

360 LIVE

GTA 5

Alte Stadt, neuer Held, alle Infos!

GROSSES GEWINNSPIEL

11 SEITEN TESTDUELL
MODERN WARFARE 3 VS. BATTLEFIELD 3
MUSS ACTIVISION DIE GENRE-KRONE ABTRETEN?



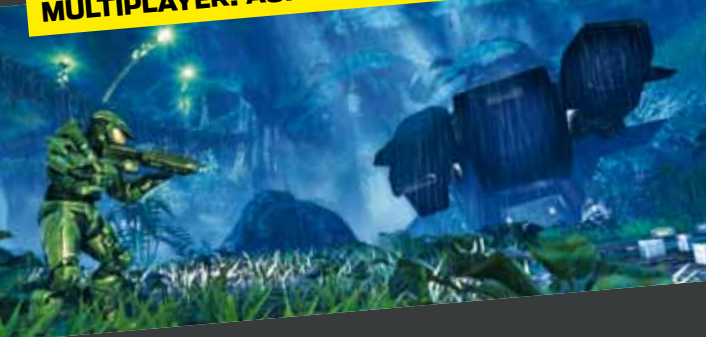
DAS ROLLENSPIEL 2011!
SKYRIM

Dieses Mammut-Abenteuer verschlägt dir die Sprache! Note 9.3!

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Orient-Spektakel im 5-Seiten-Test!

BESTES HD-REMAKE 2011?
HALO ANNIVERSARY
3D-MODUS, KINECT-FUNKTIONEN, ERFOLGE, MULTIPLAYER: AUF HERZ UND NIEREN GEPRÜFT!



BRANDAKTUELL

Rayman Origins: Der neue 2D-Hüpfspiel-König! Test!
The Darkness 2: Bordell-Action, Tentakel-Spiele! Preview!
Resident Evil: Operation Raccoon City: Total verseucht!
AUSSERDEM Test-Marathon: Tim und Struppi, Golden Eye 007: Reloaded, WWE 12, Ultimate MvC 3, Kinect Sports 2, Just Dance 3, Dance Central 2, Skylanders Report: Sex in Videospielen. Von wegen befriedigend!



Preview plus Chocobo-Check!

6 SEITEN EFFEKTFEUERWERK
FINAL FANTASY 13-2

Verführt, verzaubert, vernebelt deine Sinne: Warum Teil 2 alles richtig macht!

SAINTS ROW: THE THIRD
Mit Killer-Schwengel auf Gangster-Jagd. Kauf Tipp!



DER HERR DER RINGE
Krieg im Norden: Der erhoffte Koop-Kracher?



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

www.360-live.de



NEED FOR SPEED THE RUN

DAS RENNEN DEINES LEBENS



PC PS3 PS4 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE Wii NINTENDO 3DS App Store Origin facebook.com/needforspeed.de NEEDFORSPEED.DE

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. The McLaren name and logo are trademarks of the McLaren group of companies. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

DER SIEG IST NICHTS.
**ÜBERLEBEN
IST ALLES.**



NEED FOR SPEED
THE RUN
DAS RENNEN DEINES LEBENS

AB SOFORT IM HANDEL

NEEDFORSPEED.DE

[facebook.com/needforspeed.de](https://www.facebook.com/needforspeed.de)



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Match Concept SA Trademarks used under license to Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, THE SHAPE AND DESIGN (TRADE DRESS) OF THE SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE VEHICLE® AND SUPERSNAKE® are registered trademarks and/or the trade dress of Carroll Shelby and Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA and the COBRA SNAKE Designs are trademarks of Ford Motor Company used under license. "X", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

Willkommen bei 360 Live!



Ich liebe Wolken. Im Sommer, wenn sie einen erfrischenden Regenschauer ankündigen; aber auch im Winter, wenn sie Schnee und damit Ski- und Rodelvergnügen in

Aussicht stellen. Microsofts neue Wolke ist mir allerdings noch ziemlich suspekt, um nicht zu sagen unheimlich. Was das mit deiner Xbox 360 zu tun hat? Ganz einfach: Mit dem seit Kurzem verfügbaren Dashboard-Update ist es möglich, Speicherdaten deiner Xbox 360 in Microsofts Online-Wolke, im Fachjargon »Cloud« genannt, auszulagern. Die Vorteile liegen auf der Hand: Niemand muss mehr Nutzerprofile und Spielstände umständlich von A nach B transportieren, wenn mal wieder ein Zockabend im Freundeskreis ansteht. Auch das regelmäßige Backup wichtiger Daten auf USB-Sticks entfällt, schließlich schlummert alles

» Microsofts neue Wolke ist mir ziemlich suspekt, um nicht zu sagen unheimlich. «

vermeintlich seelenruhig in der Wolke – und wird zudem noch in regelmäßigen Abständen automatisch dorthin hochgeladen. Und Sorgen, dass den Nutzern irgendwann der Cloud-Speicherplatz ausgeht, scheinen ebenfalls unbegründet – spricht ja immerhin nichts dagegen, die Kapazität gegen einen kleinen Obolus kontinuierlich zu erweitern.

Schau ich mir allerdings an, welche Datenklau-Quälgeister Microsoft-Konkurrent Sony dieser Tage in die Image-Suppe spucken, zück ich besser schon mal den Regenschirm und hoffe, dass Microsoft auf Unwetter dieser Art besser vorbereitet ist. Zur Erinnerung: Am 12. Oktober 2011 bestätigte der japanische Hardware-Riese, dass erneut 93.000 Nutzernamen samt dazugehörigen Passwörtern innerhalb seiner Online-Netzwerke ausgespäht wurden. Eine ziemliche Blamage, hatte Sony doch erst vor einigen Monaten mit massiven

Schwierigkeiten in just diesem Sektor zu kämpfen. Überträgt man das Problem der Account-Sicherheit nun auf den Bereich Cloud-Speicherung, tun sich ganz neue Spannungsfelder auf. Was beispielsweise passiert, wenn ein Login-Dieb mein komplettes Profil samt Spielständen und Erfolgen kapert und aus der Cloud auf seine Konsole überträgt? Flattert mir dann kurzerhand ein Erpresserschreiben ins E-Mail-Postfach, wie immer wieder bei gehijackten »World of Warcraft«-Accounts? Oder muss ich »nur« bangen, dass das Profil bei Xbox Live gesperrt wird, weil es doppelt in der Online-Sphäre auftaucht? Ebenfalls ganz oben auf der Liste der nicht unwahrscheinlichen Schreckensszenarien: Ein Systemfehler oder Serverausfall – BlackBerry-Hersteller RIM kann davon ein Lied singen – zerwürfelt die Daten in der Wolke und zerschießt dadurch im schlimmsten Fall bei der nächsten Synchronisation die lokal gespeicherten Informationen. Langjährige Gamerscore-Jäger werden nach einem solchen Ereignis ohne Baldrian-Pillen respektive Offline-Backup garantiert nicht mehr ruhig schlafen.

Zugegeben, Cloud-Speicherung bietet viele Vorteile. Aber eben nur, solange bei Internet-Provider, Dienste-Anbieter und im Geldbeutel des dafür zahlenden Nutzers Sonnenschein herrscht. Braut sich allerdings ein Sturm zusammen, etwa in Form von Passwort-Verlust, einer lahmenden Internetleitung, eines Datenlecks, einer brennenden Server-Farm, rechtlicher Unstimmig- oder anderer Widrigkeiten, stehen alle Beteiligten ziemlich schnell im tiefsten Platzregen. Ich für meinen Teil schwöre weiterhin auf meinen USB-Stick! Und deine Meinung? Ist Cloud-Speicherung die Killer-Funktion des neuen Dashboard-Updates? Oder doch der Wolf im wattigen Schafspelz und gleichzeitig Wegbereiter für eine Zukunft, in der Nutzerdaten nur noch dort lagern, wo Dienste-Anbieter hoffen, die volle Kontrolle darüber zu haben? Schreib es mir an soenke@360-live.de.

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE HAPPY-BIRTHDAY-AUSGABE!

Mit dieser Ausgabe feiert 360 Live sein sechsjähriges Bestehen und lädt alle Leser ganz herzlich zur ausschweifenden Geburtstagsfeier ein – und zwar auf unsere Webseite, wo wir ein groß angelegtes Gewinnspiel veranstalten. Hauptgewinn: eine Xbox-360-Konsole samt Kinect und dazu passendem Spielepaket. Auch sonst geht's in Ausgabe 12 heiß her: Ausführliche Tests zu »Assassin's Creed: Revelations«, »Saints Row: The Third«, »Halo: Combat Evolved Anniversary« und »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, Shooter-Showdown zwischen »Battlefield 3« und »Modern Warfare 3«, dazu über 17 weitere Rezensionen plus eine schlüpfrige Reportage zum Thema Sex in Videospielen.

PREVIEWS AB S. 14, TESTS AB S. 28,
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

FINAL FANTASY 13-2

Einer der umstrittensten Ableger der Rollenspiel-Reihe »Final Fantasy« geht in die nächste Runde. »Final Fantasy 13-2« setzt unmittelbar nach den Geschehnissen des Vorgängers an und strickt die epische Story um Lightning, Sera und die Fal'Cie weiter. Keine Frage, dass es sich die Entwickler nicht nehmen lassen, auch auf Kritik und Wünsche der Fans einzugehen. Was hat sich verbessert, was ist gleich geblieben und wo besteht noch Nachholbedarf? All das und mehr erfährst du in unserem 6-seitigen Anspielbericht.



360 LIVE
AUSGABE DEZEMBER 11

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	27 TESTS	70 COMMUNITY
Final Fantasy 13-2	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



46 BATTLEFIELD 3 VS. MODERN WARFARE 3

Muss Activision die Genre-Krone abtreten?

11-SEITEN-TESTDUELL



34 THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

Rau, ruppig und restlos begeistert. Das Fantasy-Epos im 4-Seiten-Test!

DRACHENSTARK!

AKTUELL

- 06 Hisaharu Tago spricht über Soul Calibur 5
- 06 Warp
- 07 Nächstes Medal of Honor
- 07 Splinter Cell 6
- 08 Grand Theft Auto 5
- 09 Dashboard Update
- 09 Die neue Xbox und Fable Next
- 10 Nasse Aussichten
- Silent Hill – Downpour
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Final Fantasy 13-2
- 20 The Darkness II
- 22 Resident Evil: Operation Raccoon City
- 24 Asura's Wrath
- 26 35 Minuten mit... Mass Effect 3

TEST

- 28 Assassin's Creed: Revelations
- 34 The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 38 Saints Row: The Third
- 45 Golden Eye 007: Reloaded
- 46 Call of Duty: Modern Warfare 3
- 52 Battlefield 3
- 57 Vergleichstest
- Modern Warfare 3 vs. Battlefield 3
- 58 Halo: Combat Evolved Anniversary
- 60 Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
- 62 Rayman Origins
- 64 Sesamstraße: Es war einmal ein Monster
- 64 Rabbids: Alive and Kicking
- 65 Skylanders: Spyro's Adventure
- 65 WWE 12
- 66 Die Abenteuer von Tim und Struppi: Das Geheimnis der Einhorn
- 66 Just Dance 3
- 66 Dance Central 2



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** Kinect Sports Season Two
- 72** Mercury HD
- 72** Worms: Ultimate Mayhem
- 72** Orcs Must Die!
- 72** NBA Jam: On Fire Edition

POSTER

- 41** Hitman: Absolution
- 42** Need for Speed: The Run

REPORTAGE

- 67** Reportage: Liebe, Sex und heiße Spiele

COMMUNITY

- 70** Interview mit Dominik Brätsch von der CSL
- 70** Mecker-Ecke
- 71** Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress
- 72** Community Arcade
- 73** Community Gamerscore: Zehn Spiele mit besonders langwierigen Erfolgen
- 74** Aktion Lesertest
Warhammer 40k: Space Marine
- 75** Nachgefasst bei: Gears of War 3
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Ultimate Marvel vs. Capcom 3
- 79** Kauf- und Spartipps; Two Worlds 2: Game of the Year Velvet Edition
- 80** Zubehörtests;
L.A. Noire - Complete Edition
- 81** Spieltermine

SERVICE

- 51** Abo
- 27** Impressum
- 82** Vorschau

TESTS AUF 360-LIVE.DE

Need for Speed: The Run

COVERTHEMA



14 FINAL FANTASY 13-2

Verführt, verzaubert, vernebelt deine Sinne:
Warum Teil 2 fast alles richtig macht...



TOPSPIELE

28 Assassin's Creed Revelations

- 20** The Darkness 2
- 22** Resident Evil: Operation Raccoon City



38 Saints Row The Third

- 34** The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 45** Golden Eye 007: Reloaded



58 Halo: Combat Evolved Anniversary

- 60** Der Herr der Ringe
Der Krieg im Norden
- 64** Rabbids: Alive and Kicking
- 65** Skylanders
Spyro's Adventure



62 Rayman Origins

- 65** WWE 12
- 66** Die Abenteuer von Tim und Struppi
- 66** Kinect Sports Season 2

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

360 LIVE AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	GTA 5	DUTZENDE NEUE FUNKTIONEN	NASSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Hisaharu Tago über Soul Calibur 5	Infos und Traileranalyse	Das nächste Dashboard-Update	Silent Hill: Downpour	Charts

× DER HEISSE STUHL Hisaharu Tago

Heiß, scharf und unglaublich schnell. Mit »Soul Calibur 5« könnte ein Urgestein des Beat-'em-Up-Genres ein glorreiches Comeback feiern. 360 Live hat sich Hisaharu Tago, den Produzenten des Waffenprüglers, geschnappt und mit ihm über sein Werk gesprochen.

Es waren harte Zeiten. Nach dem Erscheinen von »Soul Calibur 4« im Jahre 2008 rankten sich Gerüchte, das Entwicklerteam würde aufhören. Sogar Mutmaßungen über die Einstellung der Serie wurden laut. Erst als im Mai 2011 Teil Fünf offiziell angekündigt wurde, war klar: Der Schlagabtausch geht weiter. »Es wurde damals viel geredet, das Wenigste davon ist wirklich wahr«, erklärt Tago im Gespräch. »Es wurde zwar debattiert, ob wir nicht eine neue Spieleserie entwerfen könnten, doch wir lieben Soul Calibur, wir hängen daran... und da sind wir nun.« Aber was hat eigentlich so lang gedauert? Schließlich sind seit Teil Vier fast drei Jahre vergangen. »Wir hatten uns überlegt, was wir möchten, was die Spieler erwarten. Noch bevor wir mit der Arbeit wirklich begannen, baten wir um Feedback aus der Community und wurden prompt damit erschlagen. Es ist überwältigend, wie viele Gedanken sich die Fans machen.« Einer in London gezeigten Anspielversion nach zu urteilen resultiert all das vor allem in einem »Soul Calibur«, das schneller und flinker und damit moderner denn je daherkommt. Außerdem zeigt sich trotz so viel Schnelligkeit: Die Kämpfer sind bereits verdammt gut ausbalanciert. »Das ist stets eine Herausforderung. Vor allem bei einem Spiel wie Soul Calibur, in dem die Kämpfer mit Waffen zu Werke ziehen. Wir haben gigantische Schwerter – wie das von Siegfried. Letztlich ergibt sich die Balance aber fast automatisch: Eine gigantische Klinge kann nicht so oft gestoßen werden wie eine kurze. Vor einem schwingvollen Schlag kannst du schneller zurückweichen als vor einem zackigen«, analysiert Hisaharu Tago. »Letztlich ist es aber trotzdem

wie immer: Der Spieler muss seinen Rhythmus finden; probieren, welcher Kämpfer zu ihm passt und mit wessen Technik, Vorzügen und Nachteilen er am besten umgehen kann.«

Wenn die »Soul Calibur«-Serie neben dem Waffenkampf und XXL-Schwertern für eines bekannt ist, dann für die Auftritte von Gastcharakteren. In Teil Vier waren es Darth Vader und Yoda aus den »Star Wars«-Filmen. Hier hingegen spurtet Ezio Auditore aus Ubisofts Meuchelmörder-Hit-Serie »Assassin's Creed« in den Ring, der sich spielerisch tatsächlich gut integriert. Hackattacken mit den Unterarmklingen, Spießattacken mit dem Florett sowie Abschnitte mit der Armbrust und der versteckten Pistole – das sind seine Markenzeichen. Dennoch werden einige Fans jubeln, andere hingegen spotten. »Ja, das lässt sich nicht vermeiden. Es gibt immer Charaktere, die einem nicht gefallen – die man am liebsten auf ewig verbannen möchte. Aber wir haben Ezio mit Bedacht gewählt und wie ich finde eine gute Wahl getroffen. Als wir ihn das erste Mal sahen, dachten wir einfach: Er ist perfekt. Er passt in die Welt, er hat die richtigen Waffen und ist ein großer Krieger«, schwärmt der Japaner. »Also integrierten wir ihn, dann kontaktierten wir Ubisoft. Auch sie waren begeistert und lieferten uns etliches Material über sein Können und seine Art zu kämpfen.« Aber ist Ezio der einzige Gastcharakter? Schließlich sind bisher erst 18 der 31 Kämpfer enthüllt. »Dazu sage ich mal nichts«, so Tago abschließend. Wer sich noch gut einfügen würde? Schreib es uns an redaktion@360-live.de und staub eines der ersten »Soul Calibur 5« ab, wenn es am 3. Februar 2012 erscheint.



BIO

Name |

Hisaharu Tago

Firma |

Project Soul /
Namco Bandai

Position |

Produzent

Arbeitet gerade an |

Soul Calibur 5

Schon gewusst? |

Tago-san hatte ursprünglich nicht viel mit Prügelspielen am Hut. Seine einstige Leidenschaft galt dem Fliegen. Gaming-Veteranen sollten seine erste Flugsim daher bestens kennen: »Ace Combat« für die erste Playstation.





» Es gibt immer Charaktere, die einem nicht gefallen – die man am liebsten auf ewig aus dem Spiel verbannen möchte. «

Hisaharu Tago, Project Soul



WARP

Da behaupte noch einer, 1947 wäre in Roswell nur ein Wetterballon abgestürzt. Es weiß doch mittlerweile jeder, dass die Regierung in geheimen Basen Aliens gefangen hält. Eines von ihnen ist der kleine Zero. Ein orange glühender E.T.-Verschnitt, der versucht, sich aus einem Unterwasser-Labor der fiesen Menschen zu befreien. Dabei helfen ihm seine Alien-Fähigkeiten: Mit der A-Taste teleportiert der Spieler den Kleinen durch Wände und in andere Objekte hinein. Nach diesem Prinzip versteckt man sich vor Wachen und sucht Wege durch den verwinkelten High-Tech-Knast. Allerdings ist das hier kein bloßes Versteckspiel. Taktik und Finesse sind gefragt. Durch Rütteln am linken Stick werden von Zero besessene

Objekte gleich einer Mikrowelle in Schwingung versetzt und zum Zerplatzen gebracht. Das klappt natürlich auch mit Menschen, die dann in Blut und Eingeweide zerspringen. Was für eine Sauerei! Freilich bleibt es über den Spielverlauf hinweg nicht beim Teleportieren. Zero kann sich später einen körperlosen Doppelgänger, eine Art Hologramm, erschaffen. So kann er unbeschadet durch Gänge wandeln und den Platz mit Objekten tauschen. Damit werden dann teils knifflige Rätsel gelöst oder einfach Schabernack getrieben. Beispielsweise dürfen Wissenschaftler selbst in ihre Versuchsanordnungen teleportiert, zerstampft, zerlasert und in Abgründe geworfen werden – bitterböse und zuckersüß zugleich. »Warp« erscheint Ende 2011 als Download-Game auf Xbox Live Arcade.

klein- GEDRUCKT

MEDAL OF HONOR

✖ Dass das Electronic-Arts-Studio Danger Close bereits an einem neuen »Medal of Honor« arbeitet, ist schon bestätigt. Nun wurde das neue Game auch offiziell angekündigt. Käufer von »Battlefield 3« finden in der Packung des Spiels einen schwarzen Hochglanz-Zettel, auf dem ein stilisiertes Militärabzeichen samt der bekannten Abkürzung »MoH« prangt. Erste konkrete Informationen rund um den neuen Ego-Shooter darf man Anfang 2012 erwarten.

ASSASSIN'S CREED – DER FILM

✖ Aus der »Assassin's Creed«-Serie wird ein Kinofilm, gedreht und vertrieben von Sony Pictures – jedenfalls wenn die Übereinkunft von Ubisoft und Sony Früchte trägt. Dass es Ubisoft ernst meint, das zeigt die Gründung einer eigenen Abteilung für TV- und Kinofilme. Früher als die Assassinen schaffen's die Rabbids auf Zelluloid. Eine TV-Serie mit den irren Karnickeln soll 2013 anlaufen.

SPLINTER CELL 6

✖ Sam Fisher kommt zurück und wird bald offiziell enthüllt. Das hat Jade Raymond, die Entwicklungsleiterin, bekannt gegeben. Gegenüber der britischen Tageszeitung »The Guardian« konkretisiert sie: »Vorerst sind meine Lippen versiegelt. Es entsteht bei Ubisoft Toronto – mehr sage ich erst mal nicht. Aber wir werden in den kommenden Monaten mehr verraten, wenn wir bereit dafür sind.«

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



GALAXY BEASTS ODER SPACE BEASTS...

...so könnte ein neues Game vom einstigen PS3-exklusiven Studio Insomniac heißen.

EIN ECHTES SYNDICATE-REMAKE...

...also eine Taktik-Fassung des Games von 1993, ist laut Hersteller EA nicht ausgeschlossen.

TURTLE ROCK...

...das Studio hinter »Left 4 Dead« arbeitet an einem neuen Game, das die »Cry Engine 3« nutzt.

✱ LOS SANTOS, STADT DER SÜNDE



» Ich wollte mich zur Ruhe setzen... ausnahmsweise ein guter Kerl sein. «

GRAND THEFT AUTO 5

Los Angeles. Eine Stadt der Gegensätze: Reichtum, Glamour und Moderne auf der einen Seite. Armut, Glanzlosigkeit und Stagnation auf der anderen. Mitten in diesem Sumpf: ein Familienvater in Fröhrente. Das ist das Szenario von »Grand Theft Auto 5«, das am 2. November um 17:00 Uhr angekündigt wurde. Natürlich spielt's nicht im realen Los Angeles, sondern der fiktiven Satire-Version Los Santos. Statt dem Hollywood-Logo prangt über den Villen und Filmstudios der Vinewood-Schriftzug. Die Strände von Venice Beach weichen dem weißen Sand von Vespucci Beach. Und statt Koreatown gibt's Little Seoul, in dem sich ausländische Banden festgefressen haben.

»Ich wollte mich zur Ruhe setzen... ausnahmsweise ein guter Kerl sein«, erzählt der noch namenlose Hauptcharakter im ersten Trailer. »Ich wollte ein Vater sein, wie all die anderen Väter auch.« Doch dann wird er offensichtlich wieder in den Sumpf des Verbrechens gezogen. »Du weißt ja, wie das ist«, merkt er lapidar an.

Ansonsten wird bisher nichts über den neuen Helden oder die Story verraten. Jedoch machen Gerüchte die Runde, sein Name sei Adrian und er sei nur einer von zwei spielbaren Charakteren. Weit mehr hingegen offenbart der Trailer über das eigentliche Spiel, die Welt, die Möglichkeiten und Anspielungen. Denn offensichtlich spielt »GTA 5« im Hier und Jetzt, das zeigen die modernen Wagen, Plakatwände und das beherrschende Thema, das aufgegriffen wird: die Bankenkrise und die Rezession. Arbeits- und Obdachlose lungern unter Brücken – einer von ihnen ist Diamantenräuber Jerry Kapowitz, den Spieler aus »The Ballad of Gay Tony« kennen werden. Währenddessen cruisen reiche Snobs in

ihren Edelkarossen umher. Darunter einige durchaus bekannte Vehikel: der Rennwagen Phoenix, der Emperor-Straßenkreuzer und die Familienkutsche Habanero etwa. Doch ist der Fuhrpark auch diesmal nicht nur auf Autos beschränkt: Jet-Skis, Hubschrauber, Surfbretter und auch Flugzeuge sind zu sehen. Aus dem spirituellen Vorgänger, »San Andreas«, scheinen außerdem die Fahrräder zurückzukommen. Ob, wie dort, der Held übergewichtig werden kann, in dem er die ganze Zeit Burger futtert oder rank und schlank wird, wenn er oft auf dem Drahtesel strampelt? Noch unklar! Allerdings ist im Trailer T-Shirt-Werbung für ein Fitnessstudio zu sehen. Und auch Basketballplätze, ein Golfkurs und Sportgeräte tauchen auf, die wohl mehr als nur Schmuckwerk darstellen. Dazu scheinen erstmals in der »GTA«-Serie – abgesehen von Tauben – Tiere die Welt zu bevölkern. Hunde streifen mit ihren Herrchen umher, Vögel zwitschern. Sowieso wirkt's optisch abwechslungsreich: Die Stadt umgibt ein Gebirge, Weinberge sind zu sehen und eine Windpark. Vielversprechend! Aber am wichtigsten: Die Grundstimmung von »GTA 5« scheint weit weniger ernst als jene von »GTA 4«, das den Spagat zwischen Gangsterdrama und Satire suchte. Das hier erweckt hingegen den Eindruck, als orientiere es sich an »San Andreas«, »Vice City« und »Gay Tony«, die alle den Mut zu Spaß und bunten Farben haben. Erscheinungsdatum? Unbekannt. Jedoch findet sich zweimal im Trailer die Zahl 2405 in Zusammenhang mit einem Schild »Zu verkaufen« und der Autoaufschrift »Wir versuchen's, nicht zu verkacken.« Erscheint's also schon am 24. Mai? Was denkst du? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de!



✖ 360 LIVE FEIERT SECHSJÄHRIGES

GROSSES JUBILÄUMSGEWINNSPIEL!

Mit dieser Ausgabe wird 360 Live sechs Jahre alt – und das wollen wir feiern. Mit einem gigantischen Gewinnspiel und zwei sensationellen Hauptpreisen. Zum einen eine Xbox 360 S inklusive Kinect und dem Partyspiel »Kinect Adventures«, freundlicherweise zu Verfügung gestellt von Microsoft. Zum anderen spendiert Activision ein funkelnagelneues Apple iPad 2 in der 16-Gigabyte-Version. Hierbei handelt es sich jedoch nicht um irgendein Modell des beliebten Tablet-Geräts, sondern um eine seltene Sonderedition im exklusiven »Golden Eye 007: Reloaded«-Design. Doch damit nicht genug: Online unter www.360-live.de verlosen wir Dutzende weitere Preise, darunter aktuelle Spiele-Vollversionen, limitierte Gaming-Goodies und massig praktisches Zubehör. Mitmachen

lohnt sich also mehr denn je! Teilnehmen kann jeder, der sich bei uns im Forum registriert und eine Privatnachricht (PN) an Forenmoderator »Moritz« schickt. Alternativ kannst du uns auch eine E-Mail senden an redaktion@360-live.de. Bitte in beiden Fällen deinen vollständigen Namen samt Postanschrift sowie den Betreff »360 Live Jubiläumsgewinnspiel« angeben. Außerdem würde uns natürlich sehr interessieren, wie dir 360 Live gefällt. Konstruktive Kritik und Verbesserungsvorschläge sind ebenfalls immer gern gesehen. Einsendeschluss für das Gewinnspiel ist der 13. Dezember um 23:59 Uhr. Die glücklichen Gewinner werden dann zeitnah bei uns auf der Webseite und im Forum bekannt gegeben. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück wünscht die gesamte 360-Live-Redaktion!



✖ DIE NEUE XBOX

DIE ZUKUNFT KOMMT 2013. WAHRSCHEINLICH.

Mittlerweile ist es so weit: Games wie »Battlefield 3« und »Gears of War 3« loten die Grenzen der Xbox 360 aus; überschreiten fast ihre Leistungsfähigkeit. Kein Wunder, hat die doch schon fast sechs Lenze auf dem

Buckel. Zeit wird's also für eine neue Konsole! Laut Informationen des britischen Fachmagazins Develop könnte diese schon 2013 zu haben sein. Chiphersteller und Zulieferer weiterer Komponenten der neuen Xbox würden dieses Datum als realistisch

ansehen. Wenn das stimmt, könnte die neue Microsoft-Konsole auf der E3 2013 enthüllt werden und pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Läden stehen. Name der Wunderkiste? Bisher noch streng geheim! Doch sind Gerüchten zufolge bereits Xbox Prime, Xbox Future, Xbox 2 sowie Xbox 720 im Gespräch – zumindest suggeriert das eine Szene im neuen Kinofilm »Reel Steel«. Ferner sollen bereits erste Games in Entwicklung sein. Microsofts Lionhead Studios und Peter Molyneux arbeiten angeblich an einem Titel, der unter dem Codenamen »Fable Next« entsteht: ein Game, das direkt zum Start oder wenige Monate danach zu haben sein soll. Auch werkelt Electronic Arts offenbar schon an ersten Spielen und soll über Prototypen der neuen Xbox verfügen. EA selbst dementiert diese Mutmaßungen. Als sicher gilt hingegen, dass Epic Games seine »Unreal Engine 4« noch vor 2014 fertigstellen will. Ob das vielleicht mit »Gears of War 4« oder einem neuen Teil der »Unreal«-Reihe zusammenhängt? Wer weiß. Und Was wünschst du dir für die neue Xbox? Und vor allem: Wie wird sie wohl heißen? Sag's uns per Mail an redaktion@360-live.de. Die besten Vorschläge leiten wir direkt an Microsoft weiter.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Fans ungewöhnlicher Spielehardware können ab Dezember ein neues Sammlerstück erstellen. Zu Weihnachten wird in China die »iSec« für rund 330 Euro veröffentlicht. Eine Konsole mit Bewegungssteuerung à la Kinect, die von Lenovo und eedoo hergestellt wird. Grund? In China sind Playstation 3 und Xbox 360 kaum zu bekommen.

✖ **Zahl:** 84. In diesem Alter ist der Informatiker John McCarthy am 23. Oktober 2011 verstorben. Er gilt als einer der Väter der Künstlichen Intelligenz und Urheber des Begriffes selbst. Ohne ihn wären Gegner in Videospielen wohl nicht mal halb so klug, wie sie heute sind.

✖ **Zitat:** »Die Leute wollen etwas Einzigartiges. Aber wenn sie's kriegen, mögen sie's nicht, weil es anders ist. Sie wollen stattdessen immer das Gleiche – nur etwas verändert«, sagt Patrick Bach, Produzent von »Battlefield 3«, über die Spielerschaft.

