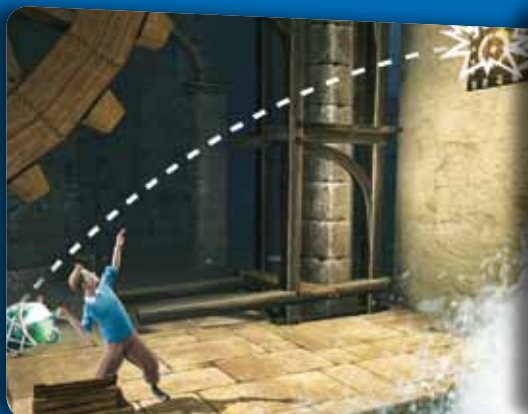
BIO

Name | Michel Ancel **Firma** | Ubisoft Montpellier

Position | Designer, Produzent

Arbeitet gerade an | Rayman Origins, Beyond Good & Evil 2

Schon gewusst? | Im Jahr 2006 wurde Michel Ancel vom französischen Kunstministerium zum Ritter des Ordre des Arts et des Lettres – dem Orden der Künste und Literatur – geschlagen. Auch Peter Molyneux und Shigeru Miyamoto gehören diesem Orden an.





» Schon damals gab es Spiele, die man gemeinsam und kooperativ spielte. Das wird heute nur sehr, sehr oft vergessen. «

Michel Ancel, Ubisoft Montpellier

DIE ABENTEUER VON TIM & STRUPPI – DAS GEHEIMNIS DER EINHORN: DAS SPIEL

Nein, der Titel dieses Actionabenteuers mit dem belgischen Reporter Tim und seinem Foxterrier Struppi ist kein Tritt ins grammatikalische Fettnäpfchen. Denn die Einhorn ist ein Dreimaster, den ein mysteriöses Geheimnis umgibt. Und das gilt es zu lüften. Fans der Comicreihe dürften es mittlerweile gemerkt haben: Das hier ist das Spiel zum gleichnamigen »Tim und Struppi«-Film, der am 27. Oktober in den deutschen Kinos anläuft. Dabei entführt das Game die Spieler in den bekannten Comic-Stil mit einer hervorragenden Mischung aus 2D- und 3D-Abschnitten. In bester Jump-and-Run-Manier führt man Tim, Kapitän Haddock, Thomson und Thompson sowie andere be-

liebte Helden durch Haddocks Schiff, die geheimnisvolle Stadt Bagghar, die Sahara und weitere, teilweise ziemlich schräge Kulissen aus Film und Comics; stets darauf bedacht, umherlaufende Widersacher mit Gummibällen abzuschießen, ihnen mit Fassdeckeln eins überzubraten oder Tims berühmten Faustkampf einzusetzen. Tolle Physikrätsel und ein spaßiger Koop-Modus für zwei an einer Konsole machen das Spiel zum Film nicht nur für echte Tintinologen interessant. Und ja: Auch Struppi bekommt seine eigenen, spielbaren Abschnitte, in denen sich der Terrier die besten Boni des Levels ergräbt und erschnüffelt. Ein kinderfreundliches Unterfangen mit superber Grafik – wahlweise auch in 3D.

klein-GEDRUCKT

DAYTONA USA

✖ Einer der ganz großen Klassiker der Arcade-Rennspiele wurde erstmals für Xbox 360 bestätigt. Gemeint ist das 1993 erschienene »Daytona USA« von Sega. In dem einstigen Spielhallen-Klassiker von Designer-Legende Yu Suzuki geht's mit einem Stockcar quer über verschiedene Strecken, darunter Alpentäler, Wälder und Highways – Rammattacken, Drifts und zerbeulte Karosserien inklusive. Ein genauer Termin steht noch aus.

DIABOLICAL PITCH

✖ Das Videospiel-Projekt »Codename D« von Goichi Suda hat nun einen Namen: »Diabolical Pitch«. Auch erste Infos sind mittlerweile bekannt. In dem Koop-Kinect-Game geht's um Baseballer, die sich mit Schlägern und Bällen gegen Zombies und andere Monster erwehren. Klingt nicht besonders aufregend, wirkt auf den ersten Blick aber spaßig.

KEIN FLASHPOINT MEHR?

✖ Hersteller Codemasters hat sein Studio im britischen Guildford geschlossen. Dieses Studio hatte zuletzt den in der fertigen Version belächelten Ego-Shooter »Body-count« verantwortet und die »Operation Flashpoint«-Taktik-Serie betreut. Der Grund für die Kündigung der 66 Mitarbeiter: Codemasters will sich stärker auf die erfolgreichen Rennspiele wie »F1«, »GRID« und »Dirt« konzentrieren. Dieser Entscheidung könnte die »Flashpoint«-Serie zum Opfer fallen.

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



ROCKSMITH...

...das Gitarren-Lern-Game von Ubisoft kommt nicht nach Deutschland.

CHILD OF EDEN...

...wird wohl in naher Zukunft keine Download-Inhalte bekommen, hat Ubisoft verkündet.

DIE MARKE UNREAL...

...liegt laut Epic Games' Präsident Mike Capps aktuell auf Eis. Ein neues »Unreal« ist nicht geplant.

✕ I AM ALIVE

NOCH LANGE NICHT TOT...

In einem Katastrophengebiet überlebt nur, wer sich anpasst, stark und agil ist. Das gilt auch für Videospiele. Einst angekündigt, waren viele nie wieder gesehen: »Frame City Killer«, »This is Vegas« oder »Six Days in Fallujah« etwa. Auch das Survival-Action-Game »I Am Alive« schien diesem Schicksal zu folgen. Aber jetzt ist's zurück! 2008 als Entwicklung der französischen Horror-Spezialisten von Darkworks angekündigt, sollte es eine neue Art des Survival-Horrors begründen: Im vom Erdbeben zerstörten Chicago würde der Spieler ums Überleben kämpfen, Wasser suchen und Essen horten. Doch schon bald wurde es still um »I Am Alive«. Bis sich die Meldung ans Tageslicht kämpfte, dass Darkworks nicht länger der Entwickler sei, sondern Ubisoft Shanghai das Projekt für eine »totale Neugestaltung« übernommen habe. Seitdem: wieder Stille. Bis jetzt eben. Wie Ubisoft enthüllte, wird »I Am Alive« 2012 als Download-Game für XBLA erscheinen. Dabei hat sich tatsächlich einiges am Konzept und der Gestaltung geändert. Statt Chicago liegt

nun die ganze Welt in Trümmern, »es ist das Ende der Zivilisation, wie wir sie kennen«, erklärt Yves Guillemot, CEO von Ubisoft. Milliarden Menschen sind tot, Risse in der Erdkruste lassen Hitze und Lava an die Oberfläche treten und giftiger Staub durchdringt die Luft. Der namenlose Held des Games ist nach einer langen Reise in seiner Heimatstadt Haventon angekommen, wo er nun nach seiner Familie sucht. Das Ganze mündet in einem sehr kletterlastigen Gameplay-Konzept aus Third-Person-Sicht: durch Tunnel, über Gebäude und Ruinen führt die Odyssee. Jeder Sprung, jedes Hochziehen und Kriechen kostet Kraft. Geschossen und gekämpft wird wenig, da eine einzige Kugel töten und eine Packung Zigaretten Leben retten kann. Klingt faszinierend. Leider machen erste Screenshots einen tristen und farblosen Eindruck, der nicht gerade die Lust auf Apokalypse schürt. Bedenkt man allerdings, welche namhaften Projekte das Team aus Shanghai bereits auf den Weg gebracht hat, ist weiterhin Optimismus angebracht.



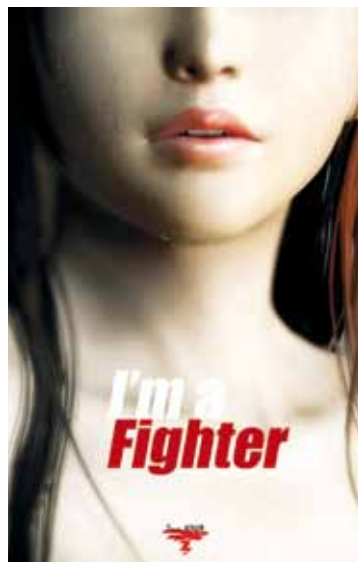
» Geschossen und gekämpft wird wenig, da eine einzige Kugel töten und eine Packung Zigaretten Leben retten kann. «

✕ DEAD OR ALIVE 5

...BALD WIEDER LEBENDIG

Im Jahr 2012 soll – nach knapp sechs Jahren Funkstille auf Xbox 360 – endlich ein neuer Teil der traditionsreichen »Dead or Alive«-Beat-'em-Up-Reihe erscheinen. Hersteller Tecmo Koei hat auf der Tokyo Game Show Mitte September auch sogleich erste Spielszenen präsentiert, die zeigen: Viel ändert sich am klassisch-schnellen Schlag-Tritt-Konter-Prinzip nicht. Jedoch soll das Altbekannte mit cineastischen Momenten und in sich einstürzenden Arenen – um nur einige Neuerungen zu nennen – aufgepeppt werden. Was die Kämpferriege angeht, werden Kenner auf viele Bekannte stoßen: Ryu Hayabusa, Hitomi, Lisa und Hayate sind unter den sicheren Kandidaten. Interessant: »Dead or Alive 5« ist der erste Serienableger, der nicht unter Federführung von Tomonobu Itagaki, dem Schöpfer der Reihe, entsteht. Der Sonnenbrillenfanatiker arbeitet gerade am Shooter »Devil's Third«, der 2013 erscheinen

wird. Außerdem findet man ihn als spielbaren Charakter in »Saints Row: The Third«.



✕ GEBRAUCHTSPIEL-KÄUFE

IHR DIEBE!

An das Motto »Raubkopierer sind Verbrecher« haben sich Käufer von DVDs und Blu-rays mittlerweile gewöhnt. Wird einem doch gerne mal vor dem Genuss des ehrlich erworbenen Films ein Clip mit eben jener Aussage entgegengeworfen. Jetzt heißt's aber auch, Käufer und Ver-

US-Website thesixthaxis.com meinte er: »Es ist ärgerlich, wenn die Leute gebrauchte Spiele immer mit dem Verkauf von Gebrauchtwagen vergleichen. Es ist nicht dasselbe.« Wie Herod erklärt, nutze sich Software nicht ab, der Spieler bezahle nicht für die DVD oder Blu-ray, sondern für das Recht, das darauf gepresste Spiel zu spielen. »Das Spiel gehört dem Hersteller und den Entwicklern. Die Händler verkaufen eigentlich etwas, das ihnen gar nicht gehört. In meinen Augen ist das nicht weit von einem Diebstahl entfernt.« Und wie urteilst du darüber? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.



käufer von gebrauchten Spielen seien Diebe. Das sagt zumindest Dave Herod, Senior-Programmierer beim Spieleentwickler Codemasters. Gegenüber der

✖ PROJECT DRACO

WUNDERSCHÖNES DRACHENFLIEGEN

Yukio Futatsugi macht ernst. Der Japaner, der 1995 das legendäre Drachenreiter-Game »Panzer Dragoon« auf den Sega Saturn brachte, schwingt sich erneut auf dem Schuppentier in die Lüfte. Nachdem das Kinect-Game vor knapp einem Jahr angekündigt wurde, hat Futatsugi nun erste handfeste Infos preisgegeben und Spielereindrücke zum spirituellen »Panzer Dragoon«-Nach-

folger präsentiert. »Project Draco« ist 200 Jahre in der Zukunft angesiedelt. Die Menschheit hat die Eroberung des Alls in Angriff genommen und viele neue Gestirne besiedelt. Eines dieser Refugien der terranischen Siedler wird durch ein Unglück zerstört. Die wenigen Überlebenden rotten sich in Enklaven zusammen und begründen eine neue Gesellschaft, deren Grundpfeiler die Ureinwohner des Planeten darstellen: Drachen, die als Transporttiere und »Waffen« dienen. Wieso genau der junge Held des Games jetzt aber mit einem Drachen, von denen mehrere zur Wahl stehen, majestätisch durch vernebelte Schluchten, über wunderschöne Felsinseln und saftige Wiesen gleitet? Unklar.

Obwohl sehr an den früheren Games des Japaners orientiert, wird »Project Draco« weniger ein Flugkampfspiel, sondern

eher eine Art Rail-Shooter mit vorgegebener Flugroute – ähnlich »Panzer Dragoon Orta« für die erste Xbox. Aktiv das Schuppentier lenken? Leider nein. Stattdessen korrigiert der Spieler mittels Neigen des Körpers Höhe und Seitenlage des Drachen und feuert mittels Handgesten Geschosse in Richtung anderer Drachen, Monster und Ungeheuer. Die rechte Hand dient dabei der Ausführung der Standardangriffe, die linke aktiviert den Feueratem. Beim Hochreißen der Hand in die Luft zündet die Linke zudem alles vernichtende Bomben. Und ein Klatschen löst einen Spezialangriff aus. Das alles schaut auf den ersten Blick sehr gut umgesetzt aus.

Laser abfeuern, Feuerbälle fliegen lassen, Sprengsätze zünden – klappt alles ohne merkliche Verzögerung. Größtes Manko bisher: Ähnlich »Child of Eden« könnte die Handschwingerei schnell ermüden und anstrengend werden. Der Standardcontroller als Alternative wie beim Ubisoft-Titel? Geht nicht. Nichtsdestotrotz: Der Spieler wird nach jedem Level belohnt und darf den eigenen Drachen füttern, was wiederum insgesamt 150 neue Waffen und Fähigkeiten freischaltet. Und damit sich der Drache nicht so alleine fühlt, ist auch ein Online-Koop-Modus für vier Spieler dabei. Erscheinen soll

»Project Draco« Anfang 2012 als Download-Game für Xbox Live Arcade.

✖ ONECHANBARA Z

VAMPIRE UND BRÜSTE

Manch einer erinnert sich sicherlich noch an das Schnetzel-Spiel mit dem unvergleichlichen Titel »Onechanbara: Bikini Samurai Squad«. Ein Werk der intellektuellen Spitzenklasse, dreht sich die sogenannte Handlung doch um die leicht bekleideten Mädels Aya, Saki und Anna, die mit scharfen Klingen gegen Zombie-Horden zu Felde ziehen und sich ordentlich mit roter Suppe einsauen. Ein Game, das weder technisch noch spielerisch überzeugen konnte, dank gehörigem Trash-Faktor jedoch so etwas wie Kultstatus erreichte. Das jetzt angekündigte »Onechanbara Z: Kagura« soll an diesen Erfolg anknüpfen. Statt der bisherigen Heldinnen treten nun die beiden Vampirbräute Kagura und Saaya auf, die mindestens genauso knappe Outfits tragen wie ihre Vorgängerinnen. Ihr Auftrag: Japan und die Welt vor der Zombie-Apokalypse retten – und gut aussehen. Dabei bleibt, abgesehen von neuem Monster-Viehzeug, so ziemlich alles beim Alten. Mit Schwert und Kettensäge wird alles zerlegt, was finster dreinschaut. Es fließt hektoliterweise Blut und nach jedem Level dürfen die sexy Damen mit neuer schlüpfriger Kleidung bestückt werden. Bisher ist »Onechanbara Z: Kagura« nur für Japan angekündigt, wo es noch im Winter 2011 über D3 Publisher erscheinen soll. Eine Veröffentlichung in Europa scheint aber ziemlich sicher.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** »Dead Space 2« ist das gruseligste Game auf Xbox 360. Das ergibt zumindest eine Studie des auf Games spezialisierten Marktforschungsunternehmens Vertical Slice. Knapp hinter dem Weltall-Horror landete übrigens das Grusel-Abenteuer »Alan Wake«.

✖ **Zahl:** 114 Millionen: So viele Kopien der »Grand Theft Auto«-Reihe sind seit ihrem Start 1997 über die Ladentheke gegangen, davon allein 22 Millionen von Teil Vier, verkündet Hersteller Take-Two. Klingt viel, ist es auch. Dennoch ist's weit vom weltweiten Topseller entfernt: das Game »Wii Sports« verkaufte sich 77 Millionen Mal – wundert jedoch nicht, da es im Paket mit jeder Wii-Konsole verkauft wird.

✖ **Zitat:** »Es ist nicht Counter Strike 2«, das sagt Chet Faliszek, Entwickler bei Valve Software, über »Counter Strike: Global Offensive«. Will heißen: Das richtige Nachfolge-Game kriegen dann wohl nur die PC-Spieler.

Aus der Redaktion

✖ Etliche durchgezockte Nächte, unendliche Dosenstapel an Energy-Drinks. Ja, für diese Ausgabe haben wir in Sachen Tests und Vorschauen richtig rangeklotzt, um euch einige der gerade veröffentlichten und noch anstehenden Jahresende-Highlights zu präsentieren. »Rage«, »Forza Motorsport 4«, »Batman: Arkham City« und natürlich »Battlefield 3«! Wow, das sind doch mal scharfe Themen! Dazu die letzte große Preview zu »Assassin's Creed: Revelations«, für das wir die Entwickler in der deutschen Ubi-Zentrale in Düsseldorf trafen.

WAS UNS BEWEGT

✖ Was uns dieser Tage bewegt, das ist vor allem die schon recht strenge Kälte, die uns auf dem Weg zur Arbeit noch einen Schritt schneller laufen und fahren lässt. Ansonsten bewegte Chefredakteur Sönke Siemens einen Schrank – und zwar in seine Wohnung, um wohl noch mehr Games unterzubringen, die er dort hortet wie einst die Piraten ihre Schätze. Und Web-Experte Moritz bewegt gerade Fahrschulautos, denn er tauscht seinen spanischen Führerschein endlich gegen ein deutsches Pendant. Und natürlich bewegen wir auch unsere Helden durch all die frischen Games, die diesen Herbst in den Konsolenlaufwerken rotieren. Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf www.facebook.com/360livemagazin und unter twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTENTHE ELDER
SCROLLS 5:
SKYRIM

Hätte 360 Live einen Award für die beste Spielwelt, würde »Skyrim« gleich dutzende davon abräumen: Prächtige Hirsche streifen durch das Land, riesige Lachse springen Flüsse aufwärts und majestätisch anmutende Mammuts ziehen durch die idyllische Prärie von Skyrim. Doch die friedliche Stimmung im nördlichen Teil des Königreichs Tamriel trägt: Drachen suchen die Bewohner heim und stürzen jenes Land ins Chaos, das sich selbst 200 Jahre nach dem »Oblivion«-Vorfall immer noch nicht ganz erholt hat. Es bedarf eines Helden. Genau dieser Heroe durfte 360 Live in München auf einer Presseveranstaltung von Hersteller Bethesda sein und schwärmt noch Wochen später davon.

Wie die Hauptfigur aussehen und welcher der zehn Rassen sie angehören soll, darf »The Elder Scrolls«-typisch in einem umfangreichen Charakter-Editor festgelegt werden. Vom kräftigen Ork bis hin zum katzenartigen Khajiit: Die zehn unterschiedlichen Klassen legen neben Aussehen auch mehr oder minder die Spielweise fest. Wer Angriffsmagie bevorzugt, schlüpft vorzugsweise in die Haut eines Nachtfelns mit mächtigen Feuerzaubern. Nachwuchs-Diebe dagegen ziehen besser einen Argonier vor und kassieren Boni beim Schlösser knacken und Leisetreten.

Als alte Fans der beliebten Magiekrieger-Klasse geht's für 360 Live alsbald gen Norden, wo auch prompt die erste Queste wartet: Ein Händler sucht eine goldene Klaue,

von der er lediglich weiß, dass sie sich in einem Bergmassiv verbirgt. Kein Problem, auf geht's! Ein Pfeil am oberen Bildschirmrand diktiert die Richtung und führt in eine verwucherte Höhle – wie zu erwarten vollgestopft mit entstellten Skelett-Kriegern, fettwanstigen Monsterratten und einer menschengroßen Tarantel als Zwischenboss. Die Kombination aus Heilzauber in der linken Hand und Breitschwert in der rechten erweist sich in allen Fällen als äußerst effektiv. Diese Duelle mit einem blauen Auge überstanden, trifft der Held auf einen dubiosen Untoten, der vorgibt, die Position der Krallen zu kennen. Kaum aus einem Gewirr aus Spinnenweben befreit, türmt er jedoch ohne ein Dankeswort. Nichts da, hiergeblieben! Einen heftigen Kopftreffer später ist der Untote dann wirklich tot. Und wir in Besitz der Krallen und von einem Tagebuch. In Ruhe durchlesen lohnt, denn schon bald kennst du die richtige Kombination, um einen mächtigen Schatz zu bergen. Nun aber erst mal zurück zum Händler – Krallen abgegeben, Belohnung sowie Erfahrungspunkte einstreichen, was wiederum hilft, eines der insgesamt 20 Talente auszubauen. Und dann? Hat dich »Skyrim« bereits mit seinen messerscharfen Spielspaß-Klauen am Wickel. Nicht zuletzt weil die nicht zimperliche deutsche Version komplett ungeschnitten mit USK-16-Freigabe erscheint und das hier im Vergleich zu »Oblivion« mit richtig guten Sprechern aufwartet. XXL-Test im nächsten Heft!





Razer Chimaera
5.1 Wireless Gaming Headset

THE ULTIMATE SURROUND SOUND GAMING HEADSET FOR THE XBOX 360®

- 5.1 Dolby® Surround Sound
- 5.8 GHz Headset
- Lokale Team-Kommunikation

eu.razerzone.com/chimaera

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 20.09.2011

DIE MEISTVERKAUFTE SIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Anfang Oktober 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 12	Electronic Arts
2	Forza Motorsport 4 LCE	Microsoft
3	Battlefield 3 LE (Vorbester)	Electronic Arts
4	Gears of War 3	Microsoft
5	Insel der Toten (AT PEGI)	Deep Silvers

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte September 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War 3	Microsoft
2	Gears of War 3 LE Console Bundle	Microsoft
3	Gears of War 3 Epic Edition	Microsoft
4	Call of Duty: Modern Warfare 3 HE	Activision
5	Insel der Toten	Deep Silver

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte September 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War 3 LE	Microsoft
2	Call of Duty: Modern Warfare 3 (Vorbester)	Activision
3	Battlefield 3 PE (Vorbester)	Electronic Arts
4	Ace Combat: Assault Horizon	Namco Bandai
5	Saints Row: The Third (Vorbester)	THQ

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

Die Spielerzahlen der Multiplayer-Modi: 24 Schützen im Team-Deathmatch-, Rush- und Conquest-Modus, 16 Spieler im Squad-Deathmatch sowie acht im Squad-Rush. Kurz: Wer Conquest mit 64 Spielern erleben will, braucht einen PC.

61% Tendenz ↑ Einschätzung | sehr gut



HALO 4

2 Hersteller | Microsoft



Für den Sound des vierten »Halo«-Teils zeichnet Sotaro Tojima verantwortlich, der unter anderem bereits für »Metal Gear Solid 4« als Audio-Direktor gearbeitet hat.

Einschätzung | sehr gut

BATMAN: ARKHAM CITY

3 Hersteller | WB Games



Dem bislang sehr umfangreichen Aufgebot an Bösewichten schließt sich jetzt auch der Auftragskiller Deadshot an. Dessen Zielpersonen muss Batman beschützen.

Einschätzung | sehr gut

- 4 Grand Theft Auto 5
26% Einschätzung | sehr gut
- 5 Halo: Combat Evolved Anniversary
26% Einschätzung | sehr gut
- 6 CoD: Modern Warfare 3
22% Einschätzung | sehr gut
- 7 The Elder Scrolls 5: Skyrim
22% Einschätzung | sehr gut
- 8 HdR: Der Krieg im Norden
17% Einschätzung | sehr gut
- 9 Forza Motorsport 4
17% Einschätzung | sehr gut
- 10 Mass Effect 3
17% Einschätzung | sehr gut

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

Der dritte »Gears«-Teil wird umfangreich mit Download-Inhalten versorgt. Aktuell gibt's Avatar-Skins, Waffenhüllen-Sets und mehr – zu horrenden Preisen. Eine echte Story-Erweiterung soll bereits im November folgen.

37% Tendenz ↑ 360-Wertung | 9.4



HALO: REACH

2 Hersteller | Microsoft



Seit dem neuesten Update von »Halo Waypoint« ist der Spartan des Spielers nun auch auf der Waypoint-Webseite, in der Waypoint-iPhone-App und in Waypoint selbst zu sehen.

360-Wertung | 9.0

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

3 Hersteller | Electronic Arts



Schon mal versucht, C4 an den ferngesteuerten Helikopter zu heften? Apachen-vom-Himmel-Holen leicht gemacht.

360-Wertung | 8.9

- 4 Call of Duty: Black Ops
11% Wertung | 9.0
- 5 CoD: Modern Warfare 2
11% Wertung | 9.1
- 6 Driver San Francisco
11% Wertung | 8.2
- 7 Assassin's Creed: Brotherhood
7% Wertung | 8.8
- 8 Brink
7% Wertung | 8.4
- 9 Bulletstorm
7% Wertung | 8.7
- 10 Dirt 3
7% Wertung | 8.8

LESER-VOTINGS

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

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

Leser-
wertung
9.5

360-Live-
Wertung
9.4

Hmc: »Grandioser letzter Teil der Serie! Super Grafik, flüssiger Spielablauf! Mein Kandidat für das Spiel des Jahres! Ich gebe 9.5 von 10.«



DRIVER SAN FRANCISCO

2 Hersteller | Ubisoft

Leser-
wertung
8.9

360-Live-
Wertung
8.2



CFG shark302: »Ein gelungenes Driver! Jetzt warten noch gefühlte Millionen Nebenmissionen auf mich und ein Multiplayer, der auch richtig Laune macht!«

TROPICO 4

3 Hersteller | Kalypso

Leser-
wertung
8.2

360-Live-
Wertung
8.3



VercingetorixDE: »Holt euch Rum und Zigarren, marschier ins Wohnzimmer ein und besetzt die Couch. Möchtegern-Diktatoren blühen auf!«

4 Warhammer 40k: Space Marine

Hersteller | THQ

Leser-Wertung | 7.5

360-Live-Wertung | 7.8

ArchangelTom: »Wir haben Spiele dieser Art schon besser gesehen, aber wer sich auch nur halbwegs für das dreckige Warhammer-Universum begeistern kann, wird gut unterhalten.«

5 Bodycount

Hersteller | Codemasters

Leser-Wertung | 7.4

360-Live-Wertung | 6.4

Sargedeckel: »Absoluter Spaß-Shooter, der richtig Laune macht. Alle, die sich einfach gut amüsieren wollen, werden hiermit sehr gut bedient. Bitte mehr davon!«

✕ 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!**

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

DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN

1 Hersteller | WB Games

Leser-
Potenzial
9.0

360-Live-
Potenzial
8.5

Gandalf2278: »Herr der Ringe mit Koop-Modus. Das wird entweder sehr gut oder genial! Meine bescheidene Einschätzung: 9.0 von 10«



BIOSHOCK INFINITE

2 Hersteller | 2K Games

Leser-
Potenzial
9.0

360-Live-
Potenzial
9.0



HoRRorFlo: »Raus aus dem Wasser, rein in die frische Luft: Bioshock Infinite's neues Element bringt Tempo und neue Kulissen mit sich. Daher tippe ich auf eine 9.0.«

DISHONORED

3 Hersteller | Bethesda

Leser-
Potenzial
8.5

360-Live-
Potenzial
7.5



Bambusknecht: »Ich werde aus dem Spiel noch nicht schlau. Wie ein Überraschungs-Ei: Entweder wird's das siebte oder es wird Mist. Ich gebe 8.5.«

4 Max Payne 3

Hersteller | Rockstar Games

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

DerSpieler187: »Max ist zurück. Gebrochen, zynisch und vom Leben angewidert. Er wird es seine Feinde spüren lassen. Lass es raus, Max!«

5 Saints Row: The Third

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial | 6.0

360-Live-Potenzial | 8.0

Chrissi1810: »Wird mir persönlich wohl ein wenig zu albern. Mit 'nem Riesendildo auf Gegner einprügeln? Dafür bin ich dann doch zu alt.«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

MAL ANDERSRUM DER FILM ZUM SPIEL

Was haltet ihr von Filmen, die von Spielen inspiriert sind?

Wenn's um mein Lieblingsgame geht, schau ich's mir an.	33%
Ich bin da ganz unvoreingenommen.	24%
Filme zu Spielen sind alle Banane!	19%
Nur so lange Uwe Boll nicht mitwirkt.	14%
Filme zu Spielen sind immer gut, und der Trashfaktor gehört dazu!	10%

SPIEL MIT STIL

Welches Spiel hat den innovativsten Grafikstil?

Limbo von Playdead	41%
Mirror's Edge von Electronic Arts	34%
Vanquish von Sega	14%
Portal von Electronic Arts	11%

EXKLUSIVTITEL DER PLAYSTATION 3

Welchen Titel hättest du gerne auch für Xbox 360?

Uncharted 3: Drake's Deception von Sony	57%
God of War 3 von Sony	21%
Metal Gear Solid von Konami	13%
Little Big Planet von Sony	9%

SO SPIELT SICH'S!
MIT DEM DESIGNER
ÜBER DIE DÄCHER!

ASSASSIN'S REVELATIONS

kurz & knapp

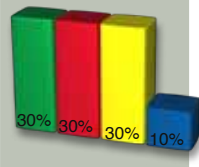
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montreal
Genre | Action-
Abenteuer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Atmosphärisch, spannend und verdammt spielsenswert! Das Ende der Serie ist zugleich ein packender Höhepunkt.

das ist drin

- Klettern
- Kämpfen
- Kommandieren
- Küssen

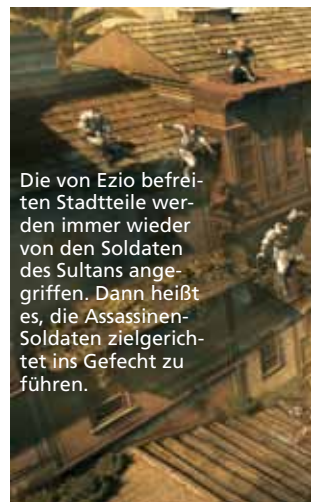


Mit dem neuesten Teil der Assassinen-Serie will Ubisoft die Geschichte um Altaïr, Ezio und Desmond Miles Mitte November endgültig abschließen. Grund genug für 360 Live, »Assassin's Creed: Revelations« bei Ubisoft in Düsseldorf noch einmal in Augenschein zu nehmen – und einen zeitgenössischen Augenzeugen zu Wort kommen zu lassen.

Salem Aleikum, Reisender. Gestattet, dass ich mich vorstelle: Ich heiße Yussuf Tazim, Meister-Assassine des Ordens in Konstantinopel. Doch hier und jetzt soll nicht meine Geschichte im Mittelpunkt stehen, sondern die eines Mannes, wie mir in all den Jahren noch kein zweiter begegnete. Sein Name: Ezio Auditore da Firenze. Er stammt aus dem fernen Italien und ist seinerseits ein Meister: ein furchtloser Krieger, ein erfahrener Taktiker, ein wahrer Assassine. Aber verzeiht, ich fürchte, ich greife der Geschichte zu weit voraus. Lasst mich schnell an jene Zeit erinnern, als die Taten eines anderen Assassinen die Fantasie der Menschen anregte: Altaïr Ibn La-Ahad, ebenfalls ein Meister mit dem Dolche, lehrte bereits den Tempelrittern Jerusalems das Fürchten. Niemand war vor seiner schnellen und unsichtbaren Klinge sicher. Sein Wirken liegt nun fast 300 Jahre zurück und doch sieht sich Ezio als sein legitimer Nachfolger. Etwas, so merkte ich schnell, verband

beide Männer über die Jahrhunderte hinweg. War es ihr Kampf gegen den übermächtigen Templer-Orden? Oder die Schicksalsschläge, die beide erdulden mussten? Schließlich wurden Altaïrs Assassinen-Brüder von Rittern erschlagen und Ezios Familie durch Templer-Intrigen ausgelöscht. Das verändert einen Mann, macht ihn entweder wahnsinnig – oder noch härter. Mir dünkt, sie entschieden sich beide für die zweite Variante.

Mir selbst, verehrter Reisender, ist Ezio im Jahre 1511 begegnet, just als er in Konstantinopel von Bord ging. Er schien an die fünfzig Lenze alt zu sein, weitaus älter, als zu dem Zeitpunkt, als er in Rom noch gegen die Borgias kämpfte. Und obwohl Ezio ein wortkarger Mann war, erfuhr ich, wie er die Borgia-Türme niederbrannte und den Wiederaufbau Roms mitfinanzierte; wie er einen eigenen Assassinen-Orden gründete; und wie er jenes geheimnisvolle Artefakt in die Hände bekam, das die Tempel in der



Die von Ezio befreiten Stadtteile werden immer wieder von den Soldaten des Sultans angegriffen. Dann heißt es, die Assassinen-Soldaten zielgerichtet ins Gefecht zu führen.



CREED



Im Laufe des Spieles kann Ezio erneut Rekruten um sich scharen. Die können nach und nach im Rang aufsteigen und dienen dem Assassinen fortan als Armee.

ganzen Welt suchten: den Edensplitter, ein mächtiges Werkzeug, um die Menschen zu unterwerfen. Am Ende fand Ezio diesen Apfel der Macht und versteckte ihn wieder. Doch nun mehren sich die Gerüchte, dass die Templer hier in Konstantinopel nach einem

weiteren Edensplitter suchen, angeblich verborgen in Altaïrs Bibliothek, die sich nur mit fünf geheimen Schlüsseln öffnen lässt. Wen wundert es, dass Ezio da nicht widerstehen konnte...

<ANIMUS SITZUNG BEENDET>

Das ist es also! Das letzte Abenteuer der »Assassin's Creed«-Serie. Abschluss einer Reihe, die 2007 ihren Anfang nahm und mit jeder Folge mehr Fragen als Antworten hinterließ. Fragen, die Ubisoft im abschließenden Teil klären will. Doch bis es so weit ist, spielt Entwickler Ubisoft Montreal wieder geschickt mit den drei Erzählebenen rund um Altaïr, Ezio und Desmond Miles. Zentrale Geheimnisse wurden während des mehrstündigen Probespielens natürlich nicht gelüftet, weshalb sich 360 Live auf das Hier und Heute stützt: auf Ezio und sein neues Abenteuer in Konstantinopel. Unser Co-Pilot auf dieser Zeitreise: Falko Poiker, seines Zeichens Chef-Leveldesigner der virtuellen Stadt am Bosphorus. Kaum das Pad in den Händen, geht's schon los. Die Steuerung? Alte Assassinen-Veteranen fühlen sich sofort heimisch, Neueinsteiger werden sich erst an die vielfältigen Möglichkeiten gewöhnen müssen, die der agile Held trotz seines Alters draufhat. Ja, Ezio ist tatsächlich gealtert, mittlerweile brennen schon 52

✕ Falko Poiker

IM GESPRÄCH

Unser Gastgeber und Reiseleiter durch Konstantinopel heißt Falko Poiker und ist der Chef-Level-designer für »Assassin's Creed: Revelations«. Falko hat seine Kreativität bereits bei bekannten Titeln wie »Prince of Persia«, »Tom Clancy's Splinter Cell Conviction« und »Avatar« unter Beweis gestellt. Ob das hier tatsächlich das Ende der Serie ist, dazu hüllt sich Poiker übrigens in Schweigen.



Und außerdem?

- Mehrspieler-Modus spielt sich ähnlich wie bei »Brotherhood«, bietet aber mehr Charaktere und Möglichkeiten; das stille Jagen und Gejagtwerden erweist sich als durchweg spannend.
- Erfolge gibt's, für Sammler und Jäger gleichermaßen
- Uplay-Punkte? Ja, sind drin und können als Ubi-eigene Währung angesehen werden; mit den Punkten lassen sich in anderen Uplay-kompatiblen Spielen witzige und nützliche Bonus-Objekte freischalten
- Download-Inhalte in Planung
- Auch als Collector's Edition vorbestellbar – beinhaltet neben einem 50-seitigen Artbook auch den Spiel-Soundtrack, den Animationsfilm »Assassin's Creed Embers«, die Mehrspieler-Charaktere Kreuzritter und Osmanischer Narr sowie eine Bonus-Mission, in der du auf den Spuren von Vlad dem Pfähler wandelst, hierzulande besser bekannt als Graf Dracula
- Ein kurzer Film erklärt Neueinsteigern auf Wunsch, was bisher geschah

Die Mischung macht's: Kletterpassagen und Kämpfe sind auch in Konstantinopel die Stützpfiler für spannende Missionen.

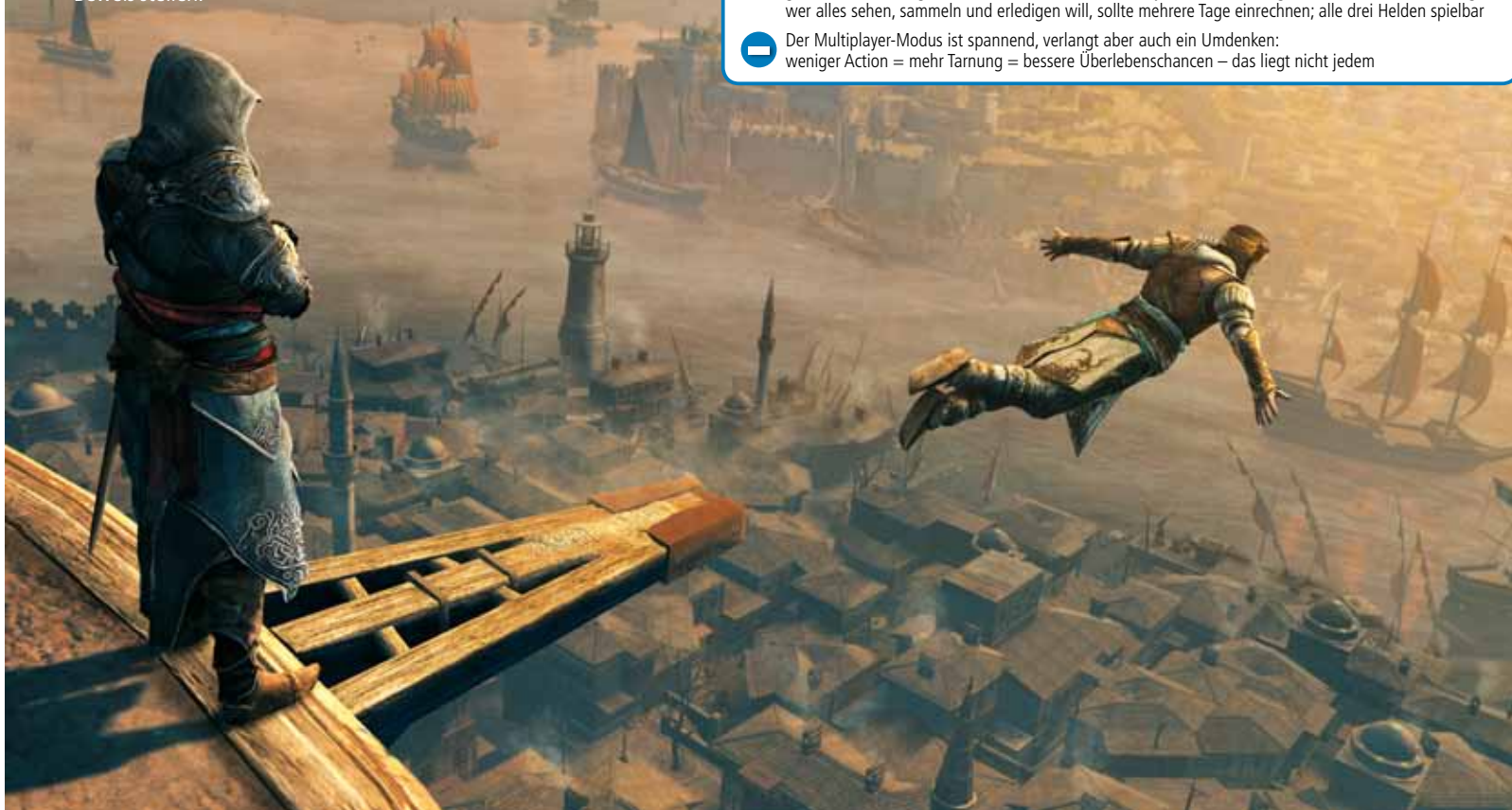


Der Multiplayer-Modus legt diesmal weniger Wert auf Action, sondern auf gute Beobachtungsgabe und perfekte Tarnung. Nur so kann man sein Opfer unbemerkt meucheln.

Kerzen auf seinem Kuchen. Sein Bart ist grau geworden, sein Blick noch ernster. Doch von Ruhestand mag der alte Haudegen noch nichts wissen. Die erste Missionsbeschreibung klingt einfach: den Sohn des Sultans vor Meuchelmördern beschützen. Zielkompass? Vorhanden! Er zeigt den kürzesten Weg zum Ort – und der geht direkt über die Dächer. Zuerst wird aber in aller Ruhe die Stadt erkundet. Konstantinopel wirkt verdammt echt: alte Holzhäuser, klapprige Ställe und einfache Marktstände wechseln sich mit prächtigen Moscheen, bunten Basaren und blitzenden Palästen ab. Die Stadt ist ein Moloch, ein Schmelztiegel aus römischen, griechischen und osmanischen Einflüssen. Und das sieht man praktisch an jeder Straßenecke. Die Stadt auf dem Bildschirm explodiert förmlich vor Leben: In Brokat gekleidete Männer und verschleierte Frauen eilen durch die Gassen, Verkäufer bieten ihre Waren feil. Viele der Schmieden, Banken und Schneidereien sind jedoch vernagelt und warten darauf, von Ezio mit Eigenkapital in Stand gesetzt zu werden. Bettler und Adelige tummeln sich auf den Wegen. Ähnliches gab es auch schon beim Vorgängerspiel, doch hier scheint die Stadt noch fülliger und bunter! In Konstantinopel blüht das Leben – und auch das Verbrechen. Kein Wunder also, dass Ezio den Bewohnern nicht selten wieder den ein oder anderen Gefallen tut. Hier eine Entführung vereiteln, dort einen korrupten Beamten entfernen oder einfach mal ein paar Kisten transportieren. Und auch sonst harren in dieser gewaltigen Stadt unzählige Nebenaufgaben auf ihre Erfüllung. Zum Beispiel einhundert Animus-Fragmente sammeln. Nach ein paar Minuten reicht's jedoch mit Schlendern, nun ist Action angesagt.



Der Todessprung ist oft Ezios einzige Rettung während der Flucht. Doch auch neue Assassinen müssen ihren Mut auf diese Weise unter Beweis stellen.



Assassine oder Templer?



Das alte Konstantinopel sah nie besser aus! Detailreiche Landschaften, geniale Animationen, ausgewogenes Missionsdesign; selbst wer sich nur auf die Story konzentriert, ist gut zwölf Stunden beschäftigt; wer alles sehen, sammeln und erledigen will, sollte mehrere Tage einrechnen; alle drei Helden spielbar



Der Multiplayer-Modus ist spannend, verlangt aber auch ein Umdenken: weniger Action = mehr Tarnung = bessere Überlebenschancen – das liegt nicht jedem

<ANIMUS SITZUNG GESTARTET>

Ah, Ihr seid zurück, um meinen Erzählungen zu lauschen? Nun denn, Reisender, hört zu: Ezio war nur ein einzelner Mann und die politische Situation in Konstantinopel undurchsichtig. Ahmet, Sohn von Sultan Bayezid II., war von seinem Vater zum Thronfolger bestimmt worden, allerdings greift sein ehrgeiziger Onkel Selim I. ebenfalls nach der Macht. Und mittendrin steckt Suleiman, gerade mal 17 Jahre alt und ebenfalls ein Sohn des Sultans. Die Machtverhältnisse bröckeln, seither patrouillieren Wachen

durch die Gassen der Stadt und Bogenschützen auf den Dächern. Doch Ezio weiß sich zu wehren: mit Schwert, Armbrust, Wurfdolchen und seiner berühmten Klingenhand. Ich sah, wie er damit Wächter in Sekundenschnelle getötet hat. Ist der Weg erst frei, bewegt sich der alte Fuchs mit der üblichen Behändigkeit – wirklich neue Manöver scheint er seit seinem römischen Rachefeldzug aber nicht gelernt zu haben. Was Ezio jedoch mit körperlicher Anstrengung nicht schafft, gelingt ihm eventuell durch den Einsatz osmanischer Kriegs-

technik. Und hier komme ich ins Spiel, schließlich habe ich dem italienischen Krieger ein paar nützliche Erweiterungen mit auf den Weg gegeben. Die Haken-Klinge zum Beispiel, praktisch beim Klettern und Kämpfen. Oder die verschiedenen Bomben und Tretminen, die er an bestimmten Plätzen bauen kann. Das Material dafür findet er in den Taschen der Gefallenen. Unnützer Kram verwandelt sich in seinen Händen in todbringende Waffen. Viel vorteilhafter ist es gleichwohl, überhaupt nicht bemerkt zu werden. Aber auch darauf versteht sich Ezio, wenn er wie eine Katze Mauern erklimmt, sich scheinbar mühelos an Fassaden entlanghangelt und leichtfüßig über schmale Balken tänzelt.



✱ Leonardo wäre neidisch

MIT HAKEN UND GRANATEN

Auch ohne die Hilfe des genialen Erfinders Leonardo da Vinci wird das Waffenarsenal von Ezio noch mal aufgestockt. Neu und ungemein praktisch: der Haken als sinnige Erweiterung seines Dolch-Handschuhs. Damit bekommt der Assassine mehr Reichweite und kann an Seilen entlang über Abgründe gleiten. Zusätzlich kann Ezio nun aber auch kleine Sprengsätze basteln. Vier Hülsen-, drei Pulver-Arten und mehrere Füllungen können geplündert oder gekauft werden und lassen sich hernach beliebig kombinieren. Einfache Sprengsätze, verwirrende Rauchbomben oder einschläfernde Betäubungsgranaten – das erweitert Ezios Möglichkeiten enorm. Ach ja: Die praktischen Fallschirme hat Ezio übrigens mit auf die Reise nach Konstantinopel genommen.

✖ Ein Schicksal,...

...DREI GESCHICHTEN

Im Kern der Geschichte steht erneut eine mysteriöse Maschine namens Animus. Damit lassen sich genetisch gespeicherte Erlebnisse der Vorfahren nacherleben. Und Kellner Desmond Miles hat ganz besondere Vorfahren: Männer aus dem Orden der Assassine. Seine genetische Erinnerung reicht bis ins Jahre 1200 zurück – eine Tatsache, die sich eine andere Geheimorganisation in der Gegenwart zunutze machen will: Die Templer streben die Weltherrschaft an. Im Laufe der Jahrhunderte haben sie Regierungen unterlaufen und die Kontrolle über Weltkonzerne an sich gerissen. Für die totale Macht benötigen sie aber eine antike Waffe: den sagenhaften Edensplitter, ein apfelförmiges Gerät, das angeblich von einer uralten Alien-Rasse stammt und schon von Adam und Eva aus dem Paradies entwendet wurde. Seitdem wird Desmond von den Templern ebenso gesucht wie von den Assassinen.



Wer die Menge mit geworfenen Münzen ablenkt oder den richtigen Zeitpunkt abwartet, kann sein Ziel ohne viel Aufmerksamkeit eliminieren.

<ANIMUS SITZUNG BEENDET>

Neu ist das alles nicht, Spaß macht es aber immer noch. Vor allem die Haken-Klinge überzeugt, verwandelt sie den italienischen Rächer fast schon in so etwas wie einen Renaissance-Spider-Man. Damit fegt er Wachen von den Beinen oder springt einfach über den Rücken der Angreifer hinweg und reißt sie zu Boden. Des Weiteren erreicht Ezio nun Stellen, die höher und weiter entfernt liegen und kann gespannte Tawe wie eine Seilbahn nutzen. Und das ist gut so,

» Niemand ist vor seiner schnellen und unsichtbaren Klinge sicher. «

denn in dieser Stadt gibt es Gebäude, die jedem Freeclimber feuchte Hände bescheren würden: Die Hagia Sophia, der Galata-Turm oder der Topkapi Palast sind ihren echten Vorbildern bis ins Detail nachempfunden. »Wir haben versucht, das Konstantinopel des Jahres 1511 so realistisch wie möglich darzustellen«, erläutert Poiker. »Weil es aus dieser Zeit aber praktisch kein Kartenmaterial gibt, haben wir ein Team in die Stadt geschickt, das jede Wand und jede Säule fotografiert hat. Schlussendlich wollten

wir jedoch keine historische Dokumentation erschaffen, sondern ein Spiel.« So oder so: Die Arbeit hat sich gelohnt – die markanten Gebäude sind schon auf große Entfernung hervorragend zu erkennen.