Aus der Redaktion

✖ Der verflixte Teufel steckt nicht nur im Detail, sondern auch in der Planung. Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe ein Mega-Preview zu »Tomb Raider« angekündigt, der optischen wie spielerischen Wiedergeburt von Lara Croft, die auf einer einsamen Insel vor der Küste Japans um ihr Überleben kämpft. Doch hat's zumindest in dieser Ausgabe damit nicht geklappt. Die Gründe? Neue Anspielindrücke kann der Hersteller nun doch erst Anfang 2012 liefern. Die Folge: eine nicht weniger großartige und informationsgeladene Cover-Story zu »Final Fantasy 13-2«.

WAS UNS BEWEGT

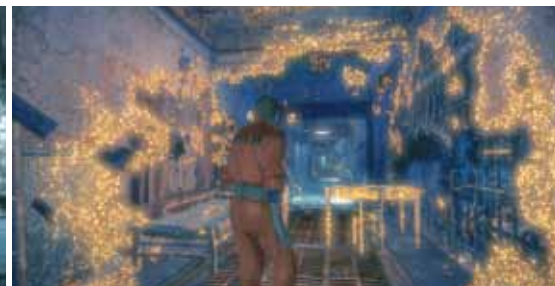
✖ Was uns aktuell umtreibt? Immer öfter Herstellerbesuche in London und Hamburg, um schon mal einen Blick auf Kracher des kommenden Jahres zu werfen. Noch viel mehr bewegten uns aber die Tests der letzten großen Blockbuster 2011. Und die haben uns in Panzern durch staubige Wüsten und das zerstörte Berlin, in Helikoptern über brennende Städte und einsame Inseln im pazifischen Ozean und per pedes durch Konstantinopel geführt. Weitere Fragen? Ab Seite 28 beantworten wir sie alle. Sich da noch vom Spiele-Sofa wegzubewegen? Völlig überflüssig! Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf www.facebook.com/360livemagazin und unter twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTENSILENT HILL
DOWNPOUR

Bis auf dicke Regenfäden und ein leichtes Donnernrollen im Hintergrund ist der Bildschirm schwarz. Leise hört man den Regen prasseln, dann plötzlich ein Schrei, der das Dunkel zerreißt. Nur Sekunden später herrscht wieder Totenstille. So begrüßt dich der Startbildschirm des kommenden Horror-Schockers »Silent Hill: Downpour«. Zwar wurde das Projekt des tschechischen Studios Vatra Games auf das zweite Quartal 2012 verschoben, eine frische Demo-Version landete trotzdem in der Redaktion. Antiheld und entflohener Strafgefangener Murphy Pendleton hat sich mittlerweile bis in die Minen von Devil's Pit durchgeschlagen. Zu Beginn herrscht in den Stollen und Schächten noch solch eine Dunkelheit, dass kaum ein Weg erkennbar ist. Umso schlimmer das stete Gemurmel und Geächze im Hintergrund, das den Eindruck erweckt, hier nicht allein zu sein... Erst ein Feuerzeug verschafft Murphy den nötigen Durchblick. Vor seinen Augen erstreckt sich eine gewaltige Wasserrad-Anlage – scheinbar die einzige Möglichkeit, die flackernden Lampenstrahler und einen regungslosen Aufzug zum Laufen zu kriegen. Über drei verschiedene Ventilräder muss der Wasserzulauf geregelt werden, bis sich das große Holzschaufelrad in Bewegung setzt und die Generatoren antreibt. Schön, dass Vatra auch ein wenig an die grauen Zellen der Spieler denkt.

Der Weg durch die finstere Mine verläuft ruhig, jetzt aber ständig begleitet von einem mysteriösen Kinder-

lachen. Mehr als einmal wirft man deshalb einen raschen Blick über die Schulter und schleicht stets mit vorgehaltener Waffe – Spitzhacke, Steinbrocken oder Holzlaten etwa – durch die einsamen Gänge. Als Murphy eine alte Zeitung findet, deren Titelzeile über acht verunglückte Kinder in der Seilbahn des Devil's Pit berichtet, läuft es einem eiskalt den Rücken herunter. Ja, das mit dem subtilen Grusel haben die Tschechen schon ziemlich drauf! Weniger geschmeidig dagegen die Kämpfe. Wie aus dem Nichts tauchen verkohlte menschliche Gestalten vor Murphy auf, kreischen, fauchen und preschen auf den Protagonisten zu. Der wiederum erwehrt sich mit einer Feuerwehrraxt, stellt sich mit dem Ding aber an, als würde es eine Tonne wiegen. Während Murphy noch ausholt, hat sich das Monster aus der Otherworld schon längst über ihn hergemacht. Wie gut, dass er so viel einstecken kann. Nach vier Schlägen bricht das Ungetüm schließlich in sich zusammen, der Körper glist wie durch ein Schwelfeuer, bis nichts mehr übrig ist. Inszenierung: trotz besagter Physik-Ungeheimheiten schaurig erstklassig! Wie's aussieht, setzt das Studio alles daran, die typische »Silent Hill«-Atmosphäre einzufangen. Mit Erfolg, bislang. Ob sich dieses Gefühl das komplette Spiel hindurch hält, bleibt abzuwarten. Ebenso ob der irgendwie noch austauschbare Held ein wenig an Charakterstärke zulegt. Bis März 2012 hat Vatra ja noch ein bisschen Zeit für solche Feinheiten.





Razer Chimaera 5.1
Wireless Gaming Headset

kabellos hören. eiskalt fraggen.

- Ultra realistischer 5.1 Surround Sound
- Verzögerungsfreie, kabellose Verbindung
- Für die Xbox 360® und den PC

Erhältlich bei:

amazon.de

eu.razerzone.com/chimaera

© 2011 All Rights Reserved. Razer USA Ltd and affiliated companies. All other trademarks are the property of their respective owners. Actual products may differ from pictures. Information correct at time of printing.
Amazon, das Amazon-Logo und Amazon.de sind eingetragene Marken von Amazon EU SARL und verbundenen Unternehmen.

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 14.10.2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Oktober 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Forza Motorsport 4 – Collector's Edition	Microsoft
2	Forza Motorsport 4	Microsoft
3	FIFA 12	Electronic Arts
4	Battlefield 3 – Limited Edition	Electronic Arts
5	Batman: Arkham City	WB Games

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Oktober 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Battlefield 3 – Limited Edition	Electronic Arts
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
3	Batman: Arkham City	WB Games
4	Call of Duty: Modern Warfare 3 HE	Activision
5	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Onechanbara Z	D3 Publisher
2	Ace Combat: Assault Horizon	Namco Bandai
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
5	Forza Motorsport 4	Microsoft

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*

HALO 4

1

Hersteller | Microsoft

44%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Die nächsten drei »Halo«-Titel bilden zusammen die »Reclaimer Trilogy«. Laut Entwickler 343 Industries dreht sich »Halo 4« ganz und gar um den Master Chief, dessen Charakter diesmal wesentlich tiefergründiger angelegt sein soll.



BIOSHOCK INFINITE

2

Hersteller | 2K Games

28%

Tendenz



Schon gewusst? Der Vogelroboter Songbird hat die Begleiterin des Spielers, Elisabeth, von Kindesalter an aufgezogen und ist seelisch mit ihr verbunden.
Einschätzung | sehr gut



THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

3

Hersteller | Namco Bandai

28%

Tendenz



Adam Badowski von CD Projekt bestätigt: Anders als auf dem PC werden Zusatzinhalte aufgrund von Microsoft-Richtlinien wahrscheinlich Geld kosten.
Einschätzung | sehr gut



- 4 **Assassin's Creed: Revelations**
25% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 **Grand Theft Auto 5**
22% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 **Metro: Last Night**
22% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 **Ghost Recon: Future Soldier**
16% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 **Hitman: Absolution**
16% **Einschätzung** | sehr gut
- 9 **Mass Effect 3**
16% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 **Max Payne 3**
16% **Einschätzung** | sehr gut

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

GEARS OF WAR 3

1

Hersteller | Microsoft

57%

Tendenz



360-Wertung | 9.4

Die Lupara ist dir zu stark? Lee Perry, Gameplay Designer bei Epic Games, möchte die Waffe so belassen, wie sie ist. Auf diese Weise, so sagt er, hätten auch Anfänger die Chance auf Erfolgserlebnisse.



BATTLEFIELD 3

2

Hersteller | Electronic Arts

32%

Tendenz



Die Mehrspieler-Karte »Damavant Park« bietet krasse Höhendifferenzen. Zwischen Berggipfeln und einer Radarstation kannst du sogar »Base Jumping« betreiben.
360-Wertung | 9.0



RAGE

3

Hersteller | Bethesda

18%

Tendenz



In »Rage« sind zahlreiche Easter-Eggs versteckt, die auf frühere Entwicklungen von id Software abzielen. Zum Beispiel gibt es einen Raum im »Doom«-Stil.
360-Wertung | 9.2



- 4 **FIFA 12**
14% **Wertung** | 9.0
- 5 **Call of Duty: Black Ops**
11% **Wertung** | 9.2
- 6 **Call of Duty: Modern Warfare 2**
11% **Wertung** | 9.1
- 7 **Forza Motorsport 4**
11% **Wertung** | 9.4
- 8 **Halo Reach**
11% **Wertung** | 9.0
- 9 **Battlefield: Bad Company 2**
7% **Wertung** | 8.9
- 10 **Dark Souls**
7% **Wertung** | 8.2

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

FORZA MOTORSPORT 4

1

Hersteller | Microsoft

Leserwertung
9.3360-Live-Wertung
9.4

Dschajjh: »Die Grafik ist top, die Strecken detailliert, der Sound super, der Umfang grandios und die Community-Features einfach genial!«



DARK SOULS

2

Hersteller | Namco Bandai

Leserwertung
9.0360-Live-Wertung
8.2

VercingetorixDE: »Dark Souls ist zwar nicht mehr so furchteinflößend wie der Vorgänger, verlangt aber weiterhin unglaubliche Hingabe. Ich gebe 9.0«

RAGE

3

Hersteller | Bethesda

Leserwertung
8.8360-Live-Wertung
9.2

HoRRorFlo: »Schick designte offene Welt mit abwechslungsreichen Missionen und unglaublicher Detailverliebtheit. Ich gebe 8.8«

4 PES 12

Hersteller | Konami

Leser-Wertung | 10.0

360-Live-Wertung | 8.8

paYnis: »Hammer! Und das sagt jemand, der nichts mit Fußball am Hut hat. Vielleicht macht es mir deshalb nichts aus, dass PES12 kaum Lizenzen hat.«

5 The Cursed Crusade

Hersteller | dtp Entertainment

Leser-Wertung | 5.0

360-Live-Wertung | 6.4

Excon: »Ich kann nur sagen: lieber nicht kaufen. Einzig die viele verschiedenen Kampfstile sind cool, ansonsten ein sehr schlechtes Game.«

✕ 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

HITMAN: ABSOLUTION

1

Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial
9.0360-Live-Potenzial
8.5

Bambusknecht: »Wenn sich eine Klaviertaste um den Hals einer Polygonfigur schnürt, kann es nur Agent 47 sein. Der kahlköpfige Killer kommt in prächtiger Grafik und mit neuartigem Multiplayer-Modus daher.«



BORDERLANDS 2

2

Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial
9.0360-Live-Potenzial
8.5

xSDEx Metal: »Gute Optik und perfekt ausgereiftes Gameplay. Borderlands 2 wird wie der Vorgänger: der Hammer! Ich tippe auf eine 9.0.«

NEVER DEAD

3

Hersteller | Konami

Leser-Potenzial
8.5360-Live-Potenzial
8.0

PiXel-Frucht: »Ein Held, der sich wortwörtlich selbst auseinandernimmt, um das Böse zu verprügeln? Na, wenn das mal nicht nach absolutem Spaß klingt!«

4 Aliens: Colonial Marines

Hersteller | Sega

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.0

DerSpieler187: »Hoffentlich wird es endlich der Grusel-Shooter, den man sich schon mit Aliens vs. Predator gewünscht hat...«

5 Binary Domain

Hersteller | Sega

Leser-Potenzial | 7.5

360-Live-Potenzial | 8.0

VercingetorixDE: »Gears of War in schräg? Ich weiß ja nicht. Trotzdem: Japano-Kram hat seinen Reiz! Meine Einschätzung: 7.5«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

GELD FÜR NUR EIN EINZIGES SPIEL!

Hättest du Geld für nur ein Spiel, welches würdest du kaufen?

The Elder Scrolls 5: Skyrim von Bethesda	28%
Battlefield 3 von Electronic Arts	25%
Modern Warfare 3 von Activision	21%
Batman: Arkham City von WB Games	19%
Assassin's Creed: Revelations von Ubisoft	7%

HAT WAS ODER HUMBUG?

Free-2-Play-Titel sprießen nur so aus dem Boden...

Das ist doch nur Geldmacherei!	39%
Alles kann, nix muss! Super!	31%
Die Qualität solcher Spiele ist mir zu mies.	17%
Haut mich nicht um, aber ist ja schließlich fast umsonst.	13%

TEARING UND TEXTUR-STREAMING IN »RAGE«

»Rage« wird wegen Grafikfehlern von zahlreichen Genre-Fans ziemlich zusammengefasst. Gerechtfertigt?

Find ich überhaupt nicht schlimm.	42%
Ich bin rundum glücklich mit »Rage«.	26%
Klar, solche Grafikbugs gehen gar nicht!	22%
Klar nervt's, trotzdem rockt das Spiel!	10%



Ein Blockbuster in zwei Akten – das ist es, was Hersteller Square Enix den angereisten Journalisten in Hamburg präsentiert. Zwei komplett spielbare Kapitel des kommenden Rollenspiel-Epos »Final Fantasy 13-2«, fünf Stunden Spielzeit. Und die sind nicht nur vollgepackt mit Hollywood-gleichen Special Effects und atemberaubenden Stunts, sondern auch mit allerlei Verbesserungen, die sich die Fans eigentlich schon für Teil 13 gewünscht hatten.

Valhalla. Ein Ort der nordischen Mythologie, an dem die gefallenen Recken irdischer Schlachten sich mit Met, Wildfleisch und Kampfturnieren vergnügen. Das Jenseits der Helden, ein Ort der Ausgelassenheit, der Erinnerungen. Doch dieses Valhalla ist anders. Statt Met und freudiger Feste recken sich hier tote Gebäude in den von Wolken verhangenen Himmel. Es blitzt, rumort, keine Farbe schmeichelt dem Auge des Betrachters. Als würde die Zeit stillstehen, hängen Trümmerteile im Raum. Als hätten sie vergessen, dass sie laut der Gesetze der Schwerkraft eigentlich herunterfallen müssten. Doch Zeit ist hier bedeutungslos. Irdische Gesetze gelten hier nicht. Stattdessen tobt ein immerwährender Kampf. Ein Kampf der Götter, wie es scheint; zwischen einem unheimlichen Kerl mit langen, violetten Haaren, Caius, und einer Lady, die manchem Spieler schwer bekannt vorkommen dürfte: Lightning. Wo ist dieser Ort? Wer ist Caius und wieso nennt er Lightning die »Kriegsgöttin«? Okay, rein optisch wirkt die Heldin aus »Final Fantasy 13« tatsächlich wie eine Göttin: schenkelhohe metallene Stiefel mit goldenen Verzierungen, ein schimmernder Brustpanzer mit schnörkeligen Ornamenten; und an der Hüfte ein lang wehender, schneeweißer Schal aus edlen Federn. Bei jeder ihrer grazilen Bewegungen umgibt sie ein Schwall aus glänzenden, glitzernden Daunen. Einfach wunderschön, dieser Anblick! Lightning allerdings trägt ihre edle Rüstung aus gutem Grund. Von einer Empore aus erblickt sie, wie Caius einen Berg dunkler Magie um sich scharf, tausende fliegende Käfer-Monster stärken ihm den Rücken, rasen unvermittelt auf die Heldin zu. Es entbrennt ein hitziges Gefecht, so vollgepackt mit Lichteffekten, Farben und abgefahrenen Kameraschwenks, dass einem beim Zuschauen beinahe schwindlig wird. Auf dem Rücken von Odin, Lightnings treuem Begleiter und Esper in Pferdeform, beginnt ein Ritt durch die verlassene, düstere Stadt mitten im Nirgendwo. Aus allen Ecken kriechen neue Monster, bald erinnert Valhalla an einen prall gefüllten Ameisenstaat. Die eben noch leeren, einge-

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

Square Enix

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

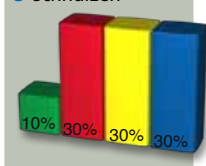
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fortsetzung des umstrittenen 13. Teils mit neuen und alten Helden sowie zahlreichen Detailverbesserungen.

das ist drin

- Moogles
- Chocobos
- Zeitreisen
- Schnulzen



Nur wenig ist bekannt über die wahre Identität des Bösewichts Caius. Allerdings erinnert der Wortlaut seines Namens frappierend an »Chaos«...



Lightning befindet sich wollenden Kampf gegen

» Es entbrennt ein hitziges Gefecht, so vollgepackt mit Lichteffekten, Farben und abgefahrenen Kameraschwenks, dass einem beim Zuschauen beinahe schwindlig wird. «



fallenen Straßen pulsieren vor Gewusel. Caius schickt mit seinem gewaltigen schwarzen Zweihänder violette Energiewellen auf den Weg, um Lightning aus dem Sattel zu holen. Die jedoch ist schneller, weicht den Angriffen behände aus, galoppiert senkrecht eine Häuserwand hinauf, springt mit einem Salto von Odins Rücken und landet sicher hinter dem sichtlich verdutzten Caius. »Beeindruckend«, kommt es ihm über die Lippen. Dem kann man sich als Spieler vor dem Bildschirm nur anschließen, auch wenn man nicht den leisesten Hauch einer Ahnung hat, was hier eigentlich gerade abgeht. Valhalla? Caius? Hab ich in »Final Fantasy 13« irgendwas verpasst? Ein abrupter Szenenwechsel unterbricht den konfuse Gedanken-gang. In einem Schlafzimmer erwacht Serah – Lightnings kleine Schwester – angsterfüllt in ihrem Bett.



an einem Ort namens Valhalla, wo sie einen nie enden Caius führt. Mehr ist über ihren Verbleib nicht bekannt.

Und außerdem?

■ Zwei Sondereditionen: Der Limited Collector's Edition liegen der »Composer Selected Soundtrack«, das Artbook »The Art of Final Fantasy 13-2«, sechs Sammelpostkarten und ein Kunstdruck von Lightning bei. Die Crystal Edition beinhaltet das Gleiche, allerdings wurde der »Composer Selected Soundtrack«, auf dem sich nur ausgewählte Musikstücke aus dem Spiel befinden, durch den kompletten Soundtrack des Games mit allen Hintergrundliedern ersetzt. Zudem gibt's ein besonderes T-Shirt obendrauf, das es nirgendwo sonst zu kaufen geben soll. Einen Preis für beide Versionen ist Square Enix uns noch schuldig ■ Exklusive Boni für Vorbesteller: eine besondere Waffe für Noel, die aber noch nicht näher definiert wurde; dazu kommen das Monster »Omega«, das als Teammitglied an Kämpfen teilnimmt, je ein alternatives Kostüm für Serah und Noel, drei Sammelpostkarten mit Artworks zum Spiel, sowie »Final Fantasy 13 Episode 1« – eine digitale Kurzgeschichte, die die Geschehnisse zwischen »Final Fantasy 13« und »Final Fantasy 13-2« schildert ■ Im »Beginner's Primer«-Menüpunkt lässt sich die komplette Handlung von »Final Fantasy 13« nachlesen – perfekt für Leute, die diesen Teil verpasst haben ■ Zwei Schwierigkeitsgrade: Normal und Einfach



In den »Cinematic Action Sequences« – im weitesten Sinne Quicktime-Reaktionstests – entscheiden oft nur Sekunden über den weiteren Verlauf des Render-Videos.



Über das Historia Crux innerhalb der Zeit-Tore gelangen Noel und Serah an neue Orte zu unterschiedlichen Zeitepochen. Das einzige Problem: Wo und wann genau sie landen, ist nicht vorhersehbar.

War alles nur ein Traum? Oder eine Vision? Eine Nachricht aus einer unbekannten Welt? Unmöglich... schließlich ist Lightning, die eben noch so lebendig durch Valhalla ritt, seit den Geschehnissen vor drei Jahren für tot erklärt. Sie habe sich selbst geopfert, sei zu der kristallinen Form geworden, die nun die schwebende Stadt Cocoon daran hindert, auf die Unterwelt Pulse zu stürzen. Zumindest ist das die Theorie der Bewohner von Neu-Bodhum, einem kleinen Hafendorf, in dem Serah und andere Mitglieder der Miliz-Truppe NORA ein neues Leben begonnen haben. Und doch hämmern immer wieder fremde Worte in Serahs Kopf, sprechen zu ihr: »Du bist die Einzige, die die Wahrheit kennt.« Die Wahrheit – die kann Serah schon lang nicht mehr von ihren Illusionen unterscheiden. Das einst quatschfidele

Mädchen mit dem kecken Pferdeschwanz ist depressiv, kann den Verlust ihrer Schwester nicht ertragen, versinkt in Selbstmitleid – und ist doch zu feige und unsicher, sich auf ihre Visionen einzulassen und nach dem verschollenen Familienmitglied zu suchen. Es braucht ein Schlüsselerlebnis, um das Mädchen aus ihrer Untätigkeitsstarre zu reißen und den Rollenspiel-Koloss in Gang zu bringen. Und das ist »Final Fantasy«-typisch ein echtes Spezialeffekte-Knallbonbon...

»BLEIB NIEMALS LIEGEN UND WARTE AUF DEN TOD!«

Dicht vor Serahs Fenster zieht ein gigantisches leuchtendes und flammendes Gebilde vorbei – schneller, als das Gehirn die Informationen überhaupt verarbeiten kann: ein Meteorit! Aber nicht irgendeiner. Bereits kurz nach dem Einschlag in den Hügeln von Neu-Bodhum tauchen rund um den Krater Monster aus dem Nichts auf: insektenartige Nektons und ihre größere Form, die Meonektons; echsenhafte Spiceacilians und Gorgonopside, die aussehen wie blutrünstige Tiger. Chaos bricht los. Überall rennen Menschen in Panik aus ihren Hütten, am Strand fallen ihnen die Monster in den Rücken, strecken Dörfler um Dörfler nieder. Die NORA-Miliz? Wird der Feindeschar kaum Herr. Und Serah? Die erwischt es beinahe selbst, als sich am sternenklaren Nachthimmel plötzlich ein Tor auftut, aus dem ein gigantisches blau schimmerndes Wesen, halb Titan, halb Maschine, seinen gewaltigen Arm hinausstreckt und einmal quer über die Küstenlinie fegt. Sein tief tönendes Brüllen erschüttert die Nacht. Ein Fremder schubst das perplexe Mädels im letzten Moment aus der Angriffslinie, beseitigt gleich noch ein paar der Invasoren mit seinen Doppelschwertern und hält ihr anschließend einen futuristisch anmutenden Bogen vor die Nase: »Kannst du kämpfen?« Gute Frage. Bei den großen Kulleraugen, dem Porzellangesicht und Gliedmaßen



Noel, der neue Protagonist in »13-2«, kommt aus einer düsteren Zukunft. Er ist der letzte Vertreter der Menschheit und will vor allem eines: den Lauf der Zeitgeschichte verändern.



» Bei den großen Kulleraugen, dem Porzellangesicht und Gliedmaßen wie Streichhölzer hat man als Spieler so seine Zweifel, ob Serah wirklich für den Kampf geeignet ist. «

wie Streichhölzer hat man als Spieler so seine Zweifel, ob Serah wirklich für den Kampf geeignet ist. Doch der beginnt schneller, als man noch darüber nachdenken kann, ob das Fliegengewicht überhaupt in der Lage ist, die Bogensehne zu spannen. Unterstützung gibt's von dem mysteriösen Unbekannten mit den braunen Zottelhaaren und den blauen Pluderhosen. Und siehe da: Klappt doch alles wunderbar! Vor allem Kenner des Vorgängerspiels begreifen sofort, was Sache ist; allen anderen hilft die Tutorial-Funktion: warten, bis sich die ATB-Leiste vollständig aufgeladen hat, die drei Segmente der Leiste mit Aktionen wie »normaler Angriff« oder »Magie« füllen, und alles weitere erledigt die Spielfigur von allein. Das ist so einfach und übersichtlich, dass man sich entspannt genug zurücklehnen kann, um die butterweichen Animationen und exzellenten Inszenierungen zu bewundern. Es dauert keine zwei Sekunden, dann huschen dir bereits die ersten »Boahs«, »Ohs« und

»Ahs« über die Lippen. Etwa wenn Serah ballettartig über den Bildschirm gleitet, die Bogensehne aus einer sexy Hocke spannt und den Pfeil mit einem funkelnden Glitzersturm Richtung Gegner katapultiert. In der Tat ziemlich ästhetisch! Ebenfalls schön: Gruppen-Charaktere, die man selbst nicht aktiv steuert, erledigen dank der bewährten Paradigmen – also Rollen – trotzdem zuverlässig ihre Arbeit, wählen den bestmöglichen Angriffstyp und heilen im richtigen Moment. So ist der Gogmagog – so der Name des Ungetüms und eigentlich ein Riese aus der angelsächsischen Mythologie – schnell Geschichte.

GRÜSSE AUS DER ZUKUNFT

Nachdem die Angreifer endlich zurückgeschlagen wurden, gilt es, einige brennende Fragen zu klären. Wer ist dieser mysteriöse Fremde? Wo kommt er her? Und was hat er mit diesen auftauchenden Monstern zu tun? Die Identitätsfrage ist schnell geklärt, als sich der Neuling namentlich mit Noel Kreiss vorstellt. Das »Woher« ist schon ein größeres Rätsel, denn Noel behauptet nicht nur steif und fest, aus der Zukunft durch die Zeit angereist zu sein, sondern auch, die verschollene Lightning an einem Ort namens Valhalla getroffen zu haben – lebendig und getrieben von dem Wunsch, ihre kleine Schwester endlich wiederzusehen. Sein Beweis: Serahs Bogen, eigentlich ein quirliger Vertreter der sogenannten Toy Moogle, der sich in unterschiedliche Waffen verwandeln kann. »Ein Glücksbringer. Deine Schwester hat ihn mir gegeben.« Zeitreisen? Was für ein Unsinn! Denken zumindest die Überlebenden des Dorfes, die dem Fremden nicht über den Weg trauen wollen. Nur

Serah scheint endlich jemanden gefunden zu haben, der genau wie sie davon überzeugt ist, dass Lightning noch lebt. Ein Hoffnungsschimmer – und doch zweifelt die Heldin: Sagt Noel die Wahrheit? Befindet sich Lightning in einer anderen Zeitebene als sie selbst? Ist es sicher, mit diesem Fremden eine Reise ins Ungewisse anzutreten und möglicherweise nie mehr zurückkehren zu können? Kurz gesagt lautet die Antwort: Ja. Denn ansonsten wäre das Abenteuer an dieser Stelle bereits vorbei. Folglich öffnet sich nun die üppige Spielwelt und darf mit all ihren neuen Facetten bestaunt werden. Allen voran eine deutlich offenere Level-Struktur ohne fest vorgegebene Wege,

✕ Aussprache

BITTE GIB MIR NUR EIN WORT

Gespräche waren nie ein wirklich essenzieller Bestandteil der »Final Fantasy«-Reihe. Meist belauschte man die gut vertonten Dialoge in Zwischensequenzen, welche die fest vorgegebene Story vorantrieben. Das ändert sich nun. Dialoge mit Gruppenmitgliedern, Freunden und Fremden gleichermaßen sollen den Lauf der Handlung verändern, verschiedene Verläufe und Enden zulassen. Angeblich sorgen sie sogar dafür, dass sich Beziehungen zwischen einzelnen Spielfiguren verändern, je nachdem, welche Dialogoptionen der Spieler wählt. Anhand der ersten zwei spielbaren Akte ließ sich das aber noch nicht überprüfen. Dafür ist die Spielzeit zu kurz und die entstandenen Beziehungen sind noch zu lose. Spätestens der Test wird das neue Spielelement aber auf die Probe stellen.

Chocobo oder Brathendl?

- +** Überwältigende Grafik- und Effekte-Pracht, fantastische englische und japanische Sprecher, deutlich offenere Levelstruktur, sehr unterschiedliche Welten, Zeitreise-System ermöglicht ganz neue Gameplay-Elemente, Wiedersehen mit bekannten Charakteren, sinnvolle Weiterstrickung einer fesselnden Story mit brillanter Erzählstruktur, Gespräche beeinflussen Verlauf der Geschichte, Speichern jederzeit möglich, überwältigende Bosskämpfe, tiefgehendes Kampfsystem
- Deutsche Tonspur ziemlich unwahrscheinlich, stellenweise recht kitschige Zwischensequenzen, Quicktime-Reaktionstests sind nicht jedermanns Sache, Nebenmissionen bislang noch eher unspektakulär

✖ Staunen...

...AUF KNOPFDRUCK

Keine Frage: Zwischensequenzen in der »Final Fantasy«-Reihe sind kinoreife Effektkost vom Feinsten – wie frisch aus Hollywoods neuester Technik-Trickkiste. Und doch: Wenn sich ein noch so genial gemachtes Video fünf, zehn oder gar 15 Minuten hinzieht, kommt selbst bei hartgesottene Fans mal Langeweile vor lauter Untätigkeit auf. Damit die Spieler gar nicht erst auf die Idee kommen, sich bei Zwischensequenzen entspannt zurückzulehnen, integriert Square Enix die neuen »Cinematic Action Sequences«; oder um es auf ein bekannteres Wort zu verkürzen: Quicktime-Reaktionstests. Die eilige Knöpfchendrückerei läuft sowohl in Rendervideos als auch in Ingame-Videosequenzen ab und sorgt für ehrfürchtiges Staunen vorm Bildschirm. Mal gilt es etwa, sich zwischen zwei möglichen Waffen zu entscheiden, mal muss die Figur herabstürzenden Gefahren ausweichen, mal einen gemeinsamen Angriff auf ein einzelnes Ziel starten oder sich einen Weg zur Schwachstelle des Gegners bahnen, indem sie mit Salti, tollkühnen Sprüngen, diversen Schwertstreichen und Hangel-Akrobatik für offenstehende Mäuler sorgt. Klar, die Reaktionstests sind nicht jedermanns Sache. Wer sich drauf einlässt, fühlt sich allerdings bald wie in einem spielbaren Animationsfilm. Mit der besten Grafik seit »Rango«.

dafür mit allerlei entdeckenswerten Ecken, in denen Schätze und Geheimnisse auf Abenteurer warten. Die perfekte Basis, um mit einer ausgedehnten Suche zu beginnen – denn für eine Zeitreise, die übrigens durch das sogenannte Historia Crux im Innern des Meteoriten stattfindet, braucht es ein Fragment: ein Stück Materie, das durch eine Anomalie von einer fremden Zeit in die Gegenwart des Spielers transportiert wurde und das Zeit-Tor aktivieren kann. Heißt das also, dass man in jeder Welt das Gleiche tut? Ein Fragment suchen, neue Tore aktivieren und sich überraschen lassen, wohin einen die nicht steuerbaren Zeit-Tore diesmal bringen? Prinzipiell ja. Allerdings ist der Ablauf längst nicht so linear, wie man jetzt vermuten könnte – der offenen Spielwelt sei Dank. Bis ein Fragment gefunden ist, vergehen meist viele Stunden Spielzeit. Zwischenaufträge – zugegeben nicht sonderlich einfallsreiche – grätschen in die Haupthandlung, Geheimgänge und Verstecke wecken den Entdeckerdrang und die Zeitreisen an sich ermöglichen eine komplett neue Gameplay-Erfahrung. Das hat seine Gründe: Die einzelnen Areale sehen dadurch nämlich nicht nur unglaublich unterschiedlich und einzigartig aus, sie können sich durch Eingriffe ins Raum-Zeit-Kontinuum und getroffene Entscheidungen auch verändern. Die Ruinen von Bresha auf Cocoon etwa, die erste Station des

Heldenduos, liegen zwei Jahre in der Zukunft und sind eigentlich ein hochtechnisierter Ausgrabungsort, an dem ständig Regen fällt. Wer später noch einmal dorthin zurückkehrt, kann die Ruinen aber auch in tiefstem Schnee versunken vorfinden. So sind die Zeitreisen immer wieder für eine Überraschung gut.

SPAZIERGANG

Andererseits ist es auch schon ausgesprochen befriedigend, einfach nur mit offenen Augen durch die Umgebungen zu wandern – genretypisch natürlich aus der Verfolgerperspektive. Das Hafendorf Neu-Bodhum etwa explodiert vor Farben. Die Welt ist voller Leben: Am weißen Sandstrand spielen Kinder wild schreiend Fangen unter Palmen, am hölzernen Bootssteg schnurren ein paar Kätzchen nach Fisch und die Bürger auf den Straßen schwatzen aufgeregt über die seltsamen Vorfälle der vergangenen Nacht. Später in den Bresha-Ruinen fühlt man sich ein bisschen wie im Science-Fiction-Hit »Blade Runner« und trifft exzentrische Händler, wie die Chocobo-Verrückte Choco-boco-lina – ihrem Fetisch entsprechend in ein knallrotes Kostüm der übergroßen Reitvögel gekleidet. Apropos Chocobo: Die dienen an vielen Orten nunmehr als sicheres und schnelles Transportmittel. Einmal aufsitzen, schon geht's im Vogel-Sprint voran. Und zwar ohne lästige Unter-

» Es geht doch nichts über dressierte Monster im Gepäck! «

✖ Einfach riesig

Man, ist der dick, man: Bossgegner sind meist nicht nur gigantisch, sie werden auch atemberaubend in Szene gesetzt. Dieses Exemplar hier verschießt eine Art schwarzes Loch, setzt Lightning mit gleißenden Blitzen zu und fliegt dank seiner mechanischen Flügel halsbrecherische Manöver.



✖ Immer der Reihe nach

Die ATB-Leiste kehrt auch in »Final Fantasy 13-2« zurück. Ihre Segmente lassen sich mit verschiedenen Kampfmanövern belegen. Hat sie sich nach einer Weile vollständig aufgeladen, werden die Angriffe automatisch der Reihe nach ausgeführt.

✖ Mach mir das Pokémon!

MONSTRÖSE GEFÄHRTEN

Heldin Serah beherrscht neben dem Umgang mit Kurzschwert und Bogen noch eine weitere Fähigkeit: Sie kann Monster zähmen. Besiegt sie Feinde im Kampf, hinterlassen sie mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit Monsterkristalle, die Ungetüme wie die Katzenmagier Caitis, die insektenartigen Nektons und die mechanischen Pulsework-Soldaten in sich tragen. Quasi ein Pokéball in Kristallform. Wie jedes andere Teammitglied auch unterstützen die Monster fortan in Kämpfen, können Rollen wie Heiler, Verteidiger und Angreifer übernehmen, erhalten Erfahrungspunkte und steigen ebenso im Level auf und erlernen neue Talente wie Serah, Noel und die anderen Helden. Keine Bange: Die Idee ist zunächst gewöhnungsbedürftig und klingt wie ein schlechter »Pokémon«-Abklatsch, hat aber durchaus ihren Sinn. Der wird allerdings erst im Verlauf der Geschichte aufgeklärt – ein bisschen Geduld und Toleranz sind also Pflicht. Und hey, es geht doch nichts über dressierte Monster im Gepäck!



s Bahamut

0.0% / 999.0%

✖ Kampf oder Kino?

Zwei Kontrahenten auf den Kampfbildschirm pflanzen und fertig ist die Chose? Nicht hier. Die Kämpfe sind voller Dynamik. Da reitet Lightning auch schon mal auf dem Rücken von Odin, während die Kamera rasant mitfährt und die Lady den Verfolgern Projektile entgegenfeuert.



Nur mit den sogenannten Fragmenten – Gegenständen aus einer anderen Zeit – lassen sich die Zeit-Tore öffnen und benutzen.



The future won't change until you make the first step.

Der quirliche Toy Moogle ist Serahs ständiger Begleiter. Er kann versteckte Schätze aufspüren und verwandelt sich bei Bedarf in einen Bogen oder ein Kurzschwert.



Wow. Is that a toy moogle?

brechungen durch plötzlich auftauchende Monster. Immerhin: Auch wer zu Fuß unterwegs ist, kann einem Kampf nunmehr aus dem Weg gehen – sofern gewünscht. Dazu einfach die Beine in die Hand nehmen und den Angriffsradius eines Gegners möglichst flott verlassen. Das erspart manch ungewollte Auseinandersetzung. Allerdings sollte tunlichst vermieden werden, allen Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Nicht nur sind diese herrlich dynamisch und großartig inszeniert, sie sind auch die einzige Möglichkeit, an Rollenspiel-typische Erfahrungspunkte zu gelangen und damit im Level aufzusteigen, Statuswerte zu verbessern und neue Talente zu erlernen. Etwa die mächtigen Blitzra-Angriffe oder der bekannte Heilzauber »Vita«, der gerade bei Bosskämpfen von existenzieller Wichtigkeit ist.

AUF DIE TRÄNENDRÜSE

In fast jedem Punkt verströmt »Final Fantasy 13-2« die eindeutige Nachricht an den Spieler: »Wir wollen's besser machen!« Nahezu alle Kritikpunkte des Vorgängerspiels, wie etwa die Schlauchlevels, wurden ausgemerzt, und auch die im letzten Preview bekrittelte Hip-Hop-Japano-Rap-Mucke scheint sich,

Moogles sei Dank, auf wenige Areale zu beschränken. Also alles Friede, Freude, Chocobo? Bei dem, was es bisher zu sehen gab, jedenfalls schon. Insbesondere die fantastisch erzählte, wenn auch nicht immer ganz verständliche, Geschichte gleicht einer gefühlvollen Achterbahnfahrt. Zahlreiche Überraschungen werden dich dastehen lassen wie den Ochs vorm Berg, etliche bekannte Helden – darunter Heulsuse Hope – feiern ihre Rückkehr. Und wer Schnulzen mag: So gut wie das hier kriegt's nicht mal »Vom Winde verweht« hin.

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Einfach nur fesselnd und trotz der vorherrschenden Bonbon-Optik nochmals düsterer als sein Vorgänger. **HITPOTENZIAL** Diesmal könnte es alle zufriedenstellen!

8.5 von 10

THE DARKNESS 2

Angst vorm Schwarzen Mann? Zu Recht ...

Was ist deine dunkle Seite? Betrinkst du dich hin und wieder gern? Oder fährst schwarz in der U-Bahn? Bei den meisten von uns nehmen diese Schattenseiten nur einen kleinen, kontrollierbaren Teil ein. Bei Jackie Estacado dagegen ist das anders. Allein die Dunkelheit hält den 23-Jährigen zusammen. Eine höllische Gewalt, die seit Jahrtausenden Besitz von menschlichen Wirten ergreift und ihrem Träger übernatürliche Kräfte verleiht: die Finsternis. Welch fatale Macht dahintersteckt, wissen Kenner der »Darkness«-Comics und des gleichnamigen Ego-Shooters nur zu gut. Zwei Jahre sind seit Jackies Vendetta gegen die Mörder seiner Geliebten Jenny vergangen. Zwei Jahre konnte er die Blutlust der Finsternis unterdrücken. Doch dann rettet sie ihm bei einem Anschlag das Leben – und keimt wieder auf. Aber wer sind diese Attentäter und warum wollen sie Jackies Tod? Um ein wenig Licht ins Dunkel zu bringen, spielt 360 Live die neueste Vorabversion bei Hersteller 2K Games Probe und ist schon nach wenigen Minuten besessen...

Vor Jackie erhebt sich ein Bordell. Hier geht die Prostituierte Venus ihren frivolen Geschäften nach. Angeblich soll sie Informationen über den Attentäter besitzen. Na dann, rein ins Freudenhaus! Im Inneren kommt der an »Borderlands« erinnernde Comic-Look sofort richtig zur Geltung. Pechschwarze Konturen umrahmen Gegenstände und Figuren. Scharfe Texturen, hübsch dekorierte Kulissen und lebensechte Animationen verwerfen jegliche Zweifel, der neue Stil lasse nur wenig Platz für Details. Vielmehr fühlt sich das hier durch und durch wie ein spielbarer Comic an – grandios!

Ein paar leicht bekleidete Dirnen und finster schauende Freier weiter steht die hübsche Venus mit freizügigem grünem Kleid und sexy Netzstrümpfen vor dir. Sie öffnet ein Kästchen und überreicht Jackie eine hübsch verzierte Pistole. Es ist das alte Schieß-eisen von Vinny – einer von Jackies wenigen Freunden aus Teil Eins. Und noch etwas hat die Liebesdienerin für Jackie: eine heiße Spur. Wie es aussieht, gehören die Attentäter der Bruderschaft an; einer Jahrtausende



Analysiert man den Gegner in der Bildmitte genauer, könnte man meinen, er wäre selbst von einer Abwandlung der Finsternis befallen.

Licht oder Schatten?

-  Der Comicstil fügt sich optisch prima ein, Finsternis-Kräfte fühlen sich sehr mächtig an, eigene Angriffe taktisch vielseitig, grandiose Inszenierung, abwechslungsreiche Ideen
-  Umgebungen und Figuren noch einen Tick zu steril, die brutalen Tötungsangriffe sind Geschmackssache, ob's hierzulande wirklich ungeschnitten erscheint?

Und außerdem?

- Bislang keine Einzelspieler-Erfahrung
- Noch keine konkreten Pläne zur Eindeutschung, 360 Live tippt auf deutsche Untertitel
- Tastenbelegung fest vorgegeben
- Blut und Gewalt deaktivierbar – ob diese Option in der deutschen Fassung standardmäßig eingeschaltet ist?
- Vier Schwierigkeitsgrade: Super-Einfach, Einfach, Normal und Schwer

kurz&knapp

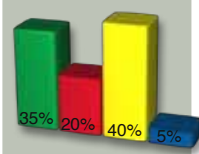
Hersteller |
2K Games
Entwickler |
Digital Extremes
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die Comic-Adaption rund um die blutrünstigen Tentakel geht in die zweite Runde.

das ist drin

-  Dunkelheit
-  Schatten
-  Finsternis
-  Licht



3

✖ The Darkness

COMIC & VIDEOSPIEL

Seit 15 Jahren existiert die Comicbuch-Reihe »The Darkness« bereits. Da Grafiknovellen hierzulande leider ein Nischendasein fristen, wurden nur eine Handvoll Ausgaben der Serie in Deutschland veröffentlicht. International feiert die Geschichte um Finsternis-Träger und Mafia-Kopf Jackie Estacado mit über einer Million verkauften Exemplaren dennoch beachtliche Erfolge. Wer durch die beiden Videospiele Blut geleckt hat, sollte sich daher für mehr Hintergrundinfos am besten das »The Darkness Compendium« mit den ersten 40 Comics für umgerechnet etwa 50 Euro aus den USA importieren. Um den Plot von »The Darkness 2« zu verstehen, ist's jedoch nicht nötig, da sich der Titel als direkte Fortsetzung zu Teil Eins versteht.

1



✖ Schattenseite

DIE MACHT DER DUNKELHEIT

1 Ähnlich wie im ersten »The Darkness« gewinnen die Finsternis-Tentakel im Spielverlauf deutlich an Macht und erlernen insgesamt 32 praktische Fähigkeiten. Einige hilfreiche Angriffe – etwa das alles einsaugende Schwarze Loch – sind Kennern allerdings bereits geläufig.

2 Neu dagegen zum Beispiel die Möglichkeit, Feindpack am Boden zu blutigem Brei zu zerstampfen oder in der Luft zu zerteilen. Auch mehr Energie aus gefressenen Herzen gewinnen und andere passive Fähigkeiten stehen auf der Neuigkeiten-Liste.

3 Damit die Finsternis diese nützlichen Fähigkeiten erlernen kann, müssen ausreichend Punkte auf dem Erfahrungskonto schlummern. Diese gibt's für Kills und konsumierte Herzen. Je brutaler und abwechslungsreicher du dabei vorgehst, desto mehr Fähigkeitszähler werden dir gutgeschrieben. Das motiviert, auch wirklich jeden Gegner zur Strecke zu bringen.

2



alten Gruppierung, die von Victor Valente angeführt wird und um die Mächte der Finsternis buhlt. Kaum sind diese Worte ausgesprochen, gehen die Lichter aus. Schüsse fallen. Dunkelheit.

Plötzlich geht alles ganz schnell. Binnen Sekunden sprießen zwei pechschwarze Tentakel mit dem Kopf eines Piranhas aus Jackies Körper und räkeln sich links und rechts ins Bild. Ferner steigt ein Darkling aus dem Boden empor – ein Gremlin-gleiches Wesen, das KI-gesteuert seine Unterstützung anbietet. Anhänger der Bruderschaft, ausgestattet mit MGs, Schutzwesten und Schilden, stürmen auf Jackie zu. Der Darkling fackelt nicht lange, krallt sich ans Bein des ersten Schurken und verlangsamt ihn, während Jackie seinen Colt zückt und ihm ein Projektil in die Schädeldecke jagt. Blut und Gehirnmasse spritzen auf die Wand dahinter, der Kerl sackt zusammen. Geschafft – na ja, fast. Denn die Finsternis giert nach dem Herz des Gefallenen. Ein Tipper auf die X-Taste, schon entreißt der rechte Tentakel ihm die Blutpumpe, frisst sie auf. Brutal, macht aber die Finsternis und damit auch Jackie stärker und kuriert zudem eingesteckte Treffer.

Nun ist die Bruderschaft richtig sauer, schickt noch mehr Truppen. Doch Jackie kontert: Die LB-Schulter-

taste nötigt den linken Tentakel, herumstehende Gegenstände zu greifen und als Wurfgeschoss respektive Schutzschild zu missbrauchen. Via RB-Taste prescht der rechte Tentakel vor, drischt je nach Lage des rechten Analogsticks horizontal oder vertikal auf die Angreifer ein. Schurken fliegen meterweit durch den Raum, oft bleibt von ihnen nicht mehr als eine Körperhälfte und blutige Stummel übrig. Herrlich, wie machtvoll sich das anfühlt. Und toll, welch Gameplay-Feinheiten möglich sind. So kann Jackie beispielsweise seinen Peinigern mit dem linken Tentakel die Schilde entreißen, mit dem rechten Gegner bewusstlos schlagen und gleichzeitig die Jungs mit Blei füttern. Zu dumm nur, dass die Bruderschaft um Jackies größten Schwachpunkt weiß: Licht. Lampen, Flutscheinwerfer, Blendgranaten – alles kann ihm schaden. Es sein denn, Jackie knipst es aus. Wie in dieser Szene: Ein Lichtkegel versperrt den Weg durch eine Tür, der Stromerzeuger steht sicher auf der anderen Seite. Was tun? Klar, der Darkling muss ran: Jackie befiehlt dem Geschöpf, in einen Lüftungsschacht zu klettern. Sofort wechselt die Kamera in die Sicht des Wesens und es kann selbst gesteuert werden. Lichtern ausweichen, Gangstern brutal die Kehle

aufschlitzen und dann den Generator ausschalten – kinderleicht. Ein paar blutige Schusswechsel später betritt Jackie eine kleine Halle. Eine Falle. Vier Lichtstrahler sind auf ihn gerichtet; die Finsternis entmachtet, Jackie bewusstlos.

Der Mafioso erwacht an ein Kreuz gefesselt. Vor ihm steht Bruderschaftsanführer Victor. Mit einem seltsamen Apparat will er die Finsternis aufsaugen. Wieder verliert Jackie das Bewusstsein und halluziniert. Er sieht ein Mädchen, ebenfalls gefesselt an ein Kreuz. Es ist Jenny.

Und dann endet die Demo-Version – verdammt, gerade jetzt, wo's so richtig spannend wurde...

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Gleich einem garstigen Darkling lässt dich das hier so schnell nicht mehr los. Ein wahres Fest für Shooter-HITPOTENZIAL und Comic-Fans. Wird groß!

8.5 von 10

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Des Zombies neue Kleider.

Angefressene Leichen, brennende Mülltonnen und übel entstellte Autowracks zieren die Straßen. Hier ist etwas schiefgelaufen, verdammt schief. Die Einwohner der Stadt Raccoon City verwandeln sich in hirnfressende Zombies und reißen jeden in den Tod. Auslöser des Chaos ist der G-Virus. Ein Experiment des Pharmakonzerns Umbrella, das eigentlich nie dessen Laboratorien hätte verlassen dürfen. Was genau ist also passiert? Eine Frage, die Hersteller Capcom 360 Live in einer neuen Anspielrunde des auf 4-Spieler-Koop-Gameplay getrimmten Third-Person-Shooters schon bald beantwortet...

Die Türen des Fahrstuhl schieben sich zur Seite. Spectre, Vector, Beltway und Bertha betreten wachsam Umbrellas Untergrundlabor, durchqueren die sterilen Gänge, passieren seltsame Behälter und Versuchsapparaturen. Die vier Söldner gehören zum insgesamt sechsköpfigen – Lupo und Four Eyes haben gerade Feierabend – Delta Team, auch »Wolfpack« genannt. Eine Gruppierung, die offiziell nicht existiert

und die Drecksarbeit für Umbrella übernimmt. Ihr erster Auftrag: Zielperson Hunk lokalisieren, den G-Virus bergen und niemanden am Leben lassen. Das rot-weiße Regenschirm-Logo in der Ferne gibt die nächsten Zielpunkte an. Dass Umbrella bei diesem Einsatz das Todesurteil seiner eigenen Angestellten unterschreibt, gilt als Kollateralschaden. So wie die ersten Wachmänner: Die mit MG und leichter Schutzweste ausgestatteten Soldaten sehen das Delta Team und eröffnen sofort das Feuer, während sich das Wolfpack hinter Kisten und Mauern in Deckung wuchtet. Angenehm flüssig und intuitiv geht das alles von der Hand, ähnelt die Steuerung doch sehr »Gears of War 3«. Vector wirft selbstständig eine Blendgranate, setzt die Gegner kurzzeitig außer Gefecht. 360 Live nutzt die Verwirrung und stürmt in der Rolle von Spectre vor, missbraucht per X-Taste einen der Soldaten als menschliches Schutzschild und pumpt den anderen via RT-Schultertaste Blei zwischen die Rippen. Super: Schießen und gleichzeitig umher-



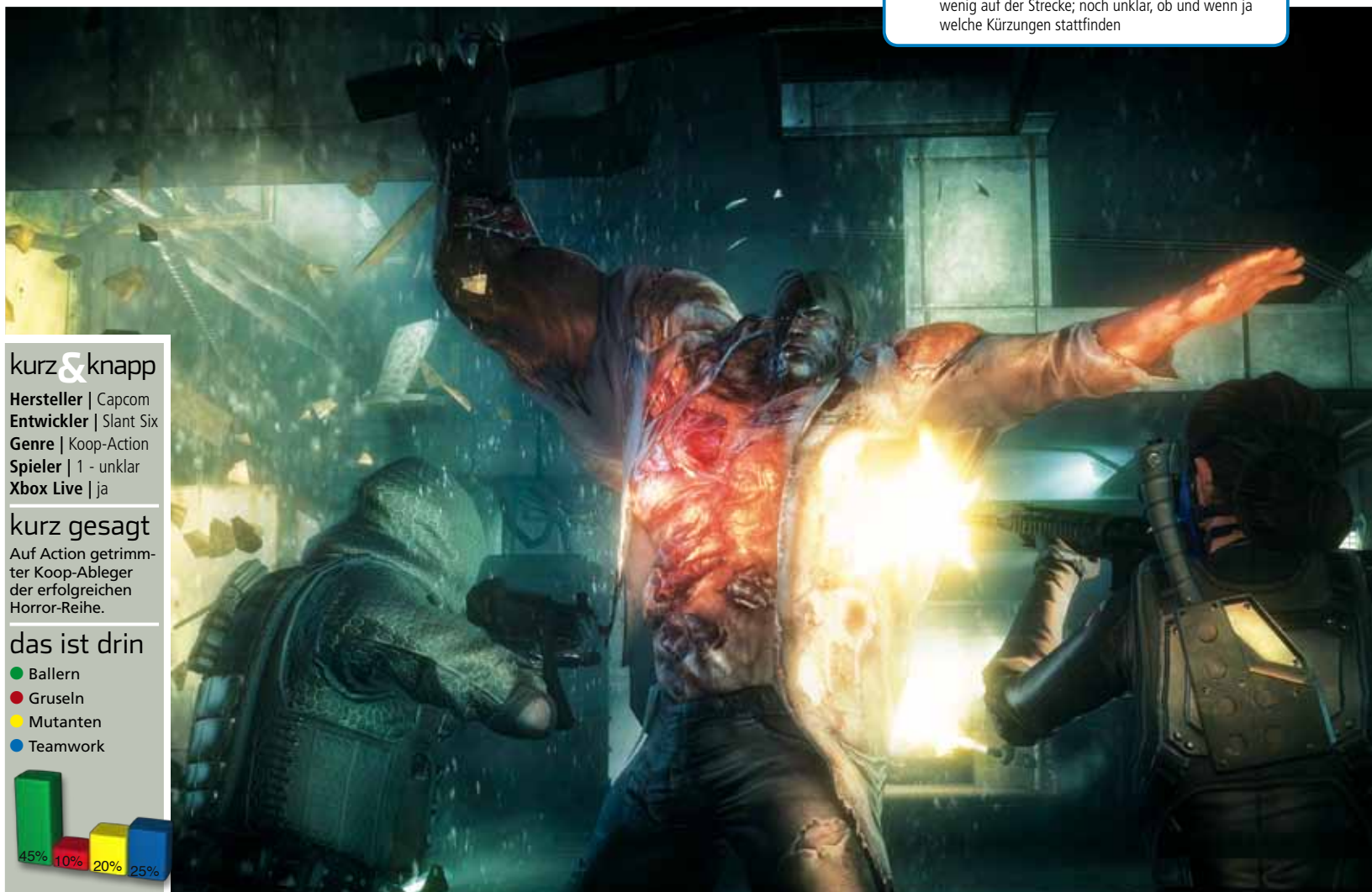
Witziges Detail: Je nach ausgewählten Figuren variieren die Dialoge leicht. Spielt man allein, greift einem übrigens die KI unter die Arme.

Und außerdem?

- Zwei Fraktionen spielbar: Militär und Umbrella-Söldner; Zombies wohl nicht
- Neben Koop-Modus auch andere Mehrspieler-Varianten geplant; 360 Live tippt auf Team-Deathmatch und einen Horde-Modus
- 116 Galerie-Bilder freischaltbar
- Download-Inhalte sicher, etwa neue Heldenkostüme
- Englische, deutsche, spanische, französische und sogar japanische Sprachausgabe über Optionsmenü wählbar
- 50 Erfolge, darunter »Grüner Daumen«: 101 grüne Heilkräuter benutzen

Nur krank oder schon Mutant?

- +** Durchdachtes Koop-Design, unterschiedliche Figuren regen zum Ausprobieren an, viel Freischaltbares, toll animierte Figuren und herrlich düster gestaltete Kulissen, unterschiedliche Lösungswege, intelligente Partner-KI...
- ... KI-Gegner manchmal etwas sehr dumm, Hindernisse können nicht übersprungen werden, Horror bleibt ein wenig auf der Strecke; noch unklar, ob und wenn ja welche Kürzungen stattfinden



kurz&knapp

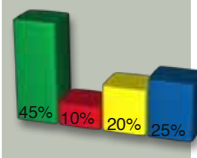
Hersteller | Capcom
Entwickler | Slant Six
Genre | Koop-Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Auf Action getrimmter Koop-Ableger der erfolgreichen Horror-Reihe.

das ist drin

- Ballern
- Gruseln
- Mutanten
- Teamwork





✕ Töte Leon

GESCHICHTE, NEU GESCHRIEBEN

Im Verlauf der Hauptgeschichte kreuzen immer wieder bekannte Figuren und Ereignisse den Weg. So lautet zum Beispiel einer der Aufträge für das Delta Team: Töte Leon S. Kennedy – die Hauptfigur in »Resident Evil 2«. Wer jetzt glaubt, die Mission würde sowieso nicht gelingen, da der junge S.T.A.R.S.-Agent bekanntlich die Geschichte überlebt, wird überrascht. Der Spieler selbst entscheidet, ob er alles beim Alten lässt und Leon verschont oder ihn zur Strecke bringt und damit die Geschichte neu schreibt. Das erhöht nicht nur den Wiederspielwert, sondern macht es insbesondere für Serienkenner reizvoll.



✕ Supersoldat

ERFAHRUNG HAT WERT

1 **Gegner umnieten,** Kameras zerstören und Computer hacken bringt neben Spaß auch Erfahrungspunkte. Damit können die Helden jeweils bis zu drei aktive sowie passive Fähigkeiten freischalten und vor jeder Runde eine davon aktivieren.

2 **So stehen** zum Beispiel zur Auswahl: biothermale Sicht, um Gegner selbst durch Wände zu erkennen, für Held Spectre; bessere Zielgenauigkeit bei seiner Kollegin Lupo; sich kurzzeitig unsichtbar zu machen beherrscht Vector; Bertha wiederum kann ihre Partner für 30 Sekunden heilen; Four Eyes schmeißt Phormone und lenkt Zombies so zehn Sekunden lang ab, während Beltway in der Lage ist, zehn Prozent mehr Treffer einzustecken.

3 **Ebenfalls im Angebot** für alle mit prall gefülltem Erfahrungspunkte-Konto: neue Sniper-Gewehre, Maschinenpistolen, Schrotflinten, Kleinkaliber-Pistolen und weitere Argumentationsverstärker, von denen es insgesamt 23 geben soll.



laufen klappt zum ersten Mal in der Serie. Überhaupt löst sich das hier vom trägen Gameplay der anderen Teile und setzt den Fokus auf zackige Action. Fühlt sich bislang gut an, nur an Hirnschmalz mangelt es den feindlichen Jungs noch. So sucht das Sicherheitspersonal zwar automatisch Deckung, bleibt bei Beschuss aber stehen und brandmarkt sich so als hilfloses Kanonenfutter. Die nun aufkreuzenden sieben, acht Gegner stellen somit kaum eine Gefahr dar und geben innerhalb weniger Sekunden den Löffel ab. Auch die Geisel bekommt ein Lüftungsloch im Kopf verpasst – heftig, wie kalt und gnadenlos das Wolfpack vorgeht.

Jeder Abschuss wird mit Erfahrungspunkten belohnt, die vor Missionsbeginn in neue Fähigkeiten und Waffen investiert werden dürfen. Auch das Finden versteckter Waschbär-Figuren, das Anzapfen von PCs und das Hochjagen von Überwachungskameras stocken dieses Konto auf. Umschauen lohnt sich also.

Ein mächtiges Tor passiert, wartet bereits Gas-maskenträger Hunk. Kenner von »Resi 2« werden sich sicherlich noch an diese zwielichtige Gestalt erinnern, die versucht, den G-Virus zu stehlen. Und genau dieses Ereignis erlebst du hier, nur eben aus

Sicht der Bösen – grandios für Kenner der Serie! Hunk verrät, dass der G-Virus im Labor des Wissenschaftlers William Birkin aufbewahrt wird, der sich hinter der nächsten Tür verschanzi hat. Plötzlich ertönen aus dem Raum grässliche Schreie. Was ist geschehen? Beltway prescht vor, sprengt die Tür. Dann offenbart sich das Grauen: Birkin hat sich den Virus selber injiziert und sich in einen drei Meter großen Mutanten-Koloss verwandelt. Eklig: Ein Medizinball großes Auge quillt aus seinem rechten Oberarm, ebenso offenliegende Muskelfasern. Viel schlimmer allerdings die Tatsache, dass ihn das Dauerfeuer kalt lässt und er munter auf das Quartett zumarschert. Jetzt schnell den Koffer mit dem G-Virus geschnappt und ab dafür!

Es folgt eine packende Fluchtsequenz zum nächsten Fahrstuhl; durch enge Gänge und vorbei an maroden, Feuer speienden Gasleitungen. Erwartungsgemäß lässt sich der Lift natürlich Zeit, während Birkim mit Siebenmeilenstiefeln heranstampft. Was tun? Gezielte Schüsse auf seinen Riesenglubscher verlangsamen ihn ein wenig. Beltway legt zusätzlich Laserminen, die den Supermutanten ebenfalls ausbremsen. Dann endlich, der Aufzug ist da – nichts wie rein! Ein Stockwerk höher hetzen Lupo und

die anderen im Eiltempo zum Ausgang. Doch Hunk stolpert, lässt den Koffer fallen. Der Kasten springt auf, der G-Virus kullert heraus. Die Kanüle bricht, der Inhalt fließt; das blaue Sekret bahnt sich seinen Weg in den Abfluss – angeschlossen an das Versorgungssystem von Raccoon City. Heiliger Strohsack, das ging mal gehörig schief! Aber keine Zeit für Reue, Mutanten-Birkim hat aufgeholt. Also rein in den Lift am Flurende und hoch an die Oberfläche, wo die Demo unverhofft endet. Fazit nach einem halben Tag Kugelhagel? Großartige Koop-Action, die sich hervorragend ins »Resident Evil«-Universum einfügt und die nicht nur »Left 4 Dead«-Kenner auf dem Schirm behalten sollten.