Schade, dass für Sehenswürdigkeiten kaum Zeit bleibt. Der Sohn des Sultans weilt im Topcapi-Palast, Ezio und Yusuf sollen ihn unbemerkt beschützen. Also setzt das Meuchler-Duo erst einmal ein paar Musiker außer Gefecht, stülpt sich ihre Kostüme über und gelangt so an den Wachen vorbei. Eine Feier ist im vollen Gange. Doch wie aus all den harmlosen Gästen die Killer herausfiltern? Der neue Adlersinn ist die Lösung: Nach dem Aktivieren können einzelne Personen anvisiert und Verdächtige hervorgehoben werden. Während Ezio schließlich die Gäste mit seinem schrägen Minnesang ablenkt, schalten Yusufs Männer die Attentäter leise und unbemerkt aus – Mission erfolgreich, Suleiman in Sicherheit.

Kurz darauf droht allerdings schon neues Ungemach. Eine Welle an byzantinischen Soldaten marschiert gegen eines der Assassinen-Verstecke auf. Was folgt, ist Tower-Defense reinsten Wassers: Auf den Dächern einer engen Gasse lassen sich verbündete Armbrust- und Musketenschützen positionieren, dann rollt die erste Welle Angreifer heran und fällt drehbuchmäßig im Pfeil- und Kugelhagel. Später

kann die Straße noch mit Barrikaden verbaut werden. Gegen den gepanzerten Rammbock helfen derweil nur Kanonenkugeln, deren Abschuss Ezio selbst befiehlt. Kampf und Blut, so scheint es, bestimmen scheinbar immer noch Ezios Leben. »Nicht ganz«, hält Poiker dagegen. »Ezio wird nämlich auch die Liebe seines Lebens treffen – und dabei seine Rolle als Assassine in Frage stellen. Wie das genau passiert, wollen wir verständlicherweise noch nicht verraten.«

Bis es allerdings so weit ist, gibt es noch unendlich viel zu erledigen. Neue Assassinen anheuern zum Beispiel. Die Osmanen jedoch schließen sich dem Orden längst nicht mehr so leicht an wie ihre italienischen Kollegen. »Alle Neuzugänge müssen über eigene Missionen angeworben werden«, erläutert Poiker das System. »Die Schüler können wieder auf Außenmissionen geschickt werden und damit im Rang aufsteigen. Hat einer der Assassinen Level 10 erreicht, darf man mit ihm zusammen einen besonders kniffligen Gegner eliminieren.«

ABSCHLUSSBERICHT

Kein Zweifel: Die Serie findet mit »Revelations« nicht nur einen würdigen Abschluss, sondern bietet ein fantastisches Spielerlebnis. Hier wurde einfach alles perfekt abgewogen und zusammengefügt: Atmosphäre, Design, Ausstattung, Storyverlauf und nicht zuletzt die Möglichkeiten, die dem Spieler offen stehen. Und selbst der etwas geschmälerte Multiplayer-Modus ist nach längerem Spielen spannend. Bei so vielen guten Nachrichten mag man kaum glauben, dass dies die letzten Abenteuer der Assassinen sein sollen. Aber wer weiß schon, was die Zukunft bringt. Denn wie lautet ihr Credo doch gleich: Nichts ist wahr, alles ist erlaubt.

Reinhard Fischer



Die Alternativen zum Deathmatch sind bekannte Modi wie Flaggenklau oder Kistenraub: Wer den Schatz hat, wird von allen gejagt.

360LIVE sagt...

Mal stille, mal krachige Action gepaart mit intelligentem Spieldesign und einem Topf voller Möglichkeiten. HITPOTENZIAL Die Vergangenheit war nie lebendiger!

9.0 von 10

DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN

AB 4. NOVEMBER ERHÄLTlich

100%
UNCUT



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Snowblind Studios. Snowblind and the Snowblind Studios logo are trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. "X", "PlayStation", "PS3", "P3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. "Games for Windows" und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

© 2011 New Line Productions, Inc. All The Lord of the Rings content other than content from the New Line films (c) 2011 The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises f/k/a Tolkien Enterprises (S2C). The Lord of the Rings: War in the North, The Lord of the Rings, and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of S2C under license to Warner Bros. Interactive Entertainment. All rights reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)

snowblind
studios



NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company



Erhältlich | März 2012 | Status | 65% komplett

**BRANDNEUE
GAMEPLAY-
IMPRESSIONEN!**

kurz&knapp

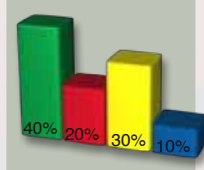
Hersteller | Rockstar Games
Entwickler | Rockstar Studios
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fortsetzung der pessimistischen Geschichte um den tödlichsten, aber auch kaputtesten Ex-Cop der Games-Historie.

das ist drin

- Waffen
- Zeitlupen
- Schmerzen
- Hoffnung



MAX PAYNE 3

Wenn Schmerz und Verzweiflung zur treibenden Kraft werden...

Wie viel Leid kann ein Mensch ertragen, bevor er zerbricht? Wie viel Gewalt muss er sehen, damit er sich selbst nach dem Tode sehnt? Welche Bürde muss ihm auferlegt werden, damit er sich endgültig aufgibt und droht, sich in einem Ozean aus Schwermut, Kummer und Qual zu ertränken? Wer eine Antwort auf diese Fragen sucht, der müsste sie nur einem Mann stellen: Max Payne. Der ehemalige New Yorker Cop hat Schlimmstes hinter sich: Frau und Tochter wurden ihm genommen; seine ehemaligen Kameraden verfolgten ihn zu Unrecht, beschuldigten ihn des Mordes und wollten ihn kriegern – tot oder lebendig. Es wurde ihm alles entrissen, was seinem Leben einen Funken Sinn gegeben hätte. Aber offensichtlich sind manche Menschen nicht für ein sorgenfreies Leben bestimmt, sondern dazu verdammt zu leiden, zu kämpfen und noch mehr zu leiden. Sich nach jedem Schlag in die Magengrube erneut aufzuraffen und weiterzumachen – wenn nicht für sich selbst, dann für andere...

EINE BALLADE DES FEUERS

Der dritte Teil der »Max Payne«-Reihe schreibt die Ballade um das Schicksal des gleichnamigen Antihelden fort. Ein Cop, der einst in New York City ein Leben als vorbildlicher Gesetzeshüter führte. Eines, an dem er sich festklammert, dessen offensichtlichen Verlust er nicht bewältigen kann und die Wehmut darüber daher über Jahre in Alkohol und

Schmerzmitteln ertränkt. Genau hier setzt an, was uns Rockstar Games Ende September vom Scherbenhaufen des depressiven Helden enthüllt. In einem versifften Apartment irgendwo im New Yorker Stadtteil SoHo: knarrender Fußboden, abblätternde Tapeten und eine Küche, die den Eindruck eines Feuchtbiotops hinterlässt. Auf den Bodendielen verstreut liegen ungewaschene Klamotten, leere Bier- und Schnapsflaschen und eine Pizzaschachtel mit nur zur Hälfte gegessenem Inhalt. Widerlich und deprimierend. Das ist die Bude des heldenhaften Max Payne, der in weißem Hemd mit Krawatte und Lederjacke auf dem fleckigen Sofa sitzt. Es ist der Max, den man kennt: ein Cop, glatt rasiert, volles Haar, geputzte Schuhe. Doch sieht man ihm an, was er durchgemacht hat. Die Augen müde, der Blick fast gläsern und die Whiskey-Flasche Marke Kong in der Hand – aus der er sogleich einen festen Schluck nimmt. Währenddessen redet sein Kollege und einziger Freund, Raul Passos, auf ihn ein: so weitermachen, nein, das geht nicht, erklärt der Brasilianer mit der Baskenmütze. Max winkt ab. Er will in Ruhe gelassen werden; sollen sich doch alle zum Teufel scheren. Als ob das Gerede von Passos an diesem grauen Winterabend nicht genug wäre, fährt vor dem dreckigen Klinkerbau von Max' Wohnung eine silbergraue Limousine vor, aus der ein kleiner glatzköpfiger Kerl hinaus in den Schnee steigt und brüllt: »Max Payne! Zeig dich, du Hurensohn! Du hast ihn getötet.

Und außerdem?

- Wird von vier Studios entwickelt: Rockstar Vancouver, Rockstar New England, Rockstar London und Rockstar Toronto
- Einen Mehrspieler-Modus wird es geben; weitere Details geheim
- Deutsche Synchro ist Rockstartypisch nicht geplant, Untertitel sind aber gewiss
- Im Hauptmenü dudeln die markanten Pianoklänge des Originals
- Von James McCaffrey erhält Max erneut seine Originalstimme – und diesmal sogar auch das Gesicht
- Als Technikgerüst dient die gleiche Engine wie bei »GTA 4« und »Read Dead Redemption«: Rockstar Advanced Game Engine, kurz RAGE
- Erfolge? Noch nicht enthüllt
- Bewegtbild-Comics erzählen die Story zwischen den Missionen



Konnte Max Payne in seinen beiden ersten Abenteuern noch alle gefundenen Waffen mitschleppen, muss er sich nun auf zwei kleine Waffen und eine große beschränken. Die wiederum sind dann aber auch stets an ihm sichtbar.

✖ Die Inspiration

MAX UNTER FEUER?!

Schnee, Dunkelheit und lange Schatten: Die zwei ersten »Max Payne«-Teile waren von den großen Noir-Filmen der Kinowelt inspiriert. Dazu Action-Klassiker aus Hong Kong von John Woo, wie »The Killer«, »A Better Tomorrow« und »Hard Boiled«. Das neue »Max Payne« zieht seine Inspiration in Sachen Story und Inszenierung zusätzlich aus anderen Filmen. Darunter der 2004er Action-Streifen »Mann unter Feuer« mit Denzel Washington. Story? Ein ehemaliger CIA-Agent arbeitet als Personenschützer in Mexico City, wo er dann im Alleingang die gekidnappte Tochter eines wohlhabenden Geschäftsmannes rettet. Ebenfalls großen Einfluss hatte der brasilianische Action-Film »Elite Squad«, der schonungslos das Tun der Militär-Polizei-Abteilung BOPE in Rio de Janeiro beleuchtet und dabei auch nicht die offensichtliche Brutalität von Polizisten und Einsatzkräften gegen wirkliche und vermeintliche Verbrecher verschweigt.



Bei der Waffenauswahl setzen die Macher auf die Erfahrung aus »Red Dead Redemption«: In »Max Payne 3« kommt das bekannte Rundmenü zum Einsatz.



Mein eigen Fleisch und Blut, meinen einzigen Sohn!« Ja, der Cop hat seit dem Ende des zweiten Teils nicht aufgehört, sich Feinde zu machen. Die Mafia hat ihn auf dem Kieker. Und der glatzköpfige Gartenzwerg ist ein mächtiger Don, der den gebrochenen Polizisten nun tot sehen will...

Hier übernimmt der Spieler die Kontrolle. Third-Person-Sicht, 9mm-Pistole im Anschlag. So geht's an die Wohnungstür, hinter der schon harte Schritte zu vernehmen sind. Passos? Macht sein eigenes Ding. Kaum die Tür geöffnet, stürmen die ersten Kerle heran. An der Seitenwand in Deckung. Blind um die

Ecke gefeuert, schon geht der erste Angreifer zu Boden. Dann hinter den Türrahmen kauern und Zunder geben. Das Mündungsfeuer erleuchtet alles; Gips sprenkelt von der Wand und Blut von den Getroffenen, die schreiend zusammensinken. Nein, ein Spaziergang wird das nicht! Durch die Fenster des langen Korridors flackern hektisch rote Laserzielstrahlen. Ein Sprint, gefolgt von einem Tipper auf die Taste für die Bullet-Time: alles wird langsam, der Kontrast härter, Herzklopfen ertönt. Max' Blick wendet sich zu einer Fensterreihe. Schüsse ertönen, Glas splittert ihm entgegen, scheint fast durch den Bildschirm zu fliegen. Genau wie der Schnee, der nun durch die kaputten Scheiben fegt. Verdammt, jetzt hat ihn der Sniper im Visier. Max reagiert sofort. Brutal wuchten sich die Geschosse aus dem Lauf seiner Waffe, fliegen dem Scharfschützen auf dem Nachbarchdach entgegen. Volltreffer!

WAS ZUM TEUFEL?!

Doch hinter der nächsten Ecke lauern schon weitere Cop-Killer. Kassiert der Polizist durch sie die finale Kugel, ist er Gott sei Dank nicht sofort tot, sondern bekommt »Eine letzte Chance«. Will heißen: schafft er's am Boden liegend den Todesschützen zu

richten, geht's weiter. Aber erst mal abwarten. Während sich Max an die Ecke schmiegt, scheint er unruhig. Man spürt förmlich die Anspannung; sein Körper bewegt sich die ganze Zeit. Er lockert den Griff an der Pistole, neigt den Kopf, blinzelt und stützt sich mit der linken Hand an die Raufasertapete. Plötzlich: Max hechtet wie aus dem Stand zur Seite, überrascht die Anzugträger mit einer heftigen Projektil-Breitseite. Der eine kassiert einen Kopfschuss, den anderen

» Die Augen müde, der Blick fast gläsern und die Whiskey-Flasche Marke Kong in der Hand – aus der er sogleich einen festen Schluck nimmt. «

reißt's mit einem glatten Treffer ins Pumporgan zu Boden. Der Letzte zuckt erst bei einem Schulterdurchschuss zusammen und gluckert dann bedingt durch eine Salve in den Hals blutüberströmt nieder. Max selbst schlägt hart auf den staubenden Boden auf, federt den Aufprall aber mit der Schulter ab,

Whiskey oder Blubberwasser?

➕ New-York- und São-Paulo-Max ergänzen sich grandios, Charakterentwicklung wirkt logisch und durchdacht, Deckungssystem fügt sich überraschend gut ein, wahnsinnig detaillierte Grafik, herrlich lebensnahe Figurenanimationen, fantastische Sprecher, atemberaubende Feuergefechte

➖ Klare Aussagen zur Story noch nicht möglich, Story-Sequenzen im Comic-Look wirken etwas aufgesetzt, wohl keine deutsche Tonspur; noch sehr viele Fragezeichen, etwa was Spieldauer und Balancing angeht

✕ Eine Frage des Stils

SCHWARZ WIE DER LICHTER TAG

Als im Juni 2009 erste Infos und Screenshots von »Max Payne 3« ans Tageslicht kamen, brach ein Sturm der Entrüstung los: Das ist kein »Max Payne« mehr; kein New York, keine Nacht, kein Schnee, das kann nicht sein! Die Bilder zeigten alleinig einen kahlköpfigen Max Payne bei grellem Tageslicht und unter Palmen. Viele Fans waren und sind der Meinung, das viele Licht und der exotische Handlungsort würden den typischen Film-Noir-Look der Reihe zerstören – ein visueller Stil vor allem von Detektiv-Filmen, wie »Chinatown« und Neo-Noir-Streifen à la »L.A. Confidential«, der sich durch starkes Licht- und Schatten-Spiel auszeichnet. Eine verständliche Angst. Aber eine, die größtenteils unberechtigt ist – wie sich jetzt zeigt. Denn auch »Max Payne 3« wird den typischen Stilelementen treu bleiben: Lange Jalousie-Schatten fallen in Max' depressiven Phasen auf sein Gesicht, während er sich mit billigem Fusel besäuft. Oder er marschiert in harten Gegenlicht- und Contre-jour-Aufnahmen mit den Pistolen in der Hand einen Flur oder eine Gasse entlang. Dicke Lichtbalken fallen durch Fensterscheiben. In den Story-Sequenzen hingegen werden wie in den typischen Noir-Filmen schräge Kameraperspektiven genutzt oder das Geschehen über eine Spiegelung oder durch eine Glasscheibe gezeigt. Funktioniert!



Wer ist hinter Max, seinem Freund Passos und dessen Freundin Giovanna her? Hat das mit Max Anstellung als Leibwächter bei der Millionärs-Familie Branco zu tun?

um sich wenig später auf Kommando wieder aufzurappeln.

Eine Tür springt auf. Nein, keine weiteren Mafiosi, sondern ein Typ mit Vollbart, Baseball-Cap und Militärparka, der wie von Sinnen wild daherplappert. Was? Wie? Was will der Kerl? Egal, denn schon rennt der Spinner den Gang entlang, wo bereits weitere Attentäter warten. Jäh ertönt ein fieser Fiepton, der in einem verheerenden Knall mündet: Es ist eine Explosion, eine Flammenwand, die ein Drittel des Hauses wegrißt. Der Wahnsinnige hat sich in die Luft gesprengt. Was zum Teufel?!

Okay, cool bleiben! Schnell noch die Wohnung des Kerls durchstöbern, die von mit Schnüren verbundenen Fotografien und Zeitungsausschnitten übersät ist. Dazu eine Funkanlage, haufenweise Chemikalien, Dünger – und eine Packung Schmerzmittel. Wie schon in den alten »Max Payne«-Teilen

Job als Personenschützer beim Immobilienmogul Rodrigo Branco organisiert. Einem derjenigen, die in dem aufstrebenden Staat auf der schmuck- und prunkvollen Seite des Lebens residieren und daher ständig in Gefahr sind. Trifft sich gut, denn in den USA konnte der Ex-New-Yorker nicht bleiben. Wegen der Mafia oder der schlechten Erinnerungen? Wer weiß. Fest steht, dass Giovanna und Max allesamt in neuen, knietiefen Schwierigkeiten stecken: Hinter Max und der schwarzhaarigen Schönheit in weißem T-Shirt und Jeans sind die Cracha Preto her; eine hervorragend ausgerüstete Söldnertruppe, die jedem ihre Dienste verkauft, der genug dafür zahlt. Und offensichtlich hat jemand gezahlt. Denn Max und Giovanna sehen sich alsbald einer brutalen Hetzjagd durch ein Busdepot der Stadt des Verbrechens ausgesetzt. Und hierbei zeigt sich: Auch im grellen Sonnenlicht, vor der Front von Glastürmen, die in den weißen Himmel

» Das hier ist keine sterile Action, sondern ungeschönt, dreckig und trotzdem ästhetisch und genussvoll anzuschauen. «

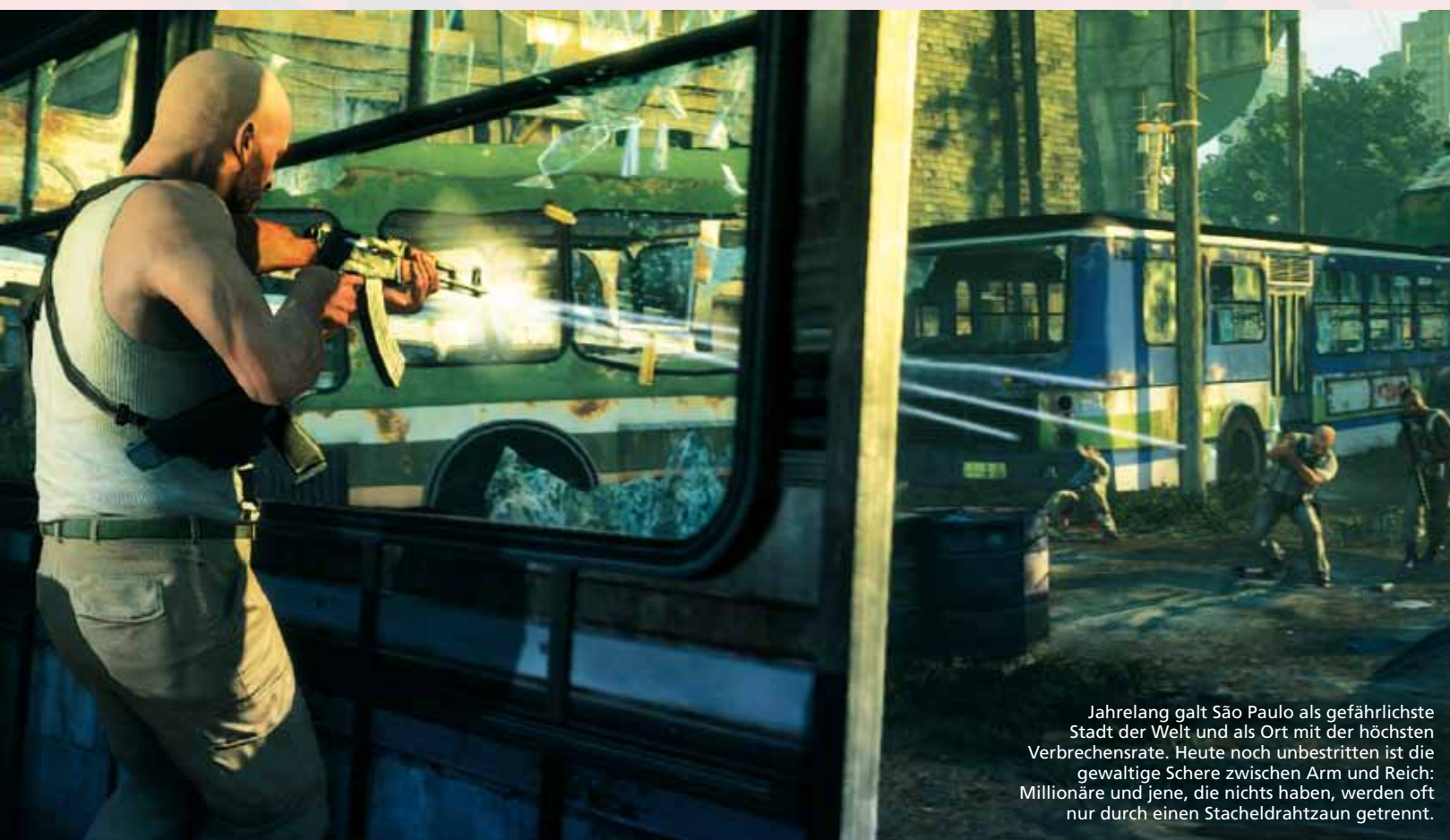
helfen sie, am Leben zu bleiben. Automatische Regeneration der Lebensenergie? Hier nicht.

Wie's aussieht, hat die Explosion den Altbau geradezu aufgerissen; Bretter liegen verstreut umher, Flammen lodern und Rauch steigt auf. Lediglich die Treppe aufs Dach hat's verschont. Oben angekommen heult ein eisiger Wind, segeln Schneeflocken herab. Was folgt, ist ein Panorama-Schwenk auf die Hauptstadt der Welt: ein Meer aus Farben und Lichtern der Wolkenkratzer, die sich links und rechts des Hudson River in den schwarzblauen Himmel bohren. Welch ein Anblick! Und was für ein Gefühl der Einsamkeit.

KAHL UND ZERRISSEN

Ein harter Schnitt. Die nächste Szene führt in Max' Zukunft: Nach New York folgt São Paulo, wo der nun glatzköpfige, vollbärtige Ex-Cop in seinem Unterhemd am Busbahnhof auf die telefonierende Giovanna wartet. Sie ist Passos Freundin; die beiden haben ihn in die brasilianische Metropole geholt und ihm einen

ragen, ist Max Payne immer noch Max Payne. Nur eben verbitterter und mit der festen Überzeugung, die zu töten, die sein Leben und das seiner Freunde zerstören wollen. Keine zehn Meter auf dem Bus-Schrottplatz zurückgelegt, müssen bereits die ersten anrückenden Söldner dran glauben. Die nächsten beißen in spärlich beleuchteten Werkhallen, durch deren dreckige Fenster dicke Lichtsäulen fallen, ins Gras. Jedoch nicht nur durch das Dauerfeuer aus der MAC-10-Maschinenpistole und der Taurus-9mm, sondern erstmals auch durch explodierende Gasbehälter, Tanksäulen oder umkippende, vormals aufgebockte Busse, die die Typen in Einsatzweste gleich im halben Dutzend zerquetschen. Korrekt, in dieser Szene spielt die Interaktion mit der Umgebung eine entscheidende Rolle. Und wer genau hinschaut, wird vieles entdecken, was er zu seinem Vorteil nutzen kann. Aber nicht nur das: Kommt einer der maskierten Typen Max zu nah, wird auch mal zugeschlagen. Ein harter Hieb mit dem Pistolengriff, ein Schlag mit dem Ellbogen, zwei Schüsse in den Bauch. Skrupellos. Brutal. Dreckig.



Jahrelang galt São Paulo als gefährlichste Stadt der Welt und als Ort mit der höchsten Verbrechensrate. Heute noch unbestritten ist die gewaltige Schere zwischen Arm und Reich: Millionäre und jene, die nichts haben, werden oft nur durch einen Stacheldrahtzaun getrennt.

Adjektive, die auch das sich verändernde Aussehen des Rächers perfekt umschreiben. Wird etwa sein Hemd durchlöchert, saugt es sich mit Blut voll. Oder gibt den Blick frei auf Schrammen und Verletzungen. Beeindruckend: Zu jeder Sekunde sieht man dem bulligen Kerl an, wie er die quälenden Schmerzen in Kauf nimmt. Wie er bei Stürzen und Sprüngen die Muskeln anspannt; er bei jedem Aufprall das Gesicht verkneift, dass es einem fast selbst weh tut. Und ja, Max muss immer wieder hart einstecken. Mal segelt

er in Zeitlupe durch Glaswände, mal springt er direkt in den Kugelhagel seiner Feinde und mal hechtet er über Schreibtische und reißt dabei alles in seinem Weg Liegende mit.

Das hier ist definitiv keine sterile Action, sondern ungeschönt, dreckig und trotzdem ästhetisch und genussvoll anzuschauen. Gilt auch für den letzten Abschnitt aus São Paulo, den Rockstar abschließend präsentiert. Mit dem Stadtbus Nummer 8002 wollen die beiden Verfolgten fliehen. Giovanna fährt, während

der blutgetränkte Max aus der Tür hängend mit einer Uzi auf die anrückenden Söldner feuert. Wahnsinn! Menschen, Blut, Glas, Metall und Beton fliegen kreuz und quer. Das Geräusch von Schüssen, Schreien und quietschenden Reifen presst sich in die Gehörgänge. Der Bus rast durch ein Wartehäuschen. Max wird herumgeschleudert, hält sich mit Mühe und Not fest, um nicht hinausgerissen zu werden. Minute um Minute rücken mehr Söldner an, machen einen Raketenwerfer fertig. Doch Dauerfeuer wirft jeden einzelnen röchelnd zu Boden. Plötzlich heftiges Scheppern! Ein Passagierbus rammt das Fluchtfahrzeug. Giovanna hat den Bus nicht mehr unter Kontrolle... Crash – und Ende der Vorführung, die noch immer in unseren Köpfen rumort.

Keine Frage, »Max Payne 3« geht einen Bruch zu seinen Vorgängern ein. Die Macher der Rockstar Studios riskieren etwas; wagen es, die Figur weiterzuentwickeln, ihren endgültigen Verfall zu zeigen und die Geschichte, das Leben, die Handlung und Spielweise um Neues und Gewagtes zu erweitern. Dennoch bleibt »Max Payne« seinen Wurzeln treu, wirkt beseelt und voller Leben, wie es auch seine Ahnen sind. Her damit!

Michael Förtsch



360 LIVE sagt...

Eine finstere Ballade rund um Pain, Tod, Blut und ein zerrissenes Leben. Wird ganz groß!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | 23. Februar 2012 Status | 70% komplett

SYNDICATE

Und du dachtest, Facebook wäre gefährlich...

Still schwebt sie in der Luft, wie ein aus Stahl und Glas geschliffener Kristall: die Stadt La Ballena. Ein gigantisches Konstrukt, ein Traum, eine Arkologie, ein unabhängiges Soziotop. Sie ist der Inbegriff der technologischen Utopie. Alles glänzt wie frisch poliertes Chrom. Dreck, Schmutz oder Armut existieren hier nicht. In die Luft projizierte Holografien werben für neueste Produkte und Dienstleistungen, Wartungs- und Überwachungsdrohnen surren leise durch die klinisch reine Luft. Kein Wunder, ist das hier doch ein Zufluchtsort für die Reichen und Mächtigen dieser Welt. Für jene, die es sich leisten können, der sogenannten Ground Zone – den Städten und verseuchten Landstrichen des 21. Jahrhunderts – zu entfliehen.

Dessen ungeachtet sind die Menschen, die in La Ballena residieren, keine Glückskinder. Vielmehr sind sie Sklaven des Konsums; Opfer ihrer Abhängigkeit und das Schlachtvieh der omnipotenten Großkonzerne – der Syndikate. Gigantische Firmen, die im Jahre 2069 schon längst mehr Macht in ihren kalten

Klauen halten als die Staaten dieser Erde. Denn sie geben den Menschen, was sie brauchen: Wohnungen, medizinische Versorgung, Geld und Ausbildung. Und: Inhalte für ihre Dart-6-Chips. Hirnimplantate, die das komplette Leben regeln, Zugriff auf Informationen gewähren und gleichzeitig all die persönlichen Informationen ihrer Träger speichern. Ein Leben ohne sie? Scheint unmöglich. Wie Facebook also, nur direkt im Hirn. Damit greift »Syndicate« Themen wie Konsumzwang, soziale Ungerechtigkeit und Monopolisierung auf. Auf die harte Tour.

Um ihren Einfluss zu bewahren, gehen die drei großen Syndikate Cayman Global, Aspari und Eurocorp über Leichen, korrumpieren, bestechen, sabotieren und töten. Es herrscht ein stiller Krieg. Und du steckst mittendrin – in der Rolle von Miles Kilo, ein genetisch wie technologisch verbesserter Agent von Eurocorp. In seinen Kopf dringt der Spieler ein, übernimmt aus Ego-Sicht Aufträge der Mega-Firma, die auch Miles einen Dart-6-Chip verpasste. Missionen,



In »Syndicate« triffst du auf vielerlei unterschiedliche Gegner: Gepanzerte Wachmänner, Attentäter in Tarnanzügen, aber auch Rebellen, die mit einfachsten Mitteln in die Schlacht stürmen.

Intel Core i7-2700K oder
Cyrix 6x86 P120+?

- +** Hübsche Lichteffekte und abwechslungsreiche Schauplätze; interessante, aber bekannte Fähigkeiten; stellt sozialkritische Fragen rund um Arm und Reich und technologische Abhängigkeit
- Bisher wenige Infos zu Story und Spielgeschehen, Kennern des Original-Games von 1993 könnte der Ego-Shooter-Ansatz missfallen

Und außerdem?

■ Kommt als Einzelspieler-Kampagne mit optionalem Vierer-Koop-Modus ■ Eigenständige Mehrspieler-Modi wie Deathmatch oder Flaggenklauf sind noch nicht bestätigt ■ Erfolge? Klar, dabei. Kinect? Noch unklar. 3D? Denkbar.

kurz&knapp

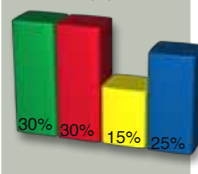
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Starbreeze
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Wiedergeburt eines Taktik-Klassikers als Ego-Shooter.

das ist drin

- Allmächtige Konzerne
- Krieg
- Kontrolle
- Abhängigkeit





3

× Der Urahn?

TAKTIK, SHOOTER?

Das erste »Syndicate« erschien 1993 als Taktik-Game für PC. Aus Iso-Optik steuert der Spieler vier Cyborgs per Maus durch verschiedene Missionen. Die Welt des neuen »Syndicate« ist die gleiche wie im Urahn, doch aus aktueller Sicht interpretiert. Dennoch will Entwickler Starbreeze das Original ehren und etwa manche Missionen von damals ins neue Spiel holen. Und weitere Überschneidungen? Etwa bei Schauplätzen oder Figuren aus dem 1993er-Game? Das ist noch völlig unklar. Wer sich das Original mal anschauen mag, der bekommt es übrigens als kostenlosen sogenannten Rewrite unter dem Titel »FreeSynd« für PC auf freesynd.sourceforge.net.

1



× Ein erster Blick...

...AUF DAS DAHINTER

1 Der Held Miles Kilo sieht aus wie ein normaler Mensch, ist es aber nicht. Er ist mit einem speziellen Chip modifiziert und befolgt geradezu hörig die Aufträge des Konzerns Eurocorp. Übrigens: Sein Aussehen erinnert stark an das von Alex D. aus »Deus Ex: Invisible War«. Zufall?

2 Der Chip in Miles Gehirn ist mehr als nur ein Stück Technik. Er ist eine eigene Persönlichkeit, die ihrem Träger mit kalter, weiblicher Stimme direkt ins Denkgorgan spricht, ihn lobt und tadelt. Ein bisschen wie das eigene Gewissen.

3 Die visuelle Inspiration hinter »Syndicate« scheint klar: Elemente aus Filmen wie »Blade Runner«, »Das Fünfte Element« und auch »Inception« lassen sich hier und da wiederfinden. Vor allem erstgenannter Klassiker dringt auf Screenshots mit den großen Werbeanzeigen und asiatischen Symbolen durch.

2



die den Spieler hinaus in teiloffene Welten wie eben das futuristische La Ballena, das von Gewalt regierte Los Angeles und das verarmte New York City führen, wo feindliche Führungskräfte ausgeschaltet, Dokumente gestohlen und die Zentren der konkurrierenden Syndikate infiltriert werden müssen. Dass Miles dabei draufgehen kann, dieses Risiko muss er eingehen. Denn die Syndikate sind nicht wehrlos. Jedes beschäftigt Killer-Trupps, Attentäter und knallharte Sicherheitskräfte. Sie alle agieren eigen, intelligent und unterschiedlich und sind zudem differenziert ausgerüstet. Mit den Waffen, welche das ihnen zugehörige Syndikat in eigenen Produktionsstätten herstellt: Maschinengewehre, Schrotflinten, Granatwerfer und einiges Futuristisches, das noch unter Verschluss gehalten wird. Klingt alles sehr nach »Deus Ex: Human Revolution«? Stimmt, beide greifen ähnliche Zukunftsvisionen auf. Allerdings orientiert sich »Syndicate« in seiner Spielweise eher an »Crysis 2« und setzt wie dieses auf kinoreife Action. Mit dem Sturmgewehr im Anschlag geht's etwa durch High-Tech-Anlagen – überall gebürstetes Aluminium und Stahl, erleuchtet von kaltem Neonlicht.

Plötzlich kommen dickwanstige Sicherheitskräfte

um die Ecke gestürmt. Stroboskop-Feuer aus ratternden Automatik-Gewehren. Die ersten Typen fallen wie nasse Säcke zu Boden, die anderen werfen sich hinter Pfeilern und Gerätschaften in Deckung, feuern zurück. Kugeln prasseln, Querschläger säbeln dicht an deinem Ohr vorbei. Eine brandgefährliche Situation. Doch genau wie Alcatraz aus »Crysis 2« ist auch Miles nicht allein abhängig von seinen Waffen. Statt einem Nano-Anzug steht ihm sein Dart-6-Chip zur Seite. Anders als die Hirn-Implantate der Otto-Normal-Konsumenten wird Miles' Version mit Militärprogrammen gespeist. Ist ein feindliches Ziel in Sicht, kann sich der Spieler beispielsweise in dessen Chip hacken, ihn dazu zwingen, sich zitternd den Lauf der Waffe in den Mund zu schieben und abzudrücken oder die Knarre wie unter Hypnose gegen die Kameraden zu richten. Der Dart-6 schafft aber noch mehr: Er kann etwa die Sinneswahrnehmung beschleunigen und dank »Dart-Vision« Miles' Reaktionen auf Touren bringen, sprich die Zeit verlangsamen. Oder dir das wabernde Blut in den Adern von Lebewesen durch Wände hindurch zeigen. Okay, diese und ähnliche Fähigkeiten gab's schon in anderen Games – etwa der »F.E.A.R.«-Reihe oder

»Project Snowblind« für die erste Xbox. Trotzdem stehen die Chancen gut, dass aus all dem etwas Faszinierendes entsteht. Schließlich steckt hinter der Entwicklung das schwedische Studio Starbreeze. Und die haben mit »The Darkness« bekanntlich einen Ego-Shooter geschaffen, der neben knallharter Action auch einige der emotional bewegendsten Szenen der Videospiel-Geschichte präsentiert. Oder »The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena«, das sowohl in Sachen Gameplay als auch bei Charakteren und Atmosphäre Herausragendes leistet. Deshalb: Ganz genau auf dem IFF-Scanner behalten!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Faszinierender Science-Fiction-Shooter mit sozial-kritischem Anklang, aber noch vielen offenen Fragen. **HITPOTENZIAL** Hat großes Potenzial nach oben!

7.5 von 10

Erhältlich | 14. Februar 2012 **Status** | 75% komplett



Das Spiel in Zahlen

5 Helden, 3 davon pro Einsatz gleichzeitig unterwegs;
4 Schwierigkeitsgrade; spielt im Jahr 2080; mindestens
7 Waffengattungen: Pistolen, Shotguns, Sturmgewehre,
Raketenwerfer, Scharfschützengewehre, Granaten, Gatling-
Kanone; außerdem Schutzschilde; aktuell 5 offizielle
Videotrailer; 27 Spiele, die bereits auf die Kappe des
Produzenten gehen

Gewiefte Taktiker
greifen zum
Schutzschild,
ziehen Feindfeuer
auf sich und lassen
die Kollegen
von der Flanke
attackieren.

BINARY DOMAIN

Segas Antwort auf »Gears of War 3«?

kurz&knapp

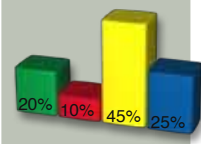
Hersteller | Sega
Entwickler |
Yakuza Studio
Genre | Third-Person-
Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Auf Dauerfeuer-
Action getrimmter
Third-Person-
Shooter mit
»I, Robot«-
Anleihen.

das ist drin

- Absprechen
- Abwarten
- Abknallen
- Abhauen



S tell dir vor, ein auf den ersten Blick absolut menschlich wirkender Roboter kümmert sich um dein Baby. Um dein Auto, deinen Garten und deine Steuererklärung. Aber nicht, weil er es muss, sondern weil es ihm Freude bereitet. Weil er selbst Emotionen empfindet. Vielleicht sogar so stark ausgeprägt, dass er dein Kind nicht mehr hergeben möchte. Womöglich selbst darüber nachdenkt, sich in seiner neuen Form zu reproduzieren. In Segas »Binary Domain« ist dieses Schreckensszenario Wirklichkeit geworden. Die Roboterhirne hatten es satt, die Drecksarbeit zu verrichten, in Produktionshallen Fahrzeuge zusammenzuschweißen, den Verkehr zu regeln und sich in Stripclubs an der Stange zu räkel. Der Super-GAU nimmt im Jahr 2080 seinen Lauf: In der japanischen Megametropole Tokio dringt ein Humanoide in den Gebäudekomplex der Roboter produzierenden Firma Bergen ein. Was dann geschieht, will Toshihiro Nagoshi, Ausführender Produzent und Mastermind hinter Segas Erfolgsserie »Yakuza«, zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht verraten. Fest steht lediglich: Die Situation eskaliert! So heftig, dass die Menschheit schon bald um ihre Existenz fürchten muss. Und all das nur, weil Yoji Amada, der Gründer der Amada Corporation, Artikel 21 des Genfer Codex missachtete und den Hightech-Helfern ein eigenes Ego spendierte. Ob er dies absichtlich tat? Oder doch aus edlen Beweggründen? Wer schon mal den Hollywood-Blockbuster »I, Robot« mit Will Smith oder die Neuauflage der Sci-Fi-TV-Serie »Battlestar Galactica« gesehen hat, wird allein hierzu ein halbes Dutzend Theorien aufstellen können. Und sich schon bald die

Frage stellen, ob sich in den Reihen der fünfköpfigen Rust Crew – einer internationalen Spezialeinheit, die nach Tokio entsandt wird, um die Probleme an der Wurzel zu packen – nicht auch eine als Mensch getarnte Blechbüchse befindet... Keine Frage, die Story dieses Third-Person-Shooters rund um Ehre, Verrat, Loyalität, Moral und Größenwahn hat Potenzial. Inhaltlich, aber auch spielerisches, wie ein exklusiver Anspieltermin bei Sega mit der neuesten Version beweist.

BIG IN JAPAN!

Alles beginnt in einer kleinen Gasse in einem Slum des Tokioter Szenestadtteils Shibuya. Die Straßen sind menschenleer. Dass hier einst Hunderttausende Bürger ihrem Tagesablauf nachgingen, davon zeugen lediglich noch einige vergilbte Werbeplakate für einen Roboter vom Typ NRB-7. Staub wirbelt durch die Luft, leere Flaschen stehen verloren in der Gegend herum – kein schöner Ort zum Sterben, denkt sich das Dreier-Team der Rust Crew wohl noch, als kurz darauf die ersten T800-Verschnitte anrücken. Teuflich rot aufleuchtende Augen, grasgrün schimmernde Panzerung und grell aufflackerndes Mündungsfeuer lassen keinen Zweifel an ihren Absichten: Die Hydraulikmonster wollen dich und deine Truppe tot sehen! Keine Verhandlungen, keine Gefangenen! Was jedoch nicht bedeutet, dass sie blindlings drauflosstürmen. Hinter Sandsackbarrieren gehen sie in Deckung, ebenso hinter Betonmauern, Litfassäulen und vielen anderen Umgebungsobjekten. Wer genau hinschaut, kann sogar beobachten, wie die Biester

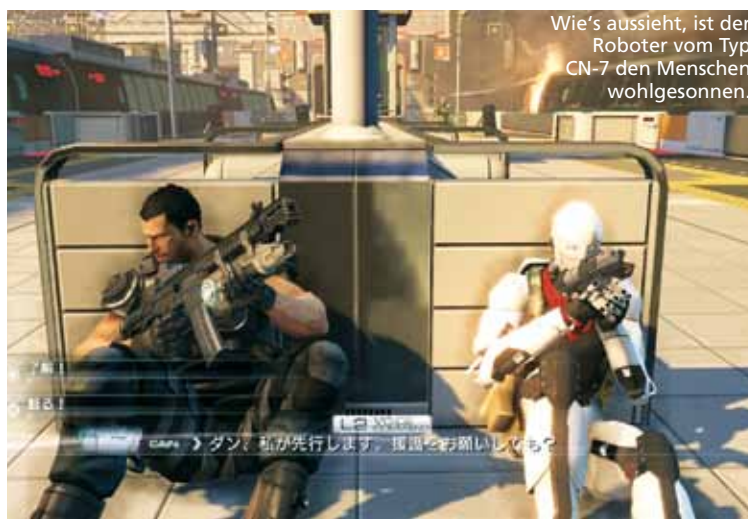




Die Rust Crew von links nach rechts: Sprengmeister Chris, Allrounder Dan, Sniper Faye, Blondschoß Rachel und Muskelprotz Big Bo.



Du willst gleich zur Sache kommen? Die schicken Zwischensequenzen lassen sich auf Knopfdruck überspringen.



Wie's aussieht, ist der Roboter vom Typ CN-7 den Menschen wohlgesonnen.

klug versuchen, sich von Deckung zu Deckung voranzupirschen, um dich dann aus nächster Nähe in die Mangel zu nehmen. In Kombination mit dem tänzelnden Laserstrahl eines Scharfschützen-Robos, detonierenden Sprenggranaten und dem Projektilhagel der nachrückenden Vorhut entpuppt sich die Szene schnell als echter Hexenkessel. Wohl dem, der durch überlegtes In-Deckung-Wuchten wie in »Gears of War 3« Fleischwunden und Schlimmeres vermeidet, während er seinen KI-Kameraden Anweisungen ins Headset brüllt. Ja, die KI in »Binary Domain« folgt Sprachbefehlen aufs Wort – in der englischen Version aktuell zumindest japanischen und englischsprachigen. Ein prägnantes »Cover me!« genügt, schon prescht Knackarsch-Scharfschützin Faye heran und hält dir Blechburschen im direkten Umkreis vom Leib.

Wen man wie herumkommandiert beziehungsweise wie man auf Aussagen der Teamkameraden reagiert, hat dabei entscheidenden Einfluss auf das Spielerlebnis. Ein derbes »Fuck you«, derweil

US-Kollege Big Bo von Killer-Einheiten in eine Sackgasse gedrängt um Hilfe bittet, ist beispielsweise keine sonderlich kluge Idee und wird sich früher oder später rächen. Die Folgen? Reichen von strikter Befehlsverweigerung bis hin zum Fallenlassen jeglicher Unterstützung in besonders prekären Situationen. Dieses Vertrauenssystem zieht sich wie ein roter Faden durch die gesamte Kampagne. Dass sich Kameraden sogar komplett vom Spieler abwenden und aktiv gegen ihn arbeiten, wurde zwar nicht bestätigt, ist aber in Anbetracht der als »sehr wendungsreich« bezeichneten Story nicht auszuschließen.

EINE SZENE, MEHRERE HANDLUNGSOPTIONEN

Überhaupt scheinen Nagoshi und sein Team Freunde weitreichender Gameplay-Freiheiten zu sein, allen voran in Bossskripts. Eine dieser Titanbestien hetzt Sega 360 Live schon nach gut zehn Minuten auf den Hals – ein zwei Stockwerke hoher Kampfrobo. Kopf wie der eines Hammerhais, Oberschenkelpanzerung wie die eines überdimensionierten Eishockeyspielers, dazu eine Straßenlaternen-große Haubitze in der Linken und ein fetter Raketenwerfer in der Rechten. Wild entschlossen stapft der Koloss heran, reißt dabei einen kompletten Hinterhof in Stücke und feuert aus allen Rohren. Nun hast du die Wahl: Nicht lange fackeln, den in einem Nachbarhaus versteckten Raketenwerfer schultern und dem Wüterich den Lack polieren? Oder doch noch kurz abwarten, das Teil in eine Wasserpfütze locken, dann das Starkstromkabel darüber mit präzisen Salven durchtrennen und das Monstrum so in eine kurzzeitige Schockstarre versetzen?

360 Live wählt Variante zwei und malträtiert die Außenhaut des Riesen so lange, bis Big Bo schließlich die zündende Idee kommt: »Kletter aufs benachbarte Dach und dann spring von dort auf seinen Kopf! Nur so erwischst du die zentrale Recheneinheit.« Dan zögert keine Sekunde, reißt auf dem Weg zum Absprungpunkt noch drei feindliche Datenschubsen mit einer in Brand gesetzten Propangasflasche ins Verderben und wuchtet sich schließlich auf den Rücken des kreischenden Mechs. Einmal oben, hast du weiterhin eingeschränkte Kontrolle über Dan: mit dem linken Stick das Gleichgewicht ausbalancieren und die RT-Taste durchdrücken, um ein Magazin nach dem anderen in den Neural-Cortex zu sprühen. So, Kollege Motherboard, jetzt wird abgerechnet! Der Datenkern beginnt zu glühen, Lichtblitze durchzucken die Schaltkreise, dann ein letztes Aufbäumen und das 3-Tonnen-Ungetüm sackt mit knarrenden Servo-Gelenken in sich zusammen. Das nenne ich fachgerechten System-Shutdown! Ziemlich beeindruckend auch, wie sich die Panzerung praktisch aller über zwanzig Gegnertypen Metallplatte um Metallplatte zerlegen lässt; die kleineren Feindeinheiten mit zunehmendem Beschuss immer mehr Gliedmaßen verlieren und trotzdem nicht aufgeben. Roboter, die einem Piraten mit Holzbein gleich sogar noch humpelnd ins Getümmel preschen; Kopflose Torsostücke, die mit einem Arm vorantastend der nächstbesten Geräuschquelle folgen, um dann als letzte Verzweiflungstat ihren Selbsterstörungsmechanismus zu aktivieren; Humanoide, die sich plötzlich das Fleisch von der Haut reißen und zum Angriff über-

Billige Saftschubse oder brillanter Superrechner?