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Mitreibende Teamaction-Auskopplung im Resi-Universum, die Ballerfreunde in Scharen anlockt, HITPOTENZIAL Horror-Fans dagegen noch etwas kalt lässt.

8.0 von 10

Erhältlich | 24. Februar 2012 **Status** | 90% komplett



Halber Gott oder ganzer Teufel?

- +** Betörende Inszenierung, flüssige Steuerung, cooler Held, grandioses Spielgefühl, abgedrehte Gegner
- Die Menge der Quicktime-Reaktionstests ist definitiv Geschmacksache, Texturen noch etwas matschig, bisher nur zwei Kapitel gezeigt



ASURA'S WRATH

Tod und Hass – das Videospiel.

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Cyberconnect2

Genre | Third-Person-Action

Spieler | 1

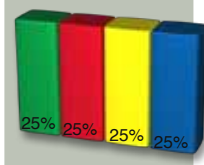
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Wenn »God of War« und »Dragon Ball« ein Kind zeugen...

das ist drin

- Tod
- Hass
- Wut
- Zorn



Zorn und Hass treiben ihn an. Tod und Verderben sind sein Ziel. Krieger und Halbgott Asura könnte vor Wut nicht nur ganze Bäume ausreißen, sondern gleich planetengroße Gegner niederschmettern – und genau das macht er. Ja, was sich im neuesten Third-Person-Actionklopper der »Naruto«-Macher Cyberconnect2 abspielt, grenzt an schieren Wahnsinn. Mal zerlegt Asura ganze Infanterie-Bataillone, mal mehrere tausend Flugschiffe umfassende Flotten. Oder assimiliert Götter, die so groß sind wie die Erde selbst. Doch warum trägt der Mann mit den weiß leuchtenden Augen und den zwei silbernen Roboterarmen eigentlich so viel Feindseligkeit in sich?

Die spielbare Vorabversion gibt die Antwort: Anführer Yasha und dessen sechs Generäle haben Asura in einen Hinterhalt gelockt und schieben ihm den Mord am Herrscher unter. Als wenn das nicht schon schlimm genug wäre, wurde seine Frau ermordet und seine Tochter Mithra entführt. Wie's aussieht, planen seine Peiniger einen Putsch und wollen mit Hilfe von Mithras mächtigen Kräften das Universum kontrollieren. Was folgt, ist ein Ein-Mann-Krieg, der so unglaublich schnell und brachial rüberkommt wie bislang kaum ein Xbox-360-Titel.

In Hochgeschwindigkeit knüppelt Asura via X-Taste auf blutrote Gorilla-Verschnitte, genannt Goma, glatzköpfige Speerträger und andere mytische Wesen ein. Ein Tipper auf die Y-Taste entlädt einen mächtigen Schlag, der Feinde Fußballfeld-weit durch die Umgebung katapultiert – Asuras nicht enden wollende Wut ist förmlich spürbar. Klasse!

Zwar verzichtete der Entwickler auf ein Erfahrungspunkte-System zur Verbesserung der Heldenfähigkeiten. Dafür kämpft der Demi-Gott mal mit sechs statt nur zwei Armen oder verteilt Kopfnüsse von der Wucht einer Abrissbirne, weil ihm in bestimmten Szenen die Arme komplett fehlen. Herrlich, wie flüssig das alles von der Hand geht, und toll, wie mächtig man sich dabei fühlt. Vor allem in den Duellen gegen eine Feuer spuckende Schildkröte von der Größe eines Mehrfamilienhauses, einen dickbäuchigen Buddha-Verschnitt und weitere bildschirmfüllende Boss-Ungetüme. Taktisch anspruchsvoll wird's allerdings kaum. Vielmehr geht's darum, so schnell wie möglich auf die Tasten zu hämmern. Zwischendrin lockern zahlreiche Quicktime-Reaktionstests – etwa um einen Schwarm Raketen zurück zum Absender zu schleudern – das Geschehen auf. Pfeilschnelle Verfolgungsjagden, Shoot-

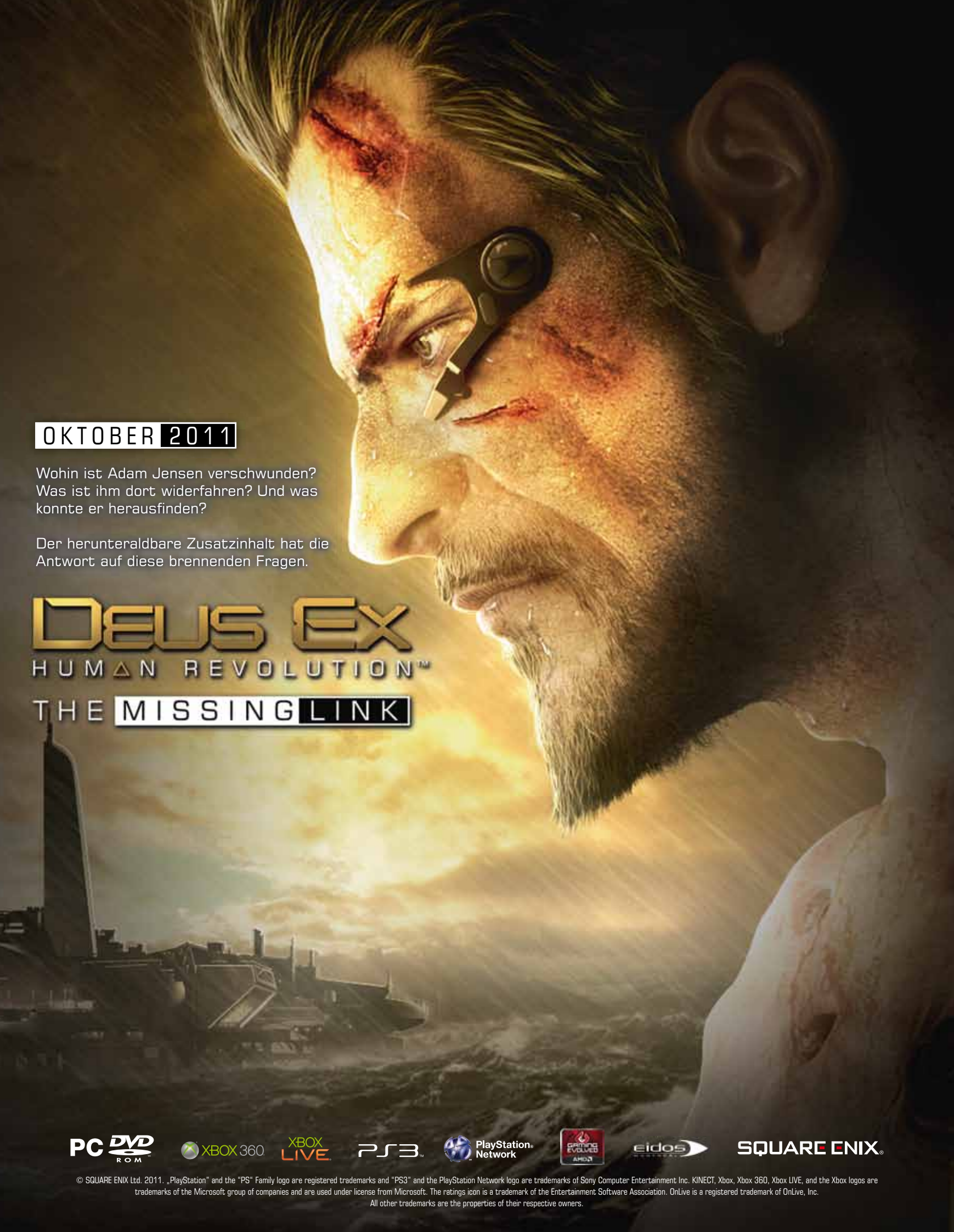
'em-Up-ähnliche Ballersequenzen und weitere Gameplay-Ideen streuen zusätzlich Abwechslung ein. Schön zudem, dass die cineastischen Kamerafahrten das Geschehen stets übersichtlich und ähnlich eindrucksvoll wie in der Anime-Serie »Dragon Ball« in Szene setzen. Mit anderen Worten: Das hier fühlt sich wie die japanische Version der Playstation-exklusiven Actionreihe »God of War« an. Dank cooler Ideen, nie gesehener Bossbegegnungen und spektakulärer, teils auch bewusst überzogener Inszenierung hebt sich die Capcom-Version jedoch angenehm ab. Nur manch matschige Textur stört da noch, soll laut Entwickler allerdings bis Ende Februar aufgeböhrt werden.

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Grandiose Action, fette Präsentation, astreine Steuerung: könnte 2012
HITPOTENZIAL einschlagen wie ein unaufhaltsamer Meteoroid.

8.0 von 10



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.

MASS EFFECT 3

Es ist die finale Schlacht. Ihr Ausgang wird über den Tod und das Leben von Abermillionen Menschen in diesem intergalaktischen Konflikt entscheiden. In »Mass Effect 3« zieht der Spieler erneut als Commander Shepard in den Krieg – seinen letzten. Aber nicht im brandneuen Koop-Modus, denn hier werden Nebenkriegsschauplätze befeuert. Auf einem Event in London hat 360 Live schon mal kräftig mitgemischt...

04:00



Mal nicht der große Held sein müssen. Das ist neu in »Mass Effect«. Im Koop-Modus »Galaxy at War« schlüpfen bis zu vier Spieler in die Haut von Asari, Drell, Salarianer und Turianer – den wichtigen Rassen des Universums. Menschen? Sind nicht dabei. Denn die sind ja gemeinsam mit Shepard anderweitig beschäftigt. Schade eigentlich.

09:50



Für eine der vier Rassen entschieden, wird anschließend eine von sechs Klassen gewählt: Soldat, Techniker, Frontkämpfer, Wächter und so weiter. Sie sind mit jenen aus der Kampagne identisch. Auch ein Levelsystem samt freischaltbarer Fähigkeiten – zum Beispiel gesteigerte Fitness – existiert: Punkte winken für Abschüsse, Abschuss-Hilfen, das Heilen von Kollegen und das Erfüllen von Mini-Missionen.

15:15



Aktuell fühlt sich der Koop-Part stark nach dem Horde-Modus aus »Gears of War 3« an: Zehn immer stärker werdende Wellen von Gegnern müssen überlebt werden. Barrieren und Geschütze aufbauen? Geht hier nicht. Stattdessen erfüllt man nebenbei unter Zeitdruck Aufträge, ähnlich »Brink« oder »Enemy Territory: Quake Wars«...

15:15



...hier eine Bombe entschärfen, da einen Computer hacken. Die Missionen sind ziemlich zusammenhanglos und werden ohne Erklärung serviert. Viel Atmosphäre kommt dabei nicht auf. Nichtsdestotrotz wirken sie sich auf die Kampagne aus: Wer sich im Koop-Modus gut anstellt, der hat im Solo-Part scheinbar bessere Karten und kann mehr Leben retten. Genauere Details wollte Bioware jedoch noch nicht verraten.

17:50



Die Jagd nach Abschüssen und Punkten wirkte beim Probe-spiel noch sehr hektisch. Insbesondere weil die gegnerischen Horden ohne Erbarmen vorgehen. Zusammenbleiben, gegenseitig Feuerschutz geben und taktisch agieren ist somit oberste Weltenretter-Pflicht. Tanzt auch nur einer aus der Reihe, kann das schnell frustren. Gut daher, dass die Team-Kollegen stets als Umriss auch durch Wände zu erspüren sind.

20:00



Die Level im Koop-Modus unterscheiden sich stark von dem, was die Einzelspieler-Kampagne bietet. Statt lang gezogener Levelschlänge wird man hier in Arenen mit mehreren Ebenen geworfen. Das führt dazu, dass die kleinen Randmissionen dich immer wieder die gleichen Treppen hinauf- und hinunter-jagen. »Ach, schon wieder«-Gefühle bleiben da nicht aus.

24:15



Dennoch: Der Koop-Modus spielt sich zumindest anfangs explosiv. Fühlt sich damit aber auch so gar nicht nach Action-Rollenspiel, sondern eher nach Third-Person-Shooter an. Allerdings nach einem ziemlich leblosen. Denn alsbald erkennt man, dass alles furchtbar steril daherkommt: Hier fegt Staub umher, dort wiegen sich Kabel im Wind. Das war's dann auch schon. Sonst: viele immer gleiche, glatte Oberflächen.

27:10



Mehr Abwechslung gibt's bei den Gegnern. Ein bisschen zumindest. Sind's in den ersten Runden immer wieder die gleichen gesichtslosen, dickwanstigen Soldaten, konfrontieren dich die Entwickler später mit härteren Brocken: den meter-hohen Atlas-Mechs und den zähen Phantoms zum Beispiel. Wohl dem, der um ihre Schwachpunkte weiß.

30:25



Nein, dieses Geballer und Rumgerenne ist nicht das, was man von »Mass Effect« kennt, sondern wirkt irgendwie noch seltsam deplatziert: der Drang, noch eine Feindwelle zu über-leben? Wollte sich beim Probespiel nicht so recht einstellen. Weshalb die Frage bleibt, wie vielen Fans der Koop tatsächlich zusagen wird. Im Gegensatz zu den grandiosen Kampagnen-Eindrücken definitiv noch nicht das Gelbe vom Ei!

✦ ZUSAMMENGEFASST

Was bisher vom Koop-Modus spielbar war, enttäuscht: ein magerer Klon des Horde-Modus, der mit ein paar Fähigkeiten und einfallslosen Missionen aufgepeppt wird. Bleibt zu hoffen, dass Bioware die verbleibende Zeit nutzt, um das Konzept noch einmal zu überdenken. Und dass man weiterhin die Linie verfolgt, dass der Koop-Modus optional ist und nicht zu sehr in die epische Kampagne eingreift. An der Top-Einschätzung für Letztere ändert sich indes nichts.

HITPOTENZIAL

8.5

von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 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 Schischka, Markus Würstle

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch, Reinhard Fischer

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: redaktion@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,
Tassilostraße 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

Airmotion Games Verlags GmbH, Redaktion 360 Live
Tassilostraße 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, Tassilostraße 7, 81541 München
Covermotiv: Final Fantasy 13-2 von Square Enix
Bildmotive von www.pixels.de und www.aboutpixel.de
iVW Stand Q3 2011: Verbreitet 18.993, Verkauft 17.587
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 | »Forza Motorsport 4«,
»Batman: Arkham City«
FREUT SICH AUF | »Duke Begins«,
»Halo 4«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Battlefield 3«,
»Rayman Origins«
FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Bioshock Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Call of Duty: Modern Warfare 3«, »Battlefield 3«
FREUT SICH AUF | »Binary Domain«,
»I Am Alive«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »AC: Revelations«,
»Tim & Struppi: Das Geheimnis der Einhorn«
FREUT SICH AUF | »Black Knight Sword«,
»Silent Hill: Downpour«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, »Skylanders: Spyro's Adventure«
FREUT SICH AUF | »The Darkness 2«,
»Warp« (XBLA)



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Battlefield 3«,
»Zombie Apocalypse: Never Die Alone« (XBLA)
FREUT SICH AUF | »Dragon's Dogma«,
»The Darkness 2«



MALTE BANZ REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | DiePflanze33
GENRES | Ego-Shooter, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Batman: Arkham City«,
»Battlefield 3«
FREUT SICH AUF | »Naughty Bear 2«,
»The Darkness 2«



MARTINA STRACK MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Sonic Generations«,
»Assassin's Creed: Revelations«
FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Anno 2070« (PC)

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 15. November 2011

**kurz&knapp****Hersteller** | Ubisoft**Entwickler** | Ubisoft

Montreal / Annecy

Preis | ab 60 Euro**Genre** |

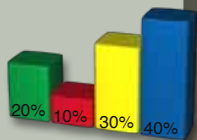
Actionabenteuer

Spieler | 1 - 8**Xbox Live** | ja**USK** | ab 16 Jahren**kurz gesagt**

Ezio, die dritte:
letztes Abenteuer
des Italo-Assassinen
mit Gastauftritten
des stoischen Altaïr.

das ist drin

- Bomben bauen
- Altaïr sein
- Schlüssel suchen
- Konstantinopel entdecken



ASSASSIN'S CREED® REVELATIONS

Manche Männer in ihren 50ern stecken knietief in einer Midlife Crisis. Sie sorgen sich um versäumte Abenteuer, verpasste Frauen und nicht genügend Sportwagen in ihrer Garage. Firlefanz für den in die Jahre gekommenen Assassinen Ezio Auditore, der sich in seinem letzten Abenteuer noch immer nur um eines sorgt: die Templer, ihren Wahn und ihre Machtgier. Schafft er es diesmal, den ewigen Krieg zu beenden? Animus 2.03 Loading Firmware...

Es ist tiefschwarz. Wie die Nacht, nur... nicht so materiell. In Desmond Miles' Kopf breiten sich Stimmen aus, flüstern ihm ins Gedächtnis, was ihm in den letzten Wochen und Monaten widerfahren ist: vom einfachen Barkeeper für Banker und Promis zum Assassinen, zu einem von den Guten. Zum Teil einer Gemeinschaft, die ihr Leben dem Schutz der Menschheit und ihrer Freiheit widmet. Anders als die Templer: kalte und berechnende Autokraten, machtbesessene Ordnungsfanatiker. In der Haut seiner zwei Vorfahren, des Großmentors Altaïr aus dem Heiligen Land und des charismatischen Italieners Ezio Auditore, konnte Desmond den Edenapfel ausfindig machen – ein seltsames Artefakt von einem noch seltsameren Volk aus einer längst vergangenen Zeit. Denjenigen, die vor den Menschen kamen. Die Bilder der Vergangenheit spielen sich vor Desmonds innerem Auge ab wie ein Film. »Das war cool, oder?«, raunt eine Stimme an seinem gedanklichen Ohr. »Doch das soll sich bald ändern.« Plötzlich ziehen graue Schlieren durchs Bild, die Stimme wird bedrohlicher. »Dein Verstand zerstreut sich, zerfällt in kleine Stücke. Und wenn du nicht bald aufwachst, dann löst du dich auf. Für immer.« Die Stimme beendet ihren Satz mit höhnischem Gelächter, das langsam im Nichts verklingt. Aufwachen? Stimmt... seit den letzten Geschehnissen ist Desmond im Animus gefangen. Also der Maschine, die die Erinnerungen seiner Ahnen reanimiert und ihn diese nacherleben lässt. Als Desmond seine Augen aufschlägt, findet er sich an einem grauen Kiesstrand wieder. Der Himmel ist wolkenverhangen. Um ihn herum nur Geröll und schwarze Monolithen, die aus dem Boden ragen. Immer wieder hängen Bildstörungen in der Luft, ein bläuliches Flackern durchzieht die Szenerie wie kurz vor einem Stromausfall. Klare Sache: Das hier ist nicht die reale Welt. Das hier ist der Animus. Oder besser gesagt: die alte Testroutine des Animus. Keine Erinnerung, nur einfache Physik, eine Wertesimulation. Ein Programm, das Desmond am Leben hält, der eigentlich sabbernd in der Geschlossenen sitzen und den Kopf gegen die Wand hauen müsste. Es leben zu viele Personen in seinem Gehirn, zu viele Stimmen, die ihm sagen, was zu tun ist. Sein einziger Ausweg: die Erinnerungen zu Ende bringen, die er angefangen hat, bis seine

Vorfahren ihm nichts mehr zu zeigen haben. Nur so kann der Animus die Persönlichkeiten von Altaïr, Ezio und Desmond separieren und Desmond dahin zurückschicken, wo er hingehört: in seinen richtigen Körper in der realen Welt. Klingt unglaublich kompliziert, läuft aber im Wesentlichen auf das gleiche Gameplay hinaus, das Spieler seit jeher von »Assassin's Creed« gewöhnt sind: sich in die Zeit des Assassinen Ezio Auditore zurückversetzen lassen, seine Geheimnisse lüften und den ewigen Zwist mit den Templern bestreiten. Das alles wie immer verpackt in superbe Parkour-Akrobatik, geschmeidige Kämpfe und eine Geschichte aus Lug, Trug, Verrat und Rache.

CLAUDIA, MEINE GELIEBTE SCHWESTER,

nun ist es schon zehn Monate her, dass ich Roma verlassen habe, um zu entdecken, was unser Vater nicht fand. In einem Brief, der ein Jahr vor meiner Geburt geschrieben wurde, erwähnt er eine geheime Bibliothek unter der Burg Masyaf. Ein Heiligtum im Hinterland von Syrien, angefüllt mit unschätzbarem Wissen. Meinen Nachforschungen zufolge hat Masyaf aber seit dem Tod des Großmeisters Altaïr vor 300 Jahren keine Assassinen mehr beherbergt. Die Templer weilen nun dort, auf der Suche nach etwas, das nicht für sie bestimmt ist. Und doch muss ich Masyaf aufsuchen, das Geheimnis hinter der verschlossenen Bibliothek lüften – mich auf ein Massaker gefasst machen... Claudia, ich bin das Kämpfen leid. Nicht weil ich müde bin, sondern weil sich unser Krieg, der Krieg zwischen Templern und Assassinen, nur in eine Richtung zu entwickeln scheint: ins Chaos. Mittlerweile habe ich mehr Fragen als Antworten. Und deshalb bin ich so weit gereist. Um Klarheit zu finden. Um die Weisheiten des großen Altaïr zu finden. Und um den Sinn unseres Krieges besser zu verstehen – und meinen Platz darin. Sollte mir etwas zustoßen, Claudia, sollten meine Fähigkeiten unzureichend sein oder mein Ehrgeiz mich verführen, suche nicht in meinem Andenken nach Rache. Mein Leben ist nur eines unter tausenden. Und die Welt wird es verkraften, sollte es vorzeitig enden...

EINE STADT, VIELE GESICHTER

Theatralische Worte, die Ezio Auditore im Jahre 1511 in einem Brief an seine Schwester richtet.

Zum Glück kennen Spieler und Fans der Action-Abenteuer-Reihe »Assassin's Creed« den inzwischen Mittfünfziger-Italiener besser, als dass er sein Leben leichtfertig vorzeitig enden ließe. Schließlich ist er ein Großmentor, ein Meister-Assassine – und gerade eben in Konstantinopel, dem heutigen Istanbul, angekommen, um nach fünf verborgenen Schlüsseln zu suchen, die den Weg in die Masyaf-Bibliothek öffnen sollen. Der Anblick: ganz anders als Rom, Venedig und das italienische Hinterland, die in den letzten zwei Ablegern als Schauplatz dienten. An den Basaren mit Teppich- und Gewürzhändlern steigt einem förmlich der Duft von Shishas und Säcken voller Kreuzkümmel in die Nase; im dichten Stimmengewirr vernimmt man ein »Buraya gel, arkadaş« – »Kommt näher, mein Freund«. Die gleißende Sonne brennt auf die Kuppeldächer und spitzen Türmchen der alles überragenden osmanischen Bauwerke, etwa die Hagia Sofia und den Galataturm; in den Straßen tummeln sich tanzende Roma-Frauen mit Tamburin, Feuerspucker mit schweißbedecktem Oberkörper und Herolde, die lauthals über den neuesten Klatsch und Tratsch berichten. Die Stadt pulsiert, ist angefüllt mit Leben. Der perfekte Ort für einen Assassinen, um mit der Masse zu verschmelzen, unbemerkt von den patrouillierenden Soldaten des Sultans Zielpersonen zu eliminieren, Kontaktmännern nachzuspionieren und im Namen des Guten Sabotage zu betreiben. Alles Dinge, die bei Ezio an der Tagesordnung stehen und für das altbekannte, abwechslungsreiche Gameplay aus der Verfolgerperspektive sorgen. Und wenn's mal wieder schneller gehen muss, schwingt sich der Italo-Meuchler sagenhaft leichtfüßig mit seiner neuen Hakenklinge eine Häuserwand empor auf die Dächer



Und außerdem?

■ 50 Erfolge, von denen zehn auf den Mehrspieler-Modus entfallen ■ Vier Mehrspieler-Modi für bis zu acht Assassinen via Xbox Live: Manhunt, Artifact Assault, Wanted und Deathmatch ■ Gibt's auch als Collector's Edition mit Artbook, Spiele-Soundtrack, dem animierten Kurzfilm »Assassin's Creed Embers« und Ingame-Boni; darunter die neuen Mehrspieler-Charaktere Kreuzritter und Osmanischer Narr sowie der Kerker von Vlad dem Pfähler als erkundbare Umgebung, in der eine wertvolle Klinge versteckt ist ■ Komplett ungekürzte Version mit vier Sprachoptionen: Englisch, Deutsch, Spanisch und Italienisch; dazu zahlreiche Untertitel, unter anderem in Französisch, Türkisch und Dänisch ■ Fies: Nur die Playstation-3-Version des Games beinhaltet zusätzlich die Vollversion des ersten »Assassin's Creed« ■ Uplay wird unterstützt, ebenso stereoskopisches 3D

Edenapfel oder faules Früchtchen?

- +** Bildhübsche und realitätsnahe Umgebungsgrafiken, riesige offene Spielwelt, herrlich geschmeidige Kampf- und Kletteranimationen, umfangreiches Stadtausbau- und Assassinen-Rekrutier-System, toll erzählte Geschichte, aufschlussreiche und spielbare Rückblenden von Altaïr
- Grafik-Engine nicht mehr die frischeste, Gesichtsanimationen lassen zu wünschen übrig, stellenweise nachladende Texturen; gelegentlich nervige Programmierfehler, etwa unsichtbare Wände, Tonaussetzer oder mikroskopisch kleine Pixelhindernisse, die zu Abstürzen beim Klettern führen; ab und an zu lange Ladezeiten



✖ Jawohl, mein Herr und Meister!

DIE HARTE SCHULE DER ASSASSINEN

Erstmals in »Brotherhood« eingeführt, wird die eigene Assassinen-Gilde in »Revelations« noch weiter verfeinert. Sind Bürger Konstantinopels in Not, werden etwa von der byzantinischen Miliz angegriffen oder zu Unrecht eingekerkert, kann Ezio eingreifen und sich so die Gunst der Einwohner erspielen, die alsdann ihre Dienste den Assassinen zur Verfügung stellen. Und weil jeder mal klein anfängt, starten die neuen Rekruten in der Gilde zunächst als Azubis, steigern sich über Juniors und voll ausgebildete Assassinen bis hin zu Meister-Assassinen. Zum einen, indem Ezio sie mit dem Adlerschrei zu Hilfe ruft, zum anderen, indem sie Auswärts-Missionen absolvieren – etwa die Stadt Alexandria von den Templern befreien oder inkognito an einem Bankett teilnehmen, um die gegnerische Fraktion auszuhorchen. Die Prüfung zum Großmeister kann ihnen aber nur Ezio persönlich abnehmen, der so auch des Öfteren Missionen mit seinen Schülern gemeinsam erledigt. Und die Azubis können noch mehr: zum Beispiel Tempel-Festen in ganz Konstantinopel einnehmen und dort Patrouille schieben, um einen erneuten Übergriff der Feindgruppierung zu vermeiden. Andersherum können sie aber auch in einem Kampf fallen und sind dann unwiederbringlich tot. Ein herber Verlust, denn jeder der Schüler wächst einem im Laufe des Spiels ans Herz.

der Stadt, stolziert über Giebel, rennt über Kuppeln und springt über Essen, Holzplanken und Wäscheleinen, dass selbst der namenlose Prinz aus Persien vor Neid erblasst. Die Steuerung der letzten Teile überzeugt auch diesmal: super beherrschbar! Schade nur, dass bei all dem Tempo einige Texturen nicht ganz mithalten können. Immer wieder sieht man Holzpaneele, steinerne Oberflächen und Palmwedel nachladen, auch flackern einige Oberflächen gelegentlich unbeständig. Unschön und eigentlich vermeidbar, denn schon die letzten Ableger kränkelten an diesem Problem. Flink muss der in die Jahre gekommene Assassine trotzdem sein. Denn nur allzu schnell wächst sein Bekanntheitsgrad in Istanbul'un eski adl. und die Wachen sind besonders eilig mit ihren Waffen zur Stelle, wenn sie ihn erblicken. Weil zu viel Rennerei auf Dauer schlecht für die Gelenkschmiere ist, greift Ezio in der Not auch zu seinen vielfältigen Waffen: die bereits beschriebene, gleichsam nützliche wie tödliche Hakenklinge, diverse Streitkolben, Äxte, Rapiere und Säbel, Wurfmesser, seine versteckte Pistole und die neuen Bomben. Wer all das geschickt und taktisch einzusetzen weiß, entfacht schon bald eine ansehnliche Rangelei mit Attacken, Konterangriffen und Manövern wie aus einem Guss.

TÖTEN MIT STIL

Um ein Beispiel zu nennen: Ezio und sein Freund Yussuf Tazim, der den Orden der osmanischen Assassinen leitet, wollen eine hochexplosive Waffenlieferung im Arsenal der Stadt hochgehen lassen.

Unglücklicherweise werden die Eingangstore gut bewacht – von Janitscharen. Diese maskierten Elitekrieger und Leibwächter des Sultans mit ihren kegelförmigen Filzkappen benutzen Handpistolen, Säbel und Yatagane im Kampf und blocken zudem fast alle einfachen Angriffe Ezios ab. Die Lösung des Problems: unbemerkt die vier in der Umgebung verteilten Herolde mit ein paar Akçe bestechen, sodass sie die Bürger in den Straßen gegen die Janitscharen aufwiegeln und eine Revolte anzetteln. Anschließend die Hektik des Augenblicks nutzen, um die Aleyhtar zu überrumpeln. Die stürzen sich, nachdem die ersten Steine geworfen wurden, direkt in die Menge, auf die aufgebracht Bürger, die sich mit Piken und Heugabeln wehren. Die meisten von ihnen bemerken nicht mal, dass sich im Pulk auch die Assassinen verbergen. Letztere quittieren diese Unachtsamkeit mit Dolchstößen in den Rücken; mit Kehlschnitten und spektakulären Sprung-Attentaten, bei denen sie ihren Opfern die Unterarmklingen unbarmherzig in die Eingeweide oder Augen rammen – krass. Ist die

Das Spiel in Zahlen

9 DNA-Sequenzen; 34 einzigartige Orte, wie den Galataturm und die Cisterna Basilika; Bürger Konstantinopels werden in 9 verschiedene Attribute unterteilt, darunter Schmiede, Roma, Byzantiner und Herolde; 13 wichtige Persönlichkeiten im Spiel, zum Teil mit historischem Hintergrund; 10 Bombenarten, etwa Stinkbomben und Daturabomben; 100 sammelbare Animus-Datenfragmente; 5 Altaïr-Erinnerungen; 5 Masyaf-Schlüssel; 1 Schwierigkeitsgrad



Wilde Fahrt: Mehrmals im Spiel schwingt sich Ezio auf eine Pferdekutsche, um Widersacher zu verfolgen. Aber Vorsicht: Die Straßen sind holprig und das Gefährt hält nicht ewig!