- +** Fette Bossbegegnungen, phasenweises Zerlegen der Feinde macht unglaublich Laune, gute englische Synchro, gelungenes Deckungssystem; wer taktisch vorgeht, ist klar im Vorteil; sehr aufwändig produzierte Rendersequenzen, technisch schon recht rund
- Warum hat Sega den Koop-Modus bis jetzt noch nicht angekündigt? Helden wirken so, als hätte man sie schon dutzende Male in anderen Spielen gesehen



✖ Toshihiro Nagoshi

IKONE DER GAMES-INDUSTRIE

Geboren am 17. Juni 1965 in Shimonoseki, hat sich Toshihiro Nagoshi in der fernöstlichen Games-Branche schnell einen Namen gemacht. Seine ersten Sporen verdiente sich der Japaner als Chef-Designer der Arcade-Raserei »Virtua Racing«. Es folgten Positionen bei so wichtigen Sega-Produktionen wie »Daytona USA« und dem Multimillionen-Dollar-Projekt »Shenmue« für Dreamcast. 2001 gelang ihm der Durchbruch als Produzent: mit kleinen Affen, die in Glaskugeln durch die Gegend rollen, um Bananen zu sammeln – die zigfach fortgesetzte »Super Monkey Ball«-Serie war geboren. 2005 avancierte Nagoshi mit dem Unterwelt-Thriller »Yakuza« in Japan dann endgültig zum Shooting-Star. Mittlerweile ist bereits Teil Fünf in Planung, der 2012 erscheinen soll. Doch auch für kleine Nebenrollen ist der sympathische Kreativkopf zu haben: Im Beat 'em Up »Burning Rival« aus dem Jahre 1993 verdingte er sich beispielsweise als Synchronsprecher für den Kickboxer Jackson. Dass das heftig kritisierte »Sonic Unleashed« ebenfalls auf seine Kappe geht, sei an dieser Stelle der Vollständigkeit halber trotzdem erwähnt.

Doppelt hält besser: Die im Text beschriebene Blechbüchse mit Hammerhai-Kopf wird kräftig in die Mangel genommen.



gehen – selten hat ein Spiel Maschinen so aggressiv und unbarmherzig porträtiert.

Geht's nach Sega, dürfen Actionspieler sich außerdem über Bosse freuen, die bisheriges Fußvolk wie die Mücke neben dem Elefanten erscheinen lässt. Den in Level zwei demonstrierenden sechsbeinigen Arachnoid zum Beispiel. Groß wie ein Fußballfeld und wendig wie sein Ebenbild aus der Welt der Spinnentiere versucht der Riesenkrabber, dich nicht nur mit seinen tonnenschweren Gliedmaßen zu zermatschen, sondern schickt dir alle 15 Sekunden ein Andenken in Form fünfer Homing-Raketen hinterher. Ebenfalls gesichtet: ein knallroter, Rasten schleudernder Fellen-Gorilla; eine zweibeinige Kreuzung aus mechanischem Bullterrier und der oberen Hälfte eines Dinosaurier-Skeletts sowie ein klassischer Mech, der direkt dem »Armored Core«-Universum entsprungen sein könnte und der Rust Crew mit Sprengkapseln im Mülltonnen-Format die Lebenslichter ausblasen möchte.

Und außerdem?

- Interaktion mit den KI-Teammitgliedern alternativ zum Controller auch via Standard-Headset möglich; ob das Kinect-Mikrofon unterstützt wird, konnte Sega noch nicht sagen
- 3-Spieler-Koop-Modus zwar noch nicht offiziell, aber bei diesem Konzept sehr wahrscheinlich
- Erfolge in der aktuellen Version noch nicht einsehbar
- Tastenbelegung erinnert verblüffend an die aus »Gears of War 3«
- Fertiges Spiel komplett eingedeutscht, erste Kostprobe zur Sprachausgabe gibt der Storytrailer
- Sonderedition bisher noch nicht geplant
- Sieht aktuell nach einer Ab-16- oder Ab-18-Freigabe aus

DER STORCH BRINGT DIE WAFFEN

Damit Dan und seine jeweils unterschiedlich befähigten Kollegen in Anbetracht eines solchen Feindaufgebots nicht völlig im Regen stehen, werden Abschüsse in Credits umgemünzt, die das Team dann an Terminals mit der Aufschrift »Tokio Supplies Distribution System« für Waffen-Upgrades und leistungssteigernde Nano-Implantate verpressen darf. Besserer Shotgun-Streufaktor, gesteigerte Sturmgewehr-Feuerrate, gesteigerte Lebensenergie-Regeneration, mehr Platz im Inventar für Erste-Hilfe-Kästen – die Auswahl kann sich sehen lassen und hält für jeden Schaltkreis-Verschrotter individuelle Upgrades bereit, was dem Wiederspielwert sichtbar zugutekommt.

Und auch sonst merkt man, dass hier echte Profis am Werk sind. Die Vielzahl an Konfigurationsoptionen, die durchdachte Steuerung, die kernigen englischen Sprecher, die filmreif geschnittenen Rendersequenzen, Feinheiten wie die Möglichkeit jede Zwischensequenz zu überspringen – »Binary Domain« wurde von den Messebesuchern der Tokyo Game Show 2011 nicht umsonst auf Platz fünf der Top Ten der besten Spiele der Messe gewählt.

Umso verständlicher, dass Sega Details zu bestimmten Gameplay-Elementen trotz bereits in vier Monaten anstehender Veröffentlichung weiterhin unter Verschluss hält. Die Fahrzeug-Sequenzen zum Beispiel, die in Vorab-Videos schon jetzt großartig aussehen. Mal pflügen Dan und seine Hightech-Musketiere an Bord von futuristischen Jet-Skis durch das Brackwasser der Tokioter Kanalisation, mal geht's

an Bord sündhaft teuer Edelsportwagen den Highway entlang und mal nimmt der Held aus dem geöffneten Schiebedach eines Pick-ups feuernd dicht am Nummernschild klebende Robo-Drohnen ins Fadenkreuz. Viel sehnsüchtiger wartet 360 Live allerdings auf handfeste Infos zum gemunkelten, aber nie bestätigten Koop-Modus. Wie würde – wenn überhaupt – das Vertrauenssystem hier umgesetzt werden? Könnte die leistungsstarke Engine auch einen 3-Spieler-Splitscreen-Modus stemmen? Und nicht zuletzt: Warum das Ganze nicht vielleicht sogar mit Versus-Mehrspieler-Modi aufpeppen? Von diesen großen Fragezeichen abgesehen: eine der vielversprechendsten Produktionen, die dieser Tage im Land des Lächelns heranreift. Und ein heißer Kandidat für die nächste große Top-Marke von »Sega« – anders als »Yakuza« diesmal hoffentlich auch im Westen!

Sönke Siemens

360LIVE sagt...

Blechbüchsen einstampfen, KI-Team per Headset koordinieren, bildfüllende Bosse abfrühstücken – HITPOTENZIAL könnte Segas neues großes Ding werden!

8.0 von 10

F1 2011

Formula 1™

STELL DICH DEM WETTKAMPF



JETZT ERHÄLTlich



Games for Windows LIVE



XBOX 360



PS3
PlayStation 3



www.formula1-game.com

© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.

The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Erhältlich | 27. Oktober 2011 | Status | 98% komplett

BATTLEFIELD 3

Brutal schön: Ein Shooter wie eine Dokumentation.

Dieses Spiel sprengt Grenzen! Die Besprechung mit dem Squad, die nervösen Blicke der Kameraden auf ihr Missionsziel: auf Teheran, eine Stadt, die unter den Bomben der Airforce zusammenbricht. Die Kampagnen-Mission Operation Guillotine fühlt sich an wie eine Dokumentation über Amerikas wahnwitzigen Krieg gegen den Terror. Als die Jungs der ersten Aufklärungseinheit des US Marine Corps in der Vorschau-Fassung den kleinen Berg hinunterrennen, sieht man verschwommen Bilder im Geiste vor sich. Von Männern, die wissen, dass nicht alle wieder zurückkommen. Das hier will eben kein Patrioten-Shooter sein, sondern den Krieg eher von seiner realen, brutalen Seite zeigen. Wo es keine Helden gibt, sondern nur Menschen, die sterben; die von Kugeln umgenietet oder von Granaten gegen den nächsten Baum geschleudert werden. Wo der Kumpel, der einem gerade noch hoffnungsvoll zugewinkt hat, plötzlich in sich zusammensackt, weil sich ein Vollmantelgeschoss durch sein Hirn bohrt. Stark, wie DICE es schafft, die Atmosphäre aufs Gameplay zu übertragen. Das alles fühlt sich bedrückender an

und spielt sich authentischer als »Modern Warfare 3«. Ein echter Soldat würde wohl eher selten den Rambo mimen und ein ganzes Stockwerk vollgestopft mit russischen Eliteeinheiten im Alleingang angreifen. Das hier macht zu jeder Sekunde klar: Pass auf dein Leben auf! Die Marines vertragen folglich deutlich weniger: Nach zwei direkten Treffern gehen die Lichter aus. Und nicht zuletzt dank der Zerstörungs-Engine »Frostbite 2« kann man hier auch nicht irgendwo aus der Deckung heraus seelenruhig Kopfschüsse verteilen, sondern muss immer in Bewegung bleiben; immer damit rechnen, dass die Wand neben einem gleich weggesprengt wird. Die Team-KI arbeitet erstaunlich gut mit, sät Sperrfeuer, gibt Deckung, schmeißt Granaten in verdächtige Räume und prescht dann geschlossen vor. So ist das Missionsziel – ein Apartmentkomplex – schnell erreicht, alle verschanzten Widerständler eliminiert und der Bereich gesichert.

Die Mission war kurz, aber knackig, und der 360-Live-Sergeant konnte einiges lernen für die Beta-Schlachtfelder von Paris, die 360-Online-Spieler bis zum 10. Oktober unsicher machen durften. Erste



Wie schon die beiden Vorgängerspiele und Konkurrent »Modern Warfare 3« erscheint »Battlefield« in Deutschland komplett ungeschnitten und mit USK-18-Freigabe.

Und außerdem?

■ Spezieller Koop-Modus für bis zu zwei, Versus-Mehrspieler für bis zu 24 Spieler ■ Die erste Download-Erweiterung wird die vier bekannten Karten Wake Island, Strike at Karkand, Gulf of Oman und Sharqi Peninsula aus »Battlefield 2« mitbringen und ist Teil der Limited Edition ■ Statistiken, Freundeslisten, Fortschritte, Platoons und vieles mehr lassen sich über die Webseite battlelog.battlefield.com auch im Webbrowser verwalten ■ Stereoskopisches 3D aktuell nicht unterstützt

KAMPAGNE UND MEHRSPIELER-BETA IM CHECK

kurz&knapp

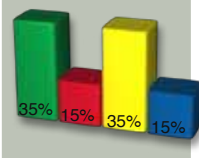
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | DICE
Genre | Action
Spieler | 1 - 24
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Authentischer, dramatisch inszenierter Ego-Shooter mit modernem Setting.

das ist drin

- Soldaten-Solo
- Koop-Duo
- Klassen-Quartett
- Sound-Trio



Kühler Taktiker oder Rambo-Dumpfbacke?

- ⊕ Extrem stimmige Kampagne, sehr abwechslungsreiche Mehrspieler-Karten, motivierendes Boni-System, ansehnliche Körperanimationen
- ⊖ Zumindest in der Beta technisch etwas lahm, eingeschränkte Zerstörungsphysik in der Mehrspieler-Beta, keine 60 Bilder pro Sekunde



1

*** Her mit der Xbox 720!****ALTE, SCHNAUFENDE LADY?**

Knackscharfe Texturen, edle Schatteneffekte und Sonnenstrahlen, die selbst einen kalten, dunklen Truppentransporter beim Öffnen der Türen in ein Tor zum Paradies verwandeln – zumindest auf PC. Auf der Xbox 360 zollen sechs Jahre alte Grafikchips und zu wenig Arbeitsspeicher ihren Tribut: mäßige Texturen, minimaler Schattenwurf, noch drucklose Explosionen, kaum Zerstörungseffekte und nur 30 Bilder pro Sekunde. Entwickler DICE setzt bei der Beta aus Performance-Gründen zwar auf eine herunterskalierte Grafik, dennoch steht für einige 360-Live-Leser, etwa Chris 99, bereits fest: »Der PC ist hier ausnahmsweise erste Wahl«. Ob er Recht behält? Ab 27.10. erfährst du es bei uns im Web!



2

*** Drei Gründe für Battlefield 3****ATMOSPHERE, GAMEPLAY, SOUND**

1 Atmosphäre: Das hier lässt sich Zeit, große Momente aufzubauen, etwa den Hinterhalt auf einen Konvoi. Oder den Tod eines Kameraden, der in einem Fluss aus Dunkelheit und Nebel heraus erschossen wird. Es geht eben auch ohne bildfüllende Explosionen im Minutentakt!

2 Gameplay: Spiel, wie du willst, und werde dafür belohnt! Es ist egal, welche Rolle du einnimmst. Ob du als Sturmsoldat die Frontsauce nimmst oder doch lieber Kameraden zusammenflickst – wer eine Spielweise konsequent verfolgt, schaltet regelmäßig dazu passendes Equipment frei.

3 Der Sound: Oskar-reif, wie 360-Live-Leser Monstermandi65 lobt: »Mein Headset vermittelt ein derart starkes Mittendrin-Gefühl, das bläst einem auch den hartnäckigsten Ohrschmalz-Pfropfen aus der Muschel.« Die Redaktion bevorzugt zwar Wattestäbchen, vergibt hierfür aber dennoch schon jetzt den Sound-Referenz-Award.

3



wichtige Mehrspieler-Einsicht: erst hinschmeißen, dann schießen. Gerade im Park Champ de Mars vor dem Pariser Finanzzentrum lauern auf der einzigen Beta-Karte »Operation Metro« überall Camping-Gesellschaften. Die Scharfschützen verstecken sich gern im hohen Gebüsch, warten und »Boom«, haben sie wieder einen erwischt. Das nervt auch Nutzer Larenin aus dem 360-Live-Forum: »Es gibt so viele Sniper, ich sehe nie, von wo ich beschossen wurde.« Tatsächlich verzichtet DICE auf eine Kameraeinstellung, die die Position des Schützen preisgibt. Zwar kann man Heckenschützen an einer Spiegelung in ihrem Visier erspähen, dann ist es aber meist schon zu spät. Hinzu kommt, dass DICE Snipern mächtige Präzisionswaffen, wie das halbautomatisch nachladende MK11, in die Hand drückt, was dieser Klasse

weitere Vorteil verschafft.

Aber genug der Balance-Probleme, denn trotz alledem macht der Mehrspieler-Modus richtig süchtig. 360-Live-Sergeant BK jedenfalls konnte erst täglich nachts um drei Uhr die Konsole ausschalten, so packend spielen sich die Schlachten. Einfach klasse, wie gut die Karte designt ist, wie sie von offenen Arealen in schlauchartige U-Bahn-Tunnel führt, wie sie immer wieder taktisches Umdenken fordert, dabei aber stets fair bleibt. Wie wilde Feuergefechte in ausgebrannten Waggons entbrennen oder sich Camper durch den Laserstrahl ihres Rotpunktvisiers schließlich doch verraten und von Granaten ins Jenseits gebombt werden. Oder auch wie jeder belohnt wird: Ob es nun der Sanitäter ist, der sein Team zusammenflickt und einen schneller aufladbaren Defibrillator freischaltet. Oder der Unterstützungssoldat, der spezielle Punkte gut geschrieben bekommt, wenn er den Gegner in Deckung zwingt – und dafür in der nächsten Runde mit einer SPAS-12-Schrotflinte auf die Jagd gehen darf. Klar gibt's noch Grafikfehler wie aufploppende Texturen oder Balance-Ungereimtheiten, weil die Schrotflinte auf Distanz doch etwas zu mächtig spricht präzise ist. Aber das sind hoffentlich Feinheiten, die DICE bis zur Veröffent-

lichung in den Griff bekommt – 75 Prozent der 360-Live-Leser glauben jedenfalls weiterhin an einen Top-Kracher.

Warum du in dieser Ausgabe noch keinen Test findest? Ganz einfach: Der Versand der Testversionen seitens EA hat sich leider verzögert, außerdem wurde das Embargo, also der Termin, zu dem weltweit Tests erscheinen dürfen, nach hinten verschoben. In Videoform gibt's den Test natürlich trotzdem pünktlich zum Start auf www.360-live.de. Und in gedruckter Form im nächsten Heft – inklusive Gegenüberstellung mit Erzfeind »Modern Warfare 3«. Feuer frei!

Benjamin Kratsch

Das Spiel in Zahlen

4 Klassen: Soldat, Ingenieur, Support, Aufklärer; 1,25 Millionen Vorbestellungen für Teil Drei Anfang September 2011, erscheint in USA schon am 25.10., 4 Steuerungs-Schemata, mindestens 3 Metropolen stehen im Fokus der Kampagne: Teheran, Paris und New York; 6 Koop-Karten mit ca. 5 Stunden Spielzeit, max. 64 Spieler im PC-Multiplayer, Teil Eins erschien 2002, Serie weltweit ca. 26 Millionen Mal verkauft

360 LIVE sagt...

Spielerisch stark, atmosphärisch erstklassig: Wenn DICE die Technikprobleme zähmt, steht der **HITPOTENZIAL** Königsklasse nichts im Weg.

8.5 von 10

Erhältlich | 9. Februar 2012 | Status | 65% komplett

Die Niskaru sind Dämonenwesen aus purer Magie und hegen nur ein Ziel: die totale Zerstörung. Zu allem Überfluss können sie auch noch ihre Gestalt wechseln...

kurz&knapp

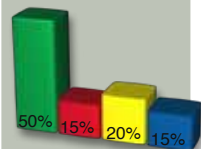
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Big Huge Games/
38 Studios
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Gigantisches, buntes und herrlich entdeckenswertes Action-Rollenspiel.

das ist drin

- Farbexplosionen
- Kisten plündern
- Haue, Haue, Haue
- Pflanzen ernten



Schicksalsträger oder verlorene Seele?

- ⊕ Überraschend bunte und schön designte Spielwelt, viele Gestaltungsmöglichkeiten für den eigenen Helden, herrlich offene Weltenstruktur, abwechslungsreiche Gegner, Sammelfieber durch allerlei Zufallsgegenstände, -Rüstungen und -Waffen; einfacher Einstieg auch für Genre-Neulinge, Flut an Haupt- und Nebenmissionen
- ⊖ Etwas zittrige und überempfindliche Kamera, Gegner-KI noch stark ausbaufähig, keine Heldenstimme, überbuntes Fantasy-Design nicht jedermanns Sache, recht unübersichtliches Inventar, bisher noch einige Bugs und Grafikfehler

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Dein Tod ist nur der Anfang!

Gibt es ein Leben nach dem Tod? Aber so was von! Wenn auch eines mit Nebenwirkungen. Denn wer dem Tod von der Sense springt, der existiert in der realen Welt eigentlich nicht mehr. Er trägt kein Schicksal mehr, das die Götter für ein jedes Lebewesen vorgesehen haben. Das heißt aber nicht nur, dass er das geordnete Schicksal anderer gehörig durcheinanderbringen kann, sondern auch, dass sein eigenes Tun frei bestimmt ist. Dass keine höhere Gewalt die Fäden in der Hand hält. Welch unendliche Möglichkeiten! Die gilt es allerdings erst nach und nach zu entdecken, nachdem der Spieler im Action-Rollenspiel »Kingdoms of Amalur: Reckoning« aus der Leichengrube aufersteht und sich aus der Verfolgerperspektive erst mal halb nackt einen Weg durch verwesende Körper und surrende Fliegen bahnt. Igittigitt! Allem aufsteigenden Ekelgefühl zum Trotz stellt sich relativ schnell die Frage: Was um Himmels Willen mache ich eigentlich hier? Bevor es die Antwort auf diese Frage gibt, zählt erst mal nur eines: diese stinkende Kadavergrube zu verlassen und in die Zivilisation zurückzukehren.

GEH' INS LICHT

Schnell findet sich ein rostiges Langschwert im Brustkorb eines knöchernen Kollegen – der braucht's bestimmt nicht mehr. Ein kurzer Blick in die noch recht schlauchige Umgebung offenbart zudem einige Fässer, in denen es verführerisch funkelt und glitzert. Einen Schwertstreich via X-Taste später nennt der Held einige Heiltränke und ein Antidot sein Eigen. So gewappnet geht's durch Türen und felsige Gänge hindurch – an den nassgrauen Wänden wachsen schimmernde Farne, irgendwo unterhalb wüten grell leuchtende Feuer, die sich der aufgetauten Leichen annehmen. Wenn man länger drüber nachdenkt: eigentlich gar nicht so schlecht hier. Dieser Ort ist weder sonderlich finster noch richtig ungemütlich. Im Gegenteil strotzt er geradezu vor Farben, wie man sie im Untergrund gar nicht erwarten würde. Der Eindruck verstärkt sich weiter, als der Held ein schweres Holzportal aufstößt, hinter dem sich ein merkwürdiges Gebilde versteckt: ein unterirdischer, funkelnder See, über dem ein Mechanismus aus Rohren und Öffnungen schwebt. Aus ihnen strömt

eine grün schimmernde, Gas-ähnliche Masse, wirbelt durch das kuppelartige Gewölbe, legt sich wie Nebel auf die Wasseroberfläche. Im Hintergrund raunen menschliche Stimmen, stöhnen, schreien. Wow, was für ein Anblick: Vor dem Helden liegt die Quelle der Seelen. Zumindest offenbart ihm das der Gnom-Wissenschaftler Fomorous Hugues, der dort seine alchemistischen Experimente betreibt – das und noch mehr. Dieser mysteriöse Ort hat die wundersame Fähigkeit, Wunden zu heilen und Tote ins Leben zurückzuholen. Bislang ist Letzteres aber nur ein einziges Mal geglückt – und der Held ist der lebende Beweis dafür. Ein wertvolles Stück Wissenschaft sozusagen, das unter allen Umständen am Leben bleiben muss. Leichter gesagt als getan, denn in der Welt da draußen herrscht Krieg. Auf den Schlachtfeldern im Norden wüten die Tuatha Deohn; eine Art rassistische Vereinigung, die allen anderen Rassen in der Welt von Amalur den Garaus machen will. Einige der gewaltbereiten Fantasy-Nazis in ihren ritterartigen Rüstungen haben sich bereits bis hierher durchgeschlagen, bis in das Gebiet der Faerlands. Kaum zu

Und außerdem?

■ Bislang noch reines Solo-Abenteuer ■ 50 Erfolge – davon sechs geheim – sowohl im Verlauf der Story verdienen, als auch für spezielle Aktionen, zum Beispiel »Willste Pommes dazu?« für das Austeilen von 100 Kettenangriffen oder »Es ist nicht explodiert!« für die erfolgreiche Herstellung eines Tranks durch Herumexperimentieren an der Alchemie-Bank ■ Drei Schwierigkeitsgrade ■ Ein Punkt im Hauptmenü verspricht bereits jetzt zusätzliche Download-Inhalte ■ Wer bei Amazon oder Gamestop vorbestellt, erhält auf Wunsch einen von drei Ingame-Boni: das »Ultimative Schatzsucher«-Paket mit der »Wünschelrute«, die alle Reagenzien auf der Karte aufdeckt; das »Hand des Schicksals«-Waffenpaket mit diversen magischen Totschlägern; und das »Wahl der Bestimmung«-Paket mit dem Kompass des Schicksals und drei Rüstungssets

glauben, wo die Front doch Hunderte Meilen Fußmarsch entfernt liegt? Dann wird es Zeit, es zu glauben, denn just in diesem Moment stürmen ein Dutzend Tuatha Deohn den Raum...

LEICHTE BEUTE

Ein bisschen plötzlich kommt das ja schon! Hastig legt sich der Daumen auf die X-Taste, um mit dem rostigen Langschwert auszuteilen. Aber auch die B-Taste sollte mit ihrer praktischen Ausweichrolle nicht vernachlässigt werden. Alternativ zieht man sich mit der LT-Schultertaste den Schild vor die Nase. Und wer mag und das passende Talent beherrscht, kann mit gleichzeitigem Druck auf die RB-Schultertaste und eine der Aktionstasten mächtige Zauber wirken, etwa eine knisternde Blitzkugel schleudern. Hastig sind die Kämpfe zu Spielbeginn, ungewohnt schnell mit hektischer Kameraführung. Aber dennoch gut kontrollierbar und intuitiv, auch wegen der leichten, automatischen Zielerfassung. So landen kaum Schläge im Nichts. Schon bald funktioniert das rhythmische Tastenhämmern für die spektakulären Kombo-Angriffe fast automatisch. Wer's einmal verinnerlicht hat, lehnt sich entspannt zurück und genießt das Spektakel aus Farben und Effekten. Denn über das LB-Ringmenü Tränke und andere Gegenstände aus dem Inventar einzusetzen, ist so gut wie nie nötig. Hier klirren die Klingen Funken sprühend aufeinander, Gegner werden mit einem Schwertstreich in die Luft gewirbelt und die Farben der Magie erleuchten die Gemäuer in den strahlendsten Tönen. Hübsch, hübsch – aber für ein echtes Rollenspiel hat »Kingdoms of Amalur« nicht nur ein bisschen zu viele Hack-and-Slay-Allüren, die Kämpfe sind auch viel zu einfach. Mag an der KI der Gegner liegen, die – nett ausgedrückt – eher dem Kampftalent eines radikalen Toastbrotens entspricht: Manche der Tuatha Deohn stellen sich etwa lieber mit dem Gesicht zum Mauerwerk, als in den Angriff überzugehen; andere tänzeln bis zu ihrem Ableben lieber um den Helden herum statt zuzuschlagen. Und diese Typen führen irgendwo im Norden tatsächlich einen Krieg? Mit Erfolg? Die Eindringlinge sind jedenfalls schneller gefallen als reife Äpfel. Es bleibt die gierige Freude, sich über ihre Leichname herzumachen und ihre Taschen zu plündern. Schön, so darf sich der Held endlich mit ein paar richtigen Klamotten einkleiden: Eine leichte Lederrüstung umgeschmürt, in ein paar beschlagene Gamaschen geschlüpft und metallene Unterarm-schoner übergezogen – so kann man sich draußen blicken lassen.

FARBRAUSCH

Andersherum kann sich aber auch das Draußen richtig sehen lassen. Wer schon mal einen Teil der »Fable«-Reihe oder das PC-exklusive Online-Rollen-

✗ Tod...

...UND AUFSTIEG

Ein Stufenanstieg in »Reckoning« läuft ein bisschen anders ab als in den meisten Rollenspielen. An Statuswerten wird jedenfalls nicht herumgeschraubt, stattdessen dürfen gewonnene Punkte in Talentbäume für normalen Angriff, Fernkampf und Magie investiert werden. Schön: Egal welche Rasse man spielt – ob menschlicher Almain, Dokkalfar-Dunkel elf, Ljosalfar-Lichtelf oder Varani-Pirat, es stehen dir stets alle Talentbäume zur Verfügung. Wer mag, kann also Punkte gleichermaßen auf alle drei Bereiche verteilen oder sich auf ein oder zwei Gebiete spezialisieren. Was dann noch bleibt, sind Fertigkeiten wie Alchemie, Schmiedekunst, Überzeugungskraft und Schösserknacken. In fünfzehn Ausbaustufen kann der Held seine Talente hier verbessern und schaltet automatisch neue Spezialmanöver frei. Wer etwa das Talent »Versteckt« verbessert, spürt nicht nur verborgene Schätze auf, sondern sieht auf der Mini-Karte Gegner mit roten Punkten markiert und erhält von jedem getöteten Widersacher etwas mehr Gold.





✖ Das bin ich!

WER BIST DU?

Die Charakter-Erschaffung ist in »Reckoning« prima in die Rahmenhandlung integriert und läuft nicht wie bei anderen Rollenspielen losgelöst vor dem eigentlichen Spielbeginn ab. Während zwei Zwerge den noch toten Körper des Helden auf einer Bahre gen Krematorium transportieren, kommen sie auf sein – beziehungsweise ihr – Äußeres zu sprechen. »Der hat sich aber verdammt gut gehalten dafür, dass er sein Leben auf dem Schlachtfeld lassen musste...« Das ist der Zeitpunkt, an dem das Spiel von der Render-Videosequenz in ein Gestaltungsmenü schwenkt, wo Geschlecht, Rasse, Frisur, Statur und Details wie Schmuck und Tätowierungen festgelegt werden dürfen. Genretypische Statuspunkte für Stärke, Agilität und Konstitution gibt es hingegen nicht. Solche und andere Werte steigen mit Stufenanstiegen von allein. Ist der Held fertig, geht's mit der Story auch direkt weiter. Denn die Leichenträger sind einfach zu neugierig und ziehen dem frisch gebackenen Körper das Totentuch vom Gesicht. Ein hübscher Anblick, wenn man sich etwa eine fescche Elfendame gebastelt hat. Und wer eher auf vernarbte Charakterköpfe im Stil eines Hagen von Tronje steht – auch kein Problem!



spiel »Guild Wars« ausprobiert hat, fühlt sich direkt heimisch in dieser gigantischen und farbenprächtigen offenen Welt. Vor den eigenen Augen erstreckt sich ein Wald, so irrsinnig groß, dass man gar nicht weiß, wohin man zuerst gehen soll. Und diese Farben: schiere Reizüberflutung! Alles ist bunt, überbunt, beinahe kitschig grell. Aryllia, die Göttin der Liebe und der Schönheit selbst, hätte das nicht besser hingekriegt. Zwischen üppigen, Tausende von Jahren alten Bäumen wuchern die unterschiedlichsten Blumen, versprühen ein majestätisches Funkeln in der Luft: Glutaugen, Ysas Atem und Aalblüten verlangen danach, mit einem Druck auf die A-Taste abgeerntet zu werden, um aus den so gesammelten Reagenzien später mächtige alchemistische Tränke zu brauen. Zwischendrin stehen immer wieder Kisten, mal offen, mal verschlossen, mit Inhalten, die jeden »Diablo«-Fan in Sammellaune versetzen: magische Klingen, farbenfrohe Rüstungen, nützliche Schilde und Accessoires wie Ringe und Amulette. Natürlich sind diese Schätze der Natur nicht unbewacht. Wilde Wolfsrudel streifen im Dickicht umher, die magischen Boggart-Waldgeister tanzen in Holzmasken und Baströckchen über die Wiesen und »Brownie« genannte Hutzelmännchen rennen quiekend und grunzend durch die Gegend. Hier gibt es so viel zu entdecken, dass man sich auch ohne einen konkreten Auftrag stundenlang austoben könnte. Muss aber gar nicht sein, denn Missionen gibt es mindestens genauso viele zu absolvieren. Im mittelalterlichen Dörfchen Adessa wird etwa dringend ein Heilmittel

für eine verletzte Fae-Elfin benötigt; eine verlassene Ehefrau wartet seit drei Jahren auf ihren Mann, der in der Armee in Didenhil dient; und im Dalentarth-Wald streunt ein Mensch umher, der eigentlich ein Wolf ist und unbedingt die magische Wanderquelle finden muss, um zu seiner ursprünglichen Gestalt zurückzukehren. Und das ist nur ein kleiner Teil der überall verteilten Aufgaben. Hinzu kommen die üblichen spielerischen Freiheiten, wie die Benutzung von Alchemie-Bänken, das Schmieden von Waffen und Rüstungen am Amboss und das Schmökern in magischen Büchern. Da wird's beinahe schon schwierig, vor lauter Nebenmissionen und Freizeitbeschäftigungen nicht die Haupt-Quest aus den Augen zu verlieren: herauszufinden, welche Vorteile der wiederbelebte Körper noch so birgt und die Invasion der Tuatha Deohn irgendwie aufzuhalten. Insgesamt soll man mit dem kompletten Game laut Entwickler übrigens knapp 100 Stunden beschäftigt sein – was für ein Rollenspiel-Koloss!

kämpfen, von Kantenglättung scheinen die Entwickler nicht viel zu halten und die Animationen der Figuren sind auch alles andere als auf dem neuesten Stand. Dafür hat »Reckoning« vor allem Charme. Die riesige, überbunte und frei begehbare Spielwelt ist ein fantasievoller Spielplatz mit allen Freiheiten und allen Möglichkeiten, die Rollenspieler zu schätzen wissen. Am Design hingegen scheiden sich die Geister. Wer sich »Fable« mit einem Hauch »Final Fantasy« vorstellen kann, ist in Amalur richtig. »Risen«- und »The Elder Scrolls«-Veteranen fühlen sich eher wie in Prinzessin Lillifees Märchenschloss. Doch gerade wegen seiner Andersartigkeit rückt »Reckoning« ins Scheinwerferlicht des Genres und strahlt dort schon ansehnlich vor sich hin. Seine Zugänglichkeit fesselt schnell vor den Bildschirm und das Reich von Amalur weckt den Entdeckerdrang. Klarer Fall: Wer das ewige Grau in Grau anderer Genrevertreter jetzt schon zum Eierlegen findet, wartet lieber bis Februar 2012. Dann öffnen sich die Tore nach Amalur.

Sabine Vogel

DIE MISCHUNG MACHT'S

So richtig scheint sich »Reckoning« noch nicht klar zu sein, was es eigentlich sein will. Ein Hack 'n' Slay mit toller Story? Oder doch ein vollwertiges Rollenspiel? »Reckoning« ist eine überaus gelungene Mischung aus beidem, die eine schöne Balance findet und damit sowohl Genre-Liebhaber als auch -Neulinge anspricht. Erstere dürften sich nach aktuellem Stand aber noch zu stark unterfordert fühlen. Auch mit einigen Rucklern und Grafikfehlern hat das Game noch zu

360LIVE sagt...

Frisch, anders, locker und zugänglich: ein bisschen Tuning hier und da, dann wird Amalur ein Pflicht-HITPOTENZIAL. Reiseziel im Februar 2012.

8.0 von 10

DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN

Erhältlich | 4. November 2011

Die Waffe fest im Griff geht es den Mächten von Hexenmeister Argandaûr entgegen – allein oder im Koop-Modus. Das kommende Action-Rollenspiel der Snowblind Studios dreht sich um die im Roman erwähnten Kriege im Norden. Zwerg Farin, der Dûnedain-Waldläufer Eradan und die Elben-Zauberin Andriel machen sich auf die Reise, um die Häsher Saurons in ihre Schranken zu verweisen. 360 Live war live dabei – mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version...



11:00

Die Reise nach Norden beginnt im vernebelten Dûsterwald. Dort bleiben die Helden nicht lange unbemerkt. Kaum um die erste Ecke gebogen, stürzen sich bereits fünf durch und durch schlecht gelaunte Orks auf die Gruppe. Neben dem weniger gefährlichen Kanonenfutter sind auch zwei stark gepanzerte Uruk-Hais dabei, die der Zauberin so heftig zusetzen, dass ein Kollege sie wiederbeleben muss.



17:50

Verdammt, die Orks werden immer häufiger und zäher. Wohl dem, der genügend von ihnen umsäbelt, auf diese Weise Erfahrung sammelt und so die insgesamt 21 Talente seines Helden nach und nach aufrüstet. Zwerg Farin etwa ist schon bald in der Lage, einen markerschütternden Kriegsschrei herauszubringen. Damit verfügen er und seine Kumpanen für kurze Zeit über einen Schadensbonus und schlagen deutlich wuchtiger zu.



33:10

Schon längst hätten die drei Gefährten das Zeitliche gesegnet, wäre da nicht die Zauberin. Nur sie kann einige extrem hilfreiche Schutzzauber wirken – was allerdings nicht bedeutet, dass sie nicht auch im Nahkampf ordentlich austeilte respektive im Fernkampf mit magischen Projektilen gehörig Schaden anrichtet. Dass dabei Köpfe fliegen und Blutfontänen sprudeln, ist keine Seltenheit – trotz USK-16-Freigabe.



76:40

Mittlerweile hat die Gruppe die belagerte Bergfeste Nordimbad erreicht. Den Bogen gespannt und die Armbrust geladen geht's in hektischen, aber packenden Gefechten gegen die wie ein Heuschreckenschwarm einfallende Ork-Brut. Dabei äußerst hilfreich: die unterwegs aufgeklauten Rüstungsteile, die neben mehr Schutz auch spezielle Effekte, wie erhöhte Stärke oder zusätzliche Schnelligkeit, bieten.



85:10

Hier weiß jemand, wie's geht! Während der Zwerg und der Waldläufer den Uruk-Hai-Bogenschützen aus sicherer Entfernung mit Pfeilen und Bolzen beharken, die sichtbar im Körper stecken bleiben, setzt die Magierin mit gezielten Tritten zum Finisher an. Wichtig: Nach dem Kampf die herumliegende Beute im Inventar auf ihre Nützlichkeit abklopfen und den Helden gegebenenfalls damit ausstatten.



100:15

Im wahrsten Sinne des Wortes härter ist da dieser stark gepanzerte Ork-Anführer. Mit seiner tonnenschweren Plattenrüstung trotzt er so ziemlich jedem normalen Schlag. Hier hilft nur eines: Die Recken müssen zusammenarbeiten. Einer lenkt die Bestie ab, die anderen beiden umkreisen sie. Jetzt noch den Schlachtruf des Zwergs aktivieren und der stinkende Unruhefister gibt nach nicht mal einer Minute klein bei.



127:20

Die Belagerung ist niedergeschlagen. Nach kurzem Besuch beim örtlichen Händler geht die 15 Stunden dauernde Odyssee dann weiter. Wahlweise mit ganz neuen Mitspielern, die sich jederzeit via Splitscreen oder Xbox Live in laufende Partien einklinken dürfen, um die pfiffigen KI-Krieger abzulösen. Gilt natürlich auch für die Story-unabhängigen Koop-Herausforderungen und Gruppen-Raids.



149:25

Endlich wieder Tageslicht! Aber auch hier vergehen keine zehn Sekunden, bis Feinde von allen Seiten heranstürmen. Ja, »Der Krieg im Norden« hält dich mächtig auf Trab, überrascht aber auch immer wieder. Etwa wenn Magier Gandalf und Halbfelf Elrond Gastauftritte feiern oder du mal wieder eine Örtlichkeit entdeckst, die noch nie zuvor in den Filmen gezeigt wurde, wohl aber in den Büchern kurze Erwähnung findet.



174:15

Fast hätte es Eradan erwischt – und damit wahrscheinlich kurze Zeit später auch Farin und Andriel. Doch Beleran, ein Riesenadler, den die Helden kurz zuvor aus seiner Gefangenschaft befreit haben, steht dem unerschütterlichen Trio bei und zerreißt die Widersacher in Stücke. Weniger spektakulär als die eben genannte Magieattacke: die noch sehr ausufernden Ladezeiten zwischen den Levelabschnitten.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Unbarmherzig, uncut und schon unglaublich gut spielbar: »Der Krieg im Norden« ist ein gelungener Mix aus Action, Hack 'n' Slay und Rollenspiel. Die Kämpfe kommen überraschend knackig und erfordern Taktik. Wer einfach nur draufkloppt, wird schnell überrannt. Umso mehr zündet das hier mit drei Weltenrettern, die sich kontinuierlich absprechen. Wem schon bei »Baldur's Gate: Dark Alliance« und Co. das Herz aufging, der macht sich ein dickes rotes Kreuz auf den 4. November!

HITPOTENZIAL

8.0

von 10

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 den tabulosen Detektiv-Thriller »L.A. Noire« von Rockstar Games in der deutschen PEGI-Fassung 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 »L.A. Noire« – 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 »L.A. Noire« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »F.E.A.R. 3« oder »L.A. Noire« 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. USK: ab 18 Jahren.

☐ Ja, ich will »L.A. Noire« (deutsche PEGI-Fassung) als Abo-Prämie dazuerhalten. USK: ungeprüft (ab 18).

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.

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

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
Covermotive: Assassin's Creed: Revelations von Ubisoft
Bildmotive von www.pixello.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 | »WRC 2«,
»Renegade Ops«
FREUT SICH AUF | »Borderlands 2«,
»The Elder Scrolls 5: Skyrim«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Gears of War 3«,
»The Zed Engine« (PC)
FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»I Am Alive«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Rage«, »Forza 4«
FREUT SICH AUF | »Mass Effect 3«,
»Syndicate«



SABINE VOGEL REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Dark Souls«,
»Tim & Struppi: Das Geheimnis der Einhorn«
FREUT SICH AUF | »Assassin's Creed:
Revelations«, »Silent Hill: Downpour«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Gears of War 3«,
»Dark Souls«
FREUT SICH AUF | »The Elder Scrolls 5:
Skyrim«, »Lollipop Chainsaw«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Renegade Ops«,
»Battlefield 3«
FREUT SICH AUF | »The Darkness 2«,
»Dragon's Dogma«



MALTE BANZ REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | DiePflanze33
GENRES | Ego-Shooter, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Gears of War 3«,
»Batman: Arkham City«
FREUT SICH AUF | »The Elder Scrolls 5:
Skyrim«, »Max Payne 3«



MARTINA STRACK MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Die Sims 3: Einfach
tierisch«, »Batman: Arkham City«
FREUT SICH AUF | »Dance Central 2«,
»Rayman Origins«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

Erhältlich | 7. Oktober 2011

kurz&knapp

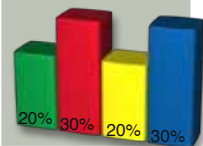
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
From Software
Preis | ab 60 Euro
Genre |
Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Extrem forderndes
Action-Rollenspiel
für frustresistente
Recken und maso-
chistische Ritter.

das ist drin

- Erdolcht
- Gestürzt
- Zertrampelt
- Überrollt



DARK SOULS

Geschunden, gestorben, gefrustet und wiederbelebt: Wer die Kerker des bockschweren Action-Rollenspiels »Dark Souls« betritt, braucht Nerven aus Titan, Reflexe wie ein Alligator auf Beutejagd und vor allem eine gute Zahnzusatzversicherung, wenn vor lauter Beißerchen-Knirschen die Dritten schon etwas früher gebraucht werden als üblich. Denn: Dieses Spiel hasst dich.

Wer bin ich? Wo bin ich? Und was ist bloß geschehen? Mein Kopf rumort, ich blicke mich in einer nasskalten Gefängniszelle um. Überall sehe ich nur Tote – oder besser gesagt Untote. Ihre faulenden Leiber bewegen sich ziellos umher, ihre Köpfe schlagen gegen die Gitterstäbe, ein Stöhnen raunt durch die spärlich von Fackeln erleuchteten Gänge. Das hier muss das Verlies der Untoten sein. Die Burg im hohen Norden, in welche die verfluchten Seelen gebracht werden, um bis ans Ende der Zeit von den Menschen ferngehalten zu werden. Doch was mache ausgerechnet ich hier? Als ich meinen Kopf in meine Hände stützen will, wird mir schnell klar: Ich bin einer von ihnen. Das faulige Fleisch an meinen Fingern, die knöchernen, blutroten Wangen, die beinahe ausgehöhlten Augen. Ich bin verflucht – und doch auserwählt. Das beweist das merkwürdige Finsterniszeichen auf meiner Haut. Untote tragen es, denen es vorherbestimmt ist, das Reich der Toten wieder zu verlassen, zu den Menschen zurückzukehren und großes Unheil abzuwenden. So sei es.

Zunächst aber muss ich aus diesem Kerker entkommen. Die ersten Schritte sind noch wackelig und unsicher; nur mit einem rostigen Schwertknauf bewaffnet, ist es eine nervliche Zerreißprobe, sich den Gefahren der Dunkelheit zu stellen. Ich habe bereits gehört, dass diese Welt Hunderte tödlicher Gefahren birgt; dass hinter jeder Ecke der Tod lauert, um seinen Tribut einzufordern. Insbesondere bei den Unvorsichtigen, den Wilden, den Ahnungslosen. Doch ich bin vorbereitet. Und so stelle ich mich meinem ersten Feind mit Entschlossenheit und Konzentration – die beste Kombination, um in dieser Welt der Qualen zu überleben. Der geifernde Leichnam torkelt, als ich ihm mit dem Schwertknauf zunächst einen leichten, dann einen schweren Hieb verpasse. Seinen eigenen Schlägen muss ich gleichzeitig durch Rück- und Seitwärtsrollen ausweichen, ein Schild zur Verteidigung nenne ich noch nicht mein Eigen. Der Kampf zehrt an meiner noch geringen Ausdauer. Immer wieder muss ich pausieren, meinen Schlagarm senken, um neue Kraft zu tanken und erneut auszuholen. Die



Die seltsamste neue Klasse im Charaktermenü: der Bettler. Der Beschreibungstext verrät: »Ein mysteriöser Nackter. Nur mit Keule und Holzschild bewaffnet.« Einziges Kleidungsstück: Ein Lendenschurz.



Verteidigung meines Opponenten zu durchbrechen ist nicht einfach. Schlage ich nicht im richtigen Moment zu, bringt mich der Abprall aus der Fassung, lässt mich wanken – und macht mich angreifbar. Doch ich schlage mich wacker, komme immer wieder auf die Füße, wenn auch langsamer, als es manchmal vonnöten wäre. Als sein von Maden zerfressener Körper fällt, durchströmen die Reste seiner Seele meine Adern. Welch wohliges Gefühl! Ich bin mir sicher, dass mir die Seelen dieser Höllenwesen noch von Nutzen sein werden...

EINE FLAMME DER HOFFNUNG

Einste sagte mir jemand, das Feuer sei mein bester Freund in der Dunkelheit. Welch wahre Worte! Denn in den düsteren Wirrungen dieser Totenburg ist es ein entzündetes Leuchfeuer, das mir Trost spendet. Ein brennendes Schwert, das wie ein Fels in der Brandung im Boden steckt. Es heilt meine Wunden,

es füllt meinen Estus-Flakon mit dem so unentbehrlichen Heilmittel, es wandelt meine gesammelten Seelen in größere Stärke, mehr Ausdauer und andere nützliche Eigenschaften für meinen geschundenen Körper um; und es ist der Ort, an den ich auf wunderbare Weise zurückkehre, wenn mich der Tod doch einmal mit seinen kalten Klauen gepackt hat. Wie oft habe ich diese mysteriöse Wiederauferstehung nun schon hinter mir? Fünf Mal? Zehn Mal? Vierzig Mal? Ich habe aufgehört zu zählen. Was nützt es auch? Schließlich ist es in den meisten Fällen mir selbst zuzuschreiben, wenn mich ein Fehltritt die Klippe hinunterbefördert; wenn ich ohne mein Schild in eine Horde Skelettbogenschützen presche; und wenn dieser monströse Burgdämon, der Wächter dieses Ortes, meine Gebeine zu Knochenmehl zermahlt. Ebenso tun es ihm wütende Tauren und mit Eisenplatten beschlagene Wildsäue gleich. Manchmal glaube ich, die Welt hat sich gegen mich verschworen. Besonders dann, wenn mir in engen Gängen plötzlich ominöse Steinwände und wirre Perspektivwechsel die Sicht nehmen; wenn in Hunderten Metern Entfernung plötzlich riesige Dämonenritter alarmiert werden, die mich zuvor nicht mal bemerkten, als ich direkt an ihnen vorbeigeschlichen bin; und wenn der lebensrettende Fahrstuhl, in den man springt, weil einem zehn verschiedene Teufelsdiener im Nacken sitzen, plötzlich zwanzig Stockwerke weiter unten residiert. Ja, man hatte mich gewarnt vor diesem Ort. Und doch würden all diese Rückschläge und all der Frust nicht so schwer auf meinen Schultern lasten, gäbe es mehr dieser Hoffnungsflammen. Sie sind allerdings ebenso rar gesät wie nützliche Utensilien, die mir meinen

beschwerlichen Weg erleichtern könnten. Ganz gleich, wie viele Fässer ich zerschlage, wie viele Kisten ich knacke und wie viele Leichen ich plündere: Mein Inventarbeutel füllt sich nur mäßig mit giftigen Jaucheküchlein, zerbrochenen Schwertern und lila Moosklumpen – und trotz aller Leere fehlt die Übersicht über wertvolles und wertloses Gut. Es dauert eine halbe Ewigkeit, bis mir ein gefallener Skelettsoldat ein intaktes Langschwert hinterlässt und ich meinen Wandererumhang gegen eine feuerrote Schutzkutte tauschen kann. Sicher fühle ich mich damit trotzdem nicht...

✖ Ein Held für alle Fälle

ANPASSEN ERWÜNSCHT

Auch wenn der Rollenspiel-Aspekt hier manchmal etwas untergeht: Am Anfang steht genretypisch die Charaktergestaltung. Wie schon im Vorgängerspiel für Playstation 3 wählt man aus verschiedenen Klassen wie Ritter, Kleriker, Vagabund und – ganz neu – Bettler, passt anschließend Optik und Geschlecht an und wählt – ebenfalls neu – einen Spielbonus. Das sind kleine Starthelferlein wie geringfügige Regeneration der Lebenspunkte oder ein Generalschlüssel, der einfache Schlösser öffnet. Wem das schon zu viel Unterstützung ist, der kann auf den Bonus verzichten. Wichtiger sind da schon Statuswerte wie Beweglichkeit, Stärke und Konstitution, die sich je nach Klasse verändern. Denn davon hängt es schließlich ab, wie das Spiel künftig bestritten wird: als muskelbepackter Haudrauf mit doppel-schneidiger Streitaxt? Oder doch lieber als pyromanischer Magier? Du entscheidest!

Todesmutig oder sicherer Tod?