Wird eine Assassinen-Feste von Templern angegriffen, muss eine Verteidigungslinie her. In bester Tower-Defense-Manier dirigiert der Spieler hier Bogenschützen, platziert Straßensperren und feuert aus der Kanone.



Nützlich: Der Fallschirm in Ezios Gepäck lässt den Assassinen auch von hohen Gebäuden aus sicher den Boden erreichen. An eine Kutsche gespannt dient er sogar zum Parasailing.

Aufmerksamkeit der Soldaten aber einmal geweckt, ist es vorbei mit der Heimlichtuerei. Dann braucht's größere Argumentverstärker. Etwa den wuchtigen Streitkolben, der mit jedem Hieb gegen die Metallbeschläge von Helmen und Brustpanzern ein widerliches Geräusch brechender Knochen ertönen lässt. Wer schön rhythmisch auf die Angriffstaste hämmert, vollführt aber selbst mit dieser Wuchtbrumme einen graziösen, perfekt animierten Todestanz. Wunderbar geschmeidig! Subtiler geht's mit einer selbst gebastelten Ablenkungsbombe, zum Beispiel gefüllt mit Lammbut. Bei der Explosion werden die Widersacher dann so dermaßen mit der Schächenschmiere eingesaut, dass sie denken, sie seien selbst schwer verletzt – und vernachlässigen ihre Deckung. Ein Heidenspaß, all die Möglichkeiten selbst auszuprobieren und seinen eigenen Spielweg zu finden. Dezent oder rabiat, hinterrücks oder geradeaus: Dem Stil sind keine Grenzen gesetzt.

KORRUPTION AM BOSPORUS

Solche und andere Geschehnisse heizen die hervorragend in Zwischensequenzen und Dialogen erzählte Story ordentlich an und lassen den Spieler in einen spannenden Konflikt eintauchen, der wesentlich tief greifender ist, als man zu Spielbeginn annimmt. Hier geht es nicht mehr nur um den ewigen Krieg zwischen Assassinen und Templern, auch das Sultanat, die Byzantiner und die Osmanen liegen im Clinch, jeder ist sich selbst der Nächste und am Hofe regieren Verrat und Skrupellosigkeit. Selbst Blutsver-

wandtschaft schützt in diesen Zeiten des Umbruchs nicht mehr vor Mord und Intrigen. Dennoch braucht Ezio bei seiner Suche nach den Masyaf-Schlüsseln vor allem eines: Verbündete. Die findet er nicht nur in neuen Assassinen-Schülern, die er in seiner Gilde zu Meister-Meuchlern ausbilden kann, sondern auch in dem ruhigen und für seine 17 Jahre unglaublich weisen Sohn des Sultans, Prinz Süleyman, sowie in Sofia Sartor – einer Venezianerin, die diesmal deutlich mehr Platz in Ezios Leben einnimmt als nur seine Bettkante. Ein Manko gibt es aber auch hier anzumerken: So authentisch und mitreißend die Geschichte erzählt wird, so unrealistisch und stellenweise steif wirkt mittlerweile die Mimik der Figuren. Fehlende Lippen-synchronität, seltsam in die Gegend starrende Augen und wenig Ausdrucksstärke. Ubisoft muss sich eingestehen: Die Grafik-Engine ist allmählich reif für den Ruhestand. Hinzu kommen bestenfalls mittelmäßige deutsche Synchronsprecher – einzig Prinz Süleymans Stimme kann so richtig überzeugen. Wer die Wahl hat, stellt also lieber auf englische Sprecher um, die um Klassen besser gewählt wurden. Auch mit Altaïr, dem Assassinen aus dem Heiligen Land, schließt Ezio nähere Bekanntschaft – obwohl der Asurlu schon vor über 300 Jahren das Zeitliche segnete. Wie das möglich ist? Jeder der fünf Masyaf-Schlüssel beherbergt eine spielbare Erinnerung Altaïrs. Ähnlich wie Desmond mit dem Animus das Leben Ezios nacherlebt, reist auch Ezio mit den Schlüsselartefakten in der Zeit zurück und erfährt, was nach dem Tod des Assassinen-Anführers Al Mualim mit Altaïr, dem

✕ Meucheln im Akkord

DEIN LEBEN GEGEN PUNKTE!

Der in »Brotherhood« eingeführte Mehrspieler-Modus wird auch hier weitergestrickt. Mit dem Plot hat er allerdings bestenfalls die Schauplätze gemein – und ein von Ezios Geschichte losgelöstes Aufstiegssystem, das dem Spieler nach und nach die Geheimnisse hinter der Abstergo-Organisation näherbringt. Die Modi »Wanted« und »Manhunt« kennen Fans schon aus dem Vorgängerspiel. Neu hinzugekommen sind »Artifact Assault« und das klassische »Deathmatch« – allesamt mit maximal acht Spielern via Xbox Live zu bestreiten. Während vor allem »Artifact Assault« – eine Art Flaggenklauf – etwas frischen Wind ins Mehrspieler-Gemetzel bringt, wirken die drei anderen Modi zu ähnlich. Ob ich nun ein Ziel mit oder ohne Kompassanzeige oder einfach nur wahllos umlege – da ist eindeutig zu wenig Unterscheidung drin. Zugegeben: Spaß macht die Meuchelei trotzdem. Zumindest kurzzeitig, um etwa ein paar neue Taktiken auszuprobieren. Verdächtig: In unserer Testversion finden sich Hinweise auf ein Mehrspieler-Figuren- und ein Waffenpaket. Ob die nach Verkaufsstart tatsächlich erscheinen oder ob es sich um ein fehlerhaftes Überbleibsel handelt, konnte uns niemand verraten.



Bevor es ins Getümmel geht, bastelt man sich einen Mehrspieler-Charakter. Zur Wahl stehen 16 Figuren, darunter die Kundschafterin, der Bombardier, der Wesir, der Deserteur und der Kreuzritter. Einige dieser Charaktere werden erst im Verlauf der Solo-Kampagne freigeschaltet.



Der eigene Held kann durch Online-Matches Erfahrungspunkte ergattern, im Level aufsteigen und auch mit Rüstung und Waffen bestückt werden. So passt sich der Meuchler schnell den eigenen Vorstellungen an. Schade: Unterschiedliche Talente besitzen die Recken nicht.



Wer fleißig meuchelt, sammelt Punkte und verewigt sich so in den Ranglisten. Gleichzeitig steigt er innerhalb der Multiplayer-Geschichte im Level auf, wird vom einfachen Abstergo-Testsubjekt zu einem wertvollen Templer-Anwärter und schaltet allerhand weitere Story-Hintergrundinformationen frei.

✖ Eine Stadt braucht Hilfe

KONSTANTINOPEL IST DEIN!

Wer gerade keine Lust hat, der umfangreichen Hauptstory mit ihren knapp 15 Stunden Spielzeit zu folgen, kann sich auch anderweitig ausreichend beschäftigen. Die Umgebungskarte zeigt es an: An allen Ecken wimmelt es nur so von Nebenmissionen. Viele ähneln sich zwar, sind Mord- oder Beschaffungsaufträge, andere wiederum bestechen durch Einzigartigkeit und Witz. Die Roma werden etwa von den byzantinischen Soldaten gegängelt und regelmäßig beraubt. Ein »Roma-Fluch« soll es richten. Jeder Byzantiner, der ab sofort Hand an das Gold der Roma legt, wird mit einem vergifteten Wurfmesser Ezios bestraft. Schon bald spricht es sich herum, dass alle, die den Roma zu nahe kommen, einen merkwürdigen Tod sterben. Gut gelacht, Problem gelöst. Solche und andere Aufträge bringen Ezio vor allem ein paar Akçe ein, die er gegen neue Ausrüstung und Medizin tauschen kann. Nützlicher sind allerdings die Templer-Feste-Missionen: Ähnlich wie in »Brotherhood« mit den Borgia-Türmen gilt es, von Templern besetzte Gebäude durch das Eliminieren des Hauptmannes einzunehmen und so die Umgebung für die Assassinen zu beanspruchen. Nur so können neue Geschäfte wie Banken, Schmieden und Schneidereien aufgekauft und Konstantinopels Wirtschaft zum Blühen gebracht werden. Lobenswert: Nach Spielende ist die Stadt wieder für das freie Spiel geöffnet und verpasste Missionen dürfen nachgeholt werden.



Edenapfel und dem Orden geschehen ist. Und was es in diesen Abschnitten zu sehen und zu hören gibt, befriedigt wohl jeden, der unbedingt in Erfahrung bringen wollte, wie es mit dem Assyrer nach dem ersten »Assassin's Creed« weiterging. Eine klasse Geschichte in der Geschichte!

GENUG GESEHEN FÜR EIN LEBEN

Und was ist nun mit dem Versprechen, alle drei Erzählebenen in »Revelations« endlich zusammenzuführen? Endlich alle offenen Fragen zu beantworten und die Saga enden zu lassen? Das wurde zumindest in Teilen erfüllt. Ja, es werden diesmal deutlich mehr Antworten gegeben, als neue Fragen aufgeworfen. Ja, »Revelations« ist definitiv das Ende der Altaïr- und der Ezio-Saga. Also Leute, macht euch auf einen Abschied gefasst! Aber das heißt nicht, dass die komplette Geschichte um den Animus, Abstergo, die Templer und die Assassinen hiermit beendet wäre. Die Chancen – Achtung, Spoiler! – auf einen neuen Ahnen in »Assassin's Creed 3« stehen aber gering. Stattdessen suggeriert das Spielende stark, dass Desmond im nächsten Teil die alleinige Hauptrolle spielen könnte. In der Gegenwart. Bis es aber so weit ist, freut man sich erneut über ein gelungenes Action-Abenteuer, das durchaus Schwächen zeigt, dessen Stärken aber insgesamt überwiegen.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Reinhard Fischer: Mir als Mitglied der Ü-40-Fraktion ist der ergraute Ezio sehr sympathisch. Und erst Altaïr, der in den Rückblenden sogar noch älter wird! Also: Helden top, Geschichte top, Gameplay top. Der Mehrspieler-Modus? Auch nett. Ich gebe 8.8

Assassin's Creed: Revelations

GRAFIK

Umgebungen hui, Figuren okay, Render-Videos überragend

8

SOUND

Gute englische, mäßige deutsche Sprecher; Musik wie immer erstklassig

8

STEUERUNG

Exzellent, geschmeidig und schnell beherrschbar

9

Der Zahn der Zeit nagt an »Revelations« wie an Ezio selbst. Trotz technischer Macken aber dennoch ein starkes Abenteuer mit Kauf Tipp.

8.6 von 10



F1 2011

Formula 1™

STELL DICH DEM WETTKAMPF



JETZT ERHÄLTlich



Games for Windows LIVE



XBOX 360

XBOX LIVE



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 | 11. November 2011

Das Spiel in Zahlen

5. Teil der Reihe, spielt etwa 200 Jahre nach »Oblivion«, 10 Rassen, 19 Fertigkeiten; im Helden-Editor 4 Einstellungen für Körper, 6 für Kopf, 15 für Gesicht, 8 für Augen, 4 für Braue, 7 für Mund, 3 für Haare; etwa 20 Stunden dauernde Haupthandlung, mit Nebenmissionen über 60 Stunden Spielzeit, über 200 Quests, 5 Schwierigkeitsgrade, kommt auf 1 Disk



**EXKLUSIVE
BILDER
NUR IN
360 LIVE!**

THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler |

Bethesda Game

Studios

Preis | ab 55 Euro

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

Xbox Live | ja

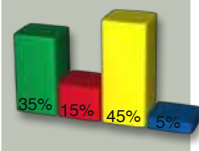
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Umfassendes und packendes Abenteuer, das selbst beim größten Rollenspiel-Muffel die Erkundungslust weckt.

das ist drin

- Gegner abfackeln
- Items abgreifen
- Quests abhaken
- Kerker absuchen



Haltet ein, Wanderer aus der Provinz Cyrodiil, leiht mir eure Aufmerksamkeit und begleitet mich ein Stück. Denn ich habe eine Geschichte zu erzählen. Eine Geschichte, die von Drachen, dunklen Mächten und dem Untergang der Welt berichtet. Dies sind die Worte eines Kriegers, dessen Schicksal sich nicht aufhalten lässt. Dies ist meine Geschichte...

Als Gefangener bin ich gekommen. Als Retter der Welt werde ich sie hoffentlich verlassen können. Der Anfang meiner Geschichte, Fremder, klingt wahrlich unglaublich, doch so hat es sich tatsächlich zugetragen...

Kaisersoldaten transportieren mich zusammen mit drei weiteren Inhaftierten in einer Kutsche. Sie haben mich im Norden des Kaiserreichs Tamriel, an der Grenze der Provinz »Himmelsrand« verhaftet. Ich sei ein Verräter und gehöre den Kriegsverbrechern Thalmors an, heißt es. Ein gewaltiger Irrtum. Doch die Vasallen des Kaisers interessiert das herzlich wenig. Sie verschleppen mich in die Festung Helgen, in der mit Verbrechern gewöhnlich kurzer Prozess gemacht wird. Kaum dort angekommen, scheinen meine letzten Sekunden angebrochen. Die Axt des Henkers funkelt in meinen Augen, dann gehe ich in die Knie, beuge mich über einen Stein, schließe meine Augen. Das ist das Ende, denke ich noch, als plötzlich

ein grässlicher Schrei ertönt. Was dann geschieht, wollt ihr wissen, rüstiger Wandersmann? Brennende Trümmer fliegen umher, ein besonders großer Brocken trifft den Henker direkt am Kopf. Ich bin wieder voll da, blicke mich um und sehe das Undenkbare: einen Drachen! Bei Akatosh, da fliegt tatsächlich eine schwarzschuppige Riesenechse in der Größe eines Hauses und brennt mit ihrem Feueratem alles nieder. Seit Jahrtausenden hat niemand mehr diese Bestien gesehen. Woher kommen die Kreaturen auf einmal? Bevor ich darüber nachdenken kann, nutze ich die Gunst der Götter und flüchte. Ich renne in einen Turm, wo bereits Soldat Helvan – mittlerweile ein wahrer Freund – Unterschlupf sucht. Instinktiv denken wir beide nur das eine: Bloß weg hier, raus aus Helgen! Ich nehme, ebenso wie Helvan, ein Schild in die linke und ein Kurzschwert in die rechte Hand. Unsere Körper sind in primitive Fellrüstungen gehüllt – Ausrüstungsgegenstände, die unseren Tod hoffent-



Beachtung sollte man auch den vielen herumliegenden Büchern schenken. Meist enthalten sie neben spannenden Geschichten und Infos auch neue Quests und verbessern Fähigkeiten.



✖ Meucheln und Moneten beschaffen

FÜR WEN ARBEITEST DU?

Wie bereits im Vorgängerspiel »Oblivion« halten verschiedene Gruppierungen spannende Aufgaben für den Helden bereit. Bereits ziemlich am Anfang bekommt man den Vorschlag, doch aufgrund seiner Fähigkeiten der Kaiserlichen Armee beizutreten. Als Soldat der Armee gilt es, Festungen einzunehmen und Besorgungen für General Tullius zu erledigen. Die Diebesgilde verlangt dagegen das Geschick eines Langfingers. So muss zum Beispiel erst ein Ring gestohlen und dieser anschließend jemandem untergeschoben werden, um ihn verhaften zu lassen. Wer eher auf Auftragsmorde im Stil von »Assassin's Creed« steht, der sollte Ausschau nach der Dunklen Bruderschaft halten. Wie man dieser dubiosen Vereinigung beitrifft? Das verraten die richtigen Stadtbewohner. Des Weiteren entlohnen die Vereinigungen deinen Fleiß mit mächtigen Gegenständen und reichlich Goldmünzen, die immer wieder zu neuen Aufgaben anspornen.

Dich frustet gerade ein harscher Gegner? Kein Problem: Im Optionsmenü kannst du jederzeit aus einem von fünf Schwierigkeitsgraden wählen.



Praktisch: Schon besuchte Orte können schnell bereist werden.

lich noch etwas hinauszögern, denken wir in jenem Moment. Wir rennen durch brennende Gebäude, weichen umherfliegenden Gesteinstrümmern aus und erreichen das Tor. Mein nächster Gedanke: Die Götter sind mit mir, ich habe es geschafft. Aber ich muss die Menschen warnen; ihnen berichten, was ich mit eigenen Augen gesehen habe.

Helvan und ich brechen also auf nach Flusswald. Angeblich kennt er dort jemanden, der vielleicht weiterhelfen könnte. Den Weg dorthin, fragt ihr? Nun, ich führe stets eine Karte mit mir, die alle Ortschaften von Himmelsrand anzeigt. Zusammen mit meinem Kompass zwei nicht zu ersetzende, wenn auch stumme Weggefährten. Auf dem Weg nach Flusswald, nördlich von hier, passieren wir dann erstmals die malerische Natur der Provinz. Ihr habt den Anblick vielleicht auch schon mal genossen: Überall wachsen Blumen in den herrlichsten Farben, prächtige Bäume ragen gen Himmel, während seltsamer Nebel über den Gewässern dem Ganzen etwas Magisches beschert. Hirsche stolzieren über die Felder, Vögel fliegen am blauen Firmament und Lachse springen im Fluss umher. Ein wahrlich fantastischer Ort! Da mag man kaum glauben, dass in Himmelsrand ein großer Krieg tobt, nicht wahr? Helvan und ich sind spätestens jetzt einer

Meinung: Wir müssen schnell handeln, sonst regiert in diesem idyllischen Land bald das nicht zu bremsende Chaos!

Ja, Wanderer, recht so, nehmt euch noch einen Schluck kräftigen Wein und hört, was dann geschieht: Bereits nach wenigen Minuten Fußmarsch erreichen Helvan und ich Flusswald. Ein kleiner Fleck auf der Karte, sprich ein Dorf mit zehn Häusern. Überall laufen Bürger durch die Gassen und gehen ihrem Alltag nach; ein Schmied werkelt an einer Bank, ein Kind spielt mit seinem Hund. Einfach großartig, wie hier das Leben blüht! Nur eine Bewohnerin stiftet Unruhe und brüllt wild umher, sie habe Drachen gesehen. Die anderen erklären sie für verrückt. Doch wie ihr bereits wisst, hat sie Recht. Schließlich treffen wir Helvans Freund Alvor, der uns weiterhelfen soll. Auch er hat von der Rückkehr der mythischen Wesen gehört und will unsere Geschichte zunächst nicht wahrhaben. Bis er uns schließlich rät, Jarl Balgruf in der Drachenfeste bei Weißblau aufzusuchen. Einen sehr belesenen Fürsten – und damals unsere einzige Hoffnung!

Dass der Weg dorthin von stinkenden Banditen belagert wird? Ja, das hat sich herumgesprochen! Weshalb Helvan und ich dann auch erst einmal dem örtlichen Waffenhändler einen Besuch abstatten. Den

Laden kann ich im Übrigen sehr empfehlen! Unter anderem bietet der Mann solide Eisenpanzer, Stahlhandschuhe und Kriegsaxte feil. Blöd nur, dass mir zu jenem Zeitpunkt die nötigen Goldtaler fehlen, um diese nützlichen Sachen zu erstehen. Also bleibe ich unauffällig an einer Hausecke stehen und beginne zu grübeln: die Sachen hier verstecken? Indem ich mich geschickt anschleiche und in einem günstigen Moment alles Nützliche zusammenraffe und einsacke? Doch ich schreke zurück. Denn ihr wisst womöglich, was dann geschieht: Die Händler verfluchen dich und kurz darauf ist ein Kopfgeld auf dich ausgesetzt! Ich hörte auch schon von Fällen, wo der Kaufmann ohne Umschweife zur Waffe griff, um sich in Selbstjustiz zu üben. Ja, um als Langfinger erfolgreich zu sein,

Und außerdem?

- Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ 50 Erfolge, darunter »Bürger«: Kaufe ein Haus; und »Leseratte«: Lies 50 Bücher
- 3,6 Gigabyte große Installation dauert etwa 6 Minuten und reduziert die Ladepausen zwischen Gebäuden auf etwa ein Drittel ■ Deutsche Version ungeschnitten; nur deutsche Sprachversion auf der Disk ■ Download-Inhalte geplant; die sollen in etwa den Umfang der »Fallout 3«-Erweiterungen besitzen und jeweils weitere fünf bis zehn Stunden unterhalten

✖ Rassenkampf

EINE KLASSE FÜR SICH

Wer die »The Elder Scrolls«-Reihe kennt, weiß um ihre unglaubliche Entscheidungsfreiheit. »Skyrim« gliedert sich dem ebenfalls ein, wodurch die Klassenwahl für den eigenen Heldencharakter – insgesamt sind's zehn Ausrichtungen – ungemein an Bedeutung gewinnt. Argonier sind Meister der Heilung und resistent gegen viele Seuchen. Bretone verstehen sich als Magier, die feindliche Zauber durch »Drachenhaut« absorbieren können. Die Dunmer-Dunkelfelfen sind dank ihrer Schleichfähigkeiten geborene Diebe. Der Altmer-Hochelf regeneriert dagegen seine Magicka am schnellsten. Kaiserliche sind ideale Paladine, können sie doch gleichermaßen gut mit Schlagwaffen wie Magie umgehen. Die Katzenmensch-Rasse Khajiit ist wegen ihrer Nachtsicht-Fähigkeit zum Diebesdasein befähigt. Dem großen blonden Nord kann dafür selbst der tödlichste Kältezauber kaum etwas anhaben. Der barbarische Ork ist ein Spezialist für blutige Frontalangriffe. Rothwardone widerstehen jedem Gift und erweisen sich als geschickte Kämpfer. Blicke noch der Waldelf, der perfekte Bogenschütze und Tierflüsterer. Einmal eine Rasse ausgewählt, kannst du nicht mehr wechseln – mit Bedacht wählen, lautet folglich die Devise.



Das Menü ist übersichtlich in die vier Punkte »Magie«, »Fertigkeiten«, »Objekte« und »Karte« aufgeteilt. Via Y-Taste lassen sich Zauber und Gegenstände favorisieren und mit »Oben« auf dem Steuerkreuz fix aufrufen.

Drachentöter oder Echsensammler?

-  Packend erzählte, toll inszenierte Geschichte; Umgebungen liebevoll gestaltet, schicke Licht- und Schatteneffekte, sehr viel zu entdecken, großartige Handlungsfreiheit, motivierendes Levelsystem, sehr gut übersetzt, authentische Figuren, gelungene Tag-Nacht-Wechsel
-  Manche Gegner wirken übermächtig, Händler besitzen nur selten nützliche Gegenstände, Feind-KI manchmal dumm, Nicht-Spieler-Figuren laufen zuweilen gegen die Wand, Texturen teils sehr grob aufgelöst, Puzzles wiederholen sich, viel Ausrüstung nur für den Verkauf geeignet

müsste ich schon die angeborene Diebesgabe eines Khajiit besitzen oder mir das Geschick durch viele Stunden Übung selber aneignen. Allein schon fehlen mir die passenden Dietriche, um die Vitrinen aufzubrechen. Nein danke, Stehlen ist nichts für mich. Im Gegensatz zu dem Angebot, das mir der Händler unverhofft unterbreitet: Er sei auf der Suche nach einer goldenen Krallen, versteckt in einem nahegelegenen Tempel nördlich von Flusswald. Für das Relikt bezahle er eine hohe Belohnung, genug, um mir all das Rüstzeug zu kaufen, das nötig ist, den beschwerlichen Weg fortzusetzen. So viel, Wanderer, weiß ich mittlerweile ganz gewiss: In der Welt von Himmelsrand lohnt es sich, mit den Menschen zu reden! Denn jeder hat irgendeine interessante Geschichte zu erzählen, manch einer hält sogar spannende Aufgaben bereit: geheime Dokumente auftreiben, Personen ausfindig machen, skrupellos Zielpersonen ausschalten – in Himmelsrand gibt's immer was zu tun. Als Belohnung winkten meist wertvolle Ausrüstung und nützliche Goldtaler.

Ein paar Aufträge dieser Art später bin ich endlich auf dem Weg zur Drachenfeste, um Jarl aufzusuchen. Ein ziemlich steiniger Weg, sage ich euch, nicht zuletzt weil mich aus dem Nichts immer wieder pechschwarze Wölfe angreifen. Aber kein Problem für einen Mann, in dessen Adern das Blut der Kaiserlichen Rasse fließt. Denn wie gewiss auch in Cyrodiil bekannt, ist mein Volk gut im Umgang mit Schwert und Magie, allen voran Zerstörungszaubern. Solange ich Magie wirke, kann ich zwar kein Schild tragen und deshalb keine Angriffe blocken, doch dafür weiche ich umso flinker aus. Die zähnefletschenden Wölfe jedenfalls haben keine Chance. Einen flambiere ich mit einem Feuerball, dem nächsten ramme ich mein Schwert in den Kiefer! Das Fell der toten Tiere nehme ich dann in der Regel mit – man weiß schließlich nie, wie es noch von Nutzen sein kann. Die erschöpfte Zauberenergie? Regeneriert sich wie Gesundheit und Ausdauer von selbst.

Na ja, und während ich weiter gen Drachenfeste spazierte, geht der Ärger von vorne los. Zwei Banditen versperren mir den Weg. Sie fordern 196 Goldstücke Passiergeld. Jeglicher Beschwichtigungsversuch, sie von ihrer Meinung abzubringen, scheitert. Einer von beiden ist besonders schnell sauer und greift sofort zu Pfeil und Bogen. Projektile rasen durch die Luft, die Halunken brüllen – während ich mit vorgehaltenem Schild auf das Gaunerpack zustürme, mein Schwert ziehe und die Klinge durch den Körper des Feindes ziehe. Blut spritzt mir ins Gesicht, ich wische es mir aus den Augen. Akatosh verzeihe mir, dass ich im Anschluss ihre leblosen Körper durchsuche. Aber oft haben Schufte wie diese Gold, Ausrüstung, Heiltränke und weitere Gegenstände bei sich, die mir nützlich sein könnten. Ferner fühle ich mich nach jedem Kampf erfahrener und perfektioniere so mein Können. Und wenn ich genug Kampferfahrung gesammelt habe, folgt sogar eine Art Erleuchtung durch die Sterne. Ihr schüttelt den Kopf? Und ich versichere euch: Mein Umgang mit Zerstörungszaubern, Einhandwaffen und 17 weiteren Fähigkeiten verbessert sich nach und nach. Gleiches gilt für meine Ausdauer, Magicka und Gesundheit. Wichtig ist nur, dass ich in Form bleibe und kämpfe. Kürzlich übrigens erst gegen wirklich gefährliche Bestien: einen Eistroll und ein wild gewordenes Mammut.



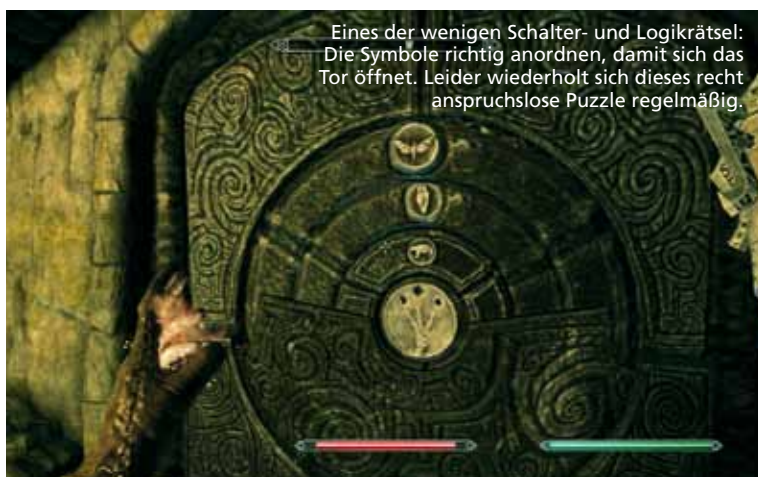


Blut spritzt, Köpfe rollen: Wohl wahr, »Skyrim« ist der blutigste Teil der Reihe – dennoch in der deutschen Version komplett ungekürzt »ab 16 Jahren«.

✕ Jobbörse

HARTZ IV IN DRACHENSPRACHE

Abseits von Geschichte und Quests darf der Held allerhand interessante Berufe ausüben. So kann er sich – die nötigen Materialien wie Fell und Eisenbarren vorausgesetzt – eigene Waffen und Rüstungen schmieden. Magier kombinieren eingesammelte Kräuter am Alchemie-Tisch und brauen wirkungsvolle Tränke. Sogar Köche sind gefragt und dürfen am Lagerfeuer Lachse, Hähnchen und weitere Fressalien brutzeln und damit nützlichen Energienachschub erstellen. Wer allerdings dringend Geld braucht, löst lieber Aufgaben der Einwohner und verkauft gefundene Gegenstände.



Eines der wenigen Schalter- und Logikrätsel: Die Symbole richtig anordnen, damit sich das Tor öffnet. Leider wiederholt sich dieses recht anspruchslose Puzzle regelmäßig.



Aber ich schweife ab, treuer Weggefährte, und will vielmehr berichten, was geschah, als ich in Weißlauf ankam – ein in der Tat einmaliger Ort, mit sehr freundlichen Bewohnern: Kaum zehn Minuten in der Stadt, bietet mir der Schmied zum Beispiel an, die Kunst zu erlernen, mächtige Rüstungen zu schmieden. Aber auch sonst sind die Menschen dort sehr geschäftstüchtig. Waffenhändler, Zauberlanden und die meisten anderen Geschäfte laden während ihrer Öffnungszeit von acht Uhr morgens bis acht Uhr abends zum ausschweifenden Einkaufsbummel ein. Ja, selbst ein Haus könnte ich dort für die nötigen Taler erstehen. Und wen all das nicht interessiert, der hört sich eben ein bisschen um, um den neuesten Klatsch und Tratsch mitzubekommen. Letzterer ist allerdings belanglos gegenüber dem, was mir Fürst Jarl Balgruf wenig später in der Drachenfeste berichtet. Seinen Aussagen zufolge seien die fliegenden Unheilbringer plötzlich aufgetaucht und greifen nun ganz Himmelsrand an. Einer wütet in unmittelbarer Nähe, so Balgruf. Also mache ich mich zusammen mit einigen Soldaten auf, um die Riesenechse niederzustrecken. Mit Erfolg! Bereits wenige hundert Meter vor der Stadt taucht das Feuer spuckende Biest auf, fliegt erhaben über unsere Köpfe hinweg. Doch der Schrecken der Lüfte macht einen gewaltigen Fehler: Er landet direkt vor unseren Füßen. Sofort attackieren wir. Ein fordernder Kampf – den das fauchende Monstrum nicht überlebt.

Und dann Wanderer, dann geschieht es: Das Schuppenmonster geht in einem gleißenden Licht auf, leuchtende Fäden wandern in meinen Körper. Es scheint fast, als hätte ich die Seele des Drachen in mich aufgenommen. »Dovahkiin«, Drachenblut, nennen sie mich seitdem. Wie's aussieht, gehöre ich nunmehr zu den legendären Drachentötern, die seit Jahrtausenden die Fabelwesen jagen und das Gleichgewicht der Welt bewahren. Dank dieser Ereignisse habe ich ganz offensichtlich eine einst vergessene Fähigkeit wiedererlangt: »Thu'um«, den Schrei des Drachens. Dahinter verbergen sich mächtige Angriffe, die Gegner meterweit wegstoßen oder in Flammen aufgehen lassen. Unfassbar, oder? Doch die Gabe scheint eingerostet, weshalb mir Jarl Balgruf empfohlen hat, die vier Graubärte hoch auf dem Gipfel von Hoch-Hrathgar aufzusuchen. Was ich mir in dem Moment natürlich nicht zweimal sagen lasse! Um zügig das Ziel zu erreichen, zögere ich nicht lange, erstehe in den Ställen von Weißlauf für 1.000 Goldmünzen ein schnelles Pferd und besteige mit seiner Hilfe binnen einer halben Stunde den Berg. Wo mir Arngair, einer der weisen Graubärte und großer Kenner der Geheimnisse der Drachenblüter, schließlich die schreckliche Nachricht beichtet: Alduin, der Weltenfresser, der mächtige Anführer der Drachen, ist zurückgekehrt. Nach und nach erweckt er seine gefallen Gefährten zu neuem Leben. Die Tage der Erde sind gezählt, die Menschheit steht vor ihrem Ende. Es sei denn, ich, der Dovahkiin,

folge meiner Bestimmung und strecke Alduin, den Herrscher über Luft und Feuer, nieder. Wünscht mir Glück, Fremder, ich werde es brauchen...

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Vorsicht: Dieses Rollenspiel wirkt beziehungsgefährdend – es sei denn, du überzeugst deine bessere Hälfte, ein Probespiel zu wagen. Wobei... meist siehst du den Controller dann nie wieder. Kurzum: Ein echtes Suchtmittel! Ich gebe 9.1

The Elder Scrolls 5: Skyrim

GRAFIK

Fantastische Details, tolle Lichteffekte, aber teils Plastik-Look

8

SOUND

Großartige Eindeutschung, dynamischer Orchester-Soundtrack

9

STEUERUNG

Manuell konfigurierbar, schnell erlernt, Verzicht auf Doppelbelegung

9

Unfassbar abwechslungsreich, unglaublich packend: das Rollenspiel-Supertalent 2011!

9.3 von 10

Erhältlich | 18. November 2011

kurz&knapp

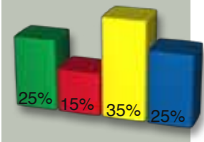
Hersteller | THQ
Entwickler | Volition Inc.
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Dritter Teil der humorvollen Krawallaction-Reihe mit offener Spielwelt und Koop-Modus.

das ist drin

- Feuerkraft
- Schweinkram
- Urbane Kriegsführung
- Revierverhalten



SAINTS ROW THE THIRD

Zerstörungssorgie mit Ablachgarantie.

Es gibt Orte auf dieser Welt, die solltest du ohne das richtige Equipment besser gar nicht erst betreten. Auch die fiktive Stadt Steelport, Schauplatz des dritten Teils der beliebten »Saints Row«-Reihe, gleicht einem Vorhof zur Hölle. Aber wer glaubt heute noch ans Fegefeuer? Entwickler Volition Inc. jedenfalls pfeift auf solch angestaubte Weltanschauungen und präsentiert eine offene Spielwelt, so freizügig und frivol wie bisher in noch keinem anderen Videospiel. Gegner mit Gummipuppen vermöbeln, Autos mit einem Dropkick durch die Windschutzscheibe entern und derb-dreckige Einzeiler sind nur einige Beispiele für die vielen, oftmals äußerst unterhaltsamen Zustände in Steelport.

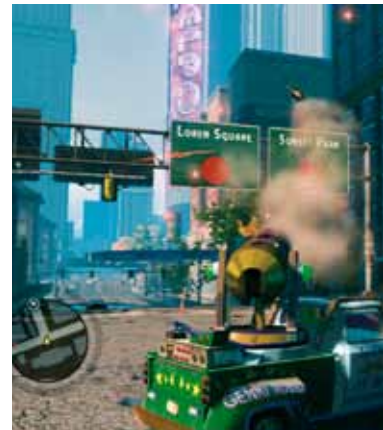
Ein mächtiges Syndikat unter der Führung des Franzosen Philippe Loren hat hier die Zügel fest in der Hand. Drogenhandel und Prostitution grassieren an jeder Straßenecke, überall lauern Geldeintreiber und andere Schlägertypen auf neue Opfer. Zeit, mal durchzuputzen! Oder besser gesagt: eine neue Hierarchie einzuführen. Schließlich müssen du und deine durch widrige Umstände hier gestrandeten Gang-Kumpanen – die berühmte Saints-Clique – sich in Steelport irgendwie über Wasser halten. Warum also nicht die Geldströme in die eigene Tasche umleiten und den hiesigen Machthabern ihr funktionierendes, auf Korruption basierendes System streitig machen?

WAS ROCKT...

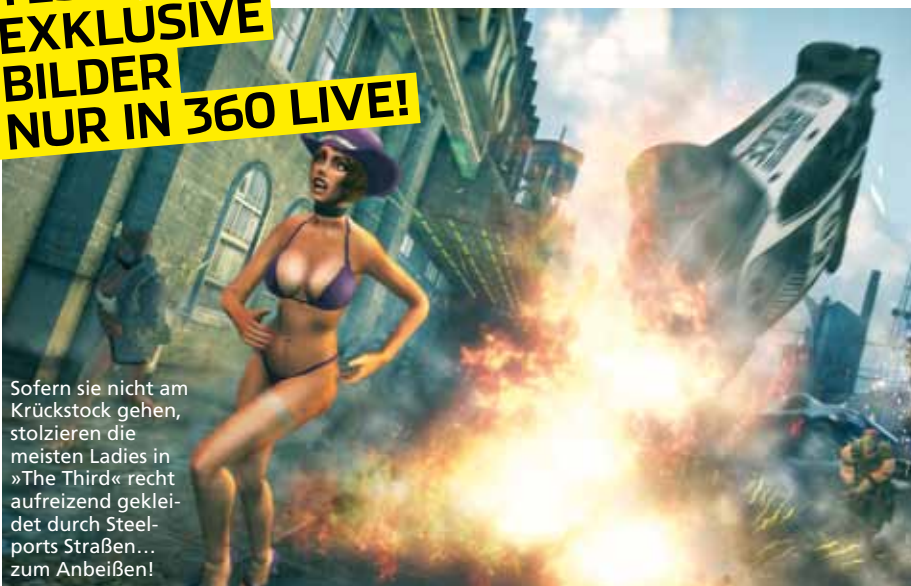
Gameplay-technisch bleibt vieles beim Alten: Erneut prügelt, schießt und plünderst du dich aus der Third-Person-Ansicht durch die offene Spielwelt, erfüllst fernab der Storymissionen beliebige Neben-

aufgaben, verbesserst dabei regelmäßig deine Talente und verdrängst häppchenweise das Syndikat aus Steelport. Das Geldverdienen hat dabei stets höchste Priorität, dient der virtuelle Zaster doch zum Kauf von Munition, Waffen, Fähigkeiten und Immobilien. In deiner Garage kannst du mehrere Fahrzeuge speichern, Werkstätten dagegen erlauben Tuning-Maßnahmen aller Art. Am eigenen Auftreten wird dank Schönheitschirurg und unzähliger Accessoires ebenfalls kräftig gefeilt. Egal ob vernarbter Muskelprotz mit Hippie-Bandana und Stoffkatze am Rucksack oder halbnacktes 90-60-90-Vorbauwunder mit knallroten Highheels – der extrem umfangreiche Charakter-Editor erlaubt die Erstellung der wohl ulkigsten Helden im Action-Genre.

Überhaupt springt dir die gesamte Präsentation mit ihrer knallbunten Optik praktisch direkt ins Gesicht. Insbesondere die Figurenmodelle kommen sehr detailliert und plastisch daher. Die Licht- und Reflektionseffekte in der Spielumgebung hinterlassen demgegenüber einen soliden, jedoch weit weniger imposanten Eindruck. Die Macher kaschieren die etwas nüchterne Umgebungsgrafik dennoch geschickt, indem sie die Action und die vielen eingestreuten Zwischensequenzen in Spielgrafik mit allerlei Effektfeuerwerk und Stilmitteln aus Werbung und TV aufpeppen. Gleichzeitig wird in diesem Zusammenhang keine Chance ausgelassen, um bekannte Games, Filme und vieles mehr metertief durch den Kakao zu ziehen. »Star Wars« und »NBA Jam« beispielsweise kriegen direkt im Intro ihr Fett weg. Super, denn so gewinnt die chaotische und wahlweise sogar komplett kooperativ spielbare Kampagne nochmals an Fahrt. Dabei nicht zu



**ERSTER
TEST!
EXKLUSIVE
BILDER
NUR IN 360 LIVE!**



Sofern sie nicht am Krückstock gehen, stolzieren die meisten Ladies in »The Third« recht aufreizend gekleidet durch Steelports Straßen... zum Anbeißeln!



Brutale Zustände: Die Rammattacke dieser XXL-Schlägertypen haut dich schnell aus den Latschen.



Abgehoben: Die Steuerung von Helis und Flugzeugen ist schnell erlernt, wenn auch etwas träge.



Fast schon surreal: Die Bilder wirken aufgrund der knallbunten Farben anstatt brutal eher leichtfüßig und spaßig.



Und außerdem?

- 50 Erfolge, die meisten gibt's fürs Erfüllen von Haupt- und Nebenmissionen, wie etwa »Abgegriffene Nuten«
- Koop-Modus für bis zu zwei Spieler via Online-Anbindung
- In der USK-Version deutsche Bildschirmtexte und Untertitel, englische Tonspur ■ Digitales Handbuch mit auf der Disk
- Deutsche Version gekürzt – siehe Kasten

New World Order oder Streichelzoo?

- ⊕ Frecher Look, viele Individualisierungsmöglichkeiten, abwechslungsreiches Missionsdesign, allgegenwärtiger und ungezügelter Humor, fast keine Ladezeiten, tolle Musikauswahl
- ⊖ Hohle Gegner-KI, ab und zu geringer Zeilenversatz, gelegentliche Framerate-Einbrüche, deutsche Version und internationale Fassung nicht untereinander kompatibel, kein Koop an einer Konsole





vergessen: Du und deine Crew sind üble Haudegen, eine echte Gangsterbande mit extremen Machtansprüchen, was die Unterwelt betrifft. Schon in den ersten Aufträgen musst du deshalb nicht nur den verfeindeten Banden mit schierer Feuerkraft ihr Revier streitig machen, sondern eskortierst außerdem deine Dealer beim Drogen-Verhökern oder prügelt Geheimnisse aus Kontaktmännern heraus – derb! Später seilst du dich dann unter anderem von Hochhäusern ab, sorgst in Steelports Häuserschluchten als Scharfschütze für kollektive Panik, saugst mit einem Clownmobil Passanten ein, um sie ohne Reue ins Nachbarviertel zu schießen, springst nackt mit dem Fallschirm kilometerhoch über der Stadt ab und tauchst sogar mal in den Cyberspace ein, um den Deckers – ein dem Syndikat unterstehender Hacker-Clan – einen ordentlichen System-Absturz zu verpassen. Abwechslung beim Missions-Design wird hier mindestens so groß geschrieben wie die Menge eng anliegender Lederkleidung bei den immer wieder aufkreuzenden Killer-Bräuten.

✖ Die USB-Version

KÜRZUNGEN IM ÜBERBLICK

Um ein USB-Siegel zu erhalten, hat THQ einige Änderungen an der deutschen Version vornehmen müssen. Diese fallen allerdings wesentlich harmloser aus als noch in Teil Zwei, wo ganze Zwischensequenzen geschwärzt und Missionen gelöscht werden mussten. Neben der Tatsache, dass die deutsche Version in Sachen Online-Koop-Modus nicht mit der internationalen Fassung kompatibel ist, scheint die Streichung des Horde-Modus in der USB-Fassung die gravierendste Änderung darzustellen. Als Wiedergutmachung packt THQ einen Downloadcode für den »Dr. Genki DLC« in jede USB-Version, den sonst nur Vorbesteller der internationalen Version erhalten. Der Modus ist zwar extrem witzig, die Ausrüstungsgegenstände aus dem Genki-DLC allerdings auch. Weitere Schnitte sollen sich laut THQ nur minimal – falls überhaupt spürbar – auf das Gameplay auswirken. Der Blutgehalt sei zum Beispiel in allen Versionen identisch, hieß es dazu. Überprüfen ließ sich dies mangels fehlender deutscher Version noch nicht. Eine detaillierte Liste mit allen Schnitten gibt's jedoch zeitnah zum Start im Netz.

TOTALE KONTROLLE

Die Steuerung wurde gegenüber den Vorgängerspielen deutlich überarbeitet und überzeugt mit akkurater Kollisionsabfrage. Die Y-Taste dient wie gehabt dem Angriff. Für filmreif ausgeführte Stunts – etwa Body-Surfen auf wehrlosen Zivilisten – hältst du zusätzlich die LB-Schultertaste gedrückt. Wirft man nun noch die abgedrehten Waffen und die Vielzahl an Fahrzeugen in die Waagschale, bleibt unterm Strich ein schrill-schräges Aktionsspektrum, um Chaos zu stiften und Missionen anzugehen. Apropos Fahrzeuge: Viele davon verfügen über ganz eigene Spezialfähigkeiten und steuern sich zudem angenehm unterschiedlich. Gleiches gilt für die Waffen. Ob nun Pistolen, Pump-Guns, Raketenwerfer, Haftminen, Octopus-Werfer – das Ding tut tatsächlich, was der Name suggeriert! – oder Predator-Drohnen: Für jeden Verbrechertyp steht das passende Werkzeug bereit.

Dass die Gegner-KI meist nur unterbelichtet zurückschlägt, stört dagegen. Denn: Nur weil es kein Deckungssystem gibt, heißt das noch lange nicht, dass kugelsichere Objekte keinen Schutz bieten. Nur wenige Vasallen des Syndikats scheinen sich dessen allerdings bewusst und verweilen daher immer wieder todesmutig im freien Schussfeld. Und wenn Passanten auf den meist üppig bevölkerten Gehsteigen oder Teilnehmer des zivilen Straßenverkehrs in der Hitze des Gefechts mal 'ne Ladung Blei abbekommen? Dann hast du schon bald die Gesetzeshüter am Hals respektive der Stoßstange. Im Vergleich zu einem »GTA 4« drücken die Blaumänner hier allerdings gerne mal ein Auge zu, was das Unterweltdasein sichtbar entspannter gestaltet.

KRIMINELLER ANREIZ

Der jüngste »Saints Row«-Ableger wird zudem von einem erstklassig kompilierten Soundtrack befeuert. Neben Gangster-Mucke mit kultigem Sprechgesang geben dir aufreibender Death-Metal, neckische Klassik-Kompositionen und moderne Dubstep-Breaks dick was auf die Ohren. Wie von einem Offene-Welt-Titel dieser Art zu erwarten, kannst du den Radiosender jederzeit selber wählen – sofern du dich in einem fahrbaren Untersatz befindest – groovy! Schade hingegen, dass THQ auf eine deutschsprachige Tonspur verzichtet und schlagfertige Sprüche deiner Kumpels und Kontrahenten nur via Untertitel übersetzt werden. Die sind zwar qualitativ

zu gebrauchen, dennoch verhungert so mancher Gag auf halber Strecke.

So oder so: »The Third« ist bedingt durch seine kompromisslose Gangart der blanke Horror für jeden Jugendschützer. Und dank des oftmals an Niveaulosigkeit grenzenden Humors auch sonst sicher nicht jedermanns Sache. Wer jedoch auf ultimativen Offene-Welt-Irrsinn, viel nackte Haut, schamlose Witze weit unter der Gürtellinie und Action am Fließband steht, wird dieser Tage kaum ein passenderes und durchgeknallteres Spiel finden. Das gilt insbesondere für Koop-Liebhaber. Sie nämlich erfreuen sich nicht nur der unproblematischen Spielverwaltung, sondern auch an einer Masse speziell auf diese Spielweise zugeschnittener Missionen. Ob wir die hier abgedruckte Note auch der leicht geschnittenen deutschen Version aufdrucken würden? Noch wollen wir uns da nicht zu weit aus dem Fenster lehnen, lag uns zu Redaktionsschluss doch nur die deutschsprachige PEGI-Fassung vor. Endgültiges Fazit zur USB-Version daher zeitnah auf www.360-live.de.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Mein Tipp: Am besten mal alle Moral-konventionen ausblenden, vorher noch mal »Crank« reinziehen und dann mit Vollgas Steelport erobern. Ein heftiger Actiontrip, jedoch so schräg, dass es schon wieder Spaß macht. Ich gebe 8.1

Saints Row: The Third

GRAFIK

Eigener, fast Comic-artiger Look, rasante Zwischensequenzen

7

SOUND

Geniale und sehr umfangreiche Musikauswahl, tolle englische Sprachausgabe

9

STEUERUNG

Komplett konfigurierbar, aber gewöhnungsbedürftige Fahrzeugsteuerung

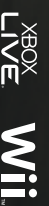
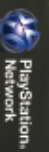
7

Frontangriff auf die erwachsenen Lachmuskeln! Vor allem im Koop-Modus eine Spaßbombe mit Unmengen abgedrehter Ideen.

8.4 von 10



DAS RENNEN DEINES LEBENS



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. The McLaren name and logo are trademarks of the McLaren group of companies. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. "PS", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners.



THE R11K NEED FOR SPEED

HITMAN™

ABSOLUTION



www.hitman.com



SQUARE ENIX®



©2011 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. EIDOS and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

Erhältlich | 4. November 2011



GOLDEN EYE 007 RELOADED

Call of Duty: Modern Spywar

Echter Bond oder Doppelnul?

- + Detailreiche Grafik mit sehenswerten Lichteffekten, abwechslungsreiches Spielgeschehen, flüssige Steuerung...
- ...an die man sich trotzdem zuerst gewöhnen muss, Story eins zu eins aus der letztjährigen Wii-Auflage übernommen, schlechte Bildwiederholrate im Splitscreen-Modus, Schießbuden-KI

kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler |

Eurocom

Preis | ab 60 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 16

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Actiongeladene Neuauflage eines wahren Shooter-Klassikers.

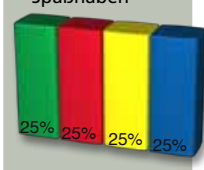
das ist drin

● Lizenz zum Schießen

● Lizenz zum Schleichen

● Lizenz zum Spionieren

● Lizenz zum Spaßhaben



Man lebt wohl doch zweimal. Das zumindest beweist die Neuauflage zu Rares indiziertem N64-Bond-Spiel von 1997. Gleich zu Beginn der je nach Schwierigkeitsgrad sieben bis zehn Stunden dauernden Kampagne fällt jedoch auf: So wie bei den letzten beiden Bond-Kinofilmen ist auch in diesem Ego-Shooter alles erwachsener und düsterer als zuvor. Der Plot wurde – ohne im Kern geändert zu werden – dahingehend angepasst, die klassischen Level frisch designet und auch der Hauptdarsteller musste weichen. Daniel Craig ersetzt Pierce Brosnan und Fans mögen es kaum glauben: Das funktioniert!

GESCHÜTTELT...

Das mächtige Satelliten-Waffensystem »Golden Eye« fällt in die Hände eines Superschurken und natürlich kann nur einer die Welt vor weitreichenden Folgen bewahren – Bond, James Bond! In insgesamt sechs umfangreichen Missionen gilt es gegnerische Söldner zu neutralisieren, Militärbasen zu pulverisieren und mit einem Panzer durch die Straßen von St. Petersburg zu pflügen. Für Abwechslung ist gesorgt! Die Schergen-KI gibt dabei jedoch leider keine allzu gute Figur ab und lässt sich meist mit einfachen Manövern austricksen. Wesentlich schneidiger: Jede Mission kann in der Mehrzahl der Fälle auch schleichend und mittels alternativer Wege angegangen werden. Gut so, denn dies lockert das rasante Spieltempo gekonnt auf. Dass sich Genre-Fans trotzdem

immer wieder an »Call of Duty« erinnert fühlen, liegt nicht zuletzt am fast 1:1 übernommenen Steuerungs-Setup. Einziger Unterschied: Man muss die Analogsticks recht weit zum Anschlagpunkt bewegen, damit alles flutscht wie Bonds Walter P99 in den Holster unterm Smoking. Optisch sieht das Gebotene verglichen mit der letztjährigen Wii-Neuauflage wesentlich detaillierter aus und besonders die Licht- und Explosionseffekte der hauseigenen Grafiken sorgen für knisternde Agentenatmosphäre. Bis auf wenige Ausnahmen auch stets bei flüssigen 60 Bildern pro Sekunde. Die Soundkulisse unterstreicht mit eingedeutschter Tonspur, überzeugenden Originalsprechern und orchestralen Soundtrack zusätzlich die gelungene Aufmachung.

...NICHT GERÜHRT!

Im klassischen 4-Spieler-Splitscreen-Modus an einer Konsole bekriegen sich Couch-Spione mit 57 anwählbaren Charakteren auf 14 Karten in sechs verschiedenen Modi. Coole Bond-Gadgets sorgen für zusätzlichen Pep und machen unter anderem Campern das Leben schwer. Dagegen gar nicht im Sinne ihrer Majestät: die Bildwiederholrate auf Tea-Time-Niveau. Dem Spielspaß in geselliger Runde tut dies allerdings keinen Abbruch. Flotter geht's in den 13 Online-Modi für bis zu 16 Spieler zur Sache – viele »Call of Duty«-Elemente inklusive. Speicherbare Ausrüstungs-Presets, freischaltbare Waffen, unterschiedliche Perks, wie erhöhte

Laufgeschwindigkeit oder schnelleres Nachladen – alles dabei. Zwar nicht so umfangreich wie beim offensichtlichen Vorbild, aber doch mit genug Substanz, um einige Wochenenden zu begeistern. Kurz gesagt: M wäre ziemlich angetan von Bonds diesjährigem Games-Auftritt. Bleibt nur noch die Frage: Wo zum Geier sind eigentlich die scharfen Bond-Babes?

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Den Online-Multiplayer und die Kampagne hat Eurocom gut hinbekommen, aber auch die neuen M16-Herausforderungs-Missionen sorgen für echtes 007-Agenten-Feeling. Schade nur, dass man sie nicht im Koop angehen kann. Ich gebe 8,0

Golden Eye 007: Reloaded

GRAFIK

Schöne Lichteffekte, detailreiche Umgebungen, nur im Splitscreen träge

7

SOUND

Originalsprecher, Spitzen-Soundtrack, gute deutsche Tonspur

8

STEUERUNG

Solide »Call of Duty«-Tastenbelegung mit kurzer Eingewöhnungszeit

8

Abwechslungsreiche Agenten-Action mit Kino-Flair und spaßigen Mehrspieler-Modi.

8.1 von 10

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

kurz&knapp

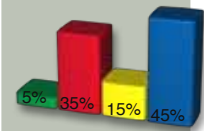
Hersteller | Activision
Entwickler | Infinity Ward, Sledge Hammer
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 18
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Vorerst letzter Teil der »Modern Warfare«-Saga mit packend arrangierter Kampagne und fetzigen Mehrspieler-Modi.

das ist drin

- **Kriegsverbrecher**
- **Massensterben**
- **Rachegelüste**
- **Over-the-Top-Action**



Im Ego-Shooter-Sektor stellt die »Modern Warfare«-Reihe seit jeher eine mächtige Institution dar, was insbesondere den hochfrequentierten Mehrspieler-Modi zu verdanken ist. Aber auch die Kampagnen der Vorgängerspiele bergen viele unvergessliche Momente. Kann das Teil Drei toppen?

Jetzt ist alles vorbei. Die Welt und alles, was wir schätzen und lieben, geht vor die Hunde. Kein Mensch hat es kommen sehen und doch war irgendwie klar, dass dieser durchgeknallte Schweinehund Vladimir Makarov eines Tages die westliche Zivilisation ins Chaos stürzen würde. Es beginnt mit den Metropolen New York City, Paris, Prag, Hamburg und Berlin – und wer weiß, wo es endet. Makarov mimt seit jeher den mysteriösen Schattenmann und Strippenzieher der »Modern Warfare«-Reihe, der den westlichen Streitkräften mit seinen großangelegten und aus dem Untergrund heraus geplanten Terroranschlägen ordentlich Salz in die Suppe kippt. Wie für die Ego-Shooter-Reihe typisch, resultiert daraus ein globales Katz-und-Maus-Spiel, bei dem du aus der Sicht verschiedener Kriegerhelden versuchst, den russischen Terrorpaten dingfest zu machen. Dumm nur, dass Makarov selbst über ein ausgeklügeltes Informantennetz verfügt und den Friedensstiftern nicht selten einen gewaltigen Schritt voraus zu sein scheint. So schafft er es oftmals, den Spieß gänzlich umzudrehen und dich damit zum Gejagten zu machen.

ALLES BEIM ALTEN?

Einfach Wahnsinn, wie dich Teil Drei in die Action wirft: Gleich in der ersten Hauptmission musst du aus

der Sicht des Task-Force-141-Mitglieds Derek »Frost« Woodbrook die Stadt New York vor ihrem Untergang bewahren. Dort im Big Apple herrscht bereits Krieg – das ist unübersehbar. Eine gewaltige russische Flotte liegt in der Mündung des Hudson River vor Anker und reißt die verspiegelte Skyline von New York Stück für Stück mit schweren Artilleriegeschützen in Stücke. Weite Teile der Metropole gleichen einem Trümmerfeld, überall steigen kolossale Rauchwolken gen Himmel empor. Darüber kontrollieren russische Jets und Kampfhelis den Luftraum. Auch beim Blick auf New Yorks Häuserschluchten, wo die Russen bereits üppig stationiert sind, nimmt die Aussichtslosigkeit kein Ende. Für dich, der gerade in dem Wrack eines abgestürzten Helis wieder zu sich kommt, heißt das vor allem eines: massenweise Kanonenfutter. In typischer »Call of Duty«-Manier säuberst du Checkpoint für Checkpoint deinen Weg, montierst hie und da Sprengsätze an feindliche Installationen, jagst Flüchtigen hinterher, verteidigst wichtige Versorgungspunkte und darfst zwischendurch zur Abwechslung die Kontrolle über Fahrzeuge oder deren Bordgeschütze übernehmen. Nur bist du dabei niemals alleine: Je nach Spielfigur unterstützen dich unterschiedliche Verbündete bei deinem erbitterten Widerstandskampf. Sie zeigen, wo's langgeht, geben dir Feuerschutz, öffnen Türen und tragen mit



Das Tuning am Technikgerüst bringt eine allgegenwärtige leichte Bild-Körnung mit sich, was teilweise wirkt, als hätte man die jeweilige Szene auf eine Leinwand gemalt. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber dann umso hübscher!

Voll ins Schwarze oder Schwarzer Freitag?

-  Lebenschte Animationen, herausragende Lichteffekte, kinoreife Inszenierung; genial arrangierte Kampagne, die kein Gameplay-Element überstrapaziert und stets spannend bleibt; tolle Verbesserungen für Mehrspieler- und Koop-Modi, bleibt dem Stil der Vorgängertitel treu, brutaler Surround-Sound, konsequente Weitererzählung der Geschehnisse
-  Statistiken innerhalb des Spiels bieten nur noch das Allernötigste



✖ Mehrspieler

KOMPLETT NEU AUFGELEGT

Für Mehrspieler-Begeisterte liefert »Modern Warfare 3« deutlich mehr als die Vorgängerspiele. Massig Karten und Modi treffen auf ein komplett überarbeitetes Level- und Killstreak-System. Letztere heißen mittlerweile Pointstreaks und werden nicht nur durch das Abknallen von Online-Rivalen gespeist, sondern eben auch durch das Erfüllen von Zielen bei teambasierten Gefechten. Einen Standort in »Herrschaft« erobern bringt jetzt ergo genauso viel wie eine weitere Rille auf dem Kerbholz. Neben ein paar Modi aus den Wettspielen von »Black Ops« wird der bleihaltige Austausch an Gefälligkeiten insbesondere durch den neuen Modus »Kill Confirmed« bereichert, bei dem man – damit ein Kill tatsächlich zählt – erst die Hundemarke des getöteten Soldaten aufheben muss. Einzeltäter haben hier quasi von vornherein verloren, andererseits wird der Zusammenhalt extrem gefördert – sehr prickelnd! Eine umfangreiche Liste der neuen Prestige-Belohnungen, Perks und Modi findest du auf www.360-live.de.



ihren Dialogen in hartem, militärischem Umgangston maßgeblich zur packenden Atmosphäre bei. Das Gameplay-Grundgerüst bleibt also auch in der Kampagne von Teil Drei unverändert. Doch wie schon angedeutet, übertrumpft die neue Story und die Art, wie sie erzählt und präsentiert wird, alles bisher Gesehene und geht dabei vorbildlich auf die Geschehnisse der beiden Vorgängerspiele ein – weshalb sich das hier tatsächlich wie der letzte Eckpfeiler einer epischen Trilogie anfühlt. Denn beschäftigen sich die ersten beiden Kampagnen-Abschnitte noch allein mit dem Untergang New Yorks, fliegen schon bald darauf auf vielen weiteren internationalen Schauplätzen derart die Fetzen, dass man sich schon sehr zusammenreißen muss, die etwa sechseinhalb Stunden währende Kampagne nicht am Stück durchzuspielen.

Das zweite Kapitel des zweiten Akts führt dich als Yuri mit deiner Taskforce 141 und – für Kenner der Reihe ein alter Bekannter – Captain Price in die Piratenstadt Boosaaso an der somalischen Nordküste. Schon im Jeep auf der Fahrt dorthin wird klar, dass es hier um mehr geht, als ein paar Informationen aus einem Kontaktmann herauszuprügeln. Im Norden, also vom Landesinneren kommend, braut sich ein

gewaltiger Sandsturm zusammen – eine gigantische braune Wand, die aufgrund ihrer Größe den Horizont verschlingt, den Himmel verdunkelt und sich zudem aus unzähligen, langsam immer größer werdenden Partikelwolken zusammensetzt. Schon der Deckungskampf bis ins Schlafgemach des Piratenführers Waraabe setzt dir eine virtuelle Adrenalinspritze nach der anderen, denn er wirft deiner Taskforce Dutzende seiner Todesschwadronen entgegen, von denen etliche in den höheren Etagen der Häuserruinen Stellung beziehen und mit Bazookas und anderem schweren Kriegsgerät zum Angriff übergehen. Das besondere Hightech-Gadget in dieser Mission: ein Koffer, mit

Und außerdem?