+ Umfangreiche Gestaltungs- und Ausrüstmöglichkeiten für die eigene Heldenfigur, deutlich hübscheres Licht- und Schatten-Spiel als im PS3-Vorgängerspiel, weitläufige und offene Spielwelt, sehr abwechslungsreiche Kulissen, clevere Feind-KI, spektakuläre und überraschende Riesengegner, Speicherpunkte sind vorhanden...

- ...aber zuweilen so schlecht platziert, dass man sie gleich hätte weglassen können; häufige Einbrüche der Bildwiederholrate, relativ lange Ladezeiten nach dem Helden Tod, keinerlei Hinweise auf Missionen und Aufgaben, stellenweise unglückliche Kameraführung, keine musikalische Untermalung in den Dungeons

✖ Du bist nicht allein!

DIE MEHRSPIELER-MODI

1 Wie schon im Playstation-exklusiven Vorgänger »Demon's Souls« weicht die Mehrspieler-Erfahrung stark vom typischen Koop- oder Versus-Konzept anderer Online-Games ab. Und auch einen Offline-Mehrspieler-Modus sucht der tapfere Wanderer vergebens.

2 Über Xbox Live kannst du als hinterhältiges Phantom die »Dark Souls«-Welt anderer Spieler betreten und nichts ahnende Abenteuerer hinterrücks meucheln. Oder dem gutgläubigen Gegenüber helfen, den nächstbesten Drachen respektive die überall herumlungende, stinkende Skelettbrut zu erdolchen. Welchen Weg du dabei einschlägst, entscheidest du allein. Ob Mutter-Theresa- oder Jack-the-Ripper-inspiriert ist dabei völlig egal. Alles ist erlaubt.

3 Dir sind schon die normalen Gegner zu hartnäckig und zahlreich? Dann hilft nur Netzwerkstecker ziehen und offline spielen. Der Nachteil: Jetzt kannst du weder von anderen in der Spielwelt hinterlasse Tipps begutachten noch Geister sehen, die zeigen, wie andere an bestimmten Stellen ums Leben kamen.



WOHIN SOLL ICH GEHEN?

Ich habe es geschafft. Ich bin der Burg der Untoten entkommen und befinde mich nun mitten im Nirgendwo. Die Sonne strahlt hell über die fernen Berggipfel, spiegelt sich im Wasser einer überfluteten Ruine, nur durchbrochen vom wilden Flügelschlagen riesiger Drachen am Horizont. Dieser Ort hat etwas Warmes, Heimeliges. Nicht zu Unrecht trägt er den Namen »Feuerband-Schrein«. Und doch spüre ich die Gefahr. Welchen Weg soll ich als nächsten gehen? Was ist mein Ziel? Habe ich mich in den Online-Nexus eingeklinkt, ist niemand da, der mir darüber Auskunft geben könnte; lediglich ein paar verlorene Wanderer, die Geschichten von zwei Glocken gehört haben wollen, die Untoten ihre Menschlichkeit zurückgeben, wenn sie geläutet werden. Kein direkter Hinweis, aber ein Anhaltspunkt. Vom wärmenden Leuchtfener mache ich mich auf gen Süden. Die eingefallenen, von Grün überwucherten Steintreppen führen steil hinab, nur wenige Zentimeter neben meinen Füßen erstreckt sich der gähnende Abgrund. Unten angekommen, empfängt mich eine bedrückende Finsternis in den Ruinen von Neu-Londo – an diesem unheiligen Ort soll eine der beiden Glocken versteckt liegen. Wo einst die Sonne strahlte, erleuchtet nun fahles Mondlicht die Szenerie, in der sich verwesende Untote wie in Trance zu Gebeten wiegen. Sie nehmen mich gar nicht wahr. Mein Weg führt an ihnen vorbei einen schmalen Steg aufs Wasser hinaus – in die Reste der einst stolzen Burganlage von Neu-Londo. Mein Schwert halte ich im Anschlag, mein Schild schützend vor meine Brust, bereit, jedem Gegner gegenüberzutreten. Doch was sich dort aus dem Nebel schält, lacht über meine Klinge mit klapperigem Kiefer: Geisterfrauen schweben langsam über das Wasser, rufen mit ihren süßen Stimmen nach mir wie einst die Sirenen nach Odysseus. Doch unter ihrem wehenden Gewand verbirgt sich der Tod in Form zweier Handsicheln, die mir die Kehle durchtrennen, kaum dass ich die Situation analysiert habe. Kurze Zeit später erwache ich erneut am Lagerfeuer...

NIEMALS AUFGEBEN!

Geister! Um die zu besiegen ist mehr nötig als kalter Stahl. Nur ein Wandererfluch, auf mich selbst gewirkt, hilft mir, mich der körperlosen Gestalten zu

erwehren. Nur woher nehmen? Es hilft nichts, die Ruinen von Londo müssen warten. Stattdessen mache ich mich auf ins Drachental, von wo ich mich durch dunkle Minenschächte vorbei an fettwanstigen Pestbeulen-Monstern bis zur Schandstadt durchschlage. Hier wimmelt es nur so vor giftigen Kanalaratten, in den endlos tiefen Schächten rotieren gigantische Holzzahnräder, stinkendes Abwasser zieht von unten herauf und die genagelten Baracken beherbergen einige der widerwärtigsten Abscheulichkeiten der Totenwelt: fette Käfer mit Stummelflügeln, die Feuer spucken, und gigantische Flugwespen mit Giftstachel zum Beispiel. Erstaunlich, wie vielseitig diese Welt doch ist. Wie sie auf der einen Seite mit ihren unterschiedlichen Arealen fasziniert, ihren Kerkern, Grünflächen, Tälern und Minen, während dich ihre Bewohner hintenrum bereits aufgespießt, erdolcht und vergiftet haben. So viele Meilen Fußweg und unzähliges Feindespack liegen auf meinem Weg hierher hinter mir. Und doch erspähe ich weit und breit kein Leuchtfener, keine Rastmöglichkeit – dazu leeren sich die Estus-Flakons stetig. Selbstredend motiviert mich das, besonders vorsichtig und konzentriert vorzugehen. Und umso mehr überwiegen meine Freude, mein Stolz und meine Begeisterung, wenn ich einen immer gescheiterten Kampf dann letztlich doch in einen Sieg verwandeln kann. Dennoch: Es schmerzt nicht nur, es grenzt beinahe schon an ein schwerwiegendes Déjà-vu, ein und denselben Ort wieder und wieder zu passieren, die immer gleichen Feinde an den immer gleichen Stellen wiederzuentdecken, sie nach dem immer gleichen Schema in die Knie zu zwingen und dennoch in keinsten Weise dafür belohnt zu werden. Im Gegenteil. Nach jedem frustreichen Tod gehen meine hart ersammelten Seelen verloren. Verloren mit ihnen die Möglichkeit, meinen Körper zu verbessern und meine Waffen und Rüstungen zu verstärken. Oder gar neue Waffen schmieden zu lassen, zu verzaubern. In dieser Welt voller Schindereien gibt es einfach zu wenig, was mich anspornt, nicht aufzugeben – außer mir selbst.

Sabine Vogel

Zweite Meinung

Max Trautmann: Grafisch hat sich im Vergleich zu »Demon's Souls« kaum etwas getan, dafür überzeugen das erstklassige Monsterdesign und die offene Welt. Und natürlich die fordernde Spielmechanik, die mir als Durchbeißer einfach rundum zusagt. Ich gebe 8,6

Dark Souls

GRAFIK

Hübsch, aber nicht überwältigend; stellenweise Einbrüche der Bildrate

7

SOUND

Gute, jedoch nur englische Sprecher; Musik toll – wenn sie denn mal erklingt

7

STEUERUNG

Anfangs ungewohnt, dann präzise und gut beherrschbar

8

Wer sich nicht scheut, tausend Tode zu sterben, respektive den PS3-Vorgänger vergöttert hat, greift zu. Für alle anderen leider zu anreizlos.

8.2 von 10

Und außerdem?

- 41 Erfolge, davon 15 geheim; für die »Ehre des Ritters« müssen etwa alle seltenen Waffen im Spiel eingesammelt werden – eine tollkühne Fleißaufgabe
- Mehrspieler-Modus funktioniert nur online; Spieler, die sich gerade auf den gleichen Pfaden bewegen wie man selbst, werden als Schatten dargestellt; gefallene Spieler können Hinweise hinterlassen und mit einer speziellen Rune darf man andere Helden auch zur Unterstützung in seine Welt herbeirufen
- Gibt's auch als Limited-Edition: Diese beinhaltet abseits vom Spiel den ultrapraktischen digitalen Game-Guide, dazu gibt's den Soundtrack, eine Making-of-DVD und ein Hardcover-Artbook
- Download-Inhalte sind nicht geplant

F1 2011

Formula 1™





© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT for Xbox 360, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



UBISOFT®



ASSASSIN'S —C R E E D— REVELATIONS



STELL DICH DEM WETTKAMPF



Games for Windows **LIVE**



XBOX 360

LIVE



PS3



© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trade marks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.
The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company.
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button logo and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "X", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





Erhältlich | 21. Oktober 2011



kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

Rocksteady Studios

Preis | ab 55 Euro

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Actionlastige Fortsetzung mit alten Helden, neuen Feinden und einem umfangreichen Abenteuer-Spielplatz zum Austoben.

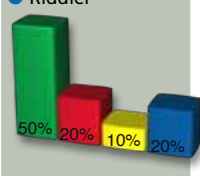
das ist drin

● Batman

● Joker

● Catwoman

● Riddler



BATMAN ARKHAM CITY



Gute Spielumsetzungen von Film- oder Comicvorlagen sind so selten wie gute Taten von Bösewicht Joker. Dass es auch anders geht, hat Entwickler Rocksteady Studios mit »Arkham Asylum« 2009 unter Beweis gestellt. Kann die Fortsetzung das hohe Niveau sogar noch toppen?

Willkommen in Gothams Mülltonne. Willkommen in Arkham City. Ein Sperrgebiet, das einst zum prunkvollen Rest von Gotham City gehörte. Doch nun dient das Areal als übergroßer Käfig für kriminellen Abschaum. Mörder, Vergewaltiger und Geistesranke tummeln sich hier in den Straßen, organisieren sich in rivalisierenden Banden. Mitten in dieser Hölle, auf dem Vorsprung eines Hochhauses, sitzt er: der dunkle Ritter, Batman. Sein Blick schweift über grelle Neonlichter, zerfallene Wohnhäuser und alte Industriebauten. Der selbsternannte Rächer im Fledermauskostüm kam freiwillig hierher. Anlass geben Unruhen, die sich in letzter Zeit verdreifacht haben. Ob der Joker dahintersteckt? Der Clown mit seinen giftgrünen Haaren und der todesbleichen Haut ist bekannt für seinen steten Drang nach Chaos. Das hat er erst kürzlich in Arkhams Irrenanstalt »Arkham Asylum« bewiesen. Aber noch etwas gibt Batman Grund zur Sorge: In genau zehn Stunden leitet Psychiater und Arkham-City-Direktor Hugo Strange »Protokoll 10« ein. Was damit gemeint ist? Die Antwort auf diese Frage zu finden gehört zur Kernaufgabe im neuesten Werk aus dem Hause Rocksteady Studios. Das englische Entwicklerteam

überraschte schon 2009 mit »Arkham Asylum«. Die Umsetzung auf Basis der »Batman«-Comics von DC gilt nicht nur als eine der besten Adaptionen, sondern für viele als das Actionspiel 2009. Ob die Briten die extrem hoch gesteckte Messlatte halten können? Schon die ersten Minuten geben die Antwort: Ja, sie können – und setzen sogar noch einen obendrauf. Der Third-Person-Actionkracher offenbart sich schon jetzt als heißer Kandidat zum Spiel des Jahres!

Ein Lachen zum Töten

Atemberaubend. Dieses Wort schießt dir wie ein Projektil in den Kopf, wenn du das erste Mal auf Arkham City herabschaust. Durchtrainierte Gangster durchstreifen die Straßen, funkelnde Lichter und feuerspuckende Schornsteine zieren den Horizont. Unfassbar, diese Weitsicht bis ans andere Ende der Stadt. Ein unglaublicher Drang, die frei begehbare Welt zu erkunden und zu erforschen, packt dich von der ersten Sekunde an. Die Stadt ruft, ihr Puls ist förmlich spürbar. Der praktische Kompass am oberen Bildschirmrand weist dir zuverlässig den Weg, ein grüner Punkt signalisiert das Ziel. Hier muss der Joker versteckt sein! Der Moment des Fallenlassens ist

gekommen. Die Finger kribbeln, der Atem stockt. Bei gehaltener A-Taste springt Batman automatisch vom Geländer, hinab in die Tiefe. Sofort verwandelt sich sein Umhang in einen Gleitschirm. Bruce Waynes Alter-Ego segelt wie ein beutesuchender Falke über die Gebäude hinweg. Ein kurzer Tipper auf die RB-Schultertaste, schon schießt ein Enterhaken hervor und zieht den Rächer automatisch am nächsten Geländer hoch. Wahnsinn, wie intuitiv das alles von der Hand geht. Die nützlichen Tasteneinblendungen scheinen fast überflüssig. Innerhalb kürzester Zeit erreicht Batman Jokers Funpark. Eine alte Schmelzanlage, die dem verrückten Clown nun als schwer bewachte Festung dient. Wie Batman da am besten reinkommt? Butler und Freund Alfred gibt einen seiner stets scharfsinnigen Hinweise per Funk: »Versuchen Sie's doch mal mit dem Vordereingang, Mr. Wayne.« Gelacht, getan. Jokers Türsteher blockieren den Eingang. Via LT-Schultertaste aktiviert Batman seinen Detektivmodus, der bereits in »Arkham Asylum« gute Dienste leistete: Der Bildschirm färbt sich blau, Gegner, Türen und Schalter werden selbst durch Wände farblich hervorgehoben und umgehend analysiert. Die fünf Handlanger tragen den Status »nervös«, zwei von ihnen haben einen Baseballschläger als Waffe – kein Problem für den maskierten Rächer. Ein Tipper auf die X-Taste und Batman setzt an zum Gleit-Tritt, segelt also auf einen Feind zu und kickt ihm mit voller Wucht ins Gesicht. Noch vier übrig. Rhythmisches Drücken der X-Taste lässt nun seine Fäuste tanzen. Der Gepeinigte hat keine Chance: erst einen Dampfhämmer mitten in die Fresse, dann

den Fuß direkt in die Magengrube. Autsch! Aber auch taktisch anspruchsvoll? Kaum. Vielmehr geht's ums richtige Timing. Sobald kleine Blitze über dem Kopf des Gegners erscheinen, signalisiert dies seinen nahenden Angriff. Y-Taste drücken, schon kontert Batman die Attacke, schlägt den Schurken zu Boden. Herrlich, wie Rocksteadys sogenanntes »Free Flow«-System die Kämpfe so flüssig aussehen lässt. Im Vergleich zum Vorgängerspiel hat das ohnehin schon schnelle Kampftempo sogar noch einen Tick zugelegt. Batman bewegt sich agiler, springt von einem Opfer zum nächsten. Die dynamische Kamera fängt das Geschehen stets übersichtlich ein. Einfache Kombinationen aus Schulter- und Aktionstaste erlauben zudem den schnellen Einsatz seiner Spezialfähigkeiten: der fledermausförmige »Batarang« zum kurzzeitigen Ausknocken und der Batclaw-Greifhaken zur Entwaffnung des Feindes, um nur zwei Möglichkeiten zu nennen.

Jeder erfolgreiche Angriff erhöht den Kombozähler um einen Punkt. Ein verpatzter Schlag oder ein eingesteckter Treffer lassen den Multiplikator dagegen wieder bei null anfangen. Allerdings sollte man dies tunlichst vermeiden. Denn so hilfreiche Spezialangriffe wie »Verwirrender Fledermausschwarm« und »Multi-Ausschalten am Boden liegender Gegner« funktionieren erst ab einer bestimmten Kombozähler-Ziffer.

Außerdem gilt: Höherer Multiplikator und unterschiedliche Kampfvariationen sind gleichbedeutend mit mehr Erfahrungspunkten. Das wiederum motiviert, das Explosivgel oder andere Utensilien mit in den



Superheld oder Vollpfosten?

- + Authentische Spielwelt mit unfassbarem Detailreichtum, intuitive Steuerung, extrem angenehmer Spielfluss, cineastische Kamerafahrten, spannende Geschichte, riesiger Umfang, viele bekannte Gesichter, tolle Eindeutschung mit professionellen Sprechern, abwechslungsreiches Missionsdesign, nahezu frei von Backtracking, motivierendes Erfahrungspunkte-System, kaum Ladepausen
- Gegner-KI manchmal blind



Auch Batmans langjähriger Partner Robin feiert seinen Auftritt – allerdings nur in Riddlers Herausforderungen und kurz innerhalb der Story.



In »Arkham City« warten allerhand spannende Nebenmissionen, meist der Marke »Gehe zu Punkt A«, »besiege Gegner B« oder »hole Gegenstand C«. Lohn der Mühe: neben massig Erfahrungspunkten auch kistenweise praktische Gegenstände, darunter ein Chip, der nahegelegene Minen deaktiviert.



Grandios inszeniert: Mit der Zeit zeichnen sich Verletzungen und Wunden auf Batmans Körper ab, Risse sind in seinem Anzug erkennbar. Das steigert die glaubwürdige Atmosphäre.



Eine weitere spannende und willkommene Abwechslung: den Anrufen von Victor Zsasz folgen. Heißt: Irgendwo in Arkham klingelt ein Telefon, das innerhalb eines knappen Zeitlimits gefunden werden muss – sonst sind Zsasz' Geiseln tot.

Kampf einzubinden. Und je mehr Erfahrungspunkte du einstreichst, desto schneller gibt's einen Fähigkeitspunkt – die essenzielle Voraussetzung, um an weitere Wayne-Technologie zu kommen.

Dazu einfach mittels Back-Taste das durchdacht aufgebaute Inventarmenü öffnen, wo sich nun neben einer praktischen Karte und 32 interessanten Charakterbiografien eine Übersicht der Verbesserungen findet. Für Einsteiger empfiehlt sich die Investition der Punkte in den Batsuit, um mehr Schläge und Schüsse einstecken zu können. Fortgeschrittene freuen sich auf die »Deaktivierung feindlicher Waffen« sowie komplett neue Kampffähigkeiten. Wissenswert: Gut die Hälfte der 70 Bessermacher sind zu Spielbeginn bereits in Batmans Repertoire. Da man sich Erfahrungspunkte aber erst hart erkämpfen muss, sollten Extras an den eigenen Spielstil angepasst werden.

DYSTOPIE

Ja, die Kämpfe fühlen sich verdammt rund an. Weshalb Jokers Türsteher auch nach nicht mal einer Minute am Boden liegen. Nun durch die Tür beim Haupteingang? Leider nein, ein blinkender Monitor samt Tastatur darunter verlangt ein Passwort. Zeit für den maskierten MacGyver, aus seinem gelben Multifunktionsgurt den Kryptographen zum Knacken

des Schlosses zu zücken! Statt allerdings wie in »Arkham Asylum« die richtige Frequenz zu finden, muss Batman ein bis zu 10-stelliges Passwort in einem Geschicklichkeit fordernden Minispiel entschlüsseln: Die beiden Analogsticks in die richtige Position bewegen, schon gibt das Terminal das Schlüsselwort preis. Generell stellt das Schloßerknacken keine große Herausforderung dar, ist aber dennoch ein gern gesehenes, da Abwechslung schaffendes Spielelement.

Im Inneren der Fabrik angekommen, zeichnet sich das Alter von Arkham City ab: Kaputte Wände, rostiges Metall und flackernde Lichter zeugen vom Zerfall der Gegend. Erinnerungen an die dystopische Unterwasserstadt Rapture aus »Bioshock« werden wach. Fantastisch, mit welcher Liebe zum Detail die Entwickler hier ans Werk gingen. Flüssig animierte und hochauflösende Charaktermodelle treffen auf gestochene scharfe Umgebungstexturen und filigran ausgearbeitete Lokaltäten. Das Technikgerüst, die »Unreal Engine 3.5«, wird mit all seinen Möglichkeiten ausgeschöpft. Nur ganz selten stören aufploppende und matschige Texturen. Auch sind Ladepausen auf ein Minimum reduziert und bremsen das hohe Spieltempo nur beim Betreten und Verlassen von Gebäuden leicht aus. Hut ab!

✕ Rätsel auf Leben und Tod

DES RIDDLERS NEUE AUFGABEN

Nicht nur in Arkhams Irrenanstalt, auch in Arkham City hat der Rätselmann alias Riddler seine Trophäen verteilt. Genau 400 seiner leuchtenden grünen Fragezeichen liegen in nahezu jeder Gasse, jedem Gebäude und jeder Ecke versteckt. Manche dieser Sammlerobjekte sind sofort zugänglich und müssen lediglich gefunden werden. Andere wiederum aktivieren sich erst durch Bewältigen leichter bis schwerer Logik- und Geschicklichkeitsrätsel. Beispiel: Steht Batman auf einem runden Riddler-Schalter, öffnet sich in der Nähe eine Tür mit einer gut sichtbaren Trophäe. Jetzt schnell die Batclaw auspacken und das grüne Fragezeichen schwungvoll heranziehen. Bingo! Ausgedient haben außerdem die Riddler-Karten. Stattdessen können Ratetüchse die Position von Trophäen nun praktischerweise mit gehaltener LT-Schultertaste markieren, um sie später dort abzuholen. Als Belohnung winken wie im Vorgängerspiel spaßige Kampf- und Punkte-Herausforderungen. Außerdem hält der Riddler sechs Geiseln fest, die Batman aus perfiden Foltergeräten befreien muss – Knobelkost für Stunden!



✖ Pussycat

CATWOMAN – SEXY UND TÖDLICH

Bei Catwomans Ankündigung haben sich viele Fans gefragt, wie die Superhelden-Katze wohl in die Geschichte passt? Die Antwort: gar nicht. Die vier ihr zugeordneten Missionen laufen allesamt parallel und unabhängig zu Batmans Taten ab. Nun ja, bis auf eine Stelle. Die wir hier natürlich niemandem spoilern wollen. Die Abschnitte fügen sich automatisch in die Hauptgeschichte ein – das vorherige Einlösen eines beiliegenden Download-Codes vorausgesetzt. Wer die rund 200 Megabyte große Erweiterung nachträglich lädt, kann die Aufgaben manuell anwählen. Zwischen knappen fünf bis zu umfangreichen 40 Minuten veranschlagen Catwomans Missionen. Das mag zwar vergleichsweise kurz klingen, aufgrund der unterschiedlichen Spielweise – du verfügst über neue Moves und eine Peitsche anstelle des Enterhakens – ist's dennoch eine nette und unterhaltsame Dreingabe. Ob Käufer einer gebrauchten Version, bei der der Code bereits eingelöst wurde, dafür rund zehn Euro berappen sollten? Nur wenn sie wirklich bekennende Fans der schnurrenden Schönheit sind!



Schocker: der Distanz-Stromladungswerfer. Die Waffe verschießt einen elektrisierenden Kugelblitz, der Gegner kurzzeitig lähmt und sogar Elektrotore öffnet.

Doch viel Zeit zum Staunen bleibt nicht. In einer großen Halle patrouillieren Jokers Handlanger. Kenner von »Arkham Asylum« wissen: Batman verträgt nur wenige Kugeln. Ein Frontalangriff wäre reiner Selbstmord. Daher schwingt sich die Fledermaus mit seiner Batclaw auf einen Vorsprung, weit nach oben und komplett außer Sichtweite. Gleich einem Adler beobachtet er seine Beute, wartet auf den richtigen Moment. Dann endlich, die Gelegenheit: Ein Wachmann steht alleine und unbeobachtet von den anderen. Die Hände schwitzen, der Puls steigt – jetzt bloß nichts vergeigen. Langsam gleitest du hinter den Schergen und schaltest ihn per Y-Taste lautlos aus – einer weniger. Die rapide abfallende Herzfrequenz der Wache löst jedoch den Alarm aus und ruft weitere Störenfriede auf den Plan. Wie

praktisch, dass der Flattermann für solch brenzlige Situationen ein neues Utensil parat hat: die Rauchbombe. Wieder ein kurzer Tipper auf die Y-Taste, schon verdunkelt ein schwarzer Nebel kurzzeitig die Sicht und der Eindringling kann flüchten. Den Vorgang drei Mal wiederholen, schon ist der Raum voller schlafender Patrouillen und der Weg frei. Zugegeben, für Kenner des ersten Teils mögen solche Schleichpassagen allein wegen der Rauchbombe recht einfach ausfallen. Allerdings variieren die Macher die Aufgaben so geschickt, dass zu keiner Zeit Langeweile aufkommt. Nur die Gegner-KI könnte streckenweise intelligenter agieren; übersieht zum Beispiel gleich mehrmals, dass Kollegen niedergestreckt wurden, ohne jedoch Maßnahmen einzuleiten.



Generell sind Gegner einfaches Faustfutter und nur durch ihre Überzahl gefährlich. Schwer gepanzerten Schurken, Gegnern mit Schutzschild und Wachen mit Elektro-Schlagstock ist allerdings nur mit Kombos effektiv beizukommen.



Die Stadt lebt: Viele umherstreunende Halunken führen Gespräche. Die sind zwar meistens sinnfrei, tragen aber zur gelungenen Atmosphäre bei und lassen Arkham City sehr lebendig wirken.



Eines der vielen liebevollen Details stellen die Gegner selbst dar, an deren Aufmachung man sofort ihre Zugehörigkeit erkennt. Clownsmasken? Teil der Joker-Bande. Halb glatter, halb verbrannter Anzug? Klar, Two-Faces Männer.

Und außerdem?

■ 60 Erfolge; allein für »Zweimal durch die Nacht« – beende ein Spiel Plus – ist doppeltes Durchspielen notwendig ■ Collector's Edition mit Batman-Figur, Buch mit Kunstdruck, exklusiver Herausforderungs-Karte Eisberg-Lounge« sowie Soundtrack und Animationsfilm »Batman: Gotham Knight« in Download-Form ■ Wer's auf »Normal« oder »Schwer« durch hat, schaltet »Spiel Plus« frei, einen besonders knackigen Schwierigkeitsgrad ■ Unterstützt stereoskopisches 3D für 3D-Fernsehergeräte sowie anaglyphisches 3D für Besitzer von Rot-Blau-Brillen und normalen HD-Bildschirmen ■ Catwoman nur als Download-Inhalt; Voucher liegt jeder neuen Version bei ■ Robin und Nightwing freischaltbar und in Riddlers Herausforderungen spielbar ■ Neue Kostüme und Herausforderungen folgen demnächst als Download

TOTES LACHEN

Zwei Räume und einen Luftschacht weiter dann das Wiedersehen: Joker und seine lasziv gekleidete Freundin Harley Quinn stellen sich vor. Schnell jedoch weicht das schelmische Grinsen im Gesicht des Pennywise-Verschnitts blutigen Pusteln. Die Nebenwirkungen des kraftverstärkenden Serums »Titan« manifestieren sich, das Lachen des Grünschopfs ist dem Tode geweiht.

Plötzlich ein Schlag auf den Hinterkopf, Batman sackt zusammen. Blackout. Seine Augen öffnen sich; erblicken die Fesseln, die ihn an einem Stuhl fest-schnüren. Und die Blutinfusion, die in seinen linken Arm führt. Der Joker hat Batman mit seinem verseuchten Blut infiziert. Die Stunden des dunklen

Ritters sind gezählt. Wie's aussieht, kann nur noch der verrückte Wissenschaftler Viktor »Mr. Freeze« Fries ihm helfen, denn er allein kennt die Formel für ein Heilmittel. Batman bleiben nur noch wenige Stunden, um herauszufinden, was hinter »Protokoll 10« steckt. Und natürlich um sein Leben zu retten.

Ab hier beginnt das Skript von DC-Comic-Autor Paul Dini sich zu entfalten – und lässt dich nicht mehr los! Ebene für Ebene entblättert sich der zentrale Handlungsstrang und offenbart ein äußerst komplexes wie mitreißendes Abenteuer. Der Pinguin, Mr. Freeze, Catwoman, Two-Face und viele andere Rivalen und Freunde kreuzen Batmans Weg, allesamt mit professionellen deutschen Sprechern vertont. Immer wieder ergeben sich durch das Auftauchen weiterer Figuren neue, tief verstrickte Komplote. Überraschungen und Wow-Momente werden hier praktisch wie am Fließband aufgetischt. Insbesondere die zahlreichen taktisch fordernden Bosskämpfe gegen bekannte Gesichter aus der »Batman«-Reihe werden dich umhauen – im wahrsten Sinne des Wortes. Allein der Hauptplot unterhält so für mindestens zehn Stunden. Mit einer der spannendsten Geschichten des Jahres, die selbst der von »Bioshock« ernsthaft Konkurrenz macht. Hinzu kommen unzählige Nebenmissionen, die weitere Hintergründe und neue pikante Details enthüllen. Und nicht zuletzt die 400 teils extrem gut versteckten Trophäen des Riddlers motivieren, jedes noch so kleine Eck der Spielwelt zu erkunden. Weltklasse!

NICHT PERFEKT, ABER FAST

Die flüssigen Kämpfe, die mitreißende Story, die abwechslungsreichen Aufgaben und die hervorragende Präsentation lassen kaum Angriffsfläche für Kritik. Ehrlich gesagt muss man schon verdammt tief graben, um überhaupt Schwächen zu finden. Etwa dass die Farbpalette manchmal ein wenig zu stark von Brauntönen dominiert wird. Auch könnten manchen Spielern die Kampf- und Bewegungsabläufe zu automatisiert erscheinen. Des Weiteren fällt der Schwierigkeitsgrad – zumindest für Profis – in den ersten beiden Dritteln der Kampagne vergleichsweise einfach aus. Wer vorrangig Action-Spiele zockt oder »Arkham Asylum« bereits gemeistert hat, sollte am besten gleich auf der höchsten der drei Abstufungen durchstarten. Abseits dieser wenigen Ungereimtheiten ist »Arkham City« aber nahezu perfekt. Die volle Portion Spielspaß mitten ins Gesicht sozusagen! Ein grandioser Mix aus intelligenter Action, charmanten Figuren und einer durch und durch wendungsreichen Geschichte. Kurz: das beste Superhelden-Spiel, das bisher das Licht der Videospielwelt erbllickte!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Batman gibt fiesen Schurken so richtig derbe auf die Gangster-Rübe! Dass »Arkham City« gut wird, war nach dem hervorragenden ersten Teil zu erwarten. Dass es so gut wird, konnte man aber bisher nur hoffen. Absolute Bat-Bombe! Ich gebe 9.3

» Das beste Superhelden-Spiel, das je entwickelt wurde. «



Batman: Arkham City

GRAFIK

Extrem detaillierte Kulissen und Figuren, sehr flüssige Animationen

9

SOUND

Stimmiger Soundtrack, klasse Sprecher, bombastische Effekte

9

STEUERUNG

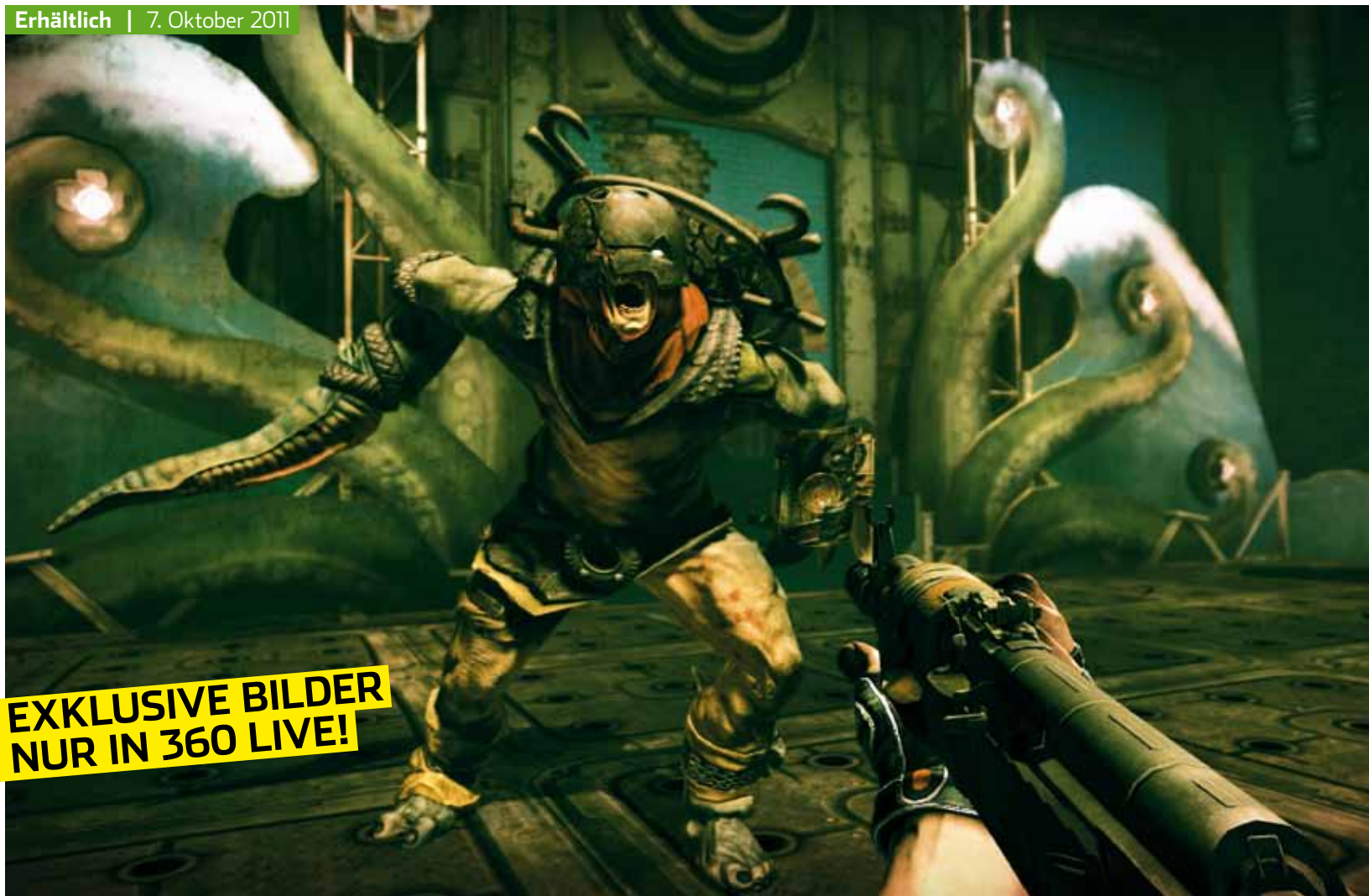
Controller zuweilen doppelt belegt, trotzdem eingängig, präzise und intuitiv

9

Eine Offenbarung für Batman-Fans, ein Monument für Action-Spieler: einer der Pflichtkäufe im Jahr 2011!

9.5 von 10

Erhältlich | 7. Oktober 2011

EXKLUSIVE BILDER
NUR IN 360 LIVE!

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler |

id Software

Preis | ab 60 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Reinrassiger Ego-Shooter mit Rollenspiel-Anleihen, erweitert um fetzige Fahrzeugkämpfe.

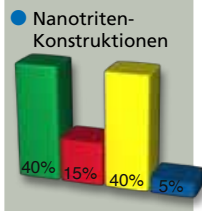
das ist drin

● Übel zugerichtete Visagen

● Fiese Todbringer

● Archaische Machenschaften

● Nanotriten-Konstruktionen



RAGE

Wenn sich ein Titel fünf lange Jahre in Entwicklung befindet und noch dazu von einem Studio kommt, das 1993 mit dem Kult-Shooter »Doom« ein neues Genre begründete, sollten nicht nur langjährige Shooter-Veteranen aufmerksam werden. Denn wie's aussieht, ist id Software einem Großteil der Konkurrenz auch weiterhin eine Nasenlänge voraus und liefert eine Shooter-Erfahrung von bisher einzigartiger Intensität. Feuer frei für »Rage«!

Na, gut geschlafen? Als dich das Zischen der Kryoventile weckt, zeigt der Jahreszähler auf dem Visor der Schlafkammer +106. Eine »Die Arche« genannte Kälteschlafkapsel – einst tief im Erdinneren verborgen – hat ihre Besatzung scheinbar sicher vor der vorhergesagten Katastrophe bewahrt. Oder doch nicht? Die Mumien der sieben weiteren Besatzungsmitglieder werden auf jeden Fall nicht wieder so schnell aufwachen und deuten auf eine heftige Fehlfunktion hin. Zu einem ist die KI der Rettungskapsel Nummer 437a aber immerhin noch in der Lage: Sie kalibriert deine Nanotriten-Bio-Augmentations-Systeme neu und holt dich damit endgültig ins Reich der Lebenden zurück. Ein Tastendruck entriegelt das Sicherheitsschott, die Sonne knallt dir ins Gesicht, dann bist du frei. Und

erblickst das Chaos: Wie's aussieht, ist der Asteroid Apophis am 23. August 2029 tatsächlich auf der Erde eingeschlagen, denn hier liegt kein Stein mehr auf dem anderen. Diese in »Rage« bereits vergangene Apokalypse hat das Leben auf der Erde für immer verändert: Nur wenige haben überlebt und die Mehrheit von ihnen wurde zu gesetzlosen Irren; plündert und brandschatzt sich fortan in den unterschiedlichsten Klan- und Stammesfarben durchs karge Ödland. Wer nicht dazugehört? Hat's meist noch dicker abbekommen – und zwar in Form einer empfindlichen Dosis Feltrit-Strahlung. Der Unglücksklumpen aus dem All brachte dieses außerirdische Element hierher – kostbar, aber gefährlich. Es ruft schreckliche Mutationen hervor, entstellt Gesicht und Körper, brennt sich ins Hirn und verwandelt Menschen in Killermaschinen.



Schönheits-OP vergeigt. Die Monster- und Gegner-Designs in »Rage« sind ebenso faszinierend-abstoßend wie vielfältig.

✖ Koop-Kracher?

GEMEINSAM UNTER IRREN

Im Koop-Modus »Legenden des Ödlands« können sich du und ein Mitspieler weitere Eindrücke zu dieser düsteren Endzeitfantasie verschaffen. Neun recht umfangreiche Abschnitte stehen auf der Missions-Liste, allesamt online oder auf geteiltem Bildschirm spielbar. Da als völlig unabhängiger Modus konzipiert, geht's hier allein um die Highscore-Jagd: Die Kapitel sind – sofern freigeschaltet – nach Gusto auswählbar, was schnell zu spontanen Rekordversuchen anspornt. Des Weiteren motiviert ein gemeinsamer Multiplikator, die Punktehatz voranzutreiben. Daten zu etwaigen Charakterfortschritten oder neuen Waffenfunden werden in diesem Modus nicht gespeichert. Stört aber kaum, da alle Abschnitte mit Munition, Bandagen, Bastelutensilien und weiteren überlebenswichtigen Hilfsmitteln vollgestopft sind. Das Feindaufgebot und die Umgebung jedes Koop-Kapitels stellen nüchtern betrachtet einen Remix der Kampagne dar, allerdings deutlich arcade-lastiger getrimmt. Unter anderem auch deshalb, weil dir zum Finale immer ein garstiger Obermutant an die Gurgel möchte. Nur gut, dass man sich bei derart gastfreundlicher Gesellschaft gegenseitig heilen kann...



Bam! Wenn eine deiner Lenkraketen einem Banditen-Buggy ins Getriebe kracht, ist ein Wrackteileregern garantiert.

Dieser Spinnen-Bot genannte Wachroboter kämpft an deiner Seite und macht effizient Jagd auf jedwedes Feindpack.



Und außerdem?

- 50 Erfolge, vier davon ausschließlich im Koop-Modus zu ergattern, zwei weitere nur in den 4-Spieler-Kampfnren
- Komplett ungeschnitten
- Mehrspieler-Modus »Road-Rage«: Online-Rennen für bis zu vier bewaffnete Dreckschleudern – Details siehe Kasten
- Koop-Modus für zwei Spieler; via Online-Anbindung oder im Splitscreen in zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden – Details siehe Kasten
- Erstkäufer bekommen zusätzlich einen Downloadcode für die 329 MB umfassenden »Kanalisation-Missionen«, quasi eine Zugangskarte für die Kanalisationschotten, die rar in der Oberwelt von »Rage« zu finden sind
- Vorbesteller erhielten jeweils eine zusätzliche Primär- und Sekundärwaffe, ein spezielles Fahrzeug sowie eine mächtige Rüstung als Gratis-DLC – mit viel Glück führen einige Händler diese »Rage – Anarchy Edition« genannte Spezial-Edition noch
- Kommt auf drei Disks, wovon die dritte ausschließlich für die Mehrspieler- und Koop-Modi genutzt wird – der Reihe nach benötigt deren Installation 7,8 GB, 7,5 GB und 6,8 GB Festplattenspeicher – sie wird ausdrücklich vom Hersteller empfohlen, auch wenn das Spiel ohne die installierten Datenpakete immer noch ordentlich läuft

Oder anders formuliert: In einer Welt, in der für recht-schaffene Bürger schon eine Dose mit abgelaufenem Katzenfutter als Delikatesse zählt, dauert es wohl nicht lange, bis sich alle gegenseitig auffressen. Doch jetzt bist du da – gekommen, um die menschliche Spezies vor sich selbst zu bewahren...

INTERESSENKONFLIKT

Keine paar Minuten die Kapsel verlassen, springt dir schon einer der verwegenen Ödlandbanditen direkt ins Gesicht und trachtet nach deinem Leben. Doch das Gasar, der erste nichtspielbare Weggefährte auf deiner Reise, pustet dem Halunken in letzter Sekunde mit einer Packung Schrot aus seiner Eigenbau-Flinte die Murre vom Torso und rettet dich so vor dem frühzeitigen Exitus. Er fährt dich in seine Siedlung, entlohnt deine ersten Laufburschenjobs mit angemessener Bewaffnung und beschafft dir ein

Fahrzeug. Ab hier fühlt sich »Rage« bereits wie ein Rollenspiel an, obwohl es eigentlich nur wenig mit einem solchen gemein hat: Du sammelst zwar regelmäßig neue Gegenstände und lässt dir Haupt- und Nebenmissionen von den verschiedensten – teils ziemlich versteckten – Nichtspielercharakteren andrehen, bekommst aber keinerlei Erfahrungspunkte für getätigte Dienstleistungen. Eine Charakterentwicklung im herkömmlichen Rollenspiel-Stil gibt es also nicht. Vielmehr bedeuten erfüllte Aufträge mehr Zaster in deine Taschen, den du wiederum für neue und bessere Munition, Waffen und Bastel-Utensilien verpressen kannst.

Im Kern ist »Rage« somit das, was Hersteller Bethesda von vornherein versprochen hatte: ein lupenreiner Ego-Shooter, der sich klar an eine erwachsene Zielgruppe richtet und vieles mitbringt, um diesem in letzter Zeit wenig evolutionsorientierten Genre neue Akzente zu verpassen. Die Verschmelzung von Ego-Shooter-Elementen und Kampfnren in staubigen Canyon-Arealen verleiht »Rage« zudem einen ganz eigenen Charme.

FRIEDENSTIFTER

Schon die ersten Missionen führen dich in das Banditenversteck des Ghost-Klans. In solchen von der Oberwelt von »Rage« abgeschlossenen Teilgebieten dreht sich alles um die Kernspielmechanik, den direkten Kampf Mann gegen Mutant. Jeweils vier Waffenslots für Primär und Sekundär-Ausrüstung können im Dossier-Bildschirm über die Back-Taste

ausgerüstet werden, wo sofort erste nette Eigenheiten ins Auge fallen. Der »Wingstick«-Bumerang beispielsweise fungiert als tödliches Sekundär-Equipment, schneidet sich dank seines zielsuchenden Nanokerns meist mühelos tief ins Fleisch heranstürmender Ödland-Verrückter oder trennt direkt ihre Köpfe vom restlichen Körper. Auch deine Nanotriten-Körperimplantate bringen neuartige Spielelemente mit sich: Zum einen starten sie bei eingesteckten Treffern einen Selbstheilungsprozess, der durch den Einsatz von Bandagen noch verstärkt werden kann, zum anderen können sie dich in besonders brenzligen Situationen dank Defibrillator-Funktion vor dem sicheren Heldentod bewahren. Ein Stück Eigeninitiative ist dennoch gefragt: Sobald der scharlachrote Vorhang sich gänzlich zwischen dich und die Welt der Lebenden zu schieben droht, musst du dazu mit beiden Analogsticks synchron eine vorgegebene Bewegungssequenz nachahmen und anschließend im



Endzeit-Monument oder Spielspaß-Apokalypse?

- ⊕ Bisher einzigartiger und erstklassig umgesetzter Gameplay-Mix, sehr abwechslungsreich, etliche Minispiele, viele am Rand eingestreute Witze und versteckte Gimmicks, komplett deutsch, tolles Technik-Gerüst
- ⊖ Texturen laden gelegentlich kurz nach, keine Minikarte oder Wegweiser innerhalb größerer Städte, keine Übersichtskarte in der Oberwelt, kein automatisches Speichern, keine englische Tonspur mit auf der Disk

✖ Der Mehrspieler-Modus

VEHIKEL-GANG-BANG

In »Road Rage« gehen bis zu vier todesmutige Buggy-Piloten online auf Kollisionskurs. Im Modus »Meteor-Rallye« etwa schlagen während jedes Kampfes Dutzende Feltrit-Meteoriten auf einer der fünf »Road Rash«-Rennstrecken ein. Derjenige, der anschließend die meisten dieser glühenden Klunker in sein Versteck verfrachtet, darf das Preisgeld einstreichen. Bewährtes Vorgehen: Die Bewaffnung deines Gefährts – etwa Miniguns mit automatischer Zielvorrichtung – im passenden Moment in Richtung Gegner entfachen, ihm anschließend die Beute entreißen und ab dafür. Außer einer Death-match-Variante bietet der »Road Rash«-Modus zudem zwei Serienrallye-Varianten: Jeder versucht sich hier an der Spitze des Fahrerfelds festzusetzen, da das Überfahren von Checkpoints nur in dieser Position Punkte einbringt – ein ziemlicher Spießrutenlauf.

Der Grafikmotor, die Fahrzeugsteuerung sowie das Schadensmodell von »Rage« drehen in diesen Mehrspieler-Varianten noch mal so richtig auf und liefern zu jeder Zeit dynamische Action vor malerischer Weltuntergangskulisse. Zudem bringt das Einfahren von Siegen in diesem Modus zusätzliche Erfahrungspunkte mit sich, was mit der Zeit neue Fahrerstufen und damit neue Fahrzeuge, Karosserieteile und Waffen freischaltet. Quasi ein »Mario Kart« für Erwachsene mit dickem, leuchtorangemem »Rage«-Stempel drauf: extrem Spaß und kurzweilig. Aber Vorsicht: Aufleveln funktioniert nur in Ranglisten-Spielen, sonst werden keinerlei Erfahrungspunkte verteilt.



Klappe halten, Fettsack! Auch einige Bosskämpfe sorgen für Abwechslung und passieren meist dann, wenn man sie am wenigsten erwartet.

Das Spiel in Zahlen

4 Schwierigkeitsgrade, 18+ Stunden Kampagnen-Spielzeit, 8 Primärwaffen, 20 Munitionstypen, 5 Primärwaffen-Upgrades, 6 Sekundärwaffen, 4 Sekundärwaffen-Upgrades, 4 Fahrzeug-Typen, mehr als 30 Fahrzeug-Upgrades, 3 Fahrzeug-Waffen, 6 sekundäre Fahrzeug-Waffen, über 4 versteckte Minispiele, 5 Banditendans, 1 unberechenbare Regierung, über 60 einzigartige Nichtspieler-Charaktere, 1 Mehrspieler-Modus für 4 Teilnehmer (online): »Road Rage«, bewaffnete Fahrzeugrennen mit 5 eigenen Modi, gesonderte Charakterentwicklung bis Level 20, über 25 Karosserie-Tuningteile, 1 Koop-Modus für 2 Spieler (online und Splitscreen); 9 Missionen, die als Prequel zur Einzelspieler-Kampagne dienen; mehr als 7 coole Easter Eggs, maximal 16 Speicherstände pro Profil

richtigen Moment eine Taste drücken. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl reißt dich der elektrische Impuls anschließend mit voll aufgeladenen Energiereserven zurück ins Leben und verpasst zugleich allen Störenfrieden in direkter Umgebung eine deftige Schockstarke – verwundete Feinde bläst's sogar komplett aus den Latschen. Aber Vorsicht: Der Lebensretter benötigt lange Ladepausen bis er wieder voll einsatzbereit ist.

Die Kämpfe selbst? id-Software-typisch sehr kernig und optisch extrem ansprechend. Die angreifenden Endzeitschurken haben zwar nur noch wenig mit Menschen gemein, sehen ihnen auf Entfernung aber zum Verwechseln ähnlich. Ihr gesamter Bewegungsapparat, etwa wenn sie hinter Deckungen verschwinden oder dir lebensmüde entgegenstürmen, wirkt fast immer täuschend echt. Großartig zudem, wie perfekt austariert das Kräfteverhältnis zu fast jeder Zeit erscheint: Setzt du die richtige Bleispritze im passenden Moment ein, reicht meist ein Treffer, um Gegnerschädel zu pulverisieren und ganze Feindverbände zu zerbröseln – inklusive meterhoch in alle Richtungen spritzender Ader-Brühe. Die Trefferzonen auf den Körpern deiner Opfer werden sehr differenziert berechnet, was genaues Zielen umso anspruchsvoller macht. Hinzu kommt, dass Shoot-outs in »Rage« sehr viel zackiger ablaufen als bei den meisten Genre-Konkurrenten: Rasend schnell eilen Wahnsinnige wild kreischend und allerlei Mordinstrumente schwingend heran, nur um Sekundenbruchteile später – noch während der Qualm dem Lauf deiner Schrottpumpe

entströmt – dumpf und kopflos auf dem sandigen Boden aufzuschlagen. Zumindest wenn es gut für dich läuft. Wer sich dagegen einkesseln lässt, schlecht mit der Spezial-Munition haushaltet und regelmäßig unbedacht vordrückt, hat schon verloren. Und genau das ist der springende Punkt: Die Kämpfe fordern, schleudern dir immer wieder unterschiedlich reagierende Gegnertypen entgegen und fühlen sich genau deswegen so intensiv an. Einfach Wahnsinn zudem, wie geschmeidig all das rüberkommt. Ausweichen, nachladen, geschicktes Waffenwechseln – dank vielseitig konfigurierbarer Steuerung und stabiler Bildwiederholrate von 60 Bildern pro Sekunde fühlst du dich stets mittendrin statt nur dabei.

Letztlich resultiert all das in atmosphärisch extrem packender Krawall-Action, in der du dich zwar schnell von einer Nahtoderfahrung zur nächsten hangelst, dank eines umfangreichen Arsenal aber stetig auch Mittel und Wege zu taktischer Raffinesse finden kannst. Denn: Verschiedene Munitionstypen für fast alle Waffengattungen, Roboterdrohnen, Geschütztürme und viele weitere Todbringer lassen sich aus unzähligen in der Gegend verstreuten Kleinkram im Nu zusammenschustern. Ja, sogar Schleichnaturen kommen voll auf ihre Kosten, wenn sie mit Armbrust und Wingstick den lautlosen Killer mimen.

ÖDLAND-FREIZEITAKTIVITÄTEN

Fernab von Banditenverstecken wartet eine mit unzähligen Details liebevoll ausgeschmückte Welt auf ihre Entdeckung. Dein erstes Vehikel, ein schweres, aber unbewaffnetes ATV, kannst du mit dem Erfüllen



Der Cuprino ist das dritte Fahrzeug, das du auf deinem Streifzug durchs Ödland in die Finger bekommst, und verfügt bereits über mehrere Waffensysteme.



von Hauptmissionen schon bald gegen einen Wüsten- buggy eintauschen. Keine drei Stunden später parken bereits weitere schwer bewaffnete Kampfvehikel in deiner Garage – die meisten davon bereits kräftig getunt. Leistungsstärkere Motoren, Turbo-Upgrades, bessere Bewaffnung und weitere Aufrüst-Materialien gibt's allerdings nur für eingefahrene Siege bei den überall in größeren Siedlungen stattfindenden Rennveranstaltungen. Moment mal, Racing-Elemente in einem Ego-Shooter?

Nur so viel: id Software beweist auch ein erstklassiges Händchen für mitreißenden Fahrspaß! Die Fahrzeugsteuerung mit Feinheiten wie Handbremse und Nitro-Geschwindigkeitsschub sowie der Einsatz von Sekundär-Bewaffnung wie Schilden oder Minen geht kinderleicht von der Hand und macht dank solider Fahrphysik höllisch Laune – in den Wettrennen, aber auch beim Verschrotten von Banditen-Konvois mittels zielsuchender Raketen und fauchender Miniguns. Zusammen mit den Nachbarn-aus-dem-Bett-rüttelnden-Explosionen sowie dem detaillierten Schadensmodell ein Spielelement, das auch im Hinblick auf die Präsentation überzeugt.

Nüchtern betrachtet kann man wahrscheinlich deutlich länger als die eigentliche, etwa 18 Stunden andauernde Kampagnen-Spielzeit nur mit Fahrzeugkämpfen, Rennveranstaltungen und Kurierfahrten verbringen – wenn man denn möchte. Gleiches gilt für die etlichen neckischen und ebenso aufwendig realisierten Minispiele, die für einen weiteren Atmosphäre-Schub sorgen. Ein überall im Ödland

verstecktes Sammelutensil sind beispielsweise Spielkarten zu »Ragemania«. Dieses Sammelkartenspiel kann zwar keinem Vergleich mit einem »Magic: The Gathering« standhalten, bietet aber doch eine gehörige Portion Spieltiefe und ist stets ein adäquates Mittel, um Nichtspielercharakteren in den Bars großer Siedlungen ordentlich Geld abzuknöpfen.

ENDZEITSTIMMUNG?

Zu praktisch jeder Zeit transportiert das hier den Endzeitgedanken bravurös. Man spürt einfach, dass sich das Team aus Texas Zeit ließ, um alle Komponenten perfekt aufeinander abzustimmen. Das Gameplay fetzt und die Grafik auf Basis der neuen »id-Tech-5«-Engine liefert Bilder von malerischer Schönheit. Einzig das Texturstreaming hätte noch etwas Feintuning vertragen können, zeigt es doch immer wieder mal nachladende Oberflächenstrukturen. Davon abgesehen: Weitsicht, optische Abwechslung, Detailfülle – alles Bombe! Insbesondere beim Betrachten der vielen sehr unterschiedlichen und extrem einprägsamen Nichtspielercharaktere und ihrer Bewegungsabläufe wird die hier investierte Liebe zum Detail deutlich. In Kombination mit der überzeugenden deutschen Sprachausgabe schafft es id Software einfach, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, es mit menschlichen Wesen zu tun zu haben: Die Augen funkeln lebensecht, sobald man sie aus dem richtigen Winkel betrachtet, und ihre Redensarten passen meisterlich zur allgegenwärtig rauen Ödlandsituation. Wer jetzt trotzdem noch an einen »Borderlands«-

✕ Jetzt abgreifen!

DAS ÖDLAND-RETTUNGSPACK

Für alle Endzeit-Enthusiasten lassen wir ein »Rage«-Fan-Paket springen! Vier stylische Badges, ein Schlüsselanhänger, zwei T-Shirts sowie ein Scheibenaufkleber-Set mit überlebenswichtigen Sprüchen wie »Meine andere Karre ist gepanzert und hat ne dicke Wumme auf dem Dach« sind jedoch nicht die einzigen enthaltenen Schmankerl. Obendrauf gibt's ein von den Entwicklern handsigniertes Poster und den selbst ausklappenden Wingstick-Bumerang als Hauptpreis. Du willst mitmachen? Dann schick eine E-Mail mit deiner Adresse und dem Betreff »Ödland-Rekrut« an redaktion@360-live.de – Einsendeschluss ist der 10. November 2011. Die Gewinner werden per E-Mail benachrichtigt und in unserem Forum bekannt gegeben.



Koop-Aufguss denkt, dem sei versichert: »Rage« ist anders, man muss ihm nur Zeit geben, sich zu entfalten. Dann allerdings lässt es dich nicht mehr los, bis der Abspann über die Mattscheibe scrollt. id Software, willkommen zurück in der Top-Liga!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Verdammst noch mal, fetzt das! Als Endzeit- und Sci-Fi-Fan ist »Rage« für mich eine wahre Offenbarung. Die Umgebung ist zum Niederknien schön und das kompromisslose Geballer haut einen sofort aus den verstaubten Socken. Ich gebe 9,1

Rage

GRAFIK

Texturen laden kurz nach, sonst sehr ähnlich zur PC-Version

9

SOUND

Aufreibende Atmosphäre, kernige Effekte und erstklassige Sprecher

9

STEUERUNG

1A-Kampf- und Fahrzeugsteuerung, anpassbar und schnell erlernt

9

Postapokalyptischer Grafikporno mit neuen Gameplay-Impulsen und anspruchsvollem Design. Unbedingt eintrichtern!

9.2 von 10

FORZA MOTORSPORT 4

Die Jungs von Entwickler Turn 10 sind wahre Meister darin, ihre Simulationen mit dem nötigen Fahrspaß aufzuwerten. Doch »Forza 4« ist mehr als nur Freude am Fahren. Es ist eine Liebeserklärung an das Automobil an sich und den Rennsport im Allgemeinen. Und ähnlich einem Sebastian Vettel erfährt sich »Forza 4« scheinbar mühelos den diesjährigen Spitzenplatz im Genre...

Rennsimulationen mit Fokus auf Realismus gibt es mittlerweile so viele wie Formel-1-Piloten-Anwärter. Wer sich also mit einem neuen Spiel im hart umkämpften Genre durchsetzen will, muss ein deutliches Mehr aus den drei wichtigsten Leistungsmerkmalen kitzeln: Grafik, Sound und Steuerung. In fast keinem anderen Videospiel-Sektor sind die technischen Anforderungen an diese drei Eckpfeiler für eingängigen Spielspaß so enorm wie bei Rennsimulationen. Dies wohl wissend haben die 350 Mitarbeiter bei Entwickler Turn 10 über zwei Jahre hinweg strikt ihren Zeitplan verfolgt. Und das was nun letztlich in den Laufwerken der 360-Live-Redaktion landet, ist quasi über jeden Zweifel erhaben: »Forza 4« sieht einfach deutlich besser aus, klingt authentischer und fühlt sich realistischer an als jedes andere Rennspiel, das uns bisher in die Konsole gewandert ist. Doch zu den technischen Aspekten später mehr...

Denn auch in Sachen Spielstruktur überrundet Teil Vier die Konkurrenz. Und zwar mit einem ganz einfachen Trick: Es schränkt dich als Spieler niemals ein. Du kannst eine internationale Karriere beginnen und dich vom Amateur zum Racing-Ass hochschuften oder direkt ein freies Spiel starten, mit vollem Zugriff auf alle Fahrzeuge und Strecken. Innerhalb der Karriere bekommst du dennoch permanent das Gefühl völliger Handlungsfreiheit vermittelt. Alles beginnt mit einer Testrunde auf der neuen Alpen-Strecke in der Schweiz, bei der man sich für einen – im Spielverlauf jederzeit anpassbaren – Schwierigkeitsgrad qualifiziert. Dies geschafft, darfst du dir als Belohnung eine harmlose Kleinwagen-Rennsammel aussuchen, um mit dieser direkt in der Welttournee

durchzustarten. Die erste Klasse für Amateurfahrer umfasst zwar insgesamt nur sechs Etappen, jede von ihnen kann allerdings in drei verschiedenen Veranstaltungen jeweils mit unterschiedlichen Anforderungen an die eigene Fahrzeugkategorie und mit variierender Gewinnvergütung absolviert werden. Für dich und deine Entwicklung zum PS-Profi bringt das jedoch nur Vorteile, da du dir die Zusatzbelohnungen für eingefahrene Siege quasi selbst aussuchen kannst. Etwa gibt's für einen Sieg mit einem 5er BMW einen Affinitätsbonus auf die Herstellerwahl, was sich dank einer saftigen Bonuszahlung seitens des bayerischen Traditionsunternehmens sowie einem Preisnachlass auf all dessen Fahrzeugupgrades positiv auf deine Finanzen auswirkt. Einzelne Veranstaltungen können diese andauernden Imageaufbesserungen sogar um bis zu 100 Prozent aufwerten. Ähnliches gilt für gesteigerte Siegprämien oder Extraboni an Erfahrungspunkten, die das eigene Fahrerlevel mit jedem Erfolg etwas anheben. Anders formuliert: Mit der Wahl der nächsten Veranstaltung kannst du ziemlich genau definieren, ob du eher Geld verdienen, schnell im Fahrerlevel aufsteigen oder dir bei einem der Hersteller mächtige Rabatte erfahren willst. Genug Erfahrungspunkte gesammelt, steigt wiederum dein Fahrerlevel und du darfst dir aus einer nach unterschiedlichen Themengebieten wie »Freitagabend Cruiser« oder »Leichtsportwagen« sortierten Liste einen Gratiswagen herauspicken. Aber auch das Erfüllen gewisser Etappenziele innerhalb der Karriere belohnt »Forza 4«. In der Regel mit dem stetig wachsenden Zugriff auf eine kleine, aber zumeist sehr feine Auswahl geschichtsträchtiger Karossen. Recht schnell häufst du dir so einen gigantischen Fuhrpark an, ohne überhaupt

Erhältlich | 14. Oktober 2011

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler | Turn 10

Preis | ab 50 Euro

Genre | Rennsimulation

Spieler | 1 - 16

Xbox Live | ja

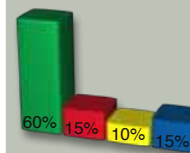
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Nur für Xbox 360:
glasklar aufpolierter
Bleifuß mit massivem
Umfang und
leistungsstarken
Features.

das ist drin

- Überholmanöver
- Automobil-Clubs
- Online-Rivalen
- Eigenkreationen



Das Spiel in Zahlen

5 Schwierigkeitsgrade: Leicht, Mittel, Schwer, Fortgeschritten, Experte; 4 Haupt-Modi: Karriere, Community (Online), Autovista, Freies Spiel; 290+ Einzelveranstaltungen innerhalb der Karriere, 23+ Fahrzeuge im Autovista-Modus, 2 Minispiele: Bowling und Autoball, 26 internationale Veranstaltungsorte, 64 Strecken, zusätzliche 78 Variationen oder Teilschnitte, Fahrzeuge von 78 Herstellern, 500+ Fahrzeuge – alle mit hochauflösenden Texturen und über 800.000 Polygonen pro Modell, 52 Felgenreissteller, 1.069 Stickervorlagen zum freien Designen deines Fuhrparks, 2 Jahre Entwicklungszeit, 350 Arbeitskräfte bei Turn 10, 200 davon ausgelagert



Der freispielbare Warthog aus »Halo 4« ist eines der versteckten Gefährte im Autovista-Modus und der einzige nicht-fahrbare Untersatz in »Forza 4«.





etwas vom hart verdienten Zaster in einen Boliden investieren zu müssen.

RIVALEN IM RÜCKSPIEGEL

Aber was bitte anstellen mit all den Pferdestärken? Schließlich sind die meisten Standardausführungen nicht wirklich für den Nürburgring oder andere Weltklasse-Strecken zu empfehlen. Keine Sorge: Was das angeht, bietet »Forza 4« umfassende Anpassungsmöglichkeiten, die das Herz eines jedes Tuning-Enthusiasten sofort im Viertakt hüpfen lassen. Der Kahn ist für dich im Original-Zustand nicht zu gebrauchen? Dann empfiehlt sich zunächst ein kompletter Wechsel des Motors. Wer's ruhiger angehen lassen will, schraubt nur an Fahrwerk und dergleichen. Das Beeindruckende: Die Fahreigenschaften sind so hervorragend simuliert, dass du jede noch so kleine Änderung dank der extrem präzisen Steuerung bei der nächsten Probefahrt sofort spürst. Und noch besser: In fast allen Fällen kann man die Umbauten bei Motor, Getriebe und Fahrwerk binnen Sekunden heraushören – Wahnsinn! Umfassende Tuning-Einstellungen gehen in »Forza 4« nicht zuletzt deshalb so kinderleicht von der Hand, da man sich

während der Fahrt via Tipper auf die rechte Steuerkreuz-Taste jederzeit alle Telemetrie-Daten zu Fahrwerkseigenschaften und Bremsverhalten anzeigen lassen kann. Auf welche Stilart du ein Rennen nun am ehesten bewältigst, sprich ob driftend oder mit Bodenhaftung wie ein Backstein, hast du hier dank freier Reifenwahl ebenfalls stetig selbst in der Hand. Einzig bei den Karosserie-Upgrades hält sich »Forza 4« etwas zurück und bietet meist nur einen zusätzlichen Heck- sowie einen Frontspoiler pro Fahrzeug.

SCHMUCKSTÜCKE MIT SIGNATUR

Um das Aussehen der eigenen Fahrzeuge zu beeinflussen, stellt dir Teil Vier – wie schon die Vorgängerspiele – umfassende Design-Werkzeuge zur Verfügung. In der Lackierkabine kannst du deine Lieblings-Benzinschlucker nach Lust und Laune einfärben und Vinyl-Designaufkleber anbringen. Mehrere Schichten übereinander aufzutragen ist genauso möglich wie komfortables Spiegeln von fertigen Elementen für die gegenüberliegende Fahrzeugseite. Über 1.000 vorgefertigte Designs, Schriftzeichen und Logos sind dazu bereits ab

Vollgas-Festival oder Seitenstreifen-Polonäse?

- ➕ Auf Konsole bisher einzigartiger Realismus, erstklassige Präsentation, gigantischer Umfang, irrsinnige Online-Möglichkeiten, neuartiges Spielgefühl dank gelungener Kinect-Integration, höllisch guter Motorensound, extrem einsteigerfreundlich, kurze Ladezeiten, unaufdringliche Integration kostenpflichtiger Download-Inhalte
- ➖ Kaum Drift-Veranstaltungen innerhalb der Karriere, keine Schlechtwetter- und Nachtfahrten, keine 3D-Unterstützung, nur wenige Upgrades zum Verändern der Karosserie, keine freie Musikwahl

Und außerdem?

■ 48 Erfolge, etwa »Unzeitgemäß«: Erreichen Sie 142 km/h in einem DeLorean ■ Dem Spiel liegen zwei Download-Codes bei: einer für ein Streckenpaket, das auch die Arenen für die Autoball-Veranstaltungen umfasst; ein weiterer Code zum Freischalten eines Bonus-Fahrzeugpakets mit den fünf zusätzlichen Boliden: '65er Mustang, Koenigsegg Agera, Lexus SC300, RUF RGT-8, Tesla Roadster Sport ■ Das »BMW M5 Fan Paket« gibt's umsonst über den Ingame-Marktplatz ■ Das Community-Minispiel »Autoball« ist nicht Teil dieses Tests, da es erst nach Redaktionsschluss per Download nachgereicht wurde; Fazit siehe www.360-live.de ■ Beim Minispiel »Bowling« musst du auf einem Rundkurs diverse Kegel umholen ■ Unterstützt Splitscreen für zwei Spieler an einem TV – keine Koop-Modi ■ Auch Mehr-Bildschirm-Betrieb für 180 Grad Cockpit-Ansicht ist möglich, aber teuer; denn dafür benötigt man nicht nur drei Fernseher und Spiele, sondern auch drei Konsolen, die via System-Link verbunden werden ■ Kinect-Hardware ermöglicht: Controller-freies Steuern, Headtracking, Sprachsteuerung in den Menüs ■ Die limitierte Sammleredition kostet nur zehn Euro mehr, beinhaltet 19 exklusive Autos, einen 96-seitigen Bildband und ein Vinylaufkleber-Set ■ Die Download-Erweiterung »American Muscle Car Pack« liegt bereits auf dem Marktplatz und ist Teil der Sammleredition ■ Spiel kommt auf zwei Disks; Disk Zwei mit weiteren Fahrzeug- und Autovista-Daten muss auf der Festplatte installiert werden und benötigt 2,8 GB; Achtung: Besitzer einer »Slim 4GB«- oder einer »Arcade«-Xbox können »Forza 4« problemlos von Disk Eins spielen, allerdings mit leicht eingeschränktem Funktionsumfang ■ Optionale Installation von Disk Eins kostet 7,6 GB Speicherplatz ■ Wieder mit Rückspulfunktion innerhalb der Rennen



✖ Forza-Controller

SPEED WHEEL IM CHECK

Dieser schnurlose Lenkrad-Controller von Microsoft kommt zeitgleich mit »Forza 4« für 45 Euro auf den Markt. Ein Neigungssensor wandelt Drehbewegungen in erstaunlich präzise Steuerdaten um, ohne dabei zusätzliche Hardware wie Kinect vorauszusetzen. Problem: Durch die fehlende Möglichkeit, das Speed Wheel an einem festen Punkt zu fixieren, wird ein echtes Steuergefühl nur mäßig vermittelt. Hinzu kommt, dass die Arme beim Gebrauch ermüden, da das Gerät für die optimale Nutzung frei gehalten werden muss. Ein weiteres Manko des gut verarbeiteten und leichtgewichtigen Controllers: Die LB- und RB-Schultertasten fehlen, was – je nach Tastenbelegung – auch in »Forza 4« Nachteile gegenüber dem Standard-Controller mit sich bringen kann. Erstes 360-Live-Fazit: Für Gelegenheitspieler ein durchaus spaßiges Gimmick, professionell ambitionierten Zockern empfehlen wir aber eher die Anschaffung eines hochwertigen Force-Feedback-Lenkkrads.

Spielbeginn freigeschaltet und warten nur darauf, zu wilden Kreationen umkomponiert zu werden.

Die so geschaffenen Designs lassen sich als Ganzes abspeichern. Über deine eigene Ingame-Community-Seite lassen sie sich anderen Xbox-Live-Mitgliedern sogar gegen Credits weiterverkaufen – ein willkommener Nebenverdienst. Klar, das gab's in Teil Drei auch schon, aber die neuen Community-Funktionen von »Forza 4« gehen noch sehr viel weiter. Mit deinen Freunden kannst du ab sofort jederzeit einen Automobil-Club gründen, dessen Mitglieder alle Fahrzeuge, Tuning-Setups und Fahrzeugdesigns teilen. Dank der neuen Rivalen-Funktion hast du ständigen Zugriff auf die Bestzeiten deiner Online-Kollegen, kannst sie herausfordern oder dich am Unterbieten ihrer Bestzeiten versuchen. Selbst eine Nachrichtenzone ist Teil der neuen Mehrspieler-Lobby, mit deren Hilfe schnell Einladungen und Herausforderungen verschickt und Treffen organisiert werden können. Turn 10 entlohnt sogar jeden Serverbesuch mit einer Ausschüttung an Credits in zufälligen Beträgen.

AUF DER ÜBERHOLSPUR

Wie eingangs erwähnt, verhilft das technische Treibstoffgemisch, das die Entwickler aus dem kalifornischen Redwood hier zusammengebraut haben, dem Grafikmotor der nunmehr fast sechs Jahre alten Xbox 360 zu ganz neuen Höhenflügen. Die »Unified Lightning«-Technologie kam schon in

vielen Videospielen zum Einsatz, aber selten mit derart überzeugenden Ergebnissen wie in »Forza 4«. Das Sonnenlicht an sich, aber auch wie es unterschiedlich von einzelnen Fahrzeugbauteilen und den vielen Materialien im Fahrzeuginneren reflektiert wird, ist maßgebend für den Realismus-Kick, den du hier erleben wirst. Durch zusätzliche, dezent eingestreute Unschärfe-Effekte wirkt beispielsweise die Action im Rückspiegel immer wieder verblüffend real. Und das alles bei voller 1080p-Auflösung und konstanten 60 Bildern pro Sekunde – Hammer! Lediglich in den Rückspiegeln kommt es zu gelegentlichen Aussetzern: kleine Bildsprünge sind ebenso vernehmbar wie plötzlich menschenleere Zuschauerränge. Das stört aber so gut wie gar nicht, da alles, was sich dort abspielt, eigentlich rein funktionellen Nutzen hat und man sich in der normalen Ansicht meist sowieso schon mit einer brutalen Detailflut konfrontiert sieht. Denn egal ob Zuschauerränge, die Wohnmobil- und Zeltstädte hinter der Streckengrenzung oder alles andere in den von einer gigantischen Fernsicht gesegneten Kulissen – in seiner Gesamtheit sieht »Forza 4« einfach umwerfend schön aus. Allerdings hat diese Grafik-Pracht auch ihren Preis: Zusätzlich zu den leeren Rängen im Rückspiegel mussten die Entwickler weitere Kompromisse eingehen und verzichten deshalb auch in Teil Vier auf Schlechtwetter- und Nachtfahrten. Schade, aber angesichts der tollen Lichtverhältnisse schade über leicht zu verschmerzen!

Und jetzt noch mal kurz zur schlicht famosen

Geräuschkulisse: Das Röhren sämtlicher hier verteilter Höllenmaschinen klingt einfach überwältigend und trumft mit glasklarer Raumabbildung auf. Schön zudem, wie alle Aktionen in den Menüs, der Karriere und dem Autovista-Modus – siehe Kasten – von einem sympathischen deutschen Sprecher kommentiert werden. Die vorwiegend Elektro-Sound-orientierte Musikauswahl beruhigt fernab der Rennstrecke mit gechillten Arpeggio-Klängen und pumpt dir auf der Piste mit abwechslungsreichen Tracks aus Genres wie Drumstep, Breakcore und Trance ordentlich Glücksbotschaften in die Blutbahn.

GESTEIGERTE INTERAKTION

Doch nicht nur Grafik- und Sound-Fetischisten kommen voll auf ihre Kosten. Auch Kinect-Käufer jubeln über coole Zusatzfunktionen: Das sogenannte Headtracking zum Beispiel fungiert als Ergänzung zum Standard-Controller und erfasst die Ausrichtung deines Kopfes, während du vorm Fernseher sitzt. Drehst oder lehnst du ihn zur Seite, wird das sofort vom System erkannt und die Bildschirmansicht schwenkt ein paar Zentimeter in die jeweilige Richtung. So kannst du etwa in eine Kurve hineinblicken oder dein Blickfeld ins Fahrzeuginnere wenden, um den kompletten Rückspiegel sehen zu können. Was zunächst nach einer netten kleinen Spielerei klingt, die gut funktioniert, entpuppt sich bei längerer Benutzung als echtes Plus für das Interaktionsgefühl – nicht nur für Nutzer von fest montierten





✖ Glanzstücke

DER AUTOVISTA-MODUS

1 Dieser eigenständige Spielmodus dient als virtueller Autosalon in »Forza 4«. Die Fahrzeugmodelle sind hier noch einmal deutlich detaillierter als in den anderen Modi und sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich.

2 Der im Vergleich zum Hauptspiel abgespeckte Fuhrpark muss erst nach und nach durch das Erfüllen von Herausforderungen freigeschaltet werden und beinhaltet einige der legendärsten Vehikel, die »Forza 4« zu bieten hat. Die Anforderungen reichen von simplen Fahr-als-Erster-durchs-Ziel-Veranstaltungen bis hin zu Auto-Bowling.

3 An sich dient die Show aber nur einem Zweck: sich die Schmuckstücke aus nächster Nähe anzusehen. Du kannst die Türen der Fahrzeuge öffnen, dich in den Innenraum setzen, sogar den Motor starten – nur um den Sound zu genießen. Viele weitere Details werden zudem von hervorragenden Sprechern kommentiert.



Lenkrad-Controllern. Einziger Nachteil: Du solltest möglichst aufrecht auf der Couch respektive vor dem Schreibtisch sitzen. Des Weiteren bringt die optionale Integration der Kinect-Sensorleiste eine Sprachsteuerung mit sich, die erstaunlich gut funktioniert und dabei hilft, komfortabel durch die zwar sinnvoll zusammengestellten, aber etwas verschachtelten Menüs zu navigieren. Das controllerfreie Steuern mittels Kinect innerhalb eines Rennens funktioniert ebenfalls tadellos – sogar ein Stückchen besser als in »Joyride« –, kann der Präzision der normalen Pad-Steuerung jedoch nicht das Wasser reichen. Auf Kindergeburtstagen aber definitiv ein großer Spaß!



Es ist einfach toll mit anzusehen, wie sich die »Forza«-Reihe immer noch weiterentwickelt, wo die Reifen anderer Studios scheinbar auf der Stelle durchdrehen. Der überarbeitete Karriere-Modus, die 1A-Kinect-Funktionen, die Sache mit den Automobil-Clubs, der Autovista-Modus, die nochmals optimierte Lernkurve für Einsteiger – »Forza 4« überzeugt auf ganzer Linie und protzt mit einem Technikgerüst, das

auf Konsole bisher seinesgleichen sucht. Auch das komplett überarbeitete Physiksystem mit erweitertem Schadensmodell trägt extrem dazu bei und dient als Grundstein für das überzeugend realistische Fahrgefühl. Ein heißer Favorit für die Spiel-des-Jahres-Endausscheidung? Es sieht ganz danach aus...

Jan Heinrich

✖ E-Sport und Forza 4

SNG SPEEDSTER KLÄRT AUF

David Strzelczyk alias SNG Speedster ist langjähriger Leser von 360 Live und konnte in seiner E-Sport-Karriere schon so manchen »Forza«-Sieg einfahren. Bei einem ersten Anspielerevent in München durfte er bereits Wochen vor Verkaufsstart selbst Hand an »Forza 4« anlegen. Was also hält ein echter E-Sport-Crack wie der 24-Jährige von Turn 10's nächstem Spiel? »Wahnsinn, die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind gigantisch. Das Spiel wirkt in vielen Momenten, als wäre es eine Live-TV-Übertragung – so leistungstark ist die Grafik. Insbesondere die Cockpit-Ansichten überzeugen mit erstaunlichen Details. Aber auch die Online-Funktionen haben mich begeistert: Jetzt können 16 Spieler gleichzeitig loslegen; und die Automobil-Clubs sind das bisher coolste Feature, das ich in Sachen E-Sport auf Konsole ausmachen konnte. Von hier aus lassen sich Wettkämpfe gegen reale Gegner wunderbar planen und man kann sogar die Einladungen direkt verschicken – einfach klasse!«

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Grafikbrett, Soundmonster, Technikwunder: Schon beim Zuschauen kriegt man hier eine Gänsehaut. Besonders gut gefällt mir jedoch, welche pfiffigen Ideen die Top-Gear-Kooperation mit sich bringt. Auto-Bowling? Schräg, aber extrem Spaßig! Ich gebe 9.1

Forza Motorsport 4

GRAFIK

Neue Referenzklasse, die allen Genrevertretern lässig den Auspuff zeigt

SOUND

Kreischende Maschinen und energetische Beats befeuern dein Trommelfell

STEUERUNG

Was für ein Fahrgefühl! Wirklich Jeder kann hier sein Glück finden

Purer Fahrspaß trifft auf gigantischen Umfang – eine gewaltige Schampusdusche für die Entwickler bitte!

9.4 von 10

kurz&knapp

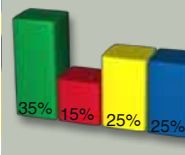
Hersteller |
Milestone / F+F
Distribution
Entwickler |
Black Bean Games
Preis | ab 55 Euro
Genre |
Rennsimulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Offizielles Rallye-Spiel der Federation Internationale de l'Automobile.

das ist drin

- Gefühlvoll bremsen
- Rabiät draufdrücken
- Copilot-Anweisungen
- Zeit im Nacken



Erhältlich | 14. Oktober 2011



Das Spiel in Zahlen

13 offizielle Rallyes der Saison 2011, 15 Szenarien, 7 Etappen pro Land – 6 davon auf offener Straße und 1 Rallye-Cross-Etappe, über 100 Einzel-etappen, 5 Super Special Stages, über 35 Fahrzeuge verteilt auf 7 Fahrzeug-Kategorien: R2, Debut Cars, Production, S2000, WRC 08-10, WRC Group B, WRC Safari; 18 Lektionen in der Rallye-Schule, 15 vorgegebene Fahrzeug-Setups, 23 manuell konfigurierbare Fahrzeug-Einstellungen, maximal 9 Rewinds, 6 Bildeffekte im Fotomodus regelbar: Kontrast, Sättigung, Gammakorrektur, Belichtung; außerdem noch Bewegungsunschärfe und Bildrahmen, 3 Schadensmodell-sowie 9 Gegner-KI-Abstufungen, 25 Terrain- und Wetterbedingungen.

Pistenkönig oder Staubschlucker?

- ⊕ Sehr gutes Fahrgefühl, Fahrzeug-Setup und Spieleinstellungen haarklein konfigurierbar, solides Schadensmodell, coole Loungemusik in den Menüs, realistische Motoren-sounds, erstmals mit Rückspulfunktion, flotte Grafik...
- ⊖ ...mit kleinen Fehlern, lange Ladezeiten, kein Splitscreen-Modus, im Vergleich zu »Dirt 3« sehr wenig Mehrspieler-Modi, Recycling von Grafik aus dem Vorgängerspiel fällt extrem auf, Wiederholungen lassen sich nicht auf Youtube hochladen, kein in Echtzeit simuliertes Wetter

Und außerdem?

- Online-Wettfahrten für bis zu 16 Spieler via Xbox Live in vier Modi: Einzelrennen, Super Special Stage, Einzel-Rallye und Online-Meisterschaft
- 50 Erfolge, etwa »El Mariachi« für 10 Gamerpunkte, wenn du in Mexiko einen Kaktus umnietet
- Offline spielbarer Hotseat-Modus, bei dem der Controller nach jeder Runde weitergereicht wird
- Volle Lenkrad-Unterstützung – optimiert auf Modelle von Fanatec
- Stereokopisches 3D und Kinect nicht unterstützt



Kurzer Tipper auf die LB-Taste, schon wechselst du zwischen den fünf Kameraperspektiven. Nach den Rennen dient die Taste dem Upload der eigenen Bestzeit in die Online-Rangliste.

WRC 2: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Bleifuß auf der Buckelpiste.

Unaufhaltsam brettet der wendige Suzuki Swift Sport mit seinen 195 PS die verschneite, 4,6 Kilometer lange Etappe der Rallye Schweden entlang. 65 Prozent Schnee, 35 Prozent Vereister Schotter – die Bedingungen im hohen Norden sind harsch, mit dem richtigen Setup aber durchaus zu meistern. Federhärte, Anpressdruck, maximaler Lenkeinschlag, Handbremsenstärke und 16 weitere Parameter haben deine Mechaniker vorher optimal konfiguriert. Jetzt kommt es nur noch auf dich und deine Nervenstärke an!

»Links 3, über Kuppe« gibt der Co-Pilot mit bedachter Stimme zu verstehen während du, Bremse und Gas vorsichtig dosierend, den Hang hinaufpflügst. Das Gaspedal zentimetertief durchgedrückt geht's weiter über zwei Bergkuppen. Der Wagen hebt ab, die frenetisch jubelnden Zuschauer am Straßenrand ebenfalls. Und auch die Haarnadel-Kurve mitten im Zentrum einer Ortschaft nimmst du mit Bravour. Reifen drehen durch, der Motor knattert, Schnee wirbelt. Ohne anzuecken, ohne Zeitverlust und fast schon wie auf Schienen zirkelst du deinen Boliden durch die Schikane – was für ein Manöver! Und Rallye-Feeling pur!

Monster-Drifts durch Beton-Pipelines in sogenannten Gymkhana-Events? Wettrennen an Bord von Buggys mit Spikes auf der Bereifung? Vergiss es! Bis auf die

neuen Super Special Events auf abgesteckten Rundkursen in Berlin und vier weiteren Locations konzentriert sich »WRC 2« voll auf das, was schon den ersten Teil zum Geheimtipp machte: griffig spielbare Rallye-Action mit offizieller Lizenz, Gänsehaut-verursachenden Motoren-Sounds und minutenlangen Etappen, die du bei moderat zugeschalteten Fahrhilfen garantiert nur gewinnst, wenn du voll konzentriert zur Tat schreitest. Dann allerdings wird dich das hier packen und so schnell nicht mehr loslassen: »Nur noch diese Etappe! Nur noch diese Bestzeit knacken! Nur noch einen Wagen freispielen!« – Zwei Stunden Medaillenjagd und »WRC 2« hat dich am Wickel!

Bei einem simplen Anpassen von Kursen, Fahrzeugen und Fahrern an die Daten der 2011er-Saison belassen's die Macher allerdings nicht. An vielen Ecken und Enden wurde ordentlich geschraubt, allen voran an der Struktur des Karriere-Modus. Zwar arbeitest du dich bei »Road to WRC« immer noch in der Rolle eines aufstrebenden Nobodys bis an die Spitze des Rallye-Olymps hoch, allerdings nicht mehr als Einzelkämpfer, sondern im Team. Der Chef-Ingenieur etwa kümmert sich um die Erforschung leistungssteigernder Fahrzeug-Upgrades, derweil dein Teammanager lukrative Sponsoren-Deals an Land zieht. Um deine Crew aufzustocken und so den eigenen Erfolg weiter voranzutreiben, sind insbesondere zwei

*** Draufhalten und abdrücken****DER NEUE FOTO-MODUS**

Microsofts »Forza 3« hat ihn, »Project Gotham Racing 4« ebenfalls und nun endlich auch die »WRC«-Reihe. Die Rede ist von einem Foto-Modus, der dich zum Paparazzo mit ungeahnten Möglichkeiten werden lässt. Frei schwebend kannst du die Linse um das Auto bewegen, ran- und rauszoomen und zwischen verschiedenen Filtern, wie Bewegungsunschärfe, Gammakorrektur und dergleichen, wählen, um schließlich den perfekten Schnappschuss per Upload auf www.wrcthegame.com mit der ganzen Welt zu teilen. Spätestens jetzt fällt auf: Die Fahrzeugmodelle sehen gut aus, können mit denen eines »Dirt 3« oder »Forza 4« jedoch keinesfalls konkurrieren.

*** Die Y-Taste, dein...****...RETTET IN DER NOT**

1 Vor Spielbeginn darf zwischen drei Schadensmodell-Abstufungen gewählt werden. Während auf „Leicht“ Leitplanken-Rempler und dergleichen das Fahrzeug lediglich ausbremsen, deformiert's die Karosserie auf „Schwer“ sichtbar und mit spürbaren Auswirkungen aufs Fahrverhalten.

2 Gefühlvoll Gas und Bremse dosieren – darauf kommt's an. Die Fuhre trotzdem um einen Baum in Jordanien gewickelt? Macht nix, denn im Gegensatz zu Teil Eins dürfen Piloten diesmal auf einen virtuellen Schutzengel zurückgreifen: die Rückspulfunktion, die bis zu neun Crashes ungeschehen macht.

3 Echte Pistenprofis verzichten auf die Rewind-Funktion und beheben Schäden ganz klassisch: im Instandsetzungs-Menü nach jeder Etappe, wo es gilt, möglichst viele Reparaturen – die alle unterschiedlich viel Zeit kosten – mit dem zur Verfügung stehenden Zeitkontingent von 60 Minuten auszuführen. Kennt man schon aus Teil Eins, bringt aber auch hier einen Schuss Taktik rein.

Dinge wichtig: eine ordentliche Reputation und genügend finanzielle Ressourcen, beides erwirtschaftet durch gute Platzierung innerhalb der zahlreichen Veranstaltungen. Aber auch das Bewältigen von Nebenaufgaben – etwa eine Etappe ohne Kratzer im Lack abschließen – bringt zusätzliche Reputationspunkte und Zaster. Ein System, das in seiner Gesamtheit gut funktioniert, nicht aufdringlich wirkt und das Ganze mit einer Prise Taktik würzt. Etwa wenn das Geld knapp wird und du abwägen musst, ob du besser zwei Ingenieure feuert, um mit den so eingesparten Credits eine bessere Rennsammel zu kaufen, oder ob du sie doch noch ein Weilchen beschäftigt und dafür einen Hochleistungsmotor für deine aktuelle Schlammschleuder dein Eigen nennst.

Die Inszenierung all dessen fällt WRC-typisch so trocken aus wie der Wüstenstaub in den Jordanien-Etappen. Kurze Texte, kleine Standbild-Grafiken und chillige Loungemusik sind bereits das höchste der Gefühle – kein Vergleich zu der Art und Weise, wie etwa ein »F1 2011« die Karriere aufzieht. Den passionierten Schotterstraßen-Puristen stört's wenig, er schätzt die Übersichtlichkeit der Gameplay-Struktur und die Tatsache, dass er innerhalb der je sieben Etappen verteilt auf insgesamt 15 Szenarien immer wieder aufs Neue gefordert wird. Egal ob Vollgas-

Spritztour entlang Kakteen-überwucherten Serpentin in Mexiko, Drift-Eskapaden in Finnland oder das Duell gegen die Zeit auf heimischen Landstraßen während der ADAC Rallye Deutschland – dank vielseitig konfigurierbarer Schwierigkeitsgrade, präziser Lenkkommando-Abfrage, gelungener Force-Feedback-Effekte, übersichtlicher Bildschirm-Anzeigen, regelmäßig aufploppender Erfolge und nicht zuletzt der neu hinzugekommenen Rückspul-Funktion hält »WRC 2« die Motivationskurve konstant hoch.

Technisch läuft das hier ebenfalls recht rund und überzeugt mit verbesserten Lichteffekten, flotter Bildrate und vorzüglicher Weitsicht. Dass Texturen kurz vor dem Auf-Grün-Schalten der Start-Ampel noch geladen werden, vereinzelte Pop-ups die sonst so malerische Aussicht trüben, die Macher immer wieder Grafiken aus dem Vorgängerspiel recyceln, Ladezeiten zwischen den Rennen auf die Folter spannen und Freischaltbares abgesehen von neuen Fahrzeugen und Lackierungen etwas mager ausfällt, gibt dagegen Strafpunkte in Flensburg und lässt »WRC 2« schlussendlich haarscharf am Kauf Tipp vorbeirauschen. Trotzdem: Ein pfeilschneller Ritt, den sich echte Rallye-Fans nicht entgehen lassen sollten.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Vom ersten »WRC« war ich enttäuscht. Die Autos steuerten sich wie eingebutterte Backsteine, die Strecken kamen sehr steril. Teil Zwei macht da vieles besser und nervt mich gleichzeitig nicht mit unnötigem Schnickschnack. Ich gebe 7.5

WRC 2**GRAFIK**

Schnell, gute Weitsicht, schöne Beleuchtung; Autos könnten detaillierter sein

7**SOUND**

Gut verständliche Copiloten, ohrwurmige Lounge-Musik, knatternde Motoren

7**STEUERUNG**

Wie ein Schweizer Uhrwerk: extrem präzise

8

Tolles Rallye-Feeling, frei von jedweden Ballaststoffen! Nicht ganz so opulent ausgestattet wie »Dirt 3«, aber definitiv besser als das erste »WRC«.

7.9 von 10

kurz&knapp

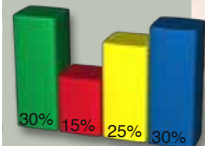
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
Team Aces
Preis | ab 65 Euro
Genre |
Arcade-Flugsimulation
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Actionbetonte
Flugsimulation
mit einem Hangar
voll lizenzierter
Luftvehikel.

das ist drin

- Explosionen
- Nachbrenner
- Raketen
- Verfolgungs-
jagden



Erhältlich | 14. Oktober 2011

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

... und Top Gun wirkt wie Teletubbies.

Seit dem letzten Kampfeinsatz auf Xbox 360 mussten Anhänger der Serie vier Jahre warten. Jetzt rollt Teil Sieben endlich aus dem Hangar und katapultiert sich mit Mach 4 direkt an die Spitze der traditionsreichen Flugsimulationsreihe. Spekulationen, »Assault Horizon« wäre ein kompletter Neustart der Serie, ein Schritt hin zu mehr Simulation und weniger Arcade-Action? Verflüchtigen sich bereits in der ersten Mission über den Wolken des US-Bundesstaats Washington: Mit über 1.300 Stundenkilometern rast deine F-22A Raptor einer feindlichen MiG-29 hinterher, nur wenige Meter vorbei an Wolkenkratzen. Flugmanöver, die wohl kein echter Pilot wagen würde – hier jedoch gehen sie spielend leicht von der Hand. Die RT-Schultertaste steigert den Schub, LT drosselt ihn, der linke Analog-Stick gibt die Richtung vor. Mittels Gedrückthalten der A-Taste speit die Minigun unbegrenzt Munition in die Landschaft – bei einem solchen Affenzahn jedoch ohne Erfolg. Also gut, Zeit für ein größeres Kaliber: gefühlvoll die Raptor in Position bringen, warten, bis sich die kleine eckige Zielmarkierung um den feindlichen Jet rot färbt und nun schnell auf die B-Taste tippen, um die Todbringer auf ihre erste und letzte Reise zu schicken...

Verdammt, verfehlt! Dann eben auf die ganz harte Tour! Kurzes, gleichzeitiges Drücken der LB- und RB-Schultertasten, sobald das HUD einen grünen Kreis

um den Gegner zieht, schon hast du den praktischen »Dog Fight Mode« aktiviert. Die Kamera zoomt auf den voranfliegenden Tango, behält ihn sicher im Blick – eine fast automatisch gesteuerte Verfolgungsjagd beginnt. Keine Frage, dieser Modus erleichtert den Abschuss ungemein und ist spätestens bei den als »TGT_LEAD« betitelten, extrem schnellen Gegnern essenziell. Außerdem sieht er dank cineastischer Kamerafahrten äußerst spektakulär aus.

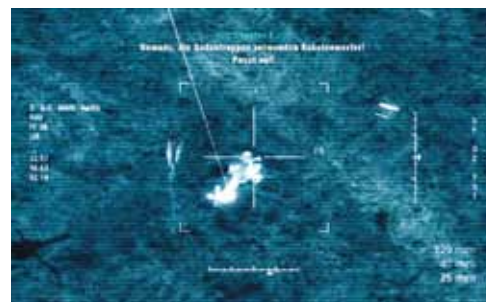
Weniger beeindruckend dagegen die Handlung, die von hübsch aufgemachten Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt wird: Eine Terrorgruppe namens »Neue Russische Föderation« will die Welt mit Trinity-Superbomben ins Verderben reißen. Warum und wer die Hintermänner sind? Das sollen Flieger-Ass Colonel Bishop und seine Staffel herausfinden. Dich als Spieler interessiert dagegen vielmehr: Was darf ich als Nächstes bombardieren, hochjagen oder sonst wie in die Luft sprengen? Denn genau auf dieses Spielelement versteht sich »Assault Horizon« am besten! Die über 20 Missionen führen Nachwuchspiloten zu markanten Orten in Afrika, Russland und Nordamerika – alle jeweils auf Basis von real existierendem Geospy-Satellitendaten-Material ansprechend texturiert. Vor jeder Mission kann aus einer vorgegebenen Auswahl von leistungsstarken Flugzeugen sowie der damit kompatiblen Bewaffnung gewählt werden. Insgesamt stehen im Spiel-

Kampfjet oder Papierflieger?

- ➕ Vielfältige und detailgetreue Flugzeug-Nachbauten, abwechslungsreiche Missionen, gute Eindeutigkeit, kaum Ladepausen, effektvolle Inszenierung und Explosionen
- ➖ Matschige Bodentexturen, an einigen Stellen sehr schwierig, banale Story, Missionen ziehen sich manchmal

Und außerdem?

- Demo auf dem Xbox-Marktplace erhältlich ■ Kompatibel mit gängigen Joysticks – Steuerung hiermit jedoch sehr gewöhnungsbedürftig ■ Limited Edition mit Notizbuch, Soundtrack-CD und exklusivem Kampfjet vom Typ F-4E Phantom 2 ■ Mehrspieler-Modus nur online: vier Spieler kooperativ, 16 gegeneinander in den Modi Deathmatch, Domination und Capital Conquest ■ 50 Erfolge ■ Drei Kameraeinstellungen



Selten, aber vorhanden: einfache Start- und Landesequenzen, bei denen du das Ruder in die Hand nimmst.



* Flugpark

WAS ROLLT DA AUS DEM HANGAR?

Insgesamt 24 Jets starten bei »Assault Horizon« durch: F-22A Raptor, F-35B Lightning II, F-15C Eagle, F-15E Strike Eagle, F-14D Super Tomcat, F-16C Fighting Falcon, F/A-18F Super Hornet, A-10A Thunderbolt II, F-117A Nighthawk, Typhoon, Gripen C, RafaleM, Mirage2000-5, F-2A, Suchoi T-50 (PAK-FA), Su-47 Berkut, Su-35 Flanker-E, Su-33 Flanker-D, Su-24MP Fencer, Su-34 Fullback, Su-25TM Frogfoot, MiG-21bis Fishbed, MiG-29A Fulcrum und F-4E Phantom II. Dazu gesellen sich mit dem AH-64D Apache Longbow, dem Mi-24 Hind sowie dem MH-60 Black Hawk drei Helikopter sowie mit der B-1B und der B-2 Spirit zwei Bomber. Zudem darfst du als Bordschütze in der AC-130U Spooky Platz nehmen und mit 105mm-Haubitzen Bodentruppen zerbröseln.