- 50 Erfolge: 35 in der Einzelspieler-Kampagne, 14 im Special Ops sowie ein geheimer Erfolg
- Special Ops zu zweit im Splitscreen oder online kooperativ spielbar
- Mehrspieler für bis zu 18 Onlinespieler oder für bis zu vier Spieler im Splitscreen an einer Konsole
- Flüssige 60 Bilder pro Sekunde
- Assistent für Farbenblinde: Verbessert in Mehrspielersitzungen die Erkennbarkeit der farblichen Spielernamen bei entsprechender Beeinträchtigung
- Die Premium-Dienste des Online-Dienstes kosten 4.200 Microsoft Punkte im Jahr und decken kommende Download-Inhalte pauschal ab

✖ Endzeitgeflüster

WELT AM ABGRUND

1 Die AC-130-Mission über den Häusern von Paris ist technisch extrem beeindruckend. Einfach Wahnsinn, wie detailliert und mit welcher genauen Kollisionsabfrage hier die Ameisen-großen Fußsoldaten übereinander herfallen.

2 Die Beleuchtung trägt wesentlich zur allseits präsenten Blockbuster-Atmosphäre bei. Wie hier umherschwirrende Staubpartikel in Räumen das Licht einfangen oder spärlicher Mondschein die Waffen jedes Mal anders funkeln lässt – einfach sehenswert!

3 Juggernaut-Missionen sind im neuen »Modern Warfare« eher selten. Einen der schwerbewaffneten Kampfkolosse aus der Ich-Perspektive zu spielen, fetzt daher gleich umso mehr...



dem du die Geschütze eines Helikopters vom Boden aus steuern kannst. Neben den üblichen Infanterie-Manövern heizt du dem aggressiven Piratenpack damit ordentlich ein und gebietest den ständig nachrückenden Freibeutern effektiv Einhalt. Anführer Waraabe schließlich in Gewahrsam genommen und erfolgreich ausgequetscht, schlägt dein Pilot und alter Kumpel mit Codename Nikolai – der eigentlich die Extraktion am nordwestlichen Rand der Piratensiedlung einleiten sollte – bereits Alarm. Der Sandsturm rückt gefährlich nahe!

Die Zehntelsekunden-Anzeige des nun auftauchenden Countdowns im rechten oberen Bildschirmfeld scheint bereits davonzurennen, als du dich mit Captain Price so schnell wie möglich dorthin begibst. Zu spät: Bereits auf halbem Wege verhüllt das nicht zu bändigende Wetterphänomen das Sonnenlicht und stürzt das Schlachtfeld vollends ins Chaos: Überall eilen hastig kleine Piratengruppen umher, in der Hoffnung, dich und deinen Trupp doch noch zu lokalisieren. Ohne Erfolg! Die Leuchtkegel ihrer Unterlaufaschenlampen sind machtlos gegen den aufwirbelnden, jede Sicht raubenden Staub. Dein Trupp hat's nicht leichter: Die Orientierung zum



✖ Volle Packung

SPEZIALISIERT UND TÖDLICH

Der »Special Ops«-Modus mit eigenem Level-System teilt sich in zwei Hauptmodi: Die Koop-Kampagne ergänzt geschickt die Einzelspieler-Story und bietet dank 16 abwechslungsreichen Abschnitten mit linearem Gameplay perfekt austarierte Zwei-Spieler-Action. Im Survival-Modus dagegen kämpfst du und ein Freund auf den 16 Mehrspieler-Karten gegen stetig neu zusammengestellte Wellen von Widersachern. An vorgegebenen Nachschubpunkten können Waffen gekauft und verbessert werden sowie neue Sprengsätze und Unterstützungskisten – Luftschlag gefällig? – geordert werden. Die KI ist derjenigen der Kampagnen-Krieger deutlich voraus, was schnell zu sehr spannenden und anspruchsvollen Kämpfen führt – nicht zuletzt weil man sich gegenseitig wiederbeleben kann. 50 Wellen zu überstehen wird dir dennoch einiges abverlangen! Denn der Feind schmeißt alles an Kriegsgerät aufs Schlachtfeld, was du in den »Modern Warfare«-Games je gesehen hast...

Das Spiel in Zahlen

3 Hauptmodi: Einzelspieler-Kampagne, »Special Ops« für 2 Spieler im Koop und Mehrspieler für bis zu 18 Frontschweine; 4 Schwierigkeitsgrade, 6 bis 7 Stunden Kampagnenspielzeit, 3 Akte, 17 Kapitel, 10 Haupt-Mehrspieler-Modi, 6 Alternativ-Mehrspieler-Modi, 16 Mehrspieler-Karten, 10 Speicherslots für Einstellungen zu benutzerdefinierten Mehrspieler-Matches, 80 ist höchstes Mehrspieler-Charakter-Level, 350 Embleme, 512 Abzeichen, 107 Auszeichnungen, 2 Koop-Modi: Kampagne und Survival, Koop-Kampagne mit 16 Abschnitten, 50 Wellen in Survival, 5 vordefinierte Controller-Belegungen



Extraktionspunkt zu behalten und dabei sich immer wieder neuen Angriffen zu erwehren, geht unter die Haut. Das aber eigentlich Interessante an dieser Szene: Sie sieht einfach atemberaubend gut aus, erzeugt eine Atmosphäre so dicht wie der Sandsturm selbst und saugt dich dadurch förmlich mitten hinein ins Spielgeschehen. Einfach unglaublich, wie sich diese furchteinflößend arrangierten Partikeleffekte ins Gesamtbild einfügen, das Licht verschlucken und dich in den heimischen Wohnzimmer-Sessel drücken!

HEIMATSCHUTZ

Üppige Effekthascherei mit Partikelwolken, sprich virtuellem, dreidimensionalen Qualm, gibt's in fast allen Abschnitten zu bestaunen. Der Himmel über dem späteren Einsatzort Berlin beispielsweise, wo du wiederum aus der Sicht von Frost eine wichtige Kontaktperson aufspüren musst, ist ebenfalls von düsteren Schleiern verdunkelt, die dem Sonnenlicht kaum Schlupflöcher lassen. Ja, auch in den Straßen der Bundeshauptstadt tobt dieser alles verschlingende Konflikt, als du und deine Verbündeten dort anrücken. Anfangs ebnest du dir noch mit schierer Feuerkraft deinen Weg durch die Etagen eines Bürogebäudes, nur um später vom Dach aus Ziele auf einer weit entfernten Häuserruine mit dem Scharfschützengewehr auszuknipsen. Die letzten davon erledigt schlussendlich ein verbündetes Geschwader von Cobra-Kampfhelis, während ein Transporthelikopter das Team Granit auf dem gegenüberliegenden Dach absetzt,

das du fortan mit gezielten Schüssen vor seinem Untergang bewahren musst. Ist dieser Job erledigt, schließt du dich auf deinem Weg zum Hotel Reisdorf, wo die Kontaktperson auf ihre Bergung wartet, einer Panzerbrigade an. Ein gnadenlos zum Scheitern verurteilter Plan! Denn plötzlich entzweit Artilleriefeuer eine Häuserfront. Gebäudeteile prasseln krachend hernieder und blasen dich in Kombination mit einem wahren Donnerschlag an Surround-Effekten praktisch aus den Latschen. Und die Nachbarn gleich mit dazu! Noch mal mit einem blauen Auge davongekommen, wagst du und dein Trupp kurz darauf einen Schritt in die Häuserruine, um einen Weg auf die andere Seite zu finden. Ein Moment mit verstörenden Bildern: Zimmer, Flure, Treppenhäuser – alles ist auf den Kopf gestellt, überall bröckelt es. Das Ächzen der Stahlträger ist ein deutliches Anzeichen dafür, dass die einst mühsam berechnete Gebäudestatik nun keinen Pfefferling mehr wert ist und das Teil jede Sekunde in sich zusammenstürzen kann. Wirklich einmalig, zu was für einer einzigartigen Atmosphäre hier all die vielen kleinen Grafiktricks und Soundeffekte verschmelzen – intensiver geht's kaum noch!

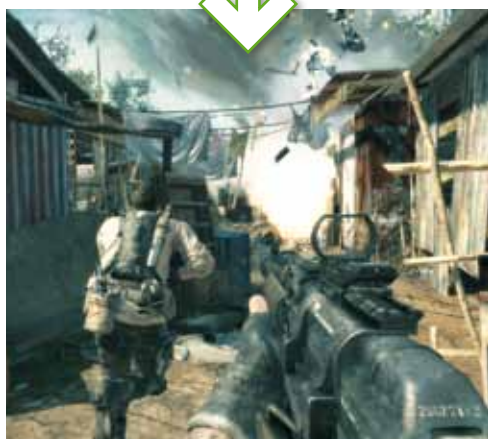
MACHTWECHSEL

Unbemannte Boden-Drohnen durch feindliches Gebiet steuern, lebensmüde Fallschirmabsprünge, Schusswechsel im schwerelosen Raum – für »Modern Warfare 3« haben sich die Macher ebenfalls einige besonders coole Szenarien einfallen lassen, die immer

✖ Elite

PRO-GAMER ZAHLEN DRAUF

Durch den Online-Service »Call of Duty: Elite« wird es Fortgeschrittenen wie Anfängern sehr erleichtert, ihre Mehrspieler-Fähigkeiten zu verbessern. Umfassende Statistiken, soziale Netzwerk-Möglichkeiten zur Clanverwaltung, gesonderte Veranstaltungen mit Sachpreisen sowie persönliche Einstellungen – etwa für benutzerdefinierte Ausrüstung – können dabei nicht nur im Spiel selbst, sondern auch über den PC sowie mobile Endgeräte begutachtet und verwaltet werden. Für echte »Call of Duty«-Fans bedeutet das eine ziemliche Bereicherung, können sie sich jetzt doch erstmals fernab ihres TVs umfassend mit dem Thema auseinandersetzen oder sich während des Spielens noch mal – etwa auf iPad oder iPhone – über den Verlauf der vorangegangenen Partien informieren. Aber nur eingeschränkt ist der Service kostenlos: 4.200 MS-Points, etwa 50 Euro, kostet eine Jahresmitgliedschaft für die Premium-Funktionen...



wieder willkommene Abwechslung bieten und das primär von Infanterie-Action geprägte Gameplay rasant auflockern. Dazu gehört ferner das Steuern einer AC-130-Kampfdrohne über Paris, was technisch so anspruchsvoll umgesetzt wurde wie in keinem anderen Teil der Reihe. Auch der blitzartige Vorstoß in vom Feind besetzte Räume, wo in einem kurzen Zeitlupen-Intervall alle Targos eliminiert werden müssen, sind im neuen Teil keine Seltenheit und sorgen jedes Mal wieder für Hochspannung. Etwas störend dagegen, dass die Negativaspekte, sprich die größten Kritikpunkte der »Call of Duty«-Reihe, komplett übernommen wurden. Die meisten Abschnitte wirken sehr schlauchförmig und bieten bis auf ein paar wenige alternative Wegführungen kaum Erkundungsmöglichkeiten. In Bereichen, die weitläufig aussehen – wie etwa das Unterwasser-Level in der Hudson Bay –, bremsen unsichtbare Wände den Entdeckerdrang des Spielers. Andernorts muss man sein Bewegungsmuster quasi einstudieren, wobei man sich die Choreographie anhand eines mühsamen Versuch-und-Irrtum-Verfahrens erarbeitet – was vorwiegend für den letzten der vier Schwierigkeitsgrade zutrifft. Und wer meint, mit Teil Drei eine bessere KI vorgesetzt zu bekommen, die nicht nur aufgrund ihrer Überzahl für Gefahr sorgt, der wird ebenso enttäuscht sein. Denn zumindest in der Kampagne sind viele der Angreifer nicht ganz helle, weichen zwar Granaten aus, kampieren aber auch gerne mal auf freiem Schussfeld oder an der immer gleichen Stelle hinter ihrer bevorzugten Deckung. Dass das besser geht, stellt insbesondere der – gegenüber den Vorgängerspielen komplett überarbeitete – »Special Ops«-Koop-Modus eindrucksvoll unter Beweis. Besonders in der neuen Variante »Survival«, eine Art Horde-Modus, agieren die KI-Revolverhelden alles andere als hirnerkrankt, teilen sich in Grüppchen auf, die dann jeweils einem Spieler auf den Pelz rücken. Oder springen über Deckungen und überzeugen einfach in ihrer Rolle als respektable Gegner.

BILANZ EINES KRIEGES

Die Kampagne kickt – wenn anfangs auch etwas zu dick aufgetragen – auf ganzer Linie, Mehrspieler- und Koop-Modi wurden umfassend überarbeitet und erneut extrem auf Spielspaß getrimmt. Passt also das Gesamtpaket? Die 360-Live-Frontberichterstatte eben eindeutig grünes Licht, auch wenn sie in Sachen Kampagnen-Gameplay für einen nächsten Teil deutlichere Verbesserungen und Erweiterungen

fordern. Dennoch – der Unterschied zwischen Teil Drei und seinen Vorgängern ist unverkennbar: Die bereits erwähnten Partikeleffekte zum Beispiel gab's so kolossal noch in keinem Shooter zu bewundern. Außerdem versuchen sich die Macher erstmals an der Integration eines realitätsnahen Unschärfe-Effekts wie man ihn aus Film und Fernsehen kennt. Beim Anvisieren mit einer Waffe wird diese nun etwas unscharf dargestellt. Dieser Effekt kommt überraschend oft zum Einsatz, was den Realitätskick, der ohnehin mit dem derben Szenario einhergeht, noch einmal deutlich intensiviert – bravo! Weitere Kudos gehen an die zwar absolut unterkühlt, aber mindestens genauso aufwühlend erzählte Story, die in sich schlüssig daherkommt und der »Modern Warfare«-Trilogie ein pompöses Ende bereitet. Insgesamt ist Activision mit »Modern Warfare 3« dank packender Kampagne, den sinnvoll erweiterten Mehrspieler-Modi sowie den genialen und wohl ewig spannenden Koop-Modi das gelungen, womit vor ein paar Wochen wohl nur die wenigsten gerechnet hätten: den mittlerweile fast legendären zweiten Teil der Reihe zu übertrumpfen!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Man merkt, dass hier viele Köche am Werk waren. Coole Szenen und atemberaubende Feuerwerke stehen ab und an öden Ballereien in drögen Kulissen gegenüber. Die Großartigkeit eines »Black Ops« erreicht's für mich nicht. Ich gebe 8.7!

Call of Duty: Modern Warfare 3

GRAFIK

Wuchtige Explosionen, tolle Lichtspielereien, unglaubliche Weitsicht

9

SOUND

Da bebt die Hütte: Musik, Effekte und Synchro – alles top

9

STEUERUNG

Leicht erlernt und extrem präzise

9

Kolossaler Umfang, nahezu fehlerfrei programmiert und für Koop-Fans ganz besonders empfehlenswert. Kaufen!

9.2 von 10

JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du auf Wunsch den erstmals für Xbox 360 angepassten ersten Teil der Halo-Geschichte »Halo Combat Evolved Anniversary« von Microsoft dazu. Das Paket enthält neben dem HD-gepimpten Teil Eins erstmals Erfolge, kooperatives Online-Gameplay via Xbox Live, sechs Mehrspieler-Karten für bis zu 16 Spieler, eine Feuertage-Karte, Kinect-Unterstützung und versteckte Hinweise auf »Halo 4«. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du den Pflichtklassiker »Halo Combat Evolved Anniversary« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.3
WERTUNG!



✕ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

ONLINE
Besuch die Webseite mit der Adresse www.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!
Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an abo@360-live.de. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr 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 »Halo Combat Evolved Anniversary« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Halo Combat Evolved Anniversary« verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »Halo Combat Evolved Anniversary« als Abo-Prämie dazuerhalten. USK: ab 16 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

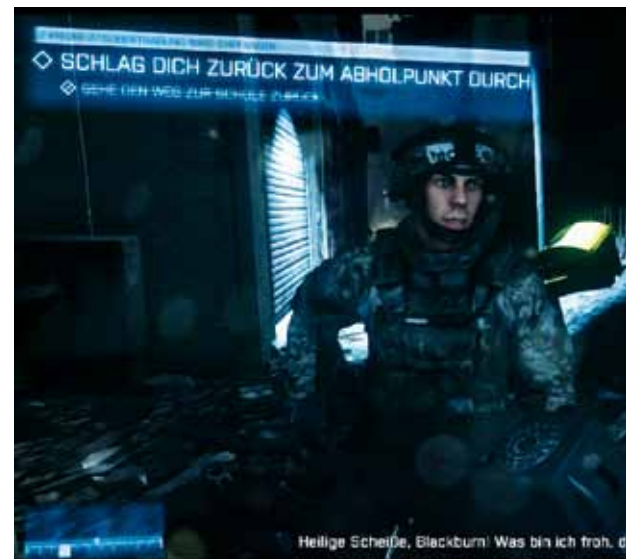
M1A1 Abrams oder Plastikpanzer?

- +** Extrem starker Mehrspieler-Modus mit toll designten Karten, gut balancierten Waffen sowie Jets, Kampfhubschraubern, Panzern, Buggys und gepanzerten Transportern, bombastischer Sound mit umwerfenden Surround-Effekten; gut gemachte Kampagne, größtenteils edle Grafik
- Kampagne hat mit KI-Problemen zu kämpfen, eines davon: Die Gegner treffen zuweilen unmenschlich gut; stellenweise matschige Texturen und Einbrüche bei der Bildrate; Online-Pass gängelt Gebrauchtkauf, kein Splitscreen-Modus, Leichen im Solo-Modus verschwinden nach kurzer Zeit



Und außerdem?

■ 38 Erfolge, etwa die knifflige Verfolgungsjagd in Paris in unter 2:30 Minuten abschließen; acht Belohnungen gibt's innerhalb der knackigen Koop-Einsätze zu holen ■ Fünf Mehrspieler-Modi: Rush, Squad-Rush, Eroberung, Team-Deathmatch und Squad-Team-Deathmatch ■ Fahrzeuge lassen sich in drei Stufen aufrüsten ■ Waffen lassen sich mit Schalldämpfern, Granatwerfern oder Rotpunkt-Visieren veredeln ■ Neun Mehrspieler-Karten; Käufer der Limited Edition erhalten zusätzlich das Karten-Paket »Back to Karkand« gratis, welches Wake Island, Strike at Karkand, Gulf of Oman sowie Sharqi Peninsula – also die beliebtesten Spielwiesen aus »Battlefield 2« – enthält; alle anderen müssen dafür zahlen ■ High-Res-Texturen gibt's nur für jene, die das auf der ersten von zwei enthaltenen Disks mitgelieferte, rund 1,5 Gigabyte große Texturen-Pack installieren





Erhältlich | 27. Oktober 2011

BATTLEFIELD 3

Tollkühn von Klippen springen, im Kampfjet das Schlachtfeld umpflügen, mit Mini-Robotern hinter feindlichen Linien Chaos stiften – der meist-erwartete Ego-Shooter aus europäischer Produktion ist endlich da. Doch kann »Battlefield 3« den fulminanten Vorschusslorbeeren wirklich gerecht werden? 360 Live zerpfückt die Kampagne, überlebt tagelange Mehrspieler-Sessions und rechnet mit dem Koop-Modus ab!

Großes kann aus Kleinem entstehen. Es sind Szenen wie die auf einem Flugzeugträger, von denen man seinen Freunden berichtet. Wo man als Leutnant Hawkins unter Deck startet und dann plötzlich das Rollfeld betritt: Die See ist stürmisch, Wind peitscht dir um die Ohren, meterhohe Wellen schlagen gegen diesen Giganten des Meeres und starker Regen macht der Crew das Leben schwer. Ja, »Battlefield 3« lebt. Wo du in den meisten anderen Shootern einfach automatisch in einem Jet in die Luft katapultiert und vor vollendete Tatsachen gestellt wirst, siehst du hier, wie die Tankmannschaft die Schläuche an das Flugzeug anschließt und das Kerosin reinpumpt. Oder wie drei Mann nötig sind, um die schweren Sidewinder-Raketen an den Tragflügeln anzubringen. Schade nur, dass all das streng nach Skript abläuft. Dann geht's ab ins Cockpit: Statt eines schnöden Einführungsabschnitts erlebst du einen echten Flightcheck. Seitenruder rechts überprüfen, dann das Seitenruder links. Funktioniert die Laser-Zielautomatik? Perfekt! Zeit, den Schub zu erhöhen. Die F/A 18E Super Hornet beschleunigt, wird schneller und schneller. Regentropfen schießen am Cockpit vorbei, formieren sich zu einem Strahl, ehe sie von der Sonne getrocknet werden, wenn die Maschine die Wolkendecke durchbricht und auf Überschall beschleunigt... Wow!

DER ALTE RÜCKBLENDEN-TRICK

Bei der Story verlässt sich DICE auf Altbewährtes. So spielt die eigentliche Handlung in einem Verhör-raum der CIA in Langley. Protagonist und US Marine Sergeant Henry Blackburn berichtet von seinen Erlebnissen und wie er zu verschiedenen anderen Soldaten steht, die im Verdacht stehen, einen Terrorangriff auf New York vorbereitet zu haben. Die CIA-Agenten nehmen Blackburn zwar verbal hart ran, die Dramaturgie eines »Black Ops« wird aber nie erreicht. Es ist eben viel bedrohlicher, wenn den Spieler eine Stimme aus der Dunkelheit mit Fragen quält, ihn mit Stromstößen foltert und unter Drogen setzt, als wenn man in einem Raum mit Ventilator sitzt und vor zwei Agenten aussagt, die den Soldaten aufgrund von Anweisungen nicht mal anrühren dürfen. Letztlich erfüllt die Geschichte aber ihren Zweck, ist in sich schlüssig und führt vor allem dazu, dass man nicht nur als Fußsoldat agiert, sondern auch exzellent gemachte Luftgefechte und Panzerschlachten erlebt.

Hinzu kommt: Die Solo-Kampagne fühlt sich in fast allen Missionen deutlich lebensnaher an als die der Konkurrenz. Das liegt vor allem an den fantastischen Animationen: Wenn man über eine Wand klettert und wirklich spürt, wie der GI all seine Kraft in die Arme presst, um sich hochzuziehen. Oder auch der Panzer-einsatz im Iran, wo der Spieler wirklich mittendrin ist statt nur dabei. Wo er sieht, wie der Ladeschütze ein

schweres Projektil in den Lauf der Kanone wuchtet, während er gleichzeitig fühlt, wie schwerfällig sich so ein 60-Tonner tatsächlich fährt. Abseits der Fahrzeugpassagen bedienen sich die Schweden kräftig bei »Call of Duty«, sprich: Massen an Gegnern umpusten, die anders als beim Activision-Konkurrent in einzelnen Abschnitten so lange neu heranströmen, bis man einen bestimmten Punkt im Level überschreitet. Muss man mögen!

Toll hingegen, dass diverse Missionen versuchen, aus der im Genre weit verbreiteten Schlauchlevel-Linearität auszubrechen. Beispielsweise kann Blackburn die Gegend rund um einen Parkplatz in der kurdischen Stadt Sulaimaniya auf leisen Sohlen sondieren, dann die Patrouillen gezielt umschleichen, nur um später einem Auto einen kräftigen Tritt zu geben, das daraufhin einen Hang hinunterrutscht und die drei Wachen alle auf einmal ausschaltet. Alternativ bombt er zuerst die Scharfschützen, die in einer Garage lauern, mit Granaten aus ihrer Deckung und knüpft sich dann die Wachposten auf kurze Distanz vor. Mitdenken ist in jedem Fall Pflicht, denn der Schwierigkeitsgrad zeigt sich knackig: Nach zwei Direkttreffern geht auf »Normal« das Licht aus. Erschwerend kommt hinzu, dass man den Feind in der oft vorherrschenden Dunkelheit schlecht erkennen kann und dieser zudem selbst auf hohe Distanz absurd gut trifft. Präzise Kopfschüsse aus 50 Metern mit einer AK-47? Wirkt manchmal etwas unglaublich. Bei der Abwechslung gibt DICE dafür umso mehr Gas: Panzerknacken als RPG-Schütze, eine Bank stürmen oder in die Villa eines russischen Waffenschießers eindringen, die gefühlt dreimal so gut gesichert ist wie das Weiße Haus. Spielt sich in der Summe rasant, hastet aber nicht wie »Modern Warfare« von einem Höhepunkt zum nächsten. Wer auf Michael-Bay-Momente im Zehn-Minuten-Takt hofft, muss seine Ansprüche etwas zurückschrauben. Hier steht eben eher Authentizität im Vordergrund. Und zuweilen sogar Witziges: Etwa wenn man klammheimlich durch einen Lüftungsschacht kriecht und plötzlich eine lärmende Ratte auftaucht, die dann Bekanntschaft mit dem eigenen Kampfmesser macht.

Ein König wurde geboren

Nach gut sieben Stunden mit der Kampagne fühlt man sich fit für das eigentliche Herzstück: den Mehrspieler-Modus, der in dieser Form seinesgleichen sucht. Nehmen wir eine Szene auf der Karte »Damavand Gipfel«: Die Russen müssen eine Plattform erobern und von dort aus per Fallschirm in eine US-Basis einfallen. Gerade wollen drei Kollegen springen, da schießt ein Little-Bird-Kampfhubschrauber aus den Wolken und zersieht die Jungs mit seiner Gatling. Und was macht der russische Typ, mit dem 360 Live gerade in einem Humvee sitzt? Er gibt Vollgas, schießt

kurz & knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler | DICE

Preis | ab 55 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 24

Xbox Live | ja

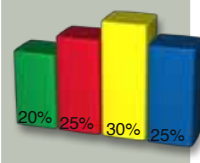
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Shooter-Koloss mit modernem Setting, brachialer Zerstörungsmaschine und Wahnsinns-Mehrspielerkomponente.

das ist drin

- Draufhalten
- Taktieren
- Grafik genießen
- Sound anhimmeln



Das Spiel in Zahlen

10 Solo-Missionen, 6 Koop-Missionen; 3 Schwierigkeitsgrade; Mehrspieler-Fahrzeuge: 2 Buggys, 4 Truppentransporter, 2 FLAK-Panzer, 2 Kampfpanzer, 1 Schnellboot, 2 Aufklärungs-, 2 Kampf- und 2 Transporthelis, 2 Kampffjets, 2 Jagdflugzeuge; Freischaltbares: 15 Sturmgewehre, 8 Pistolen, 7 MGs, 6 Snipergewehre, 6 Maschinenpistolen, 5 Schrotflinten, 6 Raketenwerfer, 12 optische Visiere; 100 Medaillen, 350 Hundemarken



✕ Neue Akustikreferenz

GEHÖRGANG FREIBLASSEN

Was dem PC-Spieler die neue 400-Euro-Grafikkarte ist, dürfte dem Konsolero sein Heimkino-System sein. Denn was du hier mit einer entsprechenden Surround-Anlage erleben kannst, lässt sich nicht mal mehr mit Kino-Krachern im Stil von »Black Hawk Down« toppen. Egal ob das Platzen einer sündhaft teuren Ming-Vase in einer Villa oder das Grollen und die Explosion eines Panzers – alles fühlt sich unglaublich echt an. Das gilt auch für die Schussgeräusche: DICE hat jede einzelne Waffe bei Truppenübungen des schwedischen Militärs aus verschiedenen Entfernungen aufgenommen – das zählt sich jetzt aus. Die Charakteristik jeder Bleispritze lässt sich raushören: ob es das Holzen bei Dauerfeuer aus einem Maschinengewehr ist, wo Hunderte Hülsen auf den Boden fallen, oder der Einzelschuss eines Hightech-Todbringers wie der FN Scar. Wo sich bei den meisten Shootern Schüsse zu einem Soundbrei vermischen, lässt sich hier alles klar trennen und zudem im Mehrspieler sensationell gut orten – ein unbezahlbarer Vorteil auf dem Schlachtfeld. Referenzklasse!

über die Absprungplattform und holt mit seinem Jeep den Heli vom Himmel. Als hätte er einmal zu oft »Stirb Langsam 4.0« geguckt, springt er vorher raus, öffnet seinen Fallschirm und verpasst den ebenfalls per Fallschirm nach unten gleitenden Piloten Kopfschüsse aus der Luft. Krass! Echte »Battlefield 3«-Momente eben!

Insgesamt stehen neun Spielwiesen für die eben beschriebenen Adrenalinkicks mit bis zu 24 Teilnehmern zur Verfügung. Auf »Teheran Schnellstraße« etwa schießt im Hintergrund Flakfeuer in die Luft und breiten sich Brände aus, während die Spieler sich erbitterte Gefechte liefern. Auf anderen Karten rumpelt man mit Panzern vorbei an brennenden Ölfeldern oder springt in ein Schnellboot, um vom Flugzeugträger aus einen Küstenstreifen zu erobern. Oberstes Gebot bei all dem ist die spielerische Freiheit. Klar könnte man mit einem Truppentransporter auf der XXL-Karte »Kaspische Grenze« seine Kameraden einfach über die Hauptstraße ins Kampfgebiet bringen – würden da nicht überall Bazooka-Schützen lauern. Warum also nicht mit Vollgas die abschüssige Straße runter, über den kleinen Hügel brettern, die Umzäunung der Häuser umnieten und dort seine Truppe ausladen? Oder noch besser: vorher kurz aussteigen,

als Pionier den Raketenwerfer zücken, ein großes Loch in die Hauswand jagen, ins Innere preschen und von dort dem Feind in den Rücken fallen. In solchen Situationen dreht Teil Drei dank »Frostbite-2«-Engine und den damit einhergehenden Zerstörungsmöglichkeiten voll auf. Weiteres Spielspaß-Fundament neben Karten und Fuhrpark sind die gut ausbalancierten Klassen: Der Sturmsoldat zum Beispiel kann sich entscheiden, ob er mit seinem Unterlaufgranatwerfer lieber an der Front aufräumen will oder seine Erfahrungspunkte als Sani verdient und die Kameraden mit Defibrillator und Gesundheitspäckchen aufpäppelt. Clever: Weil Sturmsoldaten in »Bad Company 2« bekannt dafür waren, alle mit Granaten-Dauerbeschuss zu nerven, dreht DICE dieser Klasse den unendlichen Munitionshahn ab. Für das nötige Sprengmaterial ist jetzt der Versorger zuständig, der zugleich als Experte für leichte MGs wie das M249, den Abräumer vom Dienst mimt und strategisch wichtige Kartenbereiche abriegelt. Gibt er Sperrfeuer, erlebt der gegnerische Spieler eine Art Tunnelblick, die Sicht verschwimmt, man trifft keinen Blumentopf mehr – prima Idee. Taktisch wertvoll sind ferner die Anti-Personen-Minen und natürlich C4-Plastiksprengstoff. Die durch Kills verdienten Erfahrungspunkte



Und was sagt die 360-Live-Community? Die Redaktion hat sich im Forum umgeschaut und zwei besonders griffige Zitate rausgefischt...