* Nahkampf

STURZFLUG BEI MACH 4

1 Während Helikopter wie der Apache auf den Krieg in Bodennähe spezialisiert sind, müssen Kampjets auf Luft-Boden-Raketen wie die 4AGM zurückgreifen, um ihre Ziele treffsicher auszuschalten. Bringt je nach gewähltem Gefährt aber gehörig Abwechslung in die Luftschlachten.

2 Apropos treffsicher: Für ein präziseres Ausknipsen von Bodenzielen können Kampjet-Piloten in vorgegebenen Momenten via LB- oder RB-Schultertaste in den LSF-Modus schalten. Folge: Ein Tunnel aus grünen Dreiecken zeigt an, in welchem Winkel man am besten anfliegt, um den Tango am Boden auszuräuchern.

3 Nur selten geht's hektisch zur Sache – wenn allerdings ankommende Bomber eine Stadt bedrohen, Zivilflugzeuge unter Beschuss stehen oder Raketen mit gigantischer Sprengkraft sich gnadenlos ihrem Ziel nähern, ist schnelles Handeln unabdingbar. Zu spät reagiert? Kein Problem, regelmäßig gesetzte Speicherpunkte und unendlich Versuche beugen Frust vor.



verlauf 24 Kampjets, drei Helikopter, zwei Bomber und eine AC-130U Propellermaschine zur Auswahl. Dass jedes Gefährt andere Flugeigenschaften aufweist, motiviert. Eine F-117A Nighthawk ist zwar weniger kurvenfreudig als eine F-22A Raptor, kann dafür aber vom Feind, bedingt durch spezielle Tarnkappentechnik, viel schwieriger geortet und somit überhaupt erst angegriffen werden. Die Feinheiten jeder Maschine auszuloten, den Gegner mit Überschallgeschwindigkeit hunderte Kilometer durch die Landschaft respektive die Wolkendecke scheuchen und dann erleben, wie er und sein Geschwader in leuchtenden Feuerbällen zu Boden rasen, während Tausende Wrackteile wie feuerrote Schneeflocken vom Himmel rieseln – das ist's, was »Assault Horizon« so extrem befriedigend macht.

Lob verdient ferner die abwechslungsreiche Gestaltung der Aufgaben. Mal geht's als Pilot eines Apache in den Luftraum von Moskau, mal schlüpfst man in eben dieser Höllenmaschine in die Rolle des Gunners und mal nimmst du's neben Panzerfahrzeugen, Hind-Hubschraubern und Kampjets sogar mit einem ganzen Flugzeugträger auf – der bei heldenhaftem Einsatz schließlich in den Fluten versinkt. 360-Live-Highlight: An Bord eines Bombers

durch den Bombenschacht aufs Schlachtfeld blicken, den Feind mittels Wärmebildkamera orten und so den alliierten Fußtruppen mit 25-, 40- und 120-Millimeter-Geschossen unter die Arme greifen. Kurzum: Langweilig wird's in der 10- bis 12-stündigen Kampagne kaum. Nur manch Abschnitt zieht sich mit bis zu 45 Minuten Spielzeit sehr in die Länge. Außerdem: Der Schwierigkeitsgrad wirkt trotz drei Auswahlmöglichkeiten unausbalanciert und sorgt hin und wieder durch äußerst knackige Stellen für Frust.

Weitere Landebahn für Kritik ist die Grafik. Zwar können Auflösung und Detailgrad aller Fluggefährte überzeugen, matschige Bodentexturen und gekünstelt dargestellte Piloten trüben allerdings das Gesamtbild. Ähnlicher Fall beim Sound: Jet-Geräusche, Detonationen und die deutschen Sprecher gefallen – das Bord-MG hingegen erinnert akustisch mehr an einen Bienenschwarm als an ein Hochleistungs-Waffensystem. Doch das ist Gemecker auf hohem Niveau, denn im Kern bleibt »Assault Horizon« eine extrem abwechslungsreiche, durch und durch actiongeladene Flugsimulation, die mühelos auch an Genre-Schwergewichten wie »H.A.W.X.« vorbeizieht.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Die Kampagne ist nett, aber nicht so mein Ding. Dafür hab ich im Mehrspieler-Modus, der dank »Friendly Assist System« Teamplay bewusst betont, umso mehr Spaß. Auch die authentisch nachempfundenen Fluggefährte gefallen. Ich gebe 8.1

Ace Combat: Assault Horizon

GRAFIK

Detailliertes Kriegsgerät, wuchtige Explosionen, aber matschiger Boden

8

SOUND

Skurriler, aber voranpeitschender Metal-Klassik-Soundmix; gute Sprecher

8

STEUERUNG

Trotz voll belegtem Controller ist die Steuerung schnell erlernt

8

Pfeilschnelle Jets, bildfüllende Feuerwände, Nervenkitzel satt: die aktuell beste Flugsimulation auf Xbox 360!

8.5 von 10

SONIC GENERATIONS

Von wegen
Generationskonflikt...

Sega kann es doch noch. Firmenmaskottchen und Flitze-Igel Sonic rast wieder so gut wie vor 20 Jahren. Nach den beiden durchwachsenen Ablegern »Sonic the Hedgehog« und »Sonic Unleashed« hatte manch Fan die Hoffnung schon aufgegeben. Doch »Sonic Generations« ist eine gelungene Hommage an die Reihe und eine Ode an das klassische Jump 'n' Run. Springen und Rennen, das ist die Essenz; ganz ohne nervige Wer-Igel-Passagen oder sich aufdrängende Geschicklichkeitstests. Stattdessen reinterpretiert der Entwickler die neun besten Abschnitte aus verschiedenen Sonic-Spielen, darunter das erste »Sonic« auf Mega Drive, »Sonic Adventure« auf Dreamcast, »Sonic CD« für Mega CD und einige Episoden aus aktuellen Ablegern. Hier trifft klassisches Plattform-Gehüpf auf einer 2D-Schiene auf moderne 3D-Passagen aus Verfolgersicht mit Fokus auf Tempo.

Die Story? »Sonic«-typisch wenig tiefgreifend, dafür mit hübschen Render-Videos erzählt: Aus einem Portal erscheint ein Dämon und entführt Sonics Freunde in ein Raum-Zeit-Gefüge. Freilich springt der Blauigel hinterher und findet sich in einer riesigen weißen Halle wieder – wo er auch auf sein altes Ich trifft und beide sogleich zur gemeinsamen Rettungsaktion durchstarten. Bereits hier spürt man, wie viel Herzblut in »Sonic Generations« steckt: Statt über ein einfaches Menü jedes Level anzuwählen, kannst du

den Vollgas-Stachelknäul nach Belieben durch die Halle in eine der neun Welten dirigieren.

Durch die grüne Idylle in »Green Hill Zone« von A nach B flitzen, auf den Wolken-Plattformen in »Sky Sanctuary« herumrasen oder in »Speed Highway« vor einem riesigen Lastwagen flüchten – all das ruft wohlige Erinnerungen hervor. Klasse vor allem, dass jeder dieser überarbeiteten Abschnitte in zwei Akte unterteilt ist: einen, der meist von links nach rechts auf besagter 2D-Schiene verläuft, und einen, der aus Verfolgersicht in einer komplett dreidimensionalen Stage abläuft. Interessant auch die Feinheiten der beiden Helden: Während Retro-Sonic bloß rennen, springen und via X-Taste zum Hochgeschwindigkeits-Spin ansetzen kann, schwört Neo-Sonic zusätzlich auf seinen Raketenangriff. Im Sprung noch mal die A-Taste drücken, schon fliegt der blaue Blitz selbstständig in Richtung der zahlreichen Robo-Gegner, Gundam-Verschnitte, Trampolins und dergleichen, um anschließend direkt dem nächsten Zielobjekt entgegenzuwirbeln.

Egal ob 2D- oder 3D-Level: Jeder der Abschnitte setzt ein unglaubliches Tempogefühl frei. Bereits Sonics normales Lauftempo fühlt sich nach Mach Eins an. Durch die zahlreichen Loopings, Schrauben und Beschleunigungsflächen bist du aber schon bald bei Mach Zwei. Wer als Neo-Sonic zudem die X-Taste drückt, schaltet noch mal einen Gang hoch und flitzt



Die neue Version der Hintergrundmusik gefällt. Wer dennoch die Original-Tracks bevorzugt, kann gerne wechseln – toll!

Und außerdem?

- 49 Erfolge, darunter »Stunt Master«: alle Sonic-Moves in Akt 2 ausführen; oder »King of the Rings«: das Level-Ziel erreichen, ohne Ringe zu verlieren ■ Auch als Collector's Edition für knapp 100 Euro zu haben: Neben dem Hauptspiel liegen Soundtrack, Kunstbuch, Statue und goldener Ring bei; ob sich die Anschaffung lohnt? Die Antwort gibt's auf Seite 79
- Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Stereoskopisches 3D wird mit entsprechendem TV unterstützt

kurz&knapp

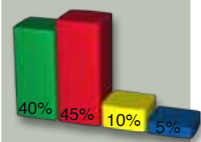
Hersteller | Sega
Entwickler | Sonic Team
Preis | ab 55 Euro
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

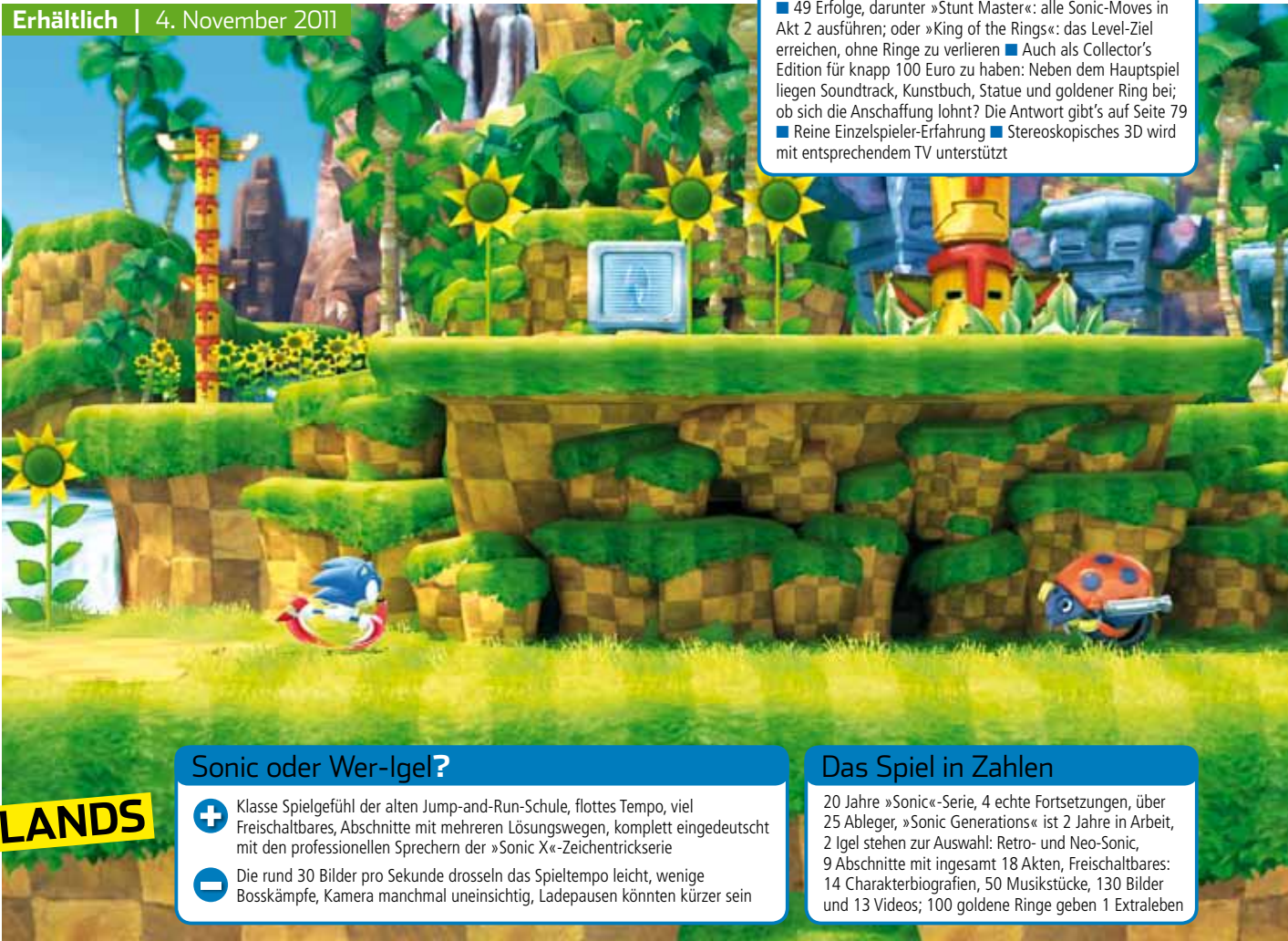
Klassisches »Sonic«-Abenteuer mit neuen und alten Figuren und Kulissen.

das ist drin

- Springen
- Sprinten
- Surfen
- Schwingen



Erhältlich | 4. November 2011



Sonic oder Wer-Igel?

- ⊕ Klasse Spielgefühl der alten Jump-and-Run-Schule, flottes Tempo, viel Freischaltbares, Abschnitte mit mehreren Lösungswegen, komplett eingedeutscht mit den professionellen Sprechern der »Sonic X«-Zeichentrickserie
- ⊖ Die rund 30 Bilder pro Sekunde drosseln das Spieltempo leicht, wenige Bosskämpfe, Kamera manchmal uneinsichtig, Ladepausen könnten kürzer sein

Das Spiel in Zahlen

20 Jahre »Sonic«-Serie, 4 echte Fortsetzungen, über 25 Ableger, »Sonic Generations« ist 2 Jahre in Arbeit, 2 Igel stehen zur Auswahl: Retro- und Neo-Sonic, 9 Abschnitte mit insgesamt 18 Akten, Freischaltbares: 14 Charakterbiografien, 50 Musikstücke, 130 Bilder und 13 Videos; 100 goldene Ringe geben 1 Extraleben

**DEUTSCHLANDS
ERSTER
TEST!**

1



× Gewinnspiel

LIMITIERTE SONIC-STATUE

Weil bei Sega lauter nette Menschen arbeiten und sich außerdem leicht ablenken lassen, konnte 360 Live in einem kurzen Moment der Unaufmerksamkeit eine limitierte Sonic-Statue mitgehen lassen. Den fast vier Kilogramm schweren, nicht im Handel erhältlichen, auf 1.000 Stück limitierten Plastikbrocken hat die Traditionsschmiede extra zum 20. Jubiläum der Videospiel-Ikone anfertigen lassen. Du willst das Teil unbedingt haben? Dann mach bei unserer Verlosung mit und beantworte folgende Frage: Was bedeutet die Abkürzung Sega? Die Antwort und deine Postanschrift bitte bis zum 15. November an moritz@360-live.de, Betreff: Sonic Gewinnspiel. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

2



× Superakrobat Sonic

MEHR ALS NUR EIN FLITZE-IGEL

1 Sonic ist ein echtes Multitalent. Er springt meterhoch, sprintet schnell wie der Blitz und kann noch viel mehr: Mal surft er mit seinen Schuhen über Stangen, rast wie Tony Hawk auf Skateboards Hänge hinab oder schwingt sich akrobatisch von Stange zu Stange wie Fabian Hambüchen persönlich. Langeweile? Hier nicht.

2 Am Ende eines Aktes gibt's eine abschließende Note in Verbindung mit Fähigkeitenpunkten als Belohnung. Die dienen dann im Spiel-Shop als Tauschmittel für schnelleres Laufen unter Wasser, weniger Tempoverlust bei Steigungen und acht weitere nützliche Talente.

3 Für 7.777 Punkte gibt's etwas ganz Besonderes: Ein virtueller Mega-Drive-Controller, der Zugang zur Vollversion des Ur-»Sonic The Hedgehog« gewährt. Nette Dreingabe, auch wenn manche sicher den Klassiker »Sonic CD« bevorzugt hätten – so wie dieser Level.

3



schätzungsweise bei Mach Drei durch die schlauchartig angelegten Kulissen. Selbstredend, dass darunter die Kontrolle leidet und man ungewollt in Abgründe stürzt oder in Feinde rempelt. Doch der Turnschuh-Träger kann vorbeugen: indem er serientypisch goldene Ringe sammelt, die bei Feindkontakt gegen ein sofortiges Ableben schützen. Gelingt das nicht, geht's am letzten der zahlreichen Speicherpunkte weiter.

Jeder der insgesamt 18 Abschnitte fällt mit rund fünf, sechs Minuten recht kurz aus. Kenner springen, schwingen und sprinten so in rund vier Stunden durch die komplette Story. Doch der Wiederspielwert der einzelnen Abschnitte ist enorm hoch. Jeder Akt liefert bis zu fünf verschiedene Wege, die praktisch jeden Durchlauf anders gestalten. Die verschiedenen Möglichkeiten zu entdecken und jeden Winkel zu erkunden, fesselt mindestens für die doppelte Spielzeit. Als Motivationsschub für die Mehrfachrunde dienen zudem fünf rote, gut versteckte Ringe pro Akt, die nach und nach 130 Konzeptbilder freischalten. Noch mehr Speed-Kicks gefällig? Dann knüpf dir die 45 spaßigen Herausforderungen vor. Wettrennen mit einem Doppelgänger, innerhalb einer vorgegebenen Zeit mit einer bestimmten Menge Ringe durchs

Zielportal donnern oder der Kampf mit Metal Sonic um einen der sieben magischen Emerald-Kristalle gefallen und unterhalten weitere drei Stunden.

Wohl wahr, »Sonic Generations« ist das bislang beste »Sonic« auf Xbox 360 und ein würdiges Geschenk zum 20. Geburtstag des Sega-Maskottchens. Der rasante Spielfluss, die unzähligen Geheimnisse und die liebevolle Neuinterpretation bekannter Kulissen sind echte Höhenflüge für jeden Sonic-Liebhaber. Schade allerdings, dass die beiden Igel-Kumpels Tails und Knuckles nur eine passive Rolle spielen. Zwar kann die hübsche Comic-Grafik samt ihren toll animierten Figuren überzeugen, dass Sega der Engine jedoch nur 30 statt 60 Bilder pro Sekunde entlockt, stört ein wenig und drosselt das Geschwindigkeitsempfinden. Ferner wirkt die dynamische Kamera in 3D-Abschnitten stellenweise sehr uneinsichtig und verdeckt Abgründe oder zeigt Gegner zu spät – ärgerlich. Mehr als nur drei Konfrontationen gegen Oberbösewicht Dr. Robotnik alias Eggmann und seine aberwitzigen Kampfkonstrukte hätten ebenfalls nicht geschadet. Davon abgesehen: Ein Geschwindigkeitsrausch, der jedem Fan des kurzbeinigen Kult-Säugers ein breites Grinsen aufs Gesicht zaubert.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Marcus Würstle: Fetziges 2D-Level, viel Entdeckungswertes, schwindelerregendes Spieltempo: Selbst ich als bekennendes Mitglied der Pro-Mario-Fraktion kann »Generations« so einiges abgewinnen. Ein feines Jubiläums-Produkt, das Sega hier abliefern. Ich gebe 8.0

Sonic Generations

GRAFIK

Liebevoller und malerische Kulissen, etwas detailarm

7

SOUND

Eingängige Melodien, gute deutsche Sprecher

8

STEUERUNG

Handlich und eingängig, nur selten ungenau

8

Die Jump-and-Run-Ikone Sonic hat ihren Titel verdienstermaßen wieder zurück – Happy Birthday!

8.5 von 10

Erhältlich | 13. September 2011



Kasperle oder Krokodil?

- +** Fantastische Inszenierung, pfliffiges Spielprinzip, saubere Gestenerkennung, im Sitzen spielbar, unzählige Boni freischaltbar, »Fruit Ninja Kinect« als Gratis-Download in der Box, Koop-Modus für zwei Marionetten-Cowboys
- Steuerung mit links für Rechtshänder sehr ungewohnt, keine deutsche Tonspur, Areale manchmal etwas unübersichtlich

THE GUNSTRINGER

Lass die Puppen tanzen!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Twisted Pixel **Preis** | ab 35 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Eine untote Marionette dreht durch!

Willkommen im melodramatisch-brutalen Marionettenspiel des Gunstringers, der blutrünstigsten untoten Cowboy-Marionette auf dieser Seite der Pecos. Aus seinem Grabe auferstanden, sinnt er auf Rache und Vergeltung an seiner ehemaligen Bande. Allerdings kann er seine Wild-West-Vendetta erst beginnen, wenn du seine Marionettenfäden in die Hand nimmst. Und wie ginge das besser als mit Kinect? Der ungewöhnliche Rail-Shooter ist in puncto Steuerung angenehm anspruchslos, der Gunstringer läuft automatisch wie auf Schienen in eine vorgegebene Richtung. Mit der linken Hand wird das Marionettenkreuz bedient, ein Schlenker nach links oder rechts bewegt den Gunstringer in die jeweilige Richtung. Reißt man die Hand nach oben, vollführt die untote Marionette luftige Sprünge. Die rechte Hand hingegen steuert die Pistole: Einfach alle Ziele im Bild mit einem Wischer markieren und den Arm wie bei einem Rückstoß gen Ohr ziehen: Peng!

Auch wenn die Koordination des linken Arms für Rechtshänder etwas Einübung erfordert, läuft die Steuerung herrlich flüssig und direkt. Hüpfend und schießend geht's so durch staubige Wüsten, bunte Wild-

west-Dörfer und Minenschächte, immer auf der Suche nach neuen Opfern wie Geiern, Ziegen und natürlich Sheriffs sowie leckeren Tacos Diabolos, die kurzzeitig Highspeed-Feuer und weitere Kampfboni einbringen. Richtig Laune macht »Gunstringer« aber vor allem wegen der tollen Inszenierung. Das Publikum des Puppenspiels besteht aus echten Schauspielern, die mit Klatschen oder Buhrufen reagieren; der Story-Erzähler leistet erstklassige Arbeit – wenn auch nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln; und wenn der Gunstringer auf Mitglieder seiner ehemaligen Bande trifft – Luftschlauchpuppen mit Dreitagebart und Samurai-Cowboys – werden die Lachmuskeln ordentlich strapaziert. Als Schmankerl gibt's jede Menge Videos, Lieder, neue Spielmodi und anderen Freischalt-Kram sowie das Game »Fruit Ninja Kinect« als Gratis-Download. Lohnt!

Sabine Vogel

Wertung

Irrer Rail-Shooter mit deftigem Humor. Auch für Kinect-Muffel einen Blick wert.

8.2 von 10

Erhältlich | 20. Oktober 2011



Fellnase oder Nasenhaar?

- +** Schöner Spiel-Ansatz mit tollen neuen Ideen, tierische Anspielungen auf andere EA-Games, kann komplett in der Haut eines Tieres gespielt werden, Kinect-Sprachsteuerung möglich
- Eigenständiges Vollpreis-Spiel – ein Add-on hätte auch gereicht, grafisch noch immer kein Meilenstein

DIE SIMS 3 Leg dich nicht mit Mieze an!
EINFACH TIERISCH

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | The Sims Studio **Preis** | ab 50 Euro
Genre | Simulation **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | Sitz! Platz! Schnüffel! Ein kompletter »Sims«-Ableger rund um Haustiere.

Ich wollt, ich wär' ein Huhn – kein Problem! Na, okay, Hühner gibt's im neuen »Sims 3«-Ableger mit dem Titel »Einfach tierisch« dann doch nicht. Aber das Standard-Fellvieh: Hunde und Katzen. Fraglich, wie die virtuellen Menschlein in EAs Lebenssimulation bislang ohne sie ausgekommen sind... denn was die Flohsäcke an neuen Ideen und Möglichkeiten ins Spiel bringen, ist schlicht faszinierend. Wer im Editor-Menü eine neue Familie bastelt, kann mit dieser ohne das Hauptspiel laufenden Sims-Auskopplung erstmals auch Haustiere integrieren. Jedes Tier steht dabei in über 100 Rassen zur Verfügung. Mit dabei: Dackel, Schäferhund und Wolfsspitz sowie Burma, Norweger und Britisch Kurzhaar. Vorbesteller erhalten sogar exklusivere Rassen – wie den Mabari-Kriegshund aus »Dragon Age«. Genial: Haustiere werden im Gegensatz zu den Erweiterungen des Vorgängerspiels nicht wie ein lebendes Accessoire behandelt, sondern wie eigenständige Persönlichkeiten – und dazu zählen eben auch Eigenarten, Vorlieben, Talente und berufliche Karrieren. Zwar kann Bello nicht zum Bürgermeister von Simville aufsteigen, aber als Polizeihund Verbrecher jagen. Und Mieze darf

sich beispielsweise als spirituell begabte Friedhofwärterin versuchen oder die Weltherrschaft an sich reißen. Besonders fiese Naturen verpassen einem der anderen Familienmitglieder dann noch die neue Tierhaar-Allergie. Hatschi!

Auch im Live-Modus hat der Vierbeiner nahezu die gleichen Bedürfnisse wie der menschliche Sim. Nur dass er Herrchen und Frauchen dazu überreden muss, sie zu erfüllen. Gassi gehen, füttern, baden und streicheln nicht vergessen – so sieht ein glückliches Tierleben aus. Es macht aber mindestens genauso viel Spaß, in der Haut der Fellnase aus Frust das Interieur zu zerkratzen oder Häufchen im Schlafzimmer zu verteilen. Kurzum: Eine herrlich erfrischende Auskopplung, für Besitzer des »Sims 3«-Originals aber in der Anschaffung zu teuer.

Sabine Vogel

Wertung

Richtig spaßig und voller neuer Ideen. Mit 50 Euro für Besitzer des Vorgängerspiels aber recht teuer.

7.9 von 10



Erhältlich | 23. September 2011



Epos oder Fluch?

- +** Regelmäßig neue Schlag- und Waffenkombinationen, derbe Finisher, gute deutsche Synchronsprecher, stellenweise sehr stimmungsvolle Atmosphäre
- Kämpfe relativ träge, Soundaussetzer, Animationsfehler und viele weitere Technikprobleme

THE CURSED CRUSADE

Verfluchter Tempelritter sucht verschollenen Vater.

kurz&knapp

Hersteller | dtp Entertainment AG **Entwickler** | Kt Games **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Third-Person-Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Blutige Third-Person-Schnitzplatte mit düsterem Mittelalter-Setting.

Frankreich im Jahr 1198: Tempelritter Denz de Bayle ist auf der Suche nach seinem Vater. Dieser gilt seit den dritten Kreuzzügen nach Jerusalem als verschollen. Um ihn aufzustöbern möchte Denz nun selbst in den Glaubenskrieg ziehen, muss sich dazu bei seinen Vorgesetzten aber erst als würdig erweisen. Eine in 36 Missionen gegliederte Odyssee beginnt, die Denz nicht nur mit dem Tempelfluch, sondern auch dem Tod höchstpersönlich konfrontiert. Doch der Spieler kämpft nicht allein: Bei einem Angriff auf das Schloss von Biron trifft Denz den ebenfalls verfluchten spanischen Söldner Esteban Noviembre, der sich als würdiger Weggefährte erweist.

Im Solo-Modus übernimmst du die Rolle von Denz, während die künstliche Intelligenz Esteban recht zuverlässig durch die Level schleust. Weniger zuverlässig: die zähe Steuerung im Kampf. Passt zwar, wenn Denz einen 30-Kilo-Zweihänder schwingt, doch wenn derselbe Schlag mit einem Kurzsword genauso lange dauert, wirkt das einfach nur seltsam. Immerhin: Sobald du die ersten Erfahrungspunkte in ein paar neue der insgesamt über 400 Kombos investiert hast, schickst du Sarazenen und Co. reihenweise über

den Jordan. Abwechslungsreicher wird's dadurch trotzdem nicht. Meist heißt's: von Tor X nach Zinne Y gelangen und auf dem Weg alle Angreifer zu Shishkebap verarbeiten. Kleinere Ausflüge in eine Albtraum-Welt sehen zwar erfrischend anders aus, sind aber prinzipiell nach dem gleichen Muster gestrickt.

Mehr Sprengkraft besitzt die knapp achtstündige Kampagne im Koop-Modus. Egal ob online oder offline im Splitscreen: gemeinsam spielen unterhält ein Weilchen – zumindest bis in Objekten feststeckende Gegner, Matsch-Texturen, Zeilenversatz, fehlerhafte Animationen, Soundaussetzer und die mäßige Story dich wieder zurück auf den Boden der Tatsachen holen. Für Erfolge-Sammler und beinharte Mittelalter-Fans okay, alle anderen leihen's mal aus oder sparen gleich auf »Assassin's Creed: Revelations«.

Malte Banz

Wertung

Kreuzzug mit Stolpersteinen: Viele gute Ansätze, technisch jedoch nur mäßig umgesetzt.

6.4 von 10

Erhältlich | 4. Oktober 2011



Mauritius oder Mallorca?

- +** Grafisch grandios, offene Spielwelt lädt zum Erkunden ein, intelligente Gegner, nahezu alles lässt sich kurz und klein schießen, gute deutsche Sprachausgabe, kaum Ladezeiten, Nanosuit bringt spielerische Vielfalt
- Mehrspieler-Modus der PC-Version fehlt, Story gewöhnungsbedürftig

CRYSIS

Vier Jahre alte Grafikbombe verursacht Nachbeben.

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Crytek **Preis** | 1.600 Microsoft Points **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 18 Jahren **Kurz gesagt** | Fetter Offene-Welt-Shooter aus deutschen Landen. Nur als »Games on Demand«-Titel erhältlich.

Das Frankfurter Studio hat das Unmögliche möglich gemacht: Crytek hat den einst PC-exklusiven Grafikorgasmus erfolgreich für Xbox 360 portiert und schickt nun auch Konsoleros auf die heiß umkämpfte Tropeninsel. Aufgrund seiner technischen Anforderungen galt »Crysis« bis vor einiger Zeit selbst in PC-Kreisen als echter Hardware-Killer. Da drängt sich natürlich der Verdacht auf, dass es sich hierbei um eine extrem abgespeckte Version handelt. Doch Entwarnung: Die lebensechten Figurenanimationen, die dichte Vegetation und die ausufernden Zerstörungseffekte sind allesamt mit an Bord. Besser noch: Da erstmals die »Cry Engine 3« als Technikmotor zum Einsatz kommt, kann die Konsolenfassung mit neuen Lichteffekten und plastischeren Texturen beeindrucken. Das Endergebnis braucht sich trotz seines Alters nicht hinter aktuellen 360-Produktionen zu verstecken – Respekt!

Wer »Crysis« allerdings nur auf seine spektakuläre Optik reduziert, verpasst einen der besten Ego-Shooter der letzten Jahre, punktet der Titel doch vor allem auch in Sachen Spieldesign. Als Mitglied einer vierköpfigen Truppe von Supersoldaten geht's in den Kampf

gegen koreanische Streitmächte irgendwo in der Karibik im Jahre 2020. Dank multifunktionalem Nanosuit muss der Spieler nun ständig zwischen den dadurch verfügbaren Fähigkeiten – wie schneller rennen, höher springen, besser gepanzert sein und kurzzeitiger Tarnung – wechseln, um effektiv zuzuschlagen. Nicht zuletzt weil die intelligenten Widersacher dich immer wieder zwingen, den klassischen Weg des Frontalangriffs zu meiden und neue Taktiken auszuprobieren – toll! Die Weiteren betören die engagierten deutschen Sprecher, die grandiose Inszenierung, 40 herausfordernde Erfolge und die zahlreichen Bosskämpfe gegen teils absurd große Feindeinheiten. Dass Aliens mitmischen, muss man mögen. Dass der Mehrspieler-Modus komplett fehlt, gibt dagegen Punktabzug. Trotzdem: für knapp 20 Euro ein sehr fairer Deal.

Moritz Wanke

Wertung

Grafisch und spielerisch immer noch so beeindruckend wie vor vier Jahren auf PC.

8.9 von 10

Erhältlich | 7. Oktober 2011



Dirk Nowitzki oder Adam Morrison?

- +** Viele und umfangreiche Modi, grandiose Animationen, präzise Steuerung, solider Online-Modus mit stabilem Netzwerk-Code, solide deutsche Bildschirmtexte, unterstützt stereoskopisches 3D, gute Kommentatoren...
- ...allerdings nur auf Englisch, für Serienneulinge schwerer Einstieg, Figuren teils kantig und texturarm

NBA 2K12 Husch, husch, ins Körbchen!

kurz&knapp

Hersteller | 2K Sports **Entwickler** | Visual Concepts **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 10 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Astreine Basketball-Simulation mit offizieller NBA-Lizenz.

Basketball hört bei Michael Jordan auf – zumindest für die meisten. Der Ballsport mit zehn Spielern und zwei Körben interessiert hierzulande nur wenige. Dennoch wirft 2K Sports sein jährliches Update mit allen aktuellen NBA-Saisondaten der 30 Mannschaften auch 2011 bei uns auf den Markt. Wem gerade die aktuellen Stars der Chicago Bulls oder New York Knicks entfallen sind, darf in »The Association« aus schräger Draufsicht mit gleitender Kamera die laufende Saison nachspielen und sein Wissen auffrischen. Lobenswert: Anzahl der Spiele, Halbzeit-Dauer, Verletzungen und über 20 weitere Einstellungen erlauben eine Konfiguration nach eigenem Geschmack. Fans begrüßen außerdem, dass »NBA Aktuell« zeitnahe Teamänderungen und Neuigkeiten automatisch aus dem Internet lädt. Rollenspielerartig darf zudem der eigene Basketballer von Turnschuh bis Trikotnummer erstellt und durch gute Spielweise zum Superstar befördert werden – klasse!

Das große Spiel von 1993, Bulls gegen Hornets mit Michael Jordan, der Höhepunkt von 1991, Blazers gegen Lakers mit Magic Johnson, sowie 13 weitere Höhepunkte der NBA lassen das Herz langjähriger Anhänger ebenfalls höher schlagen. Lob verdient außerdem die Grafik, die Entwickler Visual Concepts seit der letzten

Ausgabe erneut dezent tunen konnte. Die Spieler bewegen sich flüssig und sehen ihren realen Vorbildern erstaunlich ähnlich. Dank hervorragender Animationen, mitreißender Soundkulisse und detailgetreuer Spielplätze ist »NBA 2K12« kaum von einer echten TV-Übertragung zu unterscheiden. Begeistern kann vor allem die Atmosphäre: quietschende Turnschuhe, tobendes Publikum und tanzende Cheerleader in den Pausen vermitteln ein authentisches Stadiongefühl. Da lohnt es sich für Einsteiger, dranzubleiben. Insgesamt funktioniert die Steuerung zwar sehr präzise, die komplizierte Tastenbelegung vollends zu beherrschern braucht gleichwohl Einarbeitung – vom fordernden Schwierigkeitsgrad ganz zu schweigen. Wer sich durchbeißt, die tollen englischen Kommentare zu schätzen weiß und von manch matschiger Textur absieht, bekommt feinste NBA-Action in digitaler Form, die auch in stereoskopischem 3D angegangen werden darf.

Magic Moritz

Wertung

Grandiose Basketball-Simulation mit weltmeisterlichen Modi und gigantischem Umfang.

8.9 von 10

SUPREMACY MMA

Hier gibt's aufs Maul!

kurz&knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Kung Fu Factory **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Kampfsport
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren **Erhältlich** | 22. September 2011

Kinnhaken! Jerome Le Banner geht in die Knie, Jens Pulver dagegen hat erst richtig Blut geleckt und dreht voll auf – Sekunden später bricht der Ringrichter den Kampf ab. Le Banners zur Unkenntlichkeit malträtierte Kopf liegt regungslos auf dem nun blutroten Betonboden. Das ist das Arcade-Kampfsport-Spiel »Supremacy MMA«: brutal, ungeschönt und verdammt blutig. Was nach Spaß für Mixed-Martial-Arts-Begeisterte klingt, entpuppt sich spätestens nach drei Runden als Schlag in die Magengrube. Karriere-Modus? Selbstbau-Fighter? Nicht vorgesehen! Der Story-Modus wirkt aufgesetzt und mies erzählt. Auch gibt es weder echte Ligen noch kann die zur Hälfte erfundene Kämpferriege der Klasse und Masse der direkten MMA-Konkurrenz die Stirn bieten. Oft hölzerne Animationen, gar lächerlich wirkende Tritte sowie die reaktionsschwache Steuerung sorgen für den endgültigen »Das-will-ich-spielen«-K.O. Immerhin: Im Gegensatz zur EA- und THQ-Produktion steigen hier auch Mädels in den Ring – Gleichberechtigung muss sein!

Markus Würstle



Wertung

Keine Chance gegen »UFC« und »EA Sports MMA«. Nur was für extrem eingefleischte Kampfsportler!

5.0 von 10

X-MEN DESTINY

Jung-Mutanten an die Macht!

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Silicon Knights **Preis** | ab 65 Euro **Genre** | Action-Abenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 27. Sept. 2011

In einem alternativen San Francisco kommt es zum GAU. Bei einer Friedenskundgebung zwischen Menschen und Mutanten taucht Erzbösewicht Magneto auf und stürzt die Demo ins Chaos. Als einer von drei Jung-Mutanten gilt es fortan, ein Komplott der fanatischen »Purifier« aufzudecken, die andere Mutanten verschleppen und töten. Das auf Hau-drauf-Action getrimmte Spielgeschehen ist schnell zusammengefasst: Mal musst du aus der Verfolgerperspektive 20 militante Rassisten ausknipsen, mal ein Hochhaus erklettern und mal mit anderen Mutanten plaudern, um die unterhaltsame Story voranzutreiben. Nichts Revolutionäres, dafür steuert's sich schön knackig. Wer brav Aufgaben löst, verdient sich zudem immer neue Kampfkombo-, -fähigkeiten und -boni dazu. Schön auch, dass sich jeder Durchgang dank der drei unterschiedlichen Grundfertigkeiten der Helden anders spielt. Die comicartige, ab und zu von Rucklern geplagte Grafik ist hübsch, jedoch nie so reizvoll wie Mystique im Nachthemdchen. Gleiches gilt für die englische Synchro mit leider nur deutschen Texten.

Markus Würstle



Wertung

Bunter Mutanten-Reigen mit kurzweiliger Story. X-Men- und Action-Fans greifen ohne mit dem Visor zu zucken zu.

7.0 von 10



» Schräge Waffen können nicht nur witzig ausschauen. Nein, sie können ganz neue Arten des Spielens ermöglichen. «

MIT DEM HAI ERSCHOSSEN



M16, MP5 und G36: wie öde! In vielen Ego- und Third-Person-Shootern herrscht die pure Langeweile, was das Waffenarsenal angeht. Egal ob »Call of Duty«, »Medal of Honor«, »Bodycount« oder auch die »Battlefield«-Serie. In all diesen Games kriegt der Held immer wieder die gleichen, schon tausend Mal gesehenen Bleispritzen in die Hand gedrückt. Und die tun dann auch stets das Gleiche: nämlich kleine Metallprojekte durch die Gegend feuern, die die gegnerischen Horden durchlöchern. Aber das muss nicht sein. Denn schon viele Spiele haben bewiesen, dass Handfeuerwaffen extrem kreativ, witzig, schräg und total verrückt sein können.

Von Adrenalin aufgeputscht hetzt der Spieler Alex Mason in »Call of Duty: Black Ops« durch ein verschneites russisches Gulag, ein Internierungslager. Überall explodiert und brennt etwas; Geröll und Schutt fliegen durch die Gegend, Menschen schreien. Die Läufe des GE M134 Gatling-Gewehrs in der Hand rotieren rotglühend und spucken Kugel um Kugel den AK-47-schwingenden

Wachen entgegen. Wow, was für ein Anblick, was für eine Action-Injektion! Aber auch eine Szene, die man so oder so ähnlich schon woanders in Filmen und Spielen gesehen hat. Mit einer dicken, mehrläufigen Maschinenkanone rumrennen? Nichts Besonderes mehr. Kein Wunder, hält doch fast jeder Ego-Shooter dieser Tage fast immer die gleichen Waffen für den Spieler bereit: M16-Sturmgewehr, 9mm-Pistolen, das Dragunov-Scharfschützengewehr. Würde der Waffenhersteller Heckler & Koch für jedes Mal, wenn eine MP5 auf einem Bildschirm zu sehen ist, einen Cent kriegen, könnte die deutsche Firma Griechenland im Alleingang retten.

Auch dass jeder Terrorist eine russische AK-47 mit sich rumschleppt, ist zumindest in Videospielen schon lange mehr Fakt als Klischee. Ja, klar, in der Gegenwart angesiedelte Games müssen sich an der Realität orientieren und greifen auf echte Waffen zurück. Aber trotzdem: Bei über 300 größeren Waffenproduzenten weltweit gäb's doch eigentlich genügend Auswahl. Aber nicht mal bei Science-Fiction-Games, wo eigentlich Freiheit herrscht, sieht's anders aus. Auch hier: Laserwaffen, Plasmakanonen und anderes, was man alles schon aus Film und Fernsehen kennt. Gibt's denn keine Kreativität mehr?

ZISCH, ROAR, FAUCH?!

Bei dieser Eintönigkeit wird klar, dass manchem Spieler langweilig wird. Tatsächlich hat das so manch Entwickler erkannt und haut immer mal wieder auf die Kuriositäten- und Wahnsinnspause, um zu zeigen: Wir können auch anders. Im PC-Action-Abenteuer »MDK 2« von Designer Greg Zeschuk aus dem Jahr 2000 etwa sorgt ein Atom-Toaster mit seinen radioaktiven Weißbrotscheiben für Angst

und Schrecken. Oder »Duke Nukem Forever«: Hier verkleinert der blonde Muskel-Macho mit einer Schrumpfkanoone außerirdische Eroberer auf Mäusegröße, um sie anschließend mit seinem Stiefel Größe 56 zu zermatschen. Und die Land-Shark-Gun aus dem Xbox-Game »Armed and Dangerous« von Planet Moon Studios lässt gar einen Hai los, der durch Sand, Schnee sowie Beton schwimmt und dann hochschießt um den Rivalen zu zerfleischen.

Allerdings können schräge Waffen nicht nur witzig ausschauen, nein, sie können ganz neue Arten des Spielens ermöglichen: Die Portal-Kanone aus dem gleichnamigen Knobel-Ego-Shooter verfeuert Energietore, die Orte miteinander verbinden, und schafft damit ein ganz neues Puzzle-Spielprinzip, das komplett ohne Gewalt auskommt. Das Gravitationsgewehr aus »Half-Life 2« kann zu seiner Zeit ebenfalls als geradezu revolutionär bezeichnet werden, ermöglicht es doch erstmals knifflige Physikrätsel in einem Ego-Shooter. Eine unglaubliche technische Neuerung, die bereits kurz darauf unzählige Nachahmer findet.

Statt den Spielern also immer wieder die gleichen Ballermänner vorzusetzen, die in fast jedem Shooter zu finden sind, sollten die Entwickler Mut zu Unsinn, Witz und Wagnis beweisen. Schließlich muss es nicht immer die Phaser-Kanone sein, die einen Lichtstrahl durch die Gegend lasert, oder das Maschinengewehr, das nichts tut, als Kugeln in die Landschaft zu sprühen. Doch muss die Waffe auch nicht unbedingt etwas revolutionär Neues können. Oft reicht es schon, der Spielfigur eine rotierende Pfeffermühle oder ein furzendes Einhorn in die Hand zu drücken, um demjenigen am Controller ein garantiert unvergessliches Lächeln aufs Gesicht zu zaubern...

Michael Förtsch





KRABELLVIECHER!



Ach, sind die nicht süß?! Die sogenannten Snarks aus dem PC-Shooter »Half-Life« sind etwa Kätzchen-große Alien-Krabbeltiere mit großem Appetit. Lässt Held Gordon Freeman sie frei, wuseln sie auf ihren kleinen Beinchen davon und fallen alles an, was sie mit ihrem Schnabel zu fassen kriegen. Und letztlich explodieren sie dann aus unerfindlichen Gründen. Nicht nur schräg, sondern auch taktisch wertvoll. Denn mit den putzigen Snarks lassen sich gezielt Soldaten und Aliens umnieten, die hinter einer Ecke lauern.

MACH' MA' HALBLANG



Der Mann unter den Männern, Duke Nukem, bräuhete eigentlich gar keine Waffen, schließlich ist er selbst das tödlichste Werkzeug, über das die Menschheit verfügt. Steht aber mal wieder – wie jüngst in »Duke Nukem Forever« – eine Alien-Invasion an, greift der Muskelmann dann doch gern auf sein patentiertes Arsenal zurück. Darunter Rohrbomben, ein Gefrierstrahler, der Devastator-Raketenwerfer, das legendäre

Ripper-Maschinengewehr und natürlich seine stählernen Fäuste. Am coolsten jedoch kommt die fantastische Schrumpfkkanone, welche die Gegner auf molekularer Basis auf Mäusegröße verkleinert, so dass der Duke sie nur noch mit seinem Fuß zertreten muss. Matsch-tastisch!

ETWAS PFEFFER?



Gesalzene Action im Actionabenteuer »Alice: Madness Returns«: In American McGees Albtraum-version des berühmten Kinderbuchs von Lewis Carroll wandelt sich das bunte Wunderland abermals in ein schreckliches Zerrbild seiner selbst. Fiese Dämonenratten, missgestaltete Puppenkinder, von Tumoren zerfressene Kartensoldaten, der teilamputierte Märzhase und andere widerwärtige Kreaturen haben es auf Alice abgesehen, die doch eigentlich nur ihre geistige Gesundheit zurück-erlangen möchte. Ein einfaches Küchenmesser tut's da nicht, weshalb die Psycho-Tante im Spielverlauf auch unter anderem auf eine Pfeffermühle zurückgreift, die Gewürzkörner wie MG-Kugeln verteilt. Nicht minder schräg: ein Steckenpferd, das sie als schädelknackende Schlagwaffe missbraucht. Ja, Alice' Todbringer hinterlassen in der Tat bleibende Eindrücke!

PENG! PENG!

Normalerweise trennt Isaac Clarke im Horror-Game »Dead Space 2« mit Plasmaschneidern und anderen High-Tech-Waffen den Nekromorphs überflüssige Körperteile vom Torso. Doch kann der Held in Metallrüstung auch mit einem typisch amerikanischen, feuerroten Schaumstoff-Handschuh, der Hand Cannon, gegen die untoten Mutantenviecher antreten. Der gibt dann bei jedem Schuss zwar



lediglich ein wenig bedrohliches »Peng! Peng!«-Geräusch von sich, haut aber umso mehr rein. Denn alles, auf das der große Finger zielt, explodiert einfach – alleinig der Endboss bedarf zweier Treffer, um zu sterben. Dass so eine Wunderwaffe keine Munition braucht, versteht sich natürlich von selbst. Ebenso die Tatsache, dass der mächtige Schaumstoff-Handschuh nicht zum Standardarsenal gehört, sondern durch Überleben der Einzelspieler-Kampagne im Albtraum-Modus erst freigespielt werden muss.



FRISS DAS!



Der PC- und Xbox-Third-Person-Action-Geheimtipp »Armed and Dangerous« ist quasi eine spielbare Parodie auf unzählige »Star Wars«-Games, Kriegss-Shooter sowie Filme vom Schlage eines »Der Herr der Ringe« oder »Die Ritter der Kokosnuss«. Und entsprechend durchschnittlich über schräg bis total abgedreht fallen die Schießereien aus. Etwa Guy Fawkes, ein – nun ja – Ding, das umstehende Gegner dazu bringt, sich gegenseitig abzuballern. Oder das kleinste schwarze Loch der Welt, das aus der Hosentasche gezogen wird und alles einfach wegsaugt. Die wahnsinnigste Waffe im Spiel

DIE ZEHN SKURRILSTEN VIDEOSPIEL-WAFFEN

Pfeffermühlen, Portalwaffen und Totenkopf-Schleudern. Videospiele haben über die Zeit hinweg so einige kuriose und teils richtig verrückte Waffen auf die Spieler losgelassen. Hier unsere Favoriten. Wir haben einen echten Klassiker vergessen? Eine extrem coole Knarre übersehen? Schreib's uns im Forum unter www.360-live.de oder als Mail an redaktion@360-live.de.

jedoch: die Land Shark Gun. Eine Art Granatwerfer, der einen lebenden Weißen Hai abschießt, der im Anschluss durch den Boden schwimmt und Gegner mit einem Schnapp auffrisst. Großartig! Ach ja: Funktioniert dank Abwärtskompatibilitäts-Feature übrigens auch auf deiner Xbox 360!