Zamamee meint: »Einfach stark, wenn ein Panzer explodiert und die Druckwelle jeglichen Staub im Radius von zehn Metern wegdreht.«



Und Monstermandi65 schwärmt: »Die F15-Szene fühlt sich super-realistisch an. Man hört richtig, wie der Pilot durch verstärktes Atmen die G-Belastung überwindet.«

schalten für jede Klasse neue Ausrüstung frei. Im Falle des Pioniers etwa den Javelin-Raketenwerfer, der dank Reichweite von über einem Kilometer selbst gut gepanzerte Vehikel auf große Distanz zerlegt. Speziell im Umgang mit solchen Waffen kommt außerdem der stets präsente Teamgedanke zum Tragen: Richtig effizient ist der FGM-148 Javelin nämlich erst dann, wenn ein Kollege das Ziel vorab markiert.

AUFKLÄREN UND ABSCHIESSEN

Für diesen Job ist der Scharfschütze prädestiniert. Der Aufklärungseinheit stehen – wie allen Klassen – drei freispielbare Gadgets zur Verfügung. Mit dem SOF-Lasermarker kennzeichnet man Panzer und Jets für Mitstreiter mit besagten Hitze-suchenden Raketenwerfern. Fies auch der T-UGS-Bewegungsmelder, der bei Feindkontakt laut piept und anschließend die Tangos auf der Mini-Karte rot markiert. Dann können unter anderem Mörser-Nutzer zuschlagen, die kurz darauf meist nicht nur den Feind, sondern zudem angrenzende Verteidigungswälle in Stücke reißen – oder die Umgebung für Überraschungsangriffe einnebeln. 360-Live-Favorit bleibt gleichwohl die Fernlenkdrohne, mit der sich innerhalb kürzester Zeit massig Erfahrungspunkte durchs

geschickte Feind-Markieren aus der Luft verdienen lassen.

Trotzdem: Das Knacken von Fahrzeugen ist schwerer geworden. Panzer brauchen zwei, manchmal auch drei direkte Treffer und selbst ein leicht gepanzerter Humvee lässt sich nicht so einfach mit Granaten aus der Bahn kicken. Zudem muss man Fahrzeuge erst fahruntüchtig machen. Panzer feuern dann zwar noch, die Ketten sind aber hinüber. Also nur nicht zu lange mit dem Todesstoß warten, die Stahlkolosse reparieren sich nämlich automatisch, wenn sie nicht weiterhin beschossen werden. Ist somit kniffliger als in »Bad Company 2«, lohnt sich aber und bringt eine deftige Erfahrungspunktespritze. Damit lässt sich dann früher oder später unter anderem ein wendiger, aber nicht ganz einfach zu steuernder Mini-Roboter freischalten, der gefährliche Minen räumt, ramponierte Fahrzeuge zusammenflückt und mit etwas Glück sogar Gegner zerlötet – nur eine weitere von Dutzenden taktischen Feinheiten der spektakulären Online-Schlachten!

DIE ALTE LADY HAT'S NOCH DRAUF

Was wurde nicht alles geschrieben über die Technikprobleme der Konsolenversion. Darüber, dass

KOOP: ERST FLOP, DANN TOP

Der Koop-Modus für zwei Spieler ist in seiner Qualität sehr schwankend: Da gibt es Missionen – etwa die Eskorte eines Konvois, während der iranische Widerstand einen Großangriff startet –, die sich anfühlen wie lieblos aus der Kampagne recycelt. Ähnlich uninspiriert spielt sich eine Helikoptermission, bei der immer wieder Bazooka-Schützen mit dem Bord-MG umgelenkt werden wollen. Langweilig und knüppelhart, denn wer kurz vor Ende der Mission versehentlich seinen Cobra-Kampfheli gegen einen Strommast setzt, darf noch mal ganz von vorne beginnen – Checkpoints sind nicht vorgesehen. Sind diese beiden Missionen überstanden, werden endlich die spannenden Szenarien freigeschaltet: Start im obersten Stock einer Bank, wenig Zeit, um die Türen mit Minen zu verbarrikadieren und die erste Welle abzuwehren. So geht es weiter, Stockwerk um Stockwerk, immer gegenseitig den Rücken deckend, bis die Agenten sich bis zur Tiefgarage durchballern und dort ein »Ausparken« der besonderen Art erleben: Der eine rast hinterm Steuer eines Fahrzeugs um enge Kurven, der andere gibt aus dem Fenster Feuerschutz. Abgerundet wird das Erlebnis durch treibenden Hip-Hop – fetzig! Genauso wie die Geiselbefreiung in einer Botschaft. Kurz: Der Koop fordert viel Disziplin, gutes Timing und vor allem Teamdynamik.



Das Gameplay der sechs Zwei-Spieler-Missionen gleicht einer Motivations-Achterbahnfahrt. Mal fühlt er sich vorhersehbar und aus der Kampagne recycelt an...



...und mal gibt er richtig Gas, wie hier bei diesem Scharfschützen-Einsatz bei Nacht und Nebel.



Faszinierend: An manchen Stellen kommt der Koop sogar noch eine Ecke besser und vor allem cineastischer als die Kampagne. Mit einem SUV unter Kugelhagel Drifts hinlegen? Aber bitte nicht ohne einen treffsicheren Beifahrer.

✖ Die Karten und Spielmodi

REGEN, SONNE, DONNER UND FEUER

Neun stellenweise riesige Mehrspieler-Karten fährt »Battlefield 3« auf: Operation Métro, Kaspische Grenze, Noshar-Kanal, Großer Basar, Seine-Überquerung, Kharg Insel, Operation Feuersturm, Demavand Gipfel und Teheran-Schnellstraße. Jede Karte folgt dabei ihrer eigenen Designphilosophie: Die einen sind eher eng und auf Häuserkampf ausgelegt, die nächsten mittelgroß und bieten zig Container zum Verschanzen; außerdem gibt's Mega-Karten, wo Materialschlachten mit Helikoptern, Panzern, Jets und Flugabwehreinheiten entbrennen. Schön auch, mit wie viel Liebe zum Detail die Schauplätze gestaltet wurden. Da gibt's eine sonnige Wüstenlandschaft mit brennenden Ölquellen, diesige Hafenanlagen und verregnete Basar-Viertel. Gespielt werden drei Modi: Eroberung, Rush und Team-Deathmatch sowie Unterspielarten wie Squad-Rush und Squad-Team-Deathmatch. Im klassischen Eroberungs-Modus werden Flaggenpunkte eingenommen, gehalten und so dem gegnerischen Team Tickets abgezogen. Rush ist ebenfalls seit »Bad Company« in Mode. Hierbei muss das eine Team zwei Funkstationen ausschalten, während das andere genau das verhindern will. Der Clou: Die Verteidiger können sich unendlich oft wiederbeleben, die Angreifer nicht.



360-Spieler lediglich ein halbes »Battlefield« bekämen und nur PC-Zocker die ganze Pracht. Das mag teils stimmen, einige Autos am Rande sehen arg pixelig aus, und auch der Detailgrad wirkt im Vergleich zur Version für Highend-PCs sichtbar zurückgeschraubt. Davon abgesehen sieht das hier für ein 360-Game aber wirklich fabelhaft aus. Etwa wenn man als russischer Spetsnaz-Agent Dima die Pariser Börse stürmt: Der Kugelhaag zerschlägt die Autoscheiben, nach zwei, drei Salven verwandeln sich Luxuslimousinen in Feuerbälle. Die Flammen schlagen dir förmlich entgegen, die Explosionen haben richtig Druck und wer zu nah an die brennenden Karosserien herankommt, der erlebt, wie sich das Bild orange

färbt und leicht zu flimmern beginnt. Dann gehen die Sprenganlagen an, löschen die Brände und lassen das Wasser über die Kevlarwesten der Kollegen spritzen. Grandios!

Ist »Battlefield 3« also der erwartete Mega-Knaller geworden? Was den Mehrspieler angeht in jedem Fall. Denn der ist – trotz im Vergleich zur PC-Fassung reduzierter Spielerzahl – bis ins letzte Detail durchdacht, läuft im Vergleich zur Beta-Phase technisch mittlerweile ziemlich rund und bietet unterm Strich den besten Sound und die coolsten Online-Materialschlachten in der Geschichte der Xbox-Live-Action. Aber auch die Kampagne – einige KI-Aussetzer mal außen vor – unterhält. Die Geschichte erzählt von Menschen, etwa einem Pionier, der apathisch dasteht und um seine Kameraden trauert. Sie setzt szenische und technische Höhepunkte und kombiniert kernige Schusswechsel mit starken Panzer- und Luftschlachten. Das perfekte Training für den Mehrspieler eben. Wir sehen uns auf dem Schlachtfeld!

Benjamin Kratsch

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Einer der besten Mehrspieler-Modi überhaupt. Eine Grafik, die alles wegbläst. Plus eine kurze, aber intensive Kampagne. Leider treffen die ersten beiden Punkte primär dann zu, wenn man die PC-Version spielt. Schade. Ich gebe 8,5!

Battlefield 3

GRAFIK

Edle Licht- und Regeneffekte bei Nacht, Texturschwächen am Tag

8

SOUND

Bombastische Surround-Effekte, authentischer Funk, super Synchro

9

STEUERUNG

Egal ob im Panzer, Jet oder mit der Knarre: immer präzise

9

Ein Shooter, der in die Geschichte eingeht: Der Mehrspieler bietet Stoff für Jahre. Aber auch Kampagne und Koop kicken – auf ihre Weise.

9.0 von 10

In den beiden Tests zu »Battlefield 3« und »Modern Warfare 3« haben wir bereits alles Entscheidende zu Mehrspieler- und Koop-Modi, zur Kampagne und zu so ziemlich allem anderen geschrieben. Online findest du außerdem zu jedem Game ein ausführliches Video. Also konzentrieren wir uns hier jetzt mal auf die wirklich wichtigen Dinge...*



BATTLEFIELD 3

VS.



MODERN WARFARE 3

	Da brechen Häuser zusammen, Granatsplitter fliegen Hunderte Meter durch die Luft und Panzer explodieren wie Popcorn im Kochtopf. Michael Bay hätte wahrscheinlich trotzdem mehr erwartet.	Michael-Bay-Faktor	Da sabbert selbst der Großmeister aufs Gamepad. Jedoch nicht, weil der gute Mann mittlerweile zum alten Hollywood-Eisen zählt, sondern weil ihm die Kampagne vor lauter Bombast-Action die Kauleiste ausrenkt.	
	Die Szene mit der Ratte und dem Kampfmesser ist schon jetzt ein Klassiker. Bis auf ein paar kleinere Witzeleien geht's hier ansonsten eher authentisch zur Sache. Es herrscht ja schließlich auch Krieg!	Slapstick-Faktor	Vor allem online kommt es immer wieder zu absurden Situationen, bei denen man nur staunen, lachen oder fluchen kann. Oder wie ging noch mal der Witz mit den beiden Campern und der Blendgranate?	
	Gefühlt mindestens mehrere Kilometer. Ist ja auch kein Wunder, wenn man ständig wie ein Teilzeitbekloppter an die Front rennen muss, weil man mal wieder verplant hat, beim Squad zu starten...	Durchschnitts-Laufweite vor Tod	Ab ins Spiel. Fünf Meter gelaufen. Zack! Tot! Spawn-Campers sei Dank. Ab ins Spiel. Fünf Meter gelaufen. Zack! Tot! Spawn-Campers sei Dank. Ab ins Spiel. Fünf Meter gelaufen. Zack...	
	Am besten mal an der kaspischen Grenze ein Sniper-Gewehr auspacken. Top-Schützen sollen es schon geschafft haben, auf 1,5 Kilometer mitten durch den Fuß über die Brust ins Auge zu treffen. Respekt!	Maximale Schussreichweite	Das FIM-92 Stinger Anti-Flugzeug-Raketensystem hat eine Maximalreichweite von 4.800 Metern, ist seit 1981 im Einsatz und dient seither als Feuerwerks-Ersatz. Sind explodierende Flugzeuge nicht wunderbar?	
	Wer »taktisches Warten« nicht abkann, zieht hier ganz klar den Kürzeren. Du hast eine ausgeprägte Camper-Allergie? Dann spiel lieber gleich was komplett anderes und hör auf zu heulen!	Online-Nerv-Faktor	Camper? Ach, die lassen sich meist ganz leicht austricksen. Gegen ein Online-Problem hat die Welt aber leider immer noch kein probates Mittel gefunden: schreiende Shooter-Kids mit Aufmerksamkeits-Defizit-Syndrom.	
	Dafür ist der Team-Play-Faktor in »Battlefield 3« wiederum extrem hoch. Wer »Sani« schreit, dem wird geholfen. Meistens zumindest... Hoffentlich hast du keine Angst vor Adrenalin spritzen!	Teamplay-Faktor	Team-Play? Nur was für Schwächlinge! Das scheint zumindest die Meinung vieler Gamer auf den öffentlichen Servern zu sein. Also lieber gleich ab in eine Spielelobby mit einem Splitscreen-Kumpel.	
	Eine halbe Stunde mit den Charlies um den letzten Checkpoint kämpfen? Keine Seltenheit. Da braucht's Ausdauer und Nerven aus Kruppstahl. Oder einfach nur extrem gutes Sitzfleisch...	Stellungskrieg	Schlüsselstellen sind genauso hart umkämpft wie der erste Platz der Rangliste. Komisch nur, dass oft die Spieler ganz oben stehen, die nicht wie ein wildgewordener Kamikaze auf den Feind zustürmen. Seltsam...	
	Ohne einen Pott Kaffee oder drei Liter Club-Mate geht hier gar nichts. Ach was sagen wir, mach fünf Liter draus! Höchste Konzentration ist gefragt, wenn man nicht als Verlierer vom Feld gehen will.	Koffein-Verbrauch pro Spielstunde	Oh, schon wieder 4:30 Uhr morgens? Das sagt zumindest der Meter Energy-Drink-Dosen auf dem Tisch und der überquellende Aschenbecher. Was? Morgen ist gar nicht Sonntag?! Jungs, ich geh dann mal pennen...	
	Selten gibt's etwas zu fluchen. Wenn aber doch, dann richtig! Wenn zum Beispiel diese vermaledeiten russischen Panzerknacker wieder mit ihren RPG-7-Raketenwerfern ankommen. Gottverdammich!	Flüche pro Sekunde	Ach, »Call of Duty«-Spieler sind ja bekanntlich ganz liebe Menschen. Einen Spieler zu finden, der hier nicht alle drei Sekunden vor sich hin flucht? Soll's geben, das sagen zumindest die urbanen Legenden.	
	Die Atmosphäre ist echt knorke, der Mehrspieler-Part total töfte und der Sound is auch superdufte! Den euphorischen Vorschusslorbeeren wird's aber nicht ganz gerecht. Trotzdem sehr spielenswert!	Hype-erfüllt-Faktor	So muss das sein: Explosionen, Kugelhagel, Mehrspieler-Wahnsinn. Trotzdem: Wo bleiben die echten Innovationen? Ich will endlich mal mit ner Rail-Gun auf Camper-Jagd gehen! Gegen bis zu 63 Spieler, im Weltall...	

Abschließendes Fazit

Hier also das ultimative Ergebnis zum Vergleich der »wirklich« wichtigen Fakten. Trommelwirbel: »Battlefield 3« und »Modern Warfare 3« erzielen... eine Pattsituation mit jeweils 38 erzielten Patronen-Punkten. Heißt auf gut Deutsch: Sie ergänzen sich optimal – wie Jing und Jang sozusagen. Während »Battlefield 3« groß angelegte Schlachten perfekt inszeniert, sind's bei »Modern Warfare 3« die 1A-Kampagne und die rasanten Infanteriegefechte. Blöd gelaufen für deinen Geldbeutel!

* Die ernste Version dieser Tabelle findest du bei uns im Web als PDF-Download

kurz&knapp

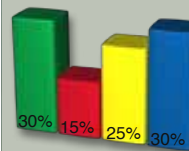
Hersteller | Microsoft
Entwickler | 343 Industries
Preis | ab 35 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Durchdachte
Neuaufgabe des
allerersten Teils der
Shooter-Kultserie.

das ist drin

● Covenant
 ● Menschen
 ● Flood
 ● Nervenkitzel



**ALS ABOPRÄMIE
OHNE ZUZAHLUNG!
SIEHE S. 51**

Erhältlich | 15. November 2011

HALO COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

Grandios runderneuert!

Laserlanzen durchbohren die Außenhülle der Pillar of Autumn. Überall Rauch, Querschläger und wild brüllende Grunt-Einheiten. Verzweifelt versucht sich eine Gruppe Marines dem außerirdischen Feind entgegenzustellen. Doch gegen die Lichtschwerter der mächtigen Alien-Elitetrupps haben die knapp drei Köpfe kleineren Soldaten der menschlichen Konföderation kaum Chancen. Wieder und wieder müssen sie herbe Verluste erleiden, sich immer weiter zurückziehen und den Raumkreuzer schließlich komplett aufgeben. Mittendrin: Du in der Rolle des Master Chiefs, dem vermeintlich letzten Überlebenden aus dem sogenannten SPARTAN-II-Projekt, einem Experiment zur Erschaffung genetisch modifizierter Super-Soldaten. Vor einigen Minuten aus dem Cryo-Schlaf erwacht, hat der Master Chief aktuell nur ein Ziel vor Augen: Cortana, die künstliche Intelligenz des Raumkreuzers, in Sicherheit zu bringen – koste es, was es wolle. Diese speichert nämlich sämtliche Informationen über die Einsatzpläne des United Nations Space Command. Würde sie in die Hände der außerirdischen Covenant gelangen, wäre dieser im Jahr 2552 tobende Krieg und damit die gesamte Menschheit ein für alle Mal verloren.

In allerletzter Sekunde gelingt es dem Master Chief, auch John-117 genannt, und der mittlerweile in Chip-Form in seinem Helm verankerten Cortana

mittels Rettungskapsel zu fliehen. Was folgt, ist eine verheerende Bruchlandung auf dem namensgebenden Ringplaneten »Halo« und eine der wohl mitreißendsten Ego-Shooter-Erfahrungen im Genre; ein Spiel, das am 15. November 2001 für die erste Xbox erschien – hierzulande übrigens mit dem Untertitel »Kampf um die Zukunft«. Um dieses Jubiläum und die Geburtsstunde der wichtigsten Sci-Fi-Shooter-Serie auf Xbox zu feiern, veröffentlicht Microsoft exakt zehn Jahre später »Halo: Combat Evolved Anniversary«.

Was auf den ersten Blick wie ein Standard-Neuaufguss anmutet, ist bei genauerem Hinsehen viel, viel mehr. Auffälligste Neuerung bleibt zweifelsohne die extrem verbesserte Grafik. Statt wie so oft bei HD-Remakes schlicht und einfach die Grafik hochzuskalieren, Treppchenbildung zu vermindern und hier und da ein paar ergänzende Anpassungen vorzunehmen, wurde das Erscheinungsbild einer radikalen Frischzellentextur unterzogen. Resultat: Auf den ersten Blick fällt es sichtbar schwer, das hier von »Halo: Reach« zu unterscheiden. Texturen erstrahlen in nie gesehener Detailfülle, Lichteffekte verzücken das Auge, Gegnermodelle wurden komplett überarbeitet, Hintergründe – wie etwa der Nachthimmel der Ringwelt – komplett ausgetauscht, Partikeleffekte hinzugefügt und vieles mehr. Um diese Pracht zu

Aufgebrezelt oder Augenwischerei?

- +** HD-Grafik kann sich sehen lassen, sehr präzise Steuerung, Waffen fühlen sich wuchtig an, gelungene 3D-, Kinect- und Erfolgs-Unterstützung, gute Mehrspieler-Karten, fairer Preis, spannende Kampagne, Online-Koop
- Soundeffekte des Originals leider nicht zuschaltbar, Umschalten der Grafik in Zwischensequenzen nicht möglich

Und außerdem?

- 44 Erfolge – Details siehe Kasten rechts
- Stereoskopisches 3D wird unterstützt – Voraussetzung ist ein 3D-TV mit HDMI-Eingang
- Mehrspieler-Modus via System-Link oder Xbox Live für bis zu 16 Spieler
- Download-Inhalte? Ja! Mit dabei: Eine Masterchief-Avatar-Panzerung, wahlweise für einen männlichen oder weiblichen Avatar, außerdem der sogenannte »Grunt Beerdigungsschädel«: aktiviert man ihn, explodieren alle Grunts wie Plasmagranaten – ziemliche Schweinerei!
- Kinect wird unterstützt – siehe Fließtext
- Code für zwei Tage Xbox Live sowie 12-seitiges Mini-Handbuch in Farbe inklusive
- Englische Sprachversion mit auf der Disk
- Halo Waypoint wird unterstützt
- Kampagne dauert etwa sieben bis acht Stunden



Das Erlebnis wenn man auf einem 3D-TV spielt? Sehr greifbar, insbesondere wenn Projektile auf dich zufliegen oder du im Warthog-Jeep durch enge Schluchten braust.



✖ Für Cortana!

DIE ERFOLGE IM DETAIL

In »Halo Anniversary« kannst du 44 Erfolge für insgesamt 1.000 Gamerscore abgreifen. Satte 250 Punkte beschert allein das Durchspielen der zehn Kampagnen-Kapitel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad; weitere 85 das Lesen aller Terminal-Meldungen sowie noch mal 75 das Aufstöbern aller in der Kampagne versteckten Schädels. Zusätzliche 100 Punkte verdienst du mit dem Lösen spezieller Aufgaben innerhalb bestimmter Missionen. Und: Erfolge fürs Überleben in höheren Schwierigkeitsgraden sind natürlich genauso vorgesehen wie solche für besonders schnelles Durchspielen einzelner Level. Genug Herausforderungen für viele unterhaltsame Stunden!



✖ Die Magie...

...DER BACK-TASTE

1 So viel vorweg: In keinem anderen Xbox-360-Shooter wirst du so oft auf die Back-Taste tippen wie hier. Sie wechselt nämlich während des Spielgeschehens von der Grafikdarstellung der zehn Jahre alten Xbox-Fassung zur sichtbar aufgepimpten HD-Optik für 360 - und umgekehrt. Der Umschaltvorgang dauert nicht mal zwei Sekunden.

2 Um die enorm verbesserte Grafikpracht zu veranschaulichen, hier ein Vergleich: Der obere Screenshot stammt aus der Ur-Fassung von »Halo«, der untere aus »Halo Anniversary«. Beeindruckend, oder?

3 Zwei Haken hat die feine Technikspielerei dann aber doch: Innerhalb der Zwischensequenzen ist kein Umschalten möglich. Hinzu kommt, dass das Spiel nicht pausiert wird, sobald man umschaltet – vor allem in hitzigen Gefechten daher nicht zu empfehlen!



würdigen integrierten die Macher eine spannende Funktion, die 360 Live im Dreier-Kasten noch einmal genauer analysiert: Einfach die Back-Taste antippen, schon siehst du das Spiel mit der Optik von vor zehn Jahren – und umgekehrt. Doch damit nicht genug. Auch akustisch wirkt »Anniversary« deutlich aufpoliert. Waffen, etwa das Sturmgewehr, klingen nun viel wuchtiger. Der Soundtrack wurde gar komplett von der Firma Skywalker Studios überarbeitet. Neueinsteigern wird's gar nicht erst auffallen, so gut ist alles abgemischt. Retro-Veteranen vermissen dagegen eine Option, die alte Soundkulisse zu aktivieren. Wer ganz genau hinschaut, wird außerdem minimale Veränderungen innerhalb einiger weniger Level bemerken. Hintergrund: In manchen ausgedehnten Arealen des Urspiels konnte man sich sehr schnell verlaufen. Durch geringfügige Anpassungen dieser Levelabschnitte wurde der Missstand behoben – für Serien-Neulinge fantastisch!

War's das? Denkste! Die auch im Koop spielbare Kampagne funktioniert nun erstmals via Xbox Live. Splitscreen für zwei Spieler wie im Original wird natürlich ebenfalls unterstützt. Des Weiteren spendiert Microsoft 50 spannende Erfolge, eine wahlweise zuschaltbare Anzeige in stereoskopischem 3D

und diverse Kinect-Funktionen. Visiert der Spieler beispielsweise einen grunzenden Grunt an und sagt »analysiere«, ploppt sogleich die »Anniversary Bibliothek« auf und zeigt ein 3D-Modell des Feindes inklusive ausführlicher Beschreibung in Textform. Auch nachladen, Granaten werfen und das Wechseln der Grafik-Modi ist möglich. Nichts Berauschendes, dennoch ein gelungenes Kinect-Gimmick, das aber erst verfügbar wird, wenn der erste Patch via Xbox Live heruntergeladen ist. Du kennst Teil Eins schon? Selbst dann könnte dir das hier gefallen, denn überall in der Spielwelt verstreute Terminals geben in Form animierter Kurzfilme erste Hinweise auf »Halo 4«, etwa dass... nein, das musst du schon selbst herausfinden! Den letzten Feinschliff erhält das Rundumsorglos-Fanpaket durch sechs Mehrspieler-Karten. Da hierfür als Technikgrundlage die Engine von »Halo Reach« zum Einsatz kommt, sind die Karten sogar mit Letztgenanntem kompatibel. Einfach den beiliegenden Code eingeben, schon werden die Spielplätze in »Reach« importiert – sensationell! Noch nicht genug? Dann freu dich auf das letzte i-Tüpfelchen dieses Geburtstagspakets: die Feuergefecht-Karte »Installation 04«.

Sönke Siemens

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Darauf hab ich gewartet. Das erste »Halo« mit neuer Optik. Spielt sich top, sieht bombe aus. Dass der Mehrspieler-Teil aus »Reach« stammt, gefällt mir weniger. Ebenso dass einige Originalsounds geändert wurden. Sonst prima. Ich gebe 8.!

Halo: Combat Evolved Anniversary

GRAFIK

Liebevoll aufgebohrtes Technikgerüst mit sehenswerten Lichteffekten

7

SOUND

Stimmige Musik, tolle Effekte, deutsche Sprachausgabe unfreiwillig komisch

8

STEUERUNG

Damals Grundstein für griffige Shooter-Steuerung auf Konsole – auch heute top

9

Viele sinnvolle Neuerungen, sensationelles Grafiktuning - bitte mehr HD-Remakes von dieser Sorte! Wie wär's mit »Halo 2«?

8.3 von 10

Erhältlich | 9. November 2011

kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

Snowblind Studios

Preis | ab 55 Euro

Genre |

Action-Rollenspiel

Spieler | 1 - 3

Xbox Live | ja

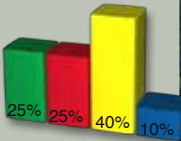
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Gelungenes »Herr der Ringe«-Action-Rollenspiel, jedoch voll von kleinen Nervtötern.

das ist drin

- Ausrüstung sammeln
- Charakter aufleveln
- Bestien schlachten
- über Kleinigkeiten ärgern



Das Spiel in Zahlen

3 mutige Helden: 1 Zwerg, 1 Elbin und 1 Waldläufer; 1 rechte Hand Saurons; gefühlte 100.000 Goblins, Orks und sonstiges Monstergewächs; bis zu 3 Spieler gleichzeitig über Systemlink oder online, 2 optional auch via Splitscreen; 12 Ausrüstungsplätze für Waffen und Rüstung mit jeweils 18 Inventar-Slots pro Rüstplatz; 4 Grundfertigkeiten: Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Wille; 24 Fertigkeiten pro Spielfigur, aufgeteilt auf 3 Talentbäume; 4 Schwierigkeitsgrade: Leicht, Normal, Heldenhaft und Legendar; gleich zu Beginn kann man 800 Silberstücke bei einem Rätselspiel mit Hobbit Tedder Heckenrose gewinnen

Gandalf oder Saruman?

- ➕ Sammel- und Auflevel-Fieber bricht schnell aus, endlich stehen mal unbekannte Helden im Vordergrund der Ring-Saga, die Kämpfe sind herausfordernd, trotz gelegentlicher Aussetzer macht die KI einen guten Job, Dreier-Koop ist superspaßig
- ➖ Kein manuelles Speichern möglich, an die KI vergebene Ausrüstung verschwindet bei Charakterwechsel, zu dritt ist's nur online oder über Systemlink spielbar, Einbrüche der Bildwiederholrate bei geteiltem Bildschirm, kleinere Soundaussetzer

Und außerdem?

- 16 versteckte und 30 sichtbare Erfolge, wie etwa »Übelhändig« für 20 Gamerpoints und das Verursachen von 1.500 Schadenspunkten mit nur einem einzigen Nahkampfangriff
- Komplett ungekürzte Fassung mit USK-Freigabe »ab 16 Jahren« ■ Simultan zum Spiel erscheint der offizielle Soundtrack als CD und digitaler Download

DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN

Ein Spiel, sie alle zu knechten?

Gandalf der Graue hat einmal gesagt: »Viele, die leben, verdienen den Tod. Und manche, die sterben, verdienen das Leben. Kannst du es ihnen geben? Dann sei auch nicht so rasch mit einem Todesurteil bei der Hand.« Daran darf man sich in »Der Krieg im Norden« nicht halten, denn sonst schicken dich hässliche Orks, durchgeknallte Goblin-Magier und fettwanstige Trolle schnell in die ewigen Jagdgründe dieses Action-Rollenspiels. Ein Game, bei dem du erstmals nicht den Geschicken viel besungener Helden wie Zwerg Gimli, Ringträger Frodo oder dem Elben-Prinzen Legolas folgst, sondern in den agilen Körper eines von drei bis dato unbekannten Heroen schlüpfst. Die müssen sich durch die vom Ringkrieg geplagten Ländereien im Norden Mittelirdes kämpfen, um einen von Gandalf höchstpersönlich vergebenen Auftrag zu erfüllen. Es gilt, Agendaür – die rechte Hand Saurons – unschädlich zu machen, denn dieser plant, mit seinen bestialischen Streitkräften in den nördlichen Landen einzumarschieren. Bereits das erste Kapitel führt die furchtlosen Recken nach Fornost Erain, in die »Nördliche Burg der Könige