ZÄHNE, KNOCHEN, TOTENKÖPFE



Das Horror-Massaker »Shadows of the Damned« von »Resident Evil«-Erfinder Shinji Mikami und »No More Heroes«-Papa Goichi Suda glänzt mit schrägem Humor, fantastisch irren Charakteren und einer einfallsreichen Höllenwelt. Doch auch bei den Schießereien wird hier einiges geboten: Denn Held Garcia Hotspur greift nicht auf irgendwelche Standardfabrikate aus der Waffenfabrik zurück. Nein, vielmehr verwandelt sich sein dämonischer Höllenschädel namens Johnson in alle möglichen Knarren. Darunter der Teether, ein Maschinen-gewehr, das Zähne bolzt. Der Skullcussioner wiederum feuert Totenköpfe gegen Feindvolk, wohingegen der Hotboner eine gigantische Pistole darstellt, die Knochen speit.

LOCH HIER, LOCH DORT

Nicht direkt verrückt, sondern einfach innovativ: die Portal-Kanone aus der »Portal«-Reihe. Mit ihr muss sich das unfreiwillige Test-Subjekt Chell durch ein Labyrinth aus tödlichen Testkammern der Aperture Laboratories kämpfen. Wie? Die Portal-Kanone feuert Portale an Wände und verbindet diese so miteinander. Durchs eine Wurmlöcher rein, kommt man beim zweiten wieder raus – clever. Und zwar so clever, dass Entwickler Valve Software mit »Portal« 2007 einen unglaublichen Überraschungshit landete. Selbst erfunden hat Valve die Portal-Kanone gleichwohl nicht. Die gab's schon 2005 im PC-Spiel »Narbacular Drop«, das die späteren



Designer von »Portal« während ihrer Universitätszeit programmiert hatten.



MÄÄH!



Soldaten mit Kugeln perforieren, Aliens mit Lasern zerschneiden und Zombie-Köpfe mit Schrot zum Explodieren bringen. Nur warum immer so viel Gewalt? Muss doch nicht sein! Das meinen auch die Entwickler der Playstation-exklusiven Jump-and-Run-Action-Reihe »Ratchet & Clank«. Hier nämlich gibt's neben Zerstörungswerkzeugen wie dem Mehrfach-Raketenwerfer Warmonger, dem Sägeblatt-Werfer Buzz Blades oder der Energiekanone Alpha Disruptor auch mehr oder minder friedliche Waffen. Etwa den Rift Inducer 5000, der ein Dimensionsportal öffnet, von wo aus ein Monster namens Fred alle Gegner mit seinen Fangarmen zu sich holt. Noch friedlicher ist jedoch die High-Tech-unter den High-Tech-Waffen: der Sheepinator. Ein Treffer aus der Knarre genügt, schon verwandelt's den anvisierten Schergen in ein plüschiges Schaf, das anschließend bedröppelt in die Landschaft glotzt. Herrlich effektiv und verdammt witzig.

BEI 540 GRAD...

Dass es im irrwitzigen Heavy-Metal-Abenteuer »Brütal Legend« teils richtig krass zur Sache geht, wissen Genre-Kenner nur zu gut. Kein Wunder, ist die komplette Spielwelt doch von Heavy-Metal-Plattencovern inspiriert. Und die sind bekanntlich nicht immer was für Zartbesaitete. Im Game von »Monkey Island«-Erfinder Tim Schafer muss Roadie Eddie Riggs beispielsweise mit einer heftig aufgemotzten Höllenskarre übel entstellte Monster niederwalzen und mit der Axt im Anschlag fehlgeleiteten Metalheads und Dämonen einen Scheitel ziehen. Besondere Hilfe im Kampf ist jedoch seine

Gitarre: Bestimmte Riffs gespielt, stärkt sie unter anderem Mitkämpfer, lässt Blitze aus dem Himmel schießen und die Gesichter der Gegner schmelzen. Die Gesichter der Gegner ... was? Ja, mit dem Solo »Face Melter« kann Eddie die Visagen des Feindpacks in eine breiige Masse verwandeln. Okay, klingt ekliger, als es im Spiel aussieht. Aber alleine diese Idee...



ALL DIESE FARBEN



Wer die Land Shark Gun aus »Armed and Dangerous« schon ins Herz geschlossen hat, der wird Mr. Toots aus dem Science-Fiction-Shooter »Red Faction: Armageddon« lieben. Zugeben, der Titel bleibt etwas hinter den Erwartungen zurück, in Sachen Alles-kaputt-Machen geht's hier dank aufwendig programmierter Physik-Engine trotzdem ordentlich zur Sache. Explosionen im Minutentakt erschüttern den Bildschirm, Barrieren zersprengt's realistisch in ihre Einzelteile und auch an nur knapp neben deinem Hirn einschlagenden Querschlägern mangelt's hier wahrlich nicht. Mittel zum Zweck sind selbstredend zahlreiche futuristische Bleispritzen sowie mächtige Raketen- und Granatwerfer, aber eben auch Mr. Toots: ein pinkes Einhorn, das Laser-Regenbögen aus seinem Hinterteil abfeuert, die garantiert alles in Schutt und Asche zerlegen. Selbstverständlich findet Held Alec Mason das destruktive Zaubertierchen nicht einfach in der nächstbesten Waffenkiste. Nein, nur wer die Kampagne des mittlerweile schon für um die 30 Euro erhältlichen Games einmal durchgespielt hat, darf mit dem Einhorn »abgasen«.



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

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	Deus Ex: Human Revolution, Gears of War 3, Driver San Francisco	Sky Drift, Renegade Ops, Burnout Crash, Radiant Silvergun	Aktion Lesertest: Driver San Francisco	Gears of War 3 Spezial

Die neue Formel-1- Saison

DIE CSL GIBT GAS!

Sebastian Vettel ist Weltmeister und das Thema Formel 1 in aller Munde. Die Consoles Sports League nutzt die Gunst der Stunde und erweitert das Ligen-Angebot zu Codemasters diesjähriger Formel-1-Simulation gleich um drei neue Ligen – bei denen vor allem das Wetter zum bestimmenden Faktor wird. Während die »1-on-1-Dry-Ladder« Duelle auf trockener Fahrbahn in den Mittelpunkt rückt, ist's in der »1-on-1-Rain-Ladder« genau umgekehrt. Wer hier nicht mit Regenreifen an den Start geht, kann seinen Boliden nach der nächsten Schikane gleich im

»Forza 3 und Shift 2 sollten schon mal die Airbags aufpumpen.«

Reifenstapel beerdigen. Echte F1-Veteranen versuchen sich hingegen an der »1-on-1-Expert-Ladder«, die bevorzugt Profi-Fahrer gegeneinander antreten lässt. Die »Forza Motorsport 3«- und »Shift 2 Unleashed«-Ligen sollten also schon mal die Airbags aufpumpen und die Bremsen nachziehen, denn neben »F1 2011« rollt mit Erscheinen dieses Hefts bekanntlich auch »Forza Motorsport 4« aus der Boxengasse. Mehr zu den hier geplanten Ligen auf unten genannter Webseite.

CONSOLES
sports league
www.consoles.net

Die Mecker-Ecke KONSOLE AUS DEM KAUGUMMI-AUTOMAT

Was hab ich mich gefreut, als ich meine vorbestellte »Gears of War 3«-Konsole deutlich vor dem eigentlichen Erstverkaufstag des Spiels beim Händler abholen durfte. 320-Gigabyte-Festplatte, dazu zwei taufrische Controller und all das im blutroten »Gears«-Design mit fies grinsenden Totenköpfen drauf – ein Gerät zum Sterben schön. Fünf Jahre hatte mir meine alte Box derweil treue Dienste geleistet, doch ohne HDMI-Ausgang und mit dem geradezu lächerlich kleinen Speicher von nur 20 GB wollte ich keine Spielstunde länger verbringen...

KLIRRFaktor

Doch sofort beim ersten Anschaltversuch der Konsole stellte sich bei mir ein nur schwer definierbares Gefühls-Wirrwarr ein. Zunächst war ich positiv überrascht, denn aktiviert man die Konsole manuell über den Ein-/Ausschalter an der Gerätefront, ertönt genau der Ton, den ich mir für diese Funktion gewünscht hatte: dieser psychoakustische Flächensound nämlich, der einem in bisher jedem »Gears«-Titel einen kalten Schauer über den Rücken jagt und der vorwiegend dann erklingt, wenn man innerhalb der Kampagne einen der vielen versteckten Sammelgegenstände aufklaubt.

Aber was ist das? Bereits beim erneuten Betätigen des Tasters fräsen sich unangenehm klirrende und scheppernde Klänge in den Gehörgang. Der Grund dafür? Ich persönlich vermute, dass der eingebaute Soundchip das Sample bei zu hoher Lautstärke abspielt, weshalb das ganze Gehäuse der Slim-Konsole zum resonierenden Klangkörper wird. Und jetzt mal ehrlich: Das klingt keinesfalls wie ein Gerät, für das ich gerade knapp 300 Euro hingeblättert habe, sondern vielmehr als käme dieses schicke Stück Plastik direkt aus dem Kaugummi-Automaten. Da liefern ja selbst diese kleinen batteriebetriebenen Klanggeber in Geburtstags-Grußkarten einen besseren Sound. Wirklich ein Jammer! Zumal das Geschepper und Gekirre noch mal deutlich zulegt, sobald eine Disk im Laufwerk liegt. Klar, es ist nur ein Soundeffekt. Aber eine protzige »Gears«-Konsole dieses Kalibers sollte man auch ohne Anflüge von Schamgefühl öffentlich vorführen können.

DER LAUTLOS-TRICK

Zugegeben, den Service habe ich bisher noch nicht kontaktiert, aber weshalb auch? Mindestens fünf meiner Zockerkumpanen haben sich ebenfalls die »Gears«-Konsole angeschafft – und werden alle von dem gleichen Soundchip-Problem geplagt. Für mich heißt das ganz klar: Fehlkonstruktion – wenn auch nur in diesem einen kleinen Punkt. Bestes Gegenmittel: Die Konsole nur noch per Controller ein- oder ausschalten, dann geht's auch flüsterleise – ganz ohne peinliche Soundeffekte.



BIO

Name | Jan Heinrich
Schon gewusst? Jan Heinrich schreibt seit 2008 für 360 Live und reagiert allergisch auf nervige Töne.

interview

UNTER SECHS
AUGEN MIT
Serious Monkey
Games



Namen | Peter und Oliver Dohmen

Alter | 29 / 18

Beruf | Kaufmann / Schüler Wohnort | Hürth / Brühl NRW

Webseite | <http://www.serious-monkey-games.com>

360 Live: Ihr entwickelt zusammen ein eigenes Xbox-Indie-Game. Wie kam's dazu?

Peter: Als riesiger Videospiel-Fan träumt man natürlich davon, ein eigenes Spiel zu erschaffen. Wir haben im Frühjahr etwas über den mit Preisgeldern in Höhe von 75.000 Dollar dotierten »Dream.Build.Play«-2011-Wettbewerb gelesen, bei dem es darum geht, ein Indie-Spiel zu programmieren. Mein Bruder beschäftigt sich hobbymäßig mit Programmiersprachen, ich interessiere mich hingegen eher für die grafische und soundtechnische Arbeit am PC. Na ja, so kam dann eins zum anderen.

360 Live: Wie heißt das Spiel und worum geht es?

Oliver: Unser Spiel nennt sich »Blowball's Adventures« und handelt von einer Pustebumme, die die Welt vor der Bedrohung durch die »Evil Rose« bewahren muss. Beim Genre haben wir uns für ein klassisches 2D-Shoot-'em-Up entschieden. Es wird mehrere fordernde Levels inklusive Power-ups und Bossen geben. Wir streben eine Veröffentlichung im November an.

360 Live: Warum programmiert ihr für die Xbox und nicht zum Beispiel für das iPad?

Oliver: Die XNA-Indie-Community bietet gerade für Einsteiger eine solide Grundlage und sehr guten Support. Zudem halten sich anfallende Kosten für Beginner in Grenzen. Bei anderen Plattformen sind die erforderlichen Vorkenntnisse teilweise höher. Trotzdem ziehen wir zum Beispiel zur Zeit auch eine Umsetzung des Spiels für das Windows Phone 7 und den PC in Betracht.

360 Live: Welche Voraussetzungen braucht man, um sein eigenes Game zu programmieren?

Peter: Neben Programmier-Grundkenntnissen und der Motivation, mehr erlernen zu wollen, natürlich viel Fantasie und Kreativität. Auch darf man sich nicht von geschäftlichen Dingen, wie einer Gewerbeanmeldung oder dem Ausfüllen von US-Formularen, abschrecken lassen.

360 Live: Wie viele Arbeitsstunden flossen bereits in das Projekt?

Peter: Wir haben Ende April 2011 angefangen und sind mittlerweile sicher schon bei weit über 250 Stunden. Wichtig ist besonders der Spaß am Projekt. Man sollte es als Hobby sehen und nicht als Arbeit. Geholfen haben uns das Sich-gegenseitig-Motivieren und die Fortschritte bei der Entwicklung.

360 Live: Könnt ihr Tipps für jemand geben, der taufisch in die Thematik einsteigt?

Oliver: Am besten sucht man sich Freunde oder Gleichgesinnte in einer Community. So kann man sich die Arbeit wunderbar aufteilen. Das Konzept sollte von Beginn an gut durchdacht und das Ziel immer vor Augen sein. Sobald die Formalitäten erfüllt sind, steht der Entwicklung in der Regel nichts mehr im Wege. Und dann: Einfach immer weiter durchbeißen!



✖ Deus Ex: Human Revolution – DLC-Check

THE MISSING LINK

Square Enix' fulminanter Mix aus Schleich-Action, Rollenspiel und Ego-Shooter hat weltweit hervorragende Kritiken abgeräumt und zudem Top-Positionen in den Charts eingefahren. Umso mehr wird's Fans freuen, dass schon bald die erste Story-Erweiterung auf dem Markt zum Download bereit steht. »The Missing Link« setzt genau an der Stelle der Haupthandlung an, an der Übermensch Adam Jensen sich Zutritt zu einem Belltower-Frachtschiff verschafft. Der Spieler wird herausfinden, was während der drei »verlorenen« Tage geschehen ist. Adams vorrangiges Missionsziel: In die Operationszentrale des Schiffes vordringen, um einen rettenden Funkspruch abzusetzen. Direkt zu Beginn des rund fünf Stunden umfassenden Download-Inhalts muss Jensen jedoch feststellen, dass alle bisher so hilfreichen Augmentierungen nicht funktionieren. Adam kann sich also nicht auf das liebgewonnene Durch-die-Wand-Schauen verlassen oder völlig lautlos über das Deck des riesigen Frachters sprinten. Kurzum: Anfangs kommt es einzig auf die Schleich-Talente des Spielers an, denn auch die gesamte Bewaffnung und Ausrüstung des Mittdreißigers sind verschwunden. Aber nicht verzagen: Schon bald erlangt der zu allem entschlossene Sicherheitsmann seine Todbringer und

Körpermodifikationen zurück. Ob du sie auch einsetzt, ist natürlich dir selbst überlassen, schließlich erlauben haufenweise Lüftungsschächte, gestapelte Kisten und sonstige Utensilien es weiterhin, den Pfad des Leisetreters einzuschlagen.

Das Außendeck des Schiffes erreicht, fallen erstmals zahlreiche Grafikverbesserungen ins Auge. Neben edleren Lichteffekten wissen vor allem die Wettereffekte zu gefallen. Der Frachter schwankt im starken Wellengang des dunklen Meeres; immer wieder peitschen Wassermassen gegen die Stahlplanken, spritzt die Gischt über die Reling. Ein unbändiger Regenschauer, der ob seiner Heftigkeit ebenso das Ende der Welt verkünden könnte, wütet über der tiefen See. Einzig vereinzelte Schiffslampen und sich immer wieder entladende Blitze erhellen die Nacht. All das untermauert die sowieso schon sehr dichte Atmosphäre dieser Erweiterung zusätzlich. Und lässt die schon bald aufkeimenden Fragen kurzzeitig vergessen: Gibt es Operationszentralen nicht nur auf Kriegsschiffen? Steckt Jensen womöglich noch tiefer in der Klemme, als in den ersten Minuten vermutet? Herausfinden kannst du all das noch im Oktober und dabei zudem zehn neue Erfolge abgreifen. Adam würde zugreifen!

✖ NEUES AUS DER CSL

UND SCHON WAREN'S DREI LIGEN WENIGER

Spiele aus der »Call of Duty«-, »Halo«- und »FIFA«-Reihe sind wahre Dauerbrenner in jeder E-Sport-Liga, so auch auf www.consoles.net. Traditionell kleinere Titel oder ältere Games haben da schon einen schwereren Stand in der Ligen-Gunst. So auch die Minigolf-Simulation »3D Ultra Minigolf 2«, der Hochgeschwindigkeits-Raser »Need For Speed: Hot Pursuit« und der Third-Person-Shooter »Lost Planet 2«, deren Ligenbetrieb kürzlich wegen unzureichender Teilnehmer-Aktivität eingestellt wurde. Schade.

INTERNATIONALER CATFIGHT!

E-Sport wird auch beim vermeintlich schwächeren Geschlecht immer beliebter. Vorstöße in die einstige Männerdomäne sind mittlerweile an der Tagesordnung, wie auch das am 14. Oktober ausgetragene erste »Black Ops«-4-gegen-4-Ländermatch zwischen Deutschland und Österreich beweist. 100 Prozent Mädels-dominiert versteht sich. Welche Zockerweibchen zur Siegermannschaft zählen, erfährst du wie gewohnt auf www.consoles.net. Du bist weiblich und möchtest deinen Girls-Clan auf diesen Seiten mal vorstellen? Dann schreib uns an redaktion@360-live.de.

GEARS OF WAR 3 HORDE COMMAND PACK

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Microsoft

Mit dem »Horde Command Pack« erscheint ab dem 1. November für 800 Microsoft Punkte der erste Download-Inhalt zum Locust-Wett-sägen »Gears of War 3«. Ein ziemlich leckeres Alien-Fäller-Schnitzel, wie erste Presseinformationen verraten. Neben zwei neuen Waffen-Skins warten die drei Charaktere »Onyx Guard«, »Bernie« und »Rig Rig Dizzy« darauf, das Elektro-Brotmesser zu schwingen. Natürlich am besten auf einer der drei neuen Karten. »Blood Drive« ist eine Neuauflage der gleichnamigen Karte aus dem vorherigen »Gears«-Spiel, »Rustlung« spielt auf einem Kampfschiff und »Azura« auf einer idyllischen Insel. Zudem verspricht Epic Games vier Horde-Neuerungen, dank derer man unter anderem den Silverback mit Raketen ausrüsten darf. Vielversprechend! Nicht zu vergessen die neuen Erfolge im Wert von 250 Gamerpoints. Besitzer des 2.400 Microsoft Punkte teuren »Season-Pass« laden diesen und die drei kommenden Downloads kostenlos und somit rund 33 Prozent günstiger.

DRIVER SAN FRANCISCO NEUE STRECKEN

Preis | kostenlos
Hersteller | Ubisoft

Sicher nicht zuletzt da viele Spieler vor Erscheinen von »Driver San Francisco« bereits über den Online-Pass »Uplay Passport« fluchten, versucht Ubisoft die Kundschaft nun mit kostenlosen Strecken für die qualmende Arcade-Raserei zu beschwichtigen. Am 15. September gingen auf einen Schlag zwölf neue Routen für die Online-Modi an die Startlinie. Bis zum 24. November soll wöchentlich eine weitere Strecke hinzukommen. Macht zusammen insgesamt 22 frische Parcours für Adrenalin-Junkies. Gerne mehr davon!



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!

RENEGADE OPS

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

Meine Fresse, selten so einen genialen Twinstick-Shooter gespielt. Ob's an der geschmeidigen Steuerung, der überzeugenden deutschen Sprachausgabe oder der trashigen Story rund um Bösewicht Inferno und seine Weltvernichtungs-Pläne liegt? Nein. Vielmehr zündet das hier eine Zerstörungsgorgie, die du so schnell nicht vergisst. Wenn Diz mit ihrem Panzer-Truck, Armand mit seinem Truppentransporter, Roxy mit ihrem Kampfbuggy und Gunnar mit seinem Niet-alles-um-SUV aus Iso-Sicht durch die Pampa von Südamerika rasen, bleibt kein Stein auf dem anderen. Feindliche Gebäude zerbersten, Panzer explodieren und selbst ganze Flugzeugträger zerreißen detailreich in ihre Einzelteile. Schlachten im Cockpit von Helis und an Bord von Kampfbooten motivieren zusätzlich. Genauso wie Online-Ranglisten und ein Erfahrungspunkte-System, das Abschüsse belohnt und dir nach und nach 18 hilfreiche Fähigkeiten an die Hand gibt. Dass die Aufgaben der Marke »besorge, rette oder zerstöre XY« recht eintönig ausfallen, fällt dagegen kaum ins Gewicht. Nicht zuletzt, weil man die neun Missionen dank 2er-Koop an einem Bildschirm und 4er-Koop via Xbox Live gern mehrmals angeht.



BURNOUT: CRASH

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Electronic Arts **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 14

Wo »Burnout« draufsteht, ist Zerstörung drin. Aufgabe in dieser Neuinterpretation des letztmals in »Burnout Revenge« vertretenen »Crash«-Modus: an belebten Straßenkreuzungen aus der Draufsicht möglichst viele Auffahrunfälle verursachen. Was einfach klingt, entpuppt sich als spaßige, aber fordernde Angelegenheit. Denn einmal ein Vehikel angefahren, bewegt sich dein Truck oder Sportwagen nur noch per A-Taste ausgelöster Detonation. Größter Unterschied zum selben Minispiel aus »Revenge«: Wenn hier fünf Karossen entkommen, ist die Runde beendet. Einsteiger sollten daher versuchen, viel Straßenfläche zu blockieren. Profis hingegen werden die Feinheiten schätzen lernen, darunter Multiplikator-erhöhende Massenkarambolagen sowie Fahrzeuge anziehende Magneten und weitere nützliche Extras. Die Tücken der 18 Kreuzungen kennenlernen, neue Wagen sowie Events freischalten und dabei Sachschäden in achtstelliger Höhe verursachen – das fetzt! Nur die Langzeitmotivation kränkelt aufgrund monotoner Aufgabenstellung. Auch hübschere Texturen wären wünschenswert. Dank schneller Lernkurve und 14-Spieler-Hot-Seat-Modus ist »Crash« jedoch absolut partytauglich.



TEST

RADIANT SILVERGUN

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Treasure

Schwierigkeit | schwer **Spieler** | 1 - 2

Nach Arcade-Automat und Saturn-Konsole feiert dieser 3D-Weltraum-Shooter auf der Xbox 360 seine dritte Renaissance. Die Story über ein Alien-Artefakt, das die Erde verwüstet und drei Silvergun-Piloten zur Rache animiert, sei an dieser Stelle dezent unter den Tisch gekehrt. Wesentlich aufputschender dagegen die Spielmechanik: Ungleich anderen Horizontal-Shootern besitzt der Spieler schon vom Start weg alle sieben Waffen, die sich aber mit sammelbaren Gegenständen erweitern lassen. Nur wer geschickt zwischen Laserblaster, Raketenwerfer, Vulcan-Kanone, Energieschwert und weiteren Alien-Pulverisierern wechselt, hat eine Chance, die anfliegenden, in der Regel gegen bestimmte Waffentypen immunen Alien-Flotten sowie die bildfüllende Boss-Gegner sicher ins All zu pusten – wahlweise auch im Koop-Modus auf dem geteiltem Bildschirm oder via Xbox Live. Optik und Sound des Originals von 1998 wurden sichtbar aufpoliert, ohne dabei den Retro-Charme zu opfern. Gewohnt beinhardt derweil der Schwierigkeitsgrad. Bestes Gegenmittel: Wiederholungen der Flugkünste betrachten und aus eigenen Fehlern lernen. Kurzum: Ein echtes Evergreen für Retro-Kenner!



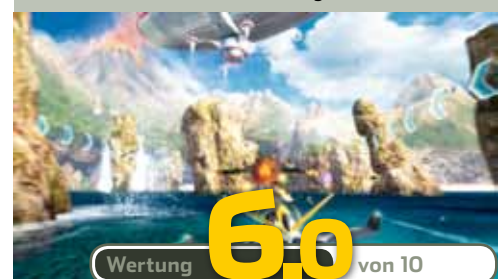
SKY DRIFT

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Digital Reality

Schwierigkeit | schwer **Spieler** | 1 - 8

Ein rasantes Rennen mit bewaffneten Flugzeugen. So kurz und knapp lässt sich das Spielprinzip dieses rund 580 MB großen Download-Games auf einen Nenner bringen. Mit einer von acht freischaltbaren Maschinen geht's auf sechs Rundkursen und in drei Spielmodi zu Sache: Beim »Power Race« gewinnt nur, wer die gesammelten Power-ups und Waffen richtig einsetzt; bei »Survivor« scheiden zudem die langsamsten Piloten jeder Runde aus. Und im waffenlosen »Speed Race« geben durchflogene Ringe zusätzliche Geschwindigkeit. Das macht zwar schon im Solo-Modus Laune, mehr Spaß bringen aber die Multiplayer-Duelle mit bis zu acht Spielern. Optik und Sound passen gut, die Steuerung dagegen braucht Einarbeitung: Lenken, Zielen, Waffen abfeuern, Ausweichen, Abbremsen, Gasgeben und dabei weder den Kurs noch Trümmerteile oder anfliegende Raketen aus den Augen verlieren – das will trainiert sein. Und selbst dann rast man zeitweise völlig geblendet in die nächste Wand. All das drückt schon bald auf die Motivation, sich in der Online-Punkteliste zu verewigen.



GEARS OF WAR 3

ERFOLGE-SPEZIAL

DIE KAMPAGNE



Anzahl der Story-Erfolge	25
Geheime Erfolge	1
Zeitfaktor	7 von 10
Schwierigkeit	8 von 10

Fazit: Rund sieben Stunden und die Kampagne ist das erste Mal abgeschlossen. Fehlt nur noch der zweite Durchgang mit drei Freunden für alle Kampagnen-Erfolge.

Die meisten der Kampagnen-Erfolge sind leicht verdient. »Marcus, es ist dein Vater« für fünf Gamerpoints wandert beispielsweise bereits fürs Beenden des Prologs, sprich nach etwa vier Spielminuten, aufs Punktekonto. 18 weitere Erfolge im selben Stil gibt's dann quasi im Vorbeilaufen. Wer allerdings »Das ist verrückt« für 75 Gamerpunkte abstauben will, muss das gesamte Spiel auf »Wahnsinnig« durchspielen. Einfacher gesagt als getan, schaltet sich die Option auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu zocken doch erst nach dem einmaligen Beenden der Kampagne frei. Warum also nicht erst einmal auf dem »lässigen« Schwierigkeitsgrad durch die Gegnerhorden pflügen? Anschließend ist man »Bereit für mehr« und 50 Gamerpoints reicher. Um nun Zeit zu sparen, sollte man Folgendes in Betracht ziehen: Das zweite Durchspielen geht man am besten direkt zu viert auf »Wahnsinnig« im Arcade-Modus an. Denn nur dann ist es möglich, die restlichen sechs Kampagnen-Erfolge in

einem Rutsch zu ergattern. Der bereits erwähnte »Das ist verrückt«-Erfolg schaltet gleichzeitig »Ist nicht mein erstes Rodeo« frei, den es fürs Beenden der Geschichte auf dem nächstniedrigeren Schwierigkeitsgrad gibt. Ähnlich verhält es sich mit den beiden Koop-Erfolgen »Meine Gears-Kameraden« und »Wir glücklichen wenigen...«. Während Erstgenannter lediglich einen oder zwei Koop-Partner voraussetzt, muss für den zweiten Erfolg ein Vierer-Team bereitstehen, um die Story zu komplettieren. »Willkommen im Arcade-Modus« verlangt hingegen nur das Abschließen von fünf Arcade-Kapiteln mit zwei oder mehr Spielern. Und noch ein Tipp: Der geheime Erfolg »Respekt gegenüber den Toten« ist in Akt 4, Kapitel 1 zu holen. Um Spoiler zu vermeiden, verzichten wir an dieser Stelle auf eine nähere Beschreibung. Nach erstmaligem Spielen sollte jeder jedoch schnell wissen, was zu tun ist.

✖ Erfolg des Monats



3.0 ERNSTGEMEINT

Du hast dich sicher gefragt, warum Auflevel-, Mehrspieler- und Medaillen-Erfolge auf dieser Seite bisher keine Erwähnung fanden. Ganz einfach: Weil sie alle nur Wegbereiter sind für einen der wohl langwierigsten und härtesten Erfolge dieser Konsolen-Generation: »3.0 Ernstgemeint«. »Ernstgemeint« und »2.0 Ernstgemeint« aus den beiden Vorgängerspielen sind zwei der berühmtesten Erfolge auf Microsofts Konsole – und brave Schulumädchen im Vergleich zu diesem Monstrum. Wortwörtlich Tausende Spielstunden werden Spieler investieren müssen, um dieses Achievement abzugreifen. Für den Medaillen-Erfolg »Alles dreht sich um die Beute!« reicht es, zehn Bonus-Herausforderungen im Horde-Modus abzuschließen, was gerade einmal der bronzenen »Beute-Kurtisane«-Medaille entspricht. Für »3.0 Ernstgemeint« musst du dagegen Erfahrungslevel 100 erreichen und alle Onyx-Medaillen abstauben. Beispiele gefällig? Wie wär's mit 6.000 Kills mit Pistolen, der Lancer und der Hammerburst? Jeweils, wohlgemerkt. Jetzt noch schnell 3.000 Spiele in jedem der sechs unterschiedlichen Versus-Modi absolvieren und dann noch mal je 6.000 Kopfschüsse und Exekutionen verteilen, schon hat man die ersten elf der 65 Onyx-Medaillen zusammen. Kinderspiel, oder?

* PS: Den Leser-Erfolg des Monats stellen wir diesmal ausnahmsweise auf der Webseite vor.

SAMMELAUFGABEN

Gleich ein Tipp vorweg: Die Sammelaufgaben – vier Erfolge für zusammen 40 Gamerpoints – spart man sich am besten fürs zweite Durchspielen auf. Vorzugsweise mit einer Liste aus dem Internet, die man dann Schritt für Schritt abarbeitet. Ein Tipp für alle, die nichts mit solchen Listen am Hut haben: Die 15 KOR-Marken und 42 weiteren Sammlerstücke befinden sich immer wieder in der Nähe von roten Graffiti mit dem typischen »Gears of War 3«-Totenkopf-Emblem. Bestes Beispiel? Gleich im Prolog läuft man der ersten KOR-Markierung über den Weg. Sobald Marcus die Gefängniszelle verlässt, sieht er zu seiner Rechten ein

solches Graffiti. Nun einfach die benachbarte Zellentür eintreten und schon ist der erste Sammelgegenstand deiner.



Anzahl der Sammel-Erfolge	4
Geheime Erfolge	0
Zeitfaktor	5 von 10
Schwierigkeit	2 von 10

Fazit: Nach den Totenkopf-Emblemen Ausschau halten, dann kann bei den Sammelaufgaben fast nichts schiefgehen.

HORDE- UND BESTIE-MODI

Die Horde- und Bestie-Modi stellen nicht nur laue Aufgüsse des bereits bekannten Horde-Modus dar, sondern bieten viele spannende Neuerungen und stundenlangen Spielspaß. Ganz anders die Erfolge zu den beiden Modi: Diese sind nicht nur verhältnismäßig einfach, sondern auch ratzfatz schnell erledigt. Zehn und 50 Wellen im Horde-Modus auf einer beliebigen Map und bei beliebigem Schwierigkeitsgrad standhalten? Nicht nur für Veteranen locker schaffbar und zudem mit zwei Erfolgen und 20 Gamerpoints belohnt. Gleiches gilt für den Bestie-Modus. Zwölf Wellen sind selbst

im Alleingang schnell abgefrühstückt und einen Kill mit jeder Locust-Art für weitere 20 Punkte erkämpft der geübte COG-Jäger ebenfalls in wenigen Minuten. Und was ist mit Medaillen-Erfolgen wie »Alles dreht sich um die Beute!«? Mehr dazu im Kasten »Erfolg des Monats«.



Anzahl der Horde- und Bestie-Erfolge	4
Geheime Erfolge	0
Zeitfaktor	3 von 10
Schwierigkeit	4 von 10

Fazit: Vier Erfolge so einfach, dass man sie spielend im Alleingang abgreift. Mit Freunden macht's natürlich mehr Spaß und klappt noch zackiger.

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 Spieleredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst einen Test dazu. Darin schilderst du deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht das Ganze Spaß? Was macht es für dich zu etwas Besonderem? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann trau dich und schreib deinen Lesertest. Der beste Test wird abgedruckt und mit einer aktuellen Xbox-360-Spiele-Vollversion prämiiert. 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 | Christopher Münch **Alter** | 14

Wohnort | Essen

Name im Forum | Gandalf2278

Kurz-Bio | Nur wenige Spieler in Christophers Alter legen ein solches Talent fürs Schreiben an den Tag. Neben seinem Schüler-Alltag beschäftigt sich der Essener vor allem mit Basketball und Gitarrespielen. Obwohl's in seinem Lieblings-Game eigentlich um altbekannte Templer- und Assassinen-Feindschaften geht, beweist Christopher mit seinem Test zu »Driver« auch ein Gespür für Benzin und Getriebeöl.



DRIVER SAN FRANCISCO

Shiftet dir die Welt,
wie sie dir gefällt.



✕ Aktion Lesertest

Zugegeben: Die Demo von Ubisofts neuestem Action-Rennspiel »Driver San Francisco« hat mich wenig überzeugt. Das Fahrgefühl passte mir nicht so recht und mit dem neuen Shift-Feature konnte ich mich auch nicht anfreunden. Doch Demos haben es eben so an sich, dass sie nicht so gut sind wie das Hauptprogramm. Irgendwie habe ich's mir trotzdem gekauft und besonders das Shift-Feature gefällt mir nun. Aber hä? Shift-Feature? Was ist das und worum geht's überhaupt? Das Spiel dreht sich um Polizist Tanner und seinen Erzfeind Jericho. Bei einem Gefangenentransport schafft es Jericho zu fliehen. Tanner, der den Mann gerade erst hinter schwedische Gardinen gebracht hat, verfolgt Jericho, verunfallt jedoch schwer und fällt ins Koma. Dieser Zustand bildet die Grundlage fürs eigentliche Spiel, denn ab jetzt befindet sich Tanner in einem Koma- Traum, kann frei über San Francisco schweben und sich in fast jedes beliebige Auto hineinteleportieren – im Spiel »shiften« genannt. Das ist zwar völlig konfus, bietet aber auch viele neue spielerische Möglichkeiten. Die Story wird durch sogenannte »Tanner-Missionen« erzählt. Sie sind die mit Abstand besten Aufträge im Spiel in puncto Missionsdesign. Ein Beispiel: Zwei junge Japaner haben ihr College-Geld in einem Straßenrennen gewettet. Tanner, als Freund der Jugend, schlüpft nun in die Haut des Fahrers und muss das Rennen als Erster oder Zweiter beenden, um den Jungs das Geld zurückzuholen. Da die KI aber gut

fährt, ist es schwierig, das Rennen zu gewinnen. Stattdessen shiftet Tanner in einen entgegenkommenden Truck und fährt seine Kontrahenten zu Schrott. Die Balance in den Rennen ist fantastisch: Das Spiel wird nie zu leicht und nur selten zu schwer. Zudem sind die Missionen hervorragend deutsch vertont. Die Synchronsprecher sind ziemlich motiviert und wirken passend. Besonders cool: Tanner wird von Paul Walkers deutscher Stimme gesprochen, Bösewicht Jericho von Vin Diesels.

Andere Mini-Aufgaben sind die »Mutproben«, die's an jeder Ecke der Stadt gibt. Mal muss man 40 Meter in der Cockpit-Ansicht driften, mal sechs Taxis in 30 Sekunden anrennen. Auch so macht das Rennen durchs virtuelle San Francisco viel Spaß, wenngleich die Steuerung für mich am Anfang beim Driften und Kurvenfahren gewöhnungsbedürftig war. Nach einiger Zeit hat man sich aber dran gewöhnt und besonders bei den schnellen Karren ist das Fahrgefühl super. Die Grafik gibt sich ordentlich, die Fahrzeuge und Gesichtsanimationen sehen gut aus, allerdings gibt es da Besseres. Dagegen muss man »Driver« zugutehalten, dass man ohne Ladezeiten mal eben von einem Ende der riesigen Stadt zum anderen springen kann. Auch bleibt das virtuelle San Francisco komplett ohne Ruckler. Dass ich mir »Driver San Francisco« quasi aus dem Bauch raus gekauft habe, bereue ich ganz und gar nicht, denn es ist ein prima Rennspiel.

Christopher Münch/ sv



Leserwertung

Trotz kleiner Schwächen bei Grafik und Glaubwürdigkeit kann ich »Driver San Francisco« nur empfehlen.

8.7 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 10/2011: 8.2



✕ Nachgefasst

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Sehnsüchtig hat die Welt auf Square Enix' Cyberpunk-Thriller »Deus Ex: Human Revolution« gewartet. Mittlerweile ist das Spiel endlich da und konnte bereits Dutzende Bestnoten abgreifen. Laut Metacritic liegt der internationale Wertungsschnitt bei 8,4. Doch was sagt eigentlich der 360-Live-Leser? Wir haben uns im Forum umgeschaut und Meinungen gesammelt.

Schon Monate vor der Veröffentlichung wurden Meinungen zum Spielprinzip im Forum unter www.360-live.de heiß diskutiert. Nutzer Fox zum Beispiel steht dem Konzept zunächst skeptisch gegenüber: »Ich bezweifle, dass der dritte Teil auch nur im Geringsten an den ersten herankommt. Ich habe den ersten Teil bestimmt fünf Mal durchgespielt und auch, wenn die Grafik echt bescheiden war, hat es immer wieder Spaß gemacht. Habe mir dann voller Erwartung den zweiten Teil gekauft und wurde gnadenlos enttäuscht.« Pretender zeigt sich optimistischer: »Wenn der Titel nur ansatzweise etwas vom ersten Teil hat, dann könnte das Spiel etwas ganz Großes werden. Die Trailer-Videos lassen ja schon mal darauf schließen. Für mich zählt das erste Deus Ex noch heute zu den besten Spielen.« Die zahlreichen im Vorfeld erschienenen Trailer-Videos scheinen ihre

Wirkung also nicht verfehlt zu haben. Wie auch die Meinung von Andy the X bestätigt. War ihm »Human Revolution« anfangs noch »egal«, änderten die ersten Trailer das radikal: »Wenn all die ethischen Fragen und Konflikte im Spiel genauso umgesetzt sind und es eine geile, tiefe und hintergründige Story gibt, dann könnte das doch tatsächlich genau mein Spiel sein!« Trotzdem gibt es auch zu jener Zeit noch einige Zweifler. Zum Beispiel silas: »Für mich sieht es so aus, als ob der Hauptaspekt des Spiels irgendwie auf ‚größer, besser, toller‘ ausgelegt ist. Ich glaube, man versucht krampfhaft, Teil Eins und Zwei nachzuempfinden.« DerSpieler187 und später auch DJSide-Winder äußern dagegen Bedenken bezüglich der Präsentation: »Ich kann mich nicht mit diesem eigenwilligen Grafikstil anfreunden. Dieser Gold-Schwarz-Ton sieht komisch aus.«

Dann wurde es einige Zeit ruhig im Thread zum Spiel – bis bei einigen Nutzern schließlich die vorbestellte US-Version eintrudelte. Schon kurz darauf schreibt CFG Vin Kool: »Bislang für mich absolut das Spiel des Jahres – würden da nicht noch Gears of War 3, Rage und Battlefield 3 kommen. Aber egal: Deus Ex legt schon mal ordentlich vor.« Nach und nach melden sich weitere Besitzer der Vollversion zu Wort. Darunter auch Kritiker wie Lo360oser: »Ich finde es ein bisschen schlecht umgesetzt, dass die Entwickler den ruhigen Spielertyp mit mehr Erfahrungspunkten belohnen. Wenn man Entscheidungsfreiheit in ein Spiel einbaut, dann bitte auch totale Entscheidungsfreiheit. Mit dem angewandten Verfahren wirkt es so, als würden die Entwickler es nicht gerne sehen, wenn man ballert.« Womit Lo360oser nicht ganz Unrecht hat. Wer sich beispielsweise bis zum Abspann durchkämpft, ohne jemanden zu töten – Bossgegner ausgenommen –, wird mit einem besonderen Erfolg belohnt. Ein Umstand, der Bambusknecht sogar zum mehrfachen Durchspielen anspornte: »Also wenn man sich die Tarn-Augmentation reinkloppt und niemanden begrabbelt, dann ist der Pazifist-Erfolg wirklich kein Hexenwerk. Jetzt im zweiten Durchgang mache ich die Nebenmissionen, sammle die E-Books und hoffe auf eines der zwei anderen Enden.« Auch Heckinator hält einen solchen Erfolg für ein Vorzeigebispiel. »Wäre doch prinzipiell mal eine gute Entwicklung in der Killerspiel-Thematik. Wenn du dafür belohnt wirst, ein Spiel ohne Töten durchzuspielen, ist das eine feine Sache.« Dagegen von fast allen kritisiert: die Lippenbewegungen der Charaktere. *paYnis* meint: »Die Synchronisation an sich ist ziemlich gut. Aber die Asynchronität der Lippen zum Gesprochenen ist das Schlimmste, was ich in den letzten Jahren gesehen habe.« Er schließt die Diskussion mit seinem persönlichen Fazit: »Für mich bisher das beste Game des Jahres. Verdammt geile Atmosphäre, ausgezeichnete Soundtrack und grafisch gar nicht so mies, wie alle behaupten. Mankos sind eben die verdammt schlechte Lippensynchro und die Tatsache, dass die Stadt ziemlich steril und abgegrenzt wirkt. Es gibt noch die ein oder andere Macke, doch bevor man die ganzen Negativpunkte bemerkt, ist man dem Spiel schon hoffnungslos verfallen. Und mit 15 bis 20 Stunden Spielspaß ist es auch kein Kurztrip.« Dich hat »Human Revolution« ebenfalls total umgehauen? Beziehungsweise unterm Strich dann doch eher enttäuscht? Dann klick dich rein im Forum auf www.360-live.de oder schreib uns an redaktion@360-live.de. Gerne auch zu »Gears of War 3«, welches nächsten Monat an dieser Stelle in den Mittelpunkt rückt.

Malte Banz

Ist das von Eidos entwickelte »Deus Ex: Human Revolution« ein echter Blockbuster? Oder doch der Wolf im Atmosphäre-Schafspelz? Hier die subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Michael Förtsch

Ein durchaus faszinierendes Spiel, das aber trotzdem weit von der Genialität des Originals entfernt ist. Auch der durchgängige Gold-Schwarz-Look, der am Anfang gefällt, stört mich nach einigen Stunden. Dennoch macht's vieles mit Atmosphäre, Story und einigen schrägen Fundstücken wieder wett.

Jan Heinrich

Ein Wahnsinns-Spiel mit tiefgreifenden philosophischen Ansätzen, die man so eher selten in einem Videospiel findet. Das Hacken wurde toll gelöst und macht richtig Laune, aber auch der Umfang und das allgemeine Spiel-design können sich sehen lassen. Lediglich die arg knackigen Bosskämpfe mit einem auf Pazifismus gebürsteten Adam Jensen stoßen gelegentlich sauer auf. Ansonsten top!

Markus Würstle

Ich liebe die Welt von »Deus Ex«. Ich liebe die Möglichkeit, komplett unterschiedlich an praktisch jede Mission

herangehen zu können. Und ich liebe die Geschichte und viele der Charaktere, die das hier vorantreiben. Trotzdem fehlt mir irgendwas – ich weiß nur nicht was... Wahrscheinlich die Möglichkeit, die auf Konfrontation getrimmten Bosskämpfe zu meiden. Dazu ein DLC? Würde ich sofort kaufen!

Moritz Wanke

Story, Atmosphäre und natürlich die Cyberpunk-Thematik begeistern mich so, dass ich den Titel gleich zweimal durchspielen musste. Schön, dass einem der Titel so viel Handlungs- und Erkundungsfreiheit

beschert. Schade allerdings, dass ein Cyberspace fehlt und auf neue Prothesen verzichtet wurde. Das wünsche ich mir für »Deus Ex 4«. Oder eine umfangreiche Erweiterung im Stil von dem, was Rockstar Games vorgemacht hat.



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

360_{LIVE} LESERPOST



Die Wiesn 2011 ist überstanden und alle aus der Redaktion haben's – mit zwischenzeitlichen Aussetzern – überlebt. Auch den ersten Herbst-Testmarathon konnten wir erfolgreich hinter uns bringen. Zeit also, sich neuen Taten zu widmen: zum Beispiel den Leserbriefen. Diesmal im Fokus: neue Heftformate, das kommende Dashboard-Update, eine Überdosis Japano-Hip-Hop und ein Diagramm für Erfolge-Jäger.



OFFLINE-KOOP-KRACHER

Da es am meisten Spaß macht, zu zweit zu spielen, wollte ich euch mal fragen, ob ihr ein gutes Xbox-360-Spiel kennt, das einen Koop-Modus hat – allerdings nicht online, sondern an einer Konsole. Wenn möglich bitte keine Ego-Shooter – hatte in letzter Zeit viel zu viele... AoA, per Mail

Jan: Koop-Action für zwei Spieler an einer Konsole? Den Knobler »Ilomilo«, aber auch »Bionic Commando Rearmed« – beide für Xbox Live Arcade – können wir dir wärmstens empfehlen. Gleiches gilt für die in dieser Ausgabe vorgestellte Fantasy-Schlachtplatte »Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden«, welche am 4. November erscheint. Und wenn du dänischen Bauklötzen nicht abgeneigt bist, wirst du außerdem viel Spaß mit allen Titeln der »Lego Star Wars«-, »Lego Indiana Jones«- und »Lego Harry Potter«-Reihe haben – auch als Erwachsener. Nicht zu vergessen den Fantasy-Spaß »Hunted« und »Portal 2«. Ok, Letzteres ist streng genommen ein Ego-Shooter – der dafür eher deine grauen Zellen

als deinen Abzugfinger fordert. Weitere Tipps gefällig? Dann schau mal auf <http://coopgames.eu>

UNDURCHSCHAUBAR

Hallo, was habt ihr euch denn bei der Titelzeile »So fühlt sich Krieg an!« auf eurem Heftcover der Ausgabe 10/11 gedacht? Wenn sich so Krieg anfühlt, sieht der Spieler dann auch seine echten Freunde sterben (ohne Respawn), fängt er wirklich an zu bluten, wenn er getroffen wird und wie ist das eigentlich mit den Kriegspsychosen? Und wie korrespondiert das mit der Meckerecke von Michael aus 09/11 bezüglich der Realität von Shootern? Versteht mich nicht falsch, ich spiele gerne Kriegs-Shooter, aber diese Zeile ist doch ein Griff ins Klo! Das ist außerdem auch respektlos, wenn nicht sogar verhöhrend, gegenüber Kriegsveteranen – also den echten, die wissen, wie sich Krieg wirklich anfühlt. Und für den Fall, dass wieder ein Trottel mit der Waffe aus Papas Waffenschrank in eine Schule marschiert, bietet ihr den Knallchargen, die sagen, man könnte mit Shootern das Töten trainieren, eine 1A-Steilvorlage. Leute, habt ihr keine Redaktionsabschlussstunde?! Ich hoffe, ihr könnt meine Kritik verstehen, vielleicht seht ihr es sogar selber so. Sebastian Schmitt, per Mail

Moritz: Der Mehrspieler-Shooter »Battlefield 3« ist zwar eine fiktive, aber vergleichsweise realistische Kriegssimulation. Da mag die Oberzeile für manche vielleicht pietätlos erscheinen, trifft aber den Kernpunkt des Spiels. Vergleichsweise realistisch auch nur, da eine wirklich authentische Simulation wohl keinen Spaß machen würde. »Battlefield« auf komplett Realismus getrimmt würde nämlich bedeuten: Erst mal wochenlang das Grundtraining eines Soldaten absolvieren, den Umgang mit Waffen kennenlernen und nach dem Ableben komplett von vorne mit einer neuen Figur beginnen – fühlt sich dann in etwa so an wie auf Xbox beim Mech-Shooter »Steel Battalion«, wo sich im höchsten Schwierigkeitsgrad der Spielstand löscht. Klingt für mich jedenfalls eher nach einer Spaßbremse. Ferner

müsste man sich die Frage stellen, wieso überhaupt ein Videospiel wie »Battlefield 3« Krieg so realistisch darstellen muss? Dann: Warum spielt jemand so was? Folglich: Warum wird so was nicht verboten? Und wir wissen ja alle, wohin das führt... Wie dem auch sei: Wenn sich jemand auf den Schlips getreten fühlte: Entschuldigung.

QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT?

Ich würde ein handlicheres Heftformat gut finden. Das jetzige hebt sich schon von der Masse ab – aber praktischer finde ich es etwas kleiner. Und vielleicht lässt sich das Layout dann mit mehr Typografie beglücken. MagiXps3, per Webzurschrift

Michael: Ein anderes Format? Was ist an unserem auszusetzen? Es ist groß genug, um als Sitzunterlage bei Regen zu dienen, und klein genug, damit es sich unauffällig in Schulranzen und Aktentaschen schmiegt. Natürlich könnten wir's auch kleiner und damit dicker machen, aber dann kann man das Heft nicht mehr so gut einrollen und als Fliegenklatsche benutzen. Wir haben es ausprobiert. Klappt nicht, sorry!

DER NEUE PICKNICKER?

Ich wende mich an euch mit einer Frage zum Thema »Final Fantasy XIII-2« und der dort auftauchenden Hip-Hop-Musik. Wird das für mich als Metall-Hörer zum Problem werden? Ist das nur stellenweise oder das ganze Spiel über so? Oder wie muss ich mir das vorstellen? M. Wiesser, per Mail

Sönke: Jo, Homie, was geht? Alles locker, alles klar? Wunderbar! Okay, okay, lassen wir das. Also die uns bisher zu Gehör gekommene Japano-Hip-Hop-Beschallung ist schon recht intensiv. Allerdings darf man nicht vergessen, dass wir vor einigen Ausgaben eine noch sehr frühe Version begutachten durften. Während du diese Zeilen liest, war »Final Fantasy«-Expertin Sabine jedoch ein weiteres Mal bei Square-Enix, um sich einen kompletten Vormittag mit einer funkelneulernen Fassung auszutoben – und beschallen zu lassen. Ob ihr Trommelfell das über-

KONTAKT



E-MAIL

Der schnelle Draht zur Redaktion. Schreib entweder an leserpost@360-live.de oder sende per Xbox 360 eine Nachricht an den Gamertag (ACHTUNG, NEU!) Redax 360 Live.



INTERNET

Komm uns auf unserer Homepage besuchen. Dort haben wir ein Forum eingerichtet, in dem es sich trefflich diskutieren lässt. Die Adresse der Homepage ist: www.360-live.de. Alternativ bleibst du auch mit unseren Twitter-News und dem brandneuen Facebook-Auftritt stets aktuell und kannst dich mit Gleichgesinnten austauschen. Über Twitter sind wir unter www.twitter.com/360livemagazin zu finden, auf Facebook unter www.facebook.com/360livemagazin



BRIEF

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

TOPTHEMA

GAMERSCORE-DIAGRAMM

Ich finde, ihr solltet stärker auf die Erfolge eingehen. So ein paar Eckdaten oder eine kleine Skala mit Aufwand und Dauer der Erfolge wäre fein – dazu passend zwei Balkendiagramme, das wäre toll. Wäre im Heft nur ein kleiner Kasten, der alles zeigt, was man wissen sollte. Heckinator, aus dem Forum

Marcus: Grundsätzlich legen wir Wert darauf, bei jedem Spiel kurz auf die Erfolge einzugehen und einen aufzugreifen, der witzig, skurril oder sonst heraushebenswert erscheint. Deine Idee ist prinzipiell sehr gut, zumindest aber mit vom Hersteller für Testzwecke zur Verfügung gestellten Versionen nicht immer einfach umzusetzen. Denn mal läuft der Online-Modus noch nicht, manchmal sind aber auch

Angaben zu Erfolgen für kommende Download-Inhalte bereits Bestandteil der Erfolge-Angabe in einer Testfassung. Dennoch: Deine Idee hat bei uns rege Diskussionen ausgelöst, weshalb wir im nächsten Heft mal einen Testlauf starten, um zu schauen, wie's ankommt. Feedback und weitere Erfolge-kompakt-darstellen-Vorschläge dann am besten per Mail an redaktion@360-live.de.

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 | Christian Kazan **Alter** | 26 **Wohnort** | Berlin **Name im Forum** | Lyndge
Kurz-Bio | Christian, seit jeher bekennender Videospieler, stammt ursprünglich aus Berlin, lebte dann eine Zeit lang in Bayern, wo er seine holde Ehefrau kennenlernte. Mittlerweile residieren beide wieder in der Bundeshauptstadt und haben einen 13 Monate alten Sohn.

**360 Live: Seit wann liest du 360 Live und warum?**

Christian: Hab im Sommer 2008 diverse Xbox-360-Magazine ausprobiert und ihr wart unter anderem dabei. Ein paar Monate war ich polygam, doch als im November 2008 ein gewisser Titel zum Release nur bei euch wirklich im Heft zu finden war, war klar, dass ihr das Heft meiner Wahl sein werdet. Wir waren gar mal per Abo miteinander verbandelt!

360 Live: Du schwörst auf deine Xbox 360. Schon mal mit der Playstation 3 fremdgegangen?

Christian: Da ich mit den ersten beiden »God of War«-Teilen auf Playstation 2 viel Spaß hatte und mich auch andere Exklusivtitel reizten, liebäugelte ich schon mal mit der Playstation 3. Dank dem »Grand Theft Auto 4«-Paket bin ich seinerzeit dann aber doch bei der Box gelandet und werde auch nie und nimmer fremdgehen – bedingt durch Epic

Games' geniales »Gears of War 3« ließe sich dafür ohnehin keine Zeit finden.

360 Live: »Bioshock Infinite«, »The Darkness 2«, »Dragon Age 3« – 2012 erscheint ein Kracher nach dem anderen. Was ist dein Favorit und vor allem: warum?

Christian: Also bisher interessiert mich das nächste Jahr nicht so brennend, aber am meisten wird wohl bei Biowares »Mass Effect 3« gesabbert. »Bioshock 2« fand ich mau, weshalb ich auf den dritten Teil hoffe – jedoch aktuell noch mit einer gewissen Portion Skepsis. Wahrscheinlich sind auch die Spontanankündigungen spannender als jene, die ihre Schatten weit im Voraus werfen. Ich denke da beispielsweise an das gemunkelte »Aliens« von Entwickler Creative Assembly.

standen hat? Erfährst du im nächsten Heft in einem ausführlichen Preview samt Soundcheck.

ALLJÄHRLICHES HERBST-UPDATE

Weiß jemand von euch, wann das nächste Dashboard-Update kommt? Bilder vom neuen Dashboard sind ja schon online.

SpaceBloody, aus dem Forum

Moritz: Viele Internet-Insider sprechen mittlerweile vom 15. November – der Tag, an dem auch »Halo Combat Evolved Anniversary« erscheint. Fakt ist: Im Netz existieren Funktionen, die auch Sönke so bereits auf der diesjährigen Gamescom gezeigt wurden. Allen voran die Möglichkeit, das komplette Interface per Kinect zu bedienen, ohne dafür erst in ein spezielles Untermenü wechseln zu müssen. Hinzu kommt ein Marktplatz für Applikationen, der

wahrscheinlich ähnlich dem für Windows-Phones funktioniert. Auch cool: viele kleine Detailverbesserungen und die Option, Daten in der Cloud, also in einer Art Online-Laufwerk, abzulegen. Am meisten wird Microsoft jedoch die Kooperation mit neuen Partnern im TV-Streaming-Business anpreisen. In einer Pressemeldung von Microsoft vom 5. Oktober heißt es zum Beispiel: »Ab Herbst ist das komplette Videoangebot der ZDFmediathek über den Online-Service der Xbox-360-Konsole verfügbar. Die innovative Kinect-Technologie macht den Zugriff auf Inhalte der ZDFmediathek per Stimme und Handbewegung noch einfacher.« Der 15. November scheint also ein ziemlich heißer Tipp – Test der neuen Funktionen daher wahrscheinlich schon im nächsten Heft.

✂ **SCHNIPSEL**

Gibt's was Neues zum zweiten »Dead Space 2«-Download-Inhalt? Der letzte, »Severed«, ist ja schon eine ganze Weile her...

Ofenbürste, per Webzuschrift

Auf Anfrage bei Electronic Arts konnten wir diesbezüglich nichts in Erfahrung bringen. Allerdings ist es nicht unwahrscheinlich, dass neue Download-Inhalte – siehe »Dragon Age 2« – auch nach einiger Zeit der Funkstille noch ans Tageslicht schwappen und dann plötzlich da sind. Unter anderem auch, um die Marke wieder ins Gedächtnis zu rufen und die Veröffentlichung einer Fortsetzung vorzubereiten. Bedenkt man, dass aktuell Gerüchte über »Dead Space 3« – welches angeblich vorrangig auf dem Eisplaneten Tau Volantis spielt, wo Isaac Clarke eine Frau retten soll – die Runde machen, sagen wir: schreib den DLC noch nicht ab und schau mal, was im Februar passiert.

Ego-Shooter mit USK-12-Freigabe – gibt es so was? Vorzugsweise einen, der auch Spaß macht?

Dhymm, per Webzuschrift

Also falls du noch eine alte Xbox besitzt, dann schau dir mal den Comic-Shooter »XIII« von Ubisoft an – der ist definitiv ab 12 Jahren. Ein echter Kracher auf Xbox 360: das bereits im ersten Leserbrief auf dieser Doppelseite erwähnte »Portal 2«. Darüber hinaus empfehlen wir dir, bei großen Online-Händlern mal den »Ab 12« Filter in der Games-Gesamtliste zu aktivieren, dann siehst du alle übrigen Kandidaten auf einen Blick.

Besteht eine Möglichkeit, dass Frontschweine für Xbox Live Arcade rauskommt?

Ih_1983, per Webzuschrift

Die guten alten »Frontschweine«. Falls unbekannt: ist ein ziemlich gutes, rundenbasiertes Strategiespiel, in welchem je neun Ferkel aus sechs Nationen sich in 25 Missionen in Fahrzeugen und zu Fuß schweißtreibende, auf Spaß und ulkige Waffen getrimmte Gefechte liefern. Ein HD-Remake der Grunz-Krieger? Ist nach unserem Kenntnisstand nicht angedacht. Aber wir reichen Unterschriften-Sammlungen aller Art gerne an Namco Bandai weiter, die aktuell zu den Rechteinhabern zählen.

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

✂ **ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS**

Hallo an alle der 360-Live Redaktion, ich weiß nicht, wer von euch die Web-Mails betreut, deswegen schreibe ich jetzt keinen von euch persönlich an. Ich heiße Stefan und hatte auf der diesjährigen Gamescom das Vergnügen, den Sönke persönlich kennenzulernen. Hab mich kürzlich im 360-Live-Forum (wieder) angemeldet und bin quasi noch Laie. Bevor ich irgendwie ins Leere oder einen falschen Thread schreibe, probiere ich es auf diesem Weg. Mein Anliegen betrifft die UK-Version von »Gears 3«. Hab mir nämlich die Epic Edition aus England importieren lassen und festgestellt, dass es nur auf Englisch spielbar ist. Gerüchten zufolge ist die UK-PAL-Fassung multilingual, dem ist aber scheinbar nicht so. Könnt ihr mir sagen, ob's tatsächlich nur auf Englisch spielbar ist? P.S.: Auf der Gamescom hab ich's Sönke schon persönlich gesagt, aber ihr seid unter den Games-Zeitschriften wirklich die allerbeste!! Und zukünftig noch dazu. Lese euer Magazin schon

seit Anfang 2008 – und das soll was heißen. Das wolft ich noch mal loswerden.

Stefan Maier, per Mail

Michael: Freut uns sehr, dass du wieder Teil unserer Forums-Community bist und auch der Gamescom-Auftritt dir zusagte – auch wenn wir dort nicht für jeden so viel Zeit hatten wie geplant. Wegen deiner »Gears 3«-Zuschrift: Leider gilt für die englische Fassung, was auch für die deutsche gilt: Sie ist nicht multilingual. Sind halt einfach zu viele Locust auf der Disk! Du musst also abwägen: ungekürzte deutsche Fassung, bei der die Sprachausgabe nicht ganz so reinhaut und zuweilen auch nicht lippensynchron ist, oder alternativ doch die englische, wo praktisch jede Zeile wie der Locust auf den Lancer passt, du aber dafür keine deutschen Untertitel respektive die Möglichkeit hast, die Audiosprache umzuschalten. So oder so: Zeit, dass die dieser Tage immer häufiger gemunkelte Xbox 720 – sogar ein Logo ist schon aufgetaucht – ein mehr Speicher bietendes Datenträger-Format einführt.

✂ **SPRUCH DES MONATS**

»» Wie lange eine Minute dauern kann, hängt davon ab, auf welcher Seite der Toilettentüre man gerade ist! ««
 Monstermandi65

»» Wer zuletzt lacht, hat den schlechtesten Ping! ««
 HoRRorFlo

360_{LIVE}
NOVEMBER 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPECIAL EDITION

Call of Duty: Modern Warfare 3
Hardened Edition

79 SPARTIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 SPIELETERMINE

Was erscheint wann?

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
HARDENED EDITION

Vorletztes Jahr lag der Sonder-Edition von »Call of Duty« ein funktionierendes Nachtsichtgerät bei. Letztes Jahr wurden »Call of Duty«-Käufer sogar mit einem ferngesteuerten Auto beglückt. Und die Sonder-Edition zum diesjährigen Serien-Ableger? Fällt auf den ersten Blick etwas magerer aus, ist in Wirklichkeit aber eine ziemlich runde Sache...

Genre | Ego-Shooter Hersteller | Activision USK | ab 18 Jahren Xbox Live | ja
Spieler | 1 - 18 Aktueller Preis | ab 99 Euro Erhältlich | 8. November 2011

Wer sich auch dieses Jahr auf eine prall gefüllte Prestige Edition zu »Call of Duty« gefreut hat, wird leider enttäuscht. Wie Entwickler Infinity Ward kürzlich per Twitter bestätigte, erscheint »Modern Warfare 3« neben der Standard-Ausgabe lediglich als Hardened Edition. Ein absolut seltenes Super-Extra ist nicht geplant. Vielmehr möchte Activision den Stein seiner Online-Plattform »Elite« ins Rollen bringen. Heißt: Derjenige, der sich für die Hardened Edition entscheidet, bekommt einen Freischaltcode für eine einjährige Premium-Mitgliedschaft im eben genannten Online-Netzwerk obendrauf. Wem das etwas bringt? In erste Linie bekennenden Xbox-Live-Spielern. Sie nämlich erhalten ein Jahr lang neben allen Download-Erweiterungen exklusiven Zugang zu Turnieren mit virtuellen und realen Preisen. Außerdem dürfen sie auf erweiterte Analysen und Strategie-Hilfen zurückgreifen, ihren Clan aufliveln und Elite TV nutzen. Dienstleistungen, die zusammengekommen 49,99 Euro pro Jahr kosten,

mit dem Kauf der Hardened Edition aber bereits abgegolten sind. Und noch einen Vorteil bietet die Bezahl-Version von Elite: Neue Download-Inhalte erscheinen für Premium-Mitglieder monatlich, für normale Nutzer lediglich vierteljährlich in gebündelter Form. Um die Sache zusätzlich schmackhaft zu machen, belohnt Activision Hardened-Edition-Käufer mit einem Juggernaut-Outfit für ihren Xbox-Live-Avatar sowie dem sogenannten Gründerstatus bei Elite. Dieser beinhaltet ein exklusives In-Game-Emblem, eine Spielerkarte, eine neue Waffentarnung sowie mehr Clan-Erfahrungspunkte. Abgerundet wird die Hardened Edition mit einem schmekken, über 100 Seiten starken Feld-Tagebuch, das zahlreiche Begebenheiten der »Call of Duty«-Saga in Form von detaillierten Artworks und Zeichnungen aufgreift. Beispielsweise Credenhill, das Ausbildungslager der britischen SAS-Truppe in Herefordshire – vielen sicher bekannt aus dem ersten »Modern Warfare«. Ebenfalls sehenswert ist die Steelbook-Verpackung, auf

DIE 360-LIVE
SONDER-EDITION
DES MONATS!

deren Frontseite ein kniender Soldat mit der Waffe im Anschlag ein Ziel ins Visier nimmt. Alle oben genannten Inhalte befinden sich – natürlich zusammen mit dem Hauptspiel – in einer mit kryptischen Symbolen verzierten, glänzend-schwarzen Box, die lediglich durch den USK-18-Sticker etwas verschanzelt wird. Lohnt sich's also? Definitiv, denn würde man die Standard-Version des Spiels und Elite Premium einzeln kaufen, müsste man allein dafür – je nach Händler – bereits zehn bis 15 Euro draufzahlen.

Malte Banz/sö

Kaufen? **JA**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

CIVILIZATION REVOLUTION

Genre | Rundenstrategie **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 19,99 Euro, www.nippondreams.de

Die Führe-dein-Volk-durch-die-Jahrtausende-Strategie-spiel-Reihe »Civilization« gilt seit jeher als absoluter Zeitfresser: Mit Teil Zwei für PC verbrachte ich bis zu elf Stunden am Tag. »Revolution« bietet ähnliches Suchtpotenzial, entschlackt das Mikromanagement der PC-Teile jedoch gewaltig und sei daher jedem Sofa-Strategen ans Herz gelegt!

Wertung **8.1**

MICHAEL FÖRTSCH

BULLETSTORM

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 29,99 Euro, www.gamestop.com

Mal einfach die Sau rauslassen, hirnlos rumballern und auch noch Spaß dabei haben? Dann ist »Bulletstorm« das Richtige. Story? Raumschiff, Absturz, Planet voller Wahnsinniger, du mittendrin. Gameplay? Rennen, schießen, Kombos verketteten, Feinde mit der Elektropelleitsche einschnüren und per Stiefeltritt umherkickern. Mordsgaudi! Kaufen!

Wertung **8.4**

MALTE BANZ

ALONE IN THE DARK 5

Genre | Survival-Horror **Hersteller** | Atari
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 9,95 Euro, www.amazon.de

Der fünfte Teil der »Alone in the Dark«-Serie tritt bei klassischen Survival-Horror-Merkmalen etwas kürzer und ist auch technisch nicht am Puls der Zeit. Wer darüber hinwegsehen kann, erlebt 33 abwechslungsreiche Level, bei denen vor allem die Interaktion mit dem Element Feuer die Motivation anheizt, dranzubleiben.

Wertung **7.4**

MORITZ WANKE

MARVEL VS. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Capcom
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 28 Euro, www.amazon.de

Wenn diese zwei Welten kollidieren, ist Spaß garantiert: 18 Capcom-Ikonen treten gegen 18 Marvel-Superhelden in einen Ring und kloppen sich begleitet von einem heftigen Effektwitter die Energiebalken leer. Kampfsystem, Online-Modi und viel Freischaltbares motivieren über Wochen hinweg. Nur die langen Ladepausen nerven.

Wertung **8.8**

SABINE VOGEL

DRAGON AGE 2

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 23 Euro, www.amazon.de

Trotz einiger Abschwächungen beim Rollenspiel-Aspekt im Vergleich zum Erstling überzeugt »Dragon Age 2« auf ganzer Linie. Tolle Charaktere, mitreißend erzählte Story und haufenweise entdeckenswerte Kleinigkeiten. Wer noch ein paar Münzen für die Download-Inhalte übrig hat, wird für viele viele Abende bestens unterhalten.

Wertung **8.9**

JAN HEINRICH

FIFA 11

Genre | Sport **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 22
Aktueller Preis | 17 Euro, www.amazon.de

Nur selten hat Konsolen-Fußball so gut ausgesehen und derart vielfältiges Gameplay geboten wie in »FIFA 11«. Wer bei der diesjährigen Spieleflut mangels Liquidität seine Prioritäten umdisponieren muss, aber dennoch nicht auf eine technisch nahezu einwandfreie Ballhatz verzichten will, wird hiermit bestens bedient.

Wertung **9.0**

SPECIAL EDITION

SONIC GENERATIONS COLLECTOR'S EDITION

Zwanzig Jahre Highspeed-Igel!

Genre | Jump 'n' Run **Hersteller** | Sega
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein
Spieler | 1 **Preis** | ab 90 Euro
Erhältlich | 4. November 2011

Im Jahr 1991 erblickte Sonic in »Sonic the Hedgehog« zeitgleich auf dem Sega Mega Drive und dem Sega Master System das Licht des Hüpfspiel-Universums. Am 4. November 2011 feiert der bekannteste Flitze-Igel der Welt nun sein 20-jähriges Jubiläum, das Sega mit der Veröffentlichung des weiter vorne im Heft getesteten »Sonic Generations« und einer dazu passenden Collector's Edition standesgemäß zelebriert. Letztere beinhaltet jede Menge spannende Extras für die heimische Vitrine. Da wäre zum einen ein kleines Podest, auf dem eine 15 Zentimeter große Figur des modernen Sonic und eine etwas kleinere des alten Sonic thronen – beide mit erhobenem Zeigefinger, knallroten Schuhen und gewohnt lässiger Pose. Genauso berühmt wie Sonic selbst sind die kleinen goldenen Ringe, die in jedem Teil der Serie auftauchen. Wie nur allzu gut bekannt, symbolisieren sie die Lebensenergie des blauen Igels. Ein solcher goldener Ring, etwa vier Zentimeter im Durchmesser, liegt ebenfalls in der Box, eigens aufgebahrt auf einem Sockel aus blauem Stoff, geschützt von einem durchsichtigen Plastikdeckel. Doch damit nicht genug: Während das Artbook »20 Jahre Sonic-Kunst« bisher unveröffentlichte Skizzen und Bilder aus der Geschichte des stacheligen Helden zeigt, liefert die DVD mit der Dokumentation »Die Geschichte von Sonic: Die Geburt einer Ikone« weitere spannende Fakten und Hintergrundinformationen zum Kult-Igel. Abgerundet wird das Rundum-sorglos-Paket für Fans durch eine Soundtrack-CD, einen Download-Code für kommende Zusatzinhalte, das Spiel in einer Limited-Edition-Hülle sowie einer stilschönen Box, die sämtliche Inhalte in sich vereint und deren Front die Gesichter der beiden Helden zieren.

Malte Banz

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

RED DEAD REDEMPTION GAME-OF-THE-YEAR- EDITION

Mein Name ist John Marston!

Genre	Actionabenteuer	Hersteller	Rockstar	
Games	USK	ab 18 Jahren	Preis	ab 39,99 Euro
Erhältlich	14. Oktober 2011			

Mit »Red Dead Redemption« konnte Hersteller Rockstar Games 2010 einen echten Überraschungshit landen, der dank realistisch inszeniertem Wild-West-Szenario, famoser Grafik, schmissigen Dialogen und fantastischen Shoot-outs nicht nur die »GTA«-Fangemeinde in seinen Bann zog. 360-Live-Wertung in Ausgabe 06/10: 9.2. Du hast bist jetzt noch nicht zugeschlagen? Dann solltest du mit der seit dem 14. Oktober erhältlichen Game-of-the-Year-Edition liebäugeln, welche das Hauptspiel plus sämtliche Zusatzinhalte für extrem preiswerte 40 Euro in sich vereint.

SPASS FÜR WOCHEN UND MONATE

Den Anfang macht die umfangreiche, bis vor Kurzem noch für 20 Euro angebotene Kampagnen-Erweiterung »Undead Nightmare«. Sie setzt thematisch nach dem Plot des eigentlichen Spiels ein und konfrontiert Held John Marston mit Zombies und anderen blutrünstigen Gestalten, lässt ihn die vier Pferde der Apokalypse satteln und verspricht auch sonst düster-Action pur. Darüber hinaus regnet es jede Menge kleinerer Missions-, Waffen- und Outfit-Pakete. Da wäre zum einen »Legenden und Schurken«, das genau wie »Helden und Außenseiter« neue Karten und Charaktere mit sich bringt. Außerdem das »Lügner und Betrüger«-Paket – eine pfiffige Erweiterung für den Mehrspieler-Modus. »Outlaws bis zum Schluss« wiederum enthält sechs kooperativ spielbare Missionen für bis zu vier Pistoleros. Einzelspieler finden außerdem das »Jagd- und Handels-Outfit«-Paket interessant. Es spendiert John Marston zwei neue Outfits und stellt ihn vor weitere Herausforderungen. Und auch Erfolge-Jäger jubeln: über 47 neue Achievements für zusammen 500 Gamerpoints – allein für die Erweiterungen versteht sich. Macht in der Summe ein fantastisches Komplettpaket mit einem tollen Preis-Leistungs-Verhältnis. Yeeeha!

Malte Banz



Kaufen? **Ja**

ZUBEHÖR-TEST

TURTLE BEACH EAR FORCE PX5

Hersteller	Turtle Beach	Typ	kabelloses Headset
Preis	ab 210 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Das 7.1-Surround-Sound-fähige »PX5« von Turtle Beach ist ein wahrer Champ unter den kabellosen Gamer-Headsets. Das beginnt mit der hochwertigen Verarbeitung und der kinderleichten Installation, geht über den hohen Tragekomfort sowie die kaum Fragen offen lassende Anleitung und endet bei zahlreichen Zusatzfunktionen und der tollen Soundqualität.

MÄCHTIGER EQUALIZER

Ja, die Klangqualität des etwa 233 Gramm schweren Geräts ist über alle Zweifel erhaben. Glasklar gibt es Höhen und tiefe Bässe neben knackig-trockenen Mitten nahezu perfekt wieder. Insbesondere dann, wenn das »PX5« über das mitgelieferte, etwa 205 Zentimeter lange USB-Kabel mit einer der unzähligen Voreinstellungen aus dem Internet gefüttert wird. Ein feststehender »Main«- sowie acht programmierbare Zusatz-Slots stehen bereit, um diese sogenannten »Presets« abzuspeichern. Unter anderem mit dabei: Voreinstellungen zum Hervorheben von Laufgeräuschen in Shootern. Wer mag, darf mit der beiliegenden Windows-Software sogar selbst an den 5-Band-Equalizer-Einstellungen für Spiel-, Chat- sowie Mikrofon-Sounds schrauben – ein mächtiges Werkzeug! Abgerundet wird das Paket durch die Kompatibilität sowohl zur Xbox 360 als auch zur Playstation 3 – hierfür stehen noch einmal ebenso viele Preset-Slots bereit. Killer-Funktion: Paart man sein Bluetooth-fähiges Handy mit dem »PX5«, lässt sich damit während des Zockens per Knopfdruck sogar telefonieren! Doch ein Manko darf nicht übersehen werden: Die Basisstation bietet keine Ladefunktion und es liegen nur normale AA-Batterien bei, denen bereits nach 15 bis 20 Stunden der Saft ausgeht. Um Kosten zu sparen, sollten also schnell Akkus und eine externe Lademöglichkeit nachgerüstet werden.



Spitzensound, vielfältig konfigurierbar. Ein Profi-Gerät für Profi-Gamer! Für einen stolzen Preis.

9.0

SHARKOON XTATIC SR

Hersteller	Sharkoon	Typ	Headset
Preis	ab 100 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Das »Xtatic SR« ist ausnahmsweise mal wieder ein klassisch kabelgebundenes Headset. Davon abgesehen zeigt sich der 5.1-Dolby-Surround-fähige Kopfhörer von Sharkoon trotzdem als richtiger Alleskönner. Denn wo andere Headsets höchstens zwei Systeme unterstützen, kann das etwa 227 Gramm schwere Sharkoon an fast jede beliebige Audioquelle angeschlossen werden. Xbox 360, Playstation 3, PC, Fernseher oder iPad – dank einer Vielzahl mitgelieferter Kabel alles kein Problem. Das knapp über vier Meter lange Verbindungskabel zwischen Kopfhörer und der mitgelieferten »Sound Control Unit« lässt genügend Freiraum zum Spielen. Diese 22,5 x 106 x 63 Millimeter kleine schwarze Box vereint Lautstärkeregler, verschiedene Ein- und Ausgänge sowie den An-/Aus-Schalter in einer Einheit – sehr gut. Genau wie der Umstand, dass Soundquellen nicht nur mittels optischen Kabels, sondern auch mit einem analogen Stereo-Kabel Anschluss finden. Saft bezieht das »Xtatic SR« über ein USB-Kabel, das du direkt in die Konsole stöpselst. Tolle Idee: Will ein Freund mithören, bietet die Kontrolleinheit Platz für den Anschluss eines zweiten Headsets.

AUF DIE OHREN!

Auch bei Tragekomfort, Verarbeitung und Klang gibt es nicht viel zu meckern. Natürlich erreicht das Sharkoon nicht die Brillanz eines hochpreisigen Kopfhörers. Doch sowohl beim Spielen als auch beim Musikhören oder Filmschauen macht das »Xtatic SR« mit seinen an sich klaren Höhen und druckvollen Bässen Zocker durchaus glücklich. Auch das Mikrofon hinterlässt beim Praxistest einen soliden Eindruck. Einzig der vorprogrammierte Strippensalat wird Spieler mit ausgeprägter Kabelallergie verschrecken. In der Preisklasse um 100 Euro auf jeden Fall eine ernstzunehmende Größe.



Stimmt fast so ekstatisch wie der Name! Viel Leistung und Qualität für faires Geld.

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

BORDERLANDS 2

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



Auf dem Planeten Pandora ist die Hölle los! Und dieses Fegefeuer erlischt noch lange nicht, dafür sorgt die bereits angekündigte Fortsetzung, die im Zeitraum zwischen April 2012 und März 2013 erscheinen soll. Der prickelnde Shooter-Rollenspiel-Mix des Vorgängerspiels bleibt dabei dem erneut auf Koop geeichten Gameplay erhalten, wird jedoch in vielerlei Hinsicht stark erweitert: Die KI hat dutzende Tricks dazugelernt, die Fähigkeitenbäume der vier taufrischen Hauptcharaktere sind praktisch komplett neu, genauso wie zahlreiche Gegnertypen, darunter haushohe Kampfböter. Auf dem Radar behalten!

FINAL FANTASY 13-2

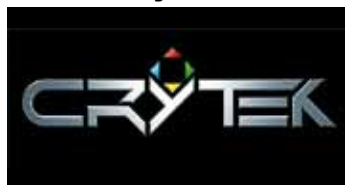
Hersteller **Square Enix** Genre **Rollenspiel**



Bald ist's so weit: Am dritten Februar 2012 soll die Fortsetzung zum Rollenspiel-Epos »Final Fantasy 13« aller Voraussicht nach in den hiesigen Handel kommen. Das Schicksal der einprägsamen Charaktere wird also endlich fortgesetzt und das Gameplay an allen Ecken und Enden erweitert. Und geht's nach aktuellen Internet-Gerüchten ist auch nach »13-2« noch längst nicht Schluss: Die Heroen Lightning, Sazh und Konsorten dürfen angeblich auch noch in einem dritten Teil zu Felde ziehen, der mittlerweile bereits in Produktion sein soll.

NÄCHSTES HOMEFRONT

Hersteller **THQ**
 Genre **vermutlich Ego-Shooter**



Am 20. September wurde es offiziell: THQ und Deutschlands Top-Entwickler Crytek, die Macher von »Crysis 2« und »Far Cry«, arbeiten gemeinsam am nächsten Teil der Shooter-Reihe »Homefront«. Erscheinen soll THQs Projekt 2014 – und zwar für PC und Konsole. Was genau Spieler erwartet, ist dagegen noch sehr nebulös. Zitat Cevat Yerli, Geschäftsführer und Präsident von Crytek: »Es ist äußerst wichtig für uns, dass THQ uns großes Vertrauen entgegenbringt und uns genug kreativen Freiraum lässt, um die Welt von Homefront auf eine neue und innovative Art und Weise zum Leben zu erwecken.«

TERMIN	TITEL
7. Okt.	Dark Souls
7. Okt.	NBA 2K12
7. Okt.	Rage
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
14. Okt.	WRC 2
18. Okt.	Rocksmith (Import)
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.	Generator Rex
28. Okt.	King of Fighters 13
28. Okt.	Spider-Man: Edge of Time
Okt.	Jane's Advanced Strike Fighters
4. Nov.	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
4. Nov.	DoDonPachi: Resurrection – Deluxe Edition
4. Nov.	Golden Eye 007: Reloaded
4. Nov.	Sonic Generations
8. Nov.	Call of Duty: Modern Warfare 3
11. Nov.	Happy Feet 2
11. Nov.	The Elder Scrolls 5: Skyrim
15. Nov.	Assassin's Creed: Revelations
15. Nov.	Halo: Combat Evolved Anniversary
15. Nov.	Metal Gear Solid HD Collection
15. Nov.	Silent Hill: Downpour
17. Nov.	Need For Speed: The Run
18. Nov.	Cabela's Survival: Shadows of Katmai
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
18. Nov.	Ultimate Marvel vs. Capcom 3
24. Nov.	Rayman Origins
25. Nov.	WWE 12
2011	Deep Black
2011	Earth No More
2011	Naughty Bear 2
2011	Never Dead
2011	Resident Evil: Operation Raccoon City
2011	Ride to Hell
2011	Serious Sam 3: BFE
2011	uDraw HD
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Anarchy Reigns
2012	Armored Core 5

TERMIN	TITEL
2012	Asura's Wrath
2012	Binary Domain
2012	Bioshock Infinite
2012	Birds of Steel
2012	Blades of Time: Eine Heldin und zwei Schwerter
2012	Borderlands 2
2012	Brothers in Arms: Furious 4
2012	Catherine
2012	Darksiders 2
2012	Dead or Alive 5
2012	Defiance
2012	Devil's Third
2012	Dishonored
2012	DMC Devil May Cry
2012	Doom 4
2012	Dragon's Dogma
2012	Duke Begins
2012	Far Cry 3
2012	FIFA 13
2012	FIFA Street
2012	Final Fantasy 13-2
2012	Grand Slam Tennis 2
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Inversion
2012	Kinect Star Wars
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	Mirror's Edge 2
2012	Ninja Gaiden 3
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Prototype 2
2012	Rambo
2012	Ridge Racer Unbounded
2012	Risen 2: Dark Waters
2012	Scivelation
2012	Silent Hill HD Collection
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	Syndicate
2012	Tekken Tag Tournament 2
2012	Tekken X Street Fighter

TERMIN	TITEL
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	Transformers: Kampf um Cybertron 2
2012	UFC Undisputed 3
2012	Wet 2
2012	Xcom
2012	Zone of the Enders HD Collection
2013	Fable 4
2013	Insane

KINECT

TERMIN	TITEL
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
21. Okt.	Dance Central 2
27. Okt.	Motion Sports Adrenaline
28. Okt.	Kinect Sports: Season Two
3. Nov.	Grease
3. Nov.	Jillian Michaels: Ultimate Fitness Experience
3. Nov.	Just Dance Kids
4. Nov.	Raving Rabbids: Alive & Kicking
10. Nov.	Mein Selbstverteidigungs-Coach
10. Nov.	The Black Eyed Peas Experience
10. Nov.	Your Shape: Fitness Evolved 2
11. Nov.	Big League Sports Kinect
14. Nov.	Das Duell – Männer vs. Frauen: Partyspaß Total!
17. Nov.	Blackwater
18. Nov.	Deepak Chopra's Leela
18. Nov.	Disneyland Adventures
18. Nov.	Eurosport Winter Stars
Nov.	Der gestiefelte Kater
Nov.	Kung-Fu High Impact
Nov.	Rapala Fishing
2012	Diabolical Pitch
2012	Fable: The Journey
2012	Haunt
2012	Kinect Star Wars
2012	miCoach
2012	Project Draco
2012	Ryse
2012	Steel Battalion Heavy Armor

360 LIVE NEU AB DEM 16. NOVEMBER!

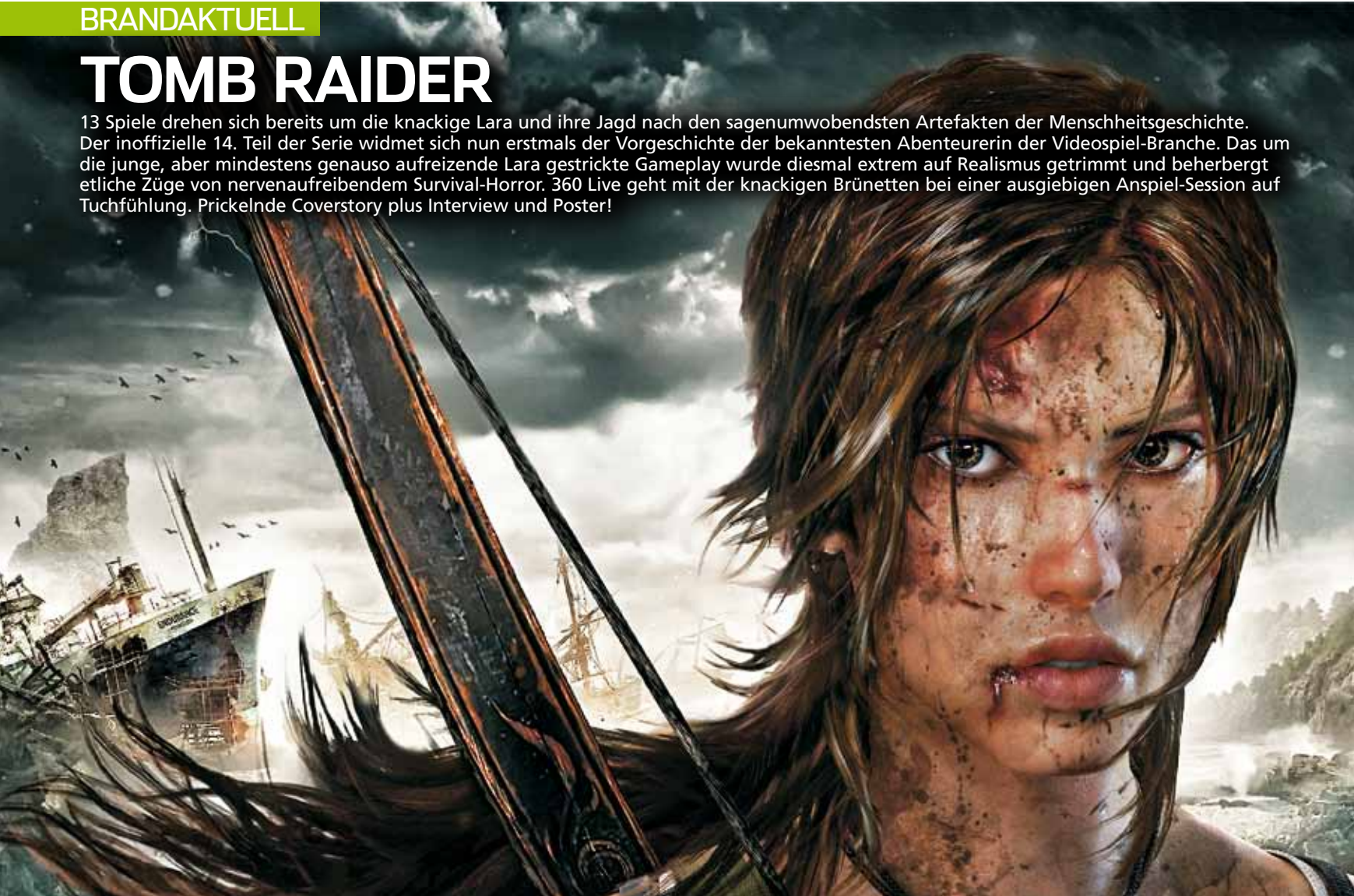
IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

TOMB RAIDER

13 Spiele drehen sich bereits um die knackige Lara und ihre Jagd nach den sagenumwobendsten Artefakten der Menschheitsgeschichte. Der inoffizielle 14. Teil der Serie widmet sich nun erstmals der Vorgeschichte der bekanntesten Abenteurerin der Videospiel-Branche. Das um die junge, aber mindestens genauso aufreizende Lara gestrickte Gameplay wurde diesmal extrem auf Realismus getrimmt und beherbergt etliche Züge von nervenaufreibendem Survival-Horror. 360 Live geht mit der knackigen Brünetten bei einer ausgiebigen Anspiel-Session auf Tuchfühlung. Prickelnde Coverstory plus Interview und Poster!



THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Am 11. November ist es so weit: Nach nunmehr fünf Jahren öffnen sich die Tore ins Lande Tamriel wieder. Riesige Feuer speiende Drachen, komplett neue Grafik-Engine, schier endlose Charakter-Gestaltungsmöglichkeiten und eine Spielwelt so riesig und vielseitig wie in noch keinem Ableger der traditionsreichen Marke. Bleibt die Frage, ob das hier »Oblivion« unterm Strich tatsächlich in den Schatten stellt? 360 Live schlägt sein Basislager in der nördlichen Region Skyrim auf, folgt den Spuren der Flugechsen und zerpfückt das Epos auf mindestens fünf Seiten. Test!

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

Für viele Ego-Shooter- und »Halo«-Fans, die erst seit Erscheinen der Xbox 360 an Bord sind, wird mit »Combat Evolved Anniversary« ein Traum wahr: Erstmals können auch sie in HD-Grafik erleben, wie alles anfing. Auf der Gamescom hat der Mehrspieler-Komplex bei ersten Anspiel-Sessions bereits für zufriedenes Grinsen gesorgt. Ob sich Gleiches für die Kampagne, die darin vorkommenden Verweise auf »Halo 4«, die Erfolge und 3D-TV-Darstellung behaupten lässt? Den galaktischen Test auf drei Seiten findest du im nächsten Heft!

PLUS!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Beim Weltuntergang in der ersten Reihe sitzen? Zusehen, wie das, was wir kennen und lieben, in einem Rutsch den Bach runtergeht? Bei »Modern Warfare 3« bekommst du diese Erfahrung hautnah serviert. Doch damit nicht genug, denn der in der Kampagne entflammte dritte Weltkrieg dient eigentlich nur als Vorgeschmack auf das, was am Schluss die meiste Zeit frisst: die Koop- und Mehrspieler-Modi. 360 Live nimmt das Komplettpaket bis auf die letzte Patronenhülse auseinander und prüft im XXL-Test, ob Activision auch dieses Jahr noch eins draufsetzen kann.

NEED FOR SPEED: THE RUN

Einmal von San Francisco nach New York für 25 Millionen US-Dollar? Der neueste »Need for Speed«-Teil stellt dich genau vor diese Herausforderung und verpackt den wahnwitzigen Roadtrip in einer filmreifen Story, die den Hochgeschwindigkeits-Kick immer wieder mit Quicktime-Reaktionstests aufbricht. Erstmals in der Reihe wirst du dem Protagonisten Jack dabei auch außerhalb seines Boliden aus der Patsche helfen. Wie sich dieser innerhalb der Reihe völlig neue Gameplay-Ansatz anfühlt, checkt die 360-Live-Werksfahrer-Crew anhand eines reifenqualmenden Tests!

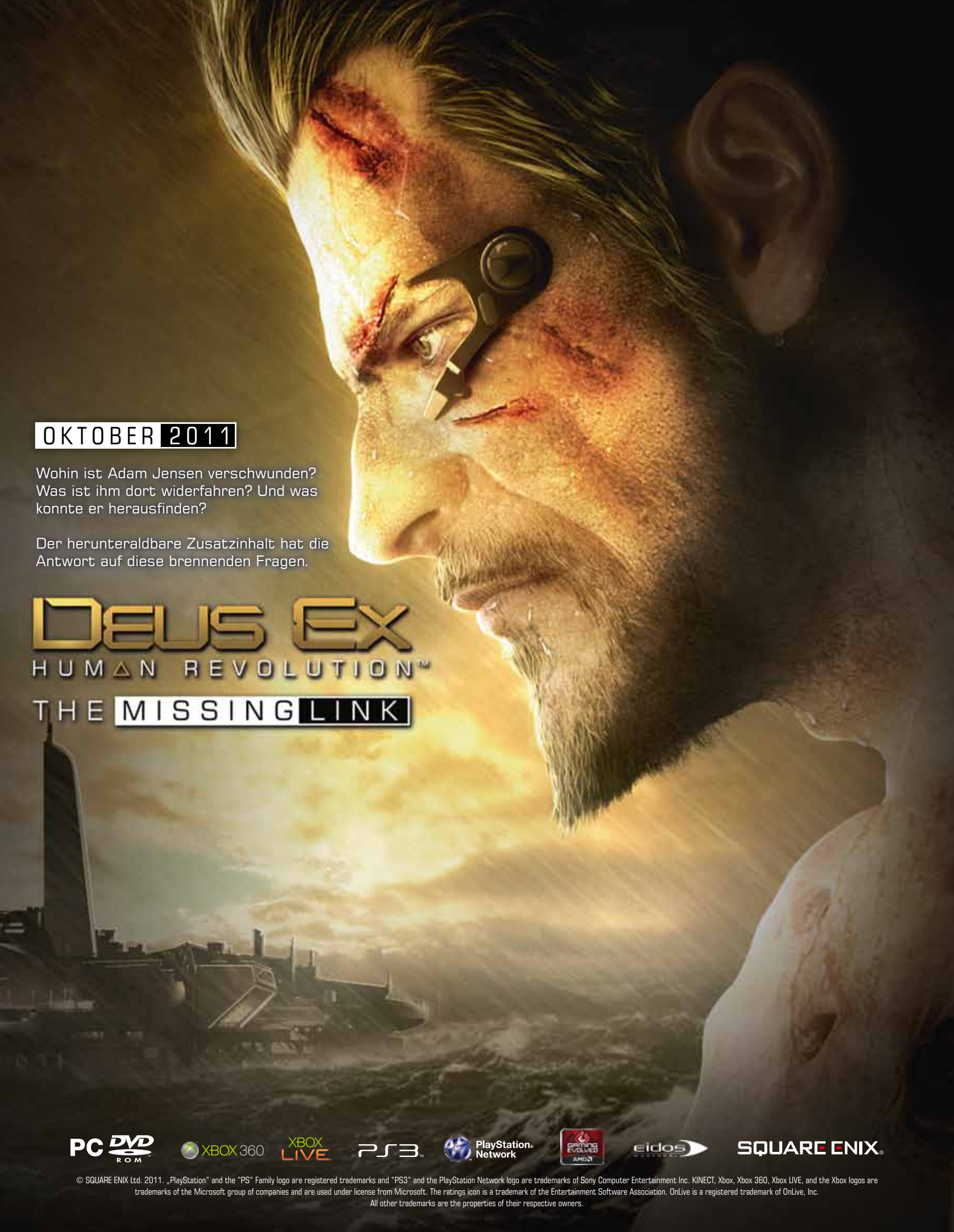
COMMUNITY

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 ... SILENT HILL: DOWNPOUR, SAINTS ROW: THE THIRD, RAYMAN ORIGINS, METAL GEAR SOLID HD COLLECTION, GOLDEN EYE 007: RELOADED, I AM ALIVE, NEVER DEAD, LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5 - 7, JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTER, KING OF FIGHTERS 13, WWE 12, NEUE EA-SPIELE-ANKÜNDIGUNGEN, NEUER STUART-BLACK-SHOOTER UND VIELES MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 16. NOVEMBER 2011!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 36



OKTOBER 2011

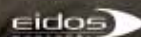
Wohin ist Adam Jensen verschwunden?
Was ist ihm dort widerfahren? Und was
konnte er herausfinden?

Der herunterladbare Zusatzinhalt hat die
Antwort auf diese brennenden Fragen.

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

THE MISSING LINK



© 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. OnLive is a registered trademark of OnLive, Inc. All other trademarks are the properties of their respective owners.

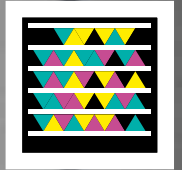
690 PS IN DEINEN HÄNDEN

Scannen Sie den Code, um
den TV-Trailer zu sehen!

Hier Reader für QR- oder
Mtag-Codes herunterladen:

Get.neoreader.com

gettag.mobi



**BMW M5 FORZA CUP:
JETZT EINEN
BMW M5
GEWINNEN.**

Infos und Teilnahmebedingungen unter BMW.DE/FORZA4



Microsoft Studios



FORZA MOTORSPORT



EIN VÖLLIG NEUES FAHRERLEBNIS

xbox.mobi/FORZA4B.DE

© 2011 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe.



Jump in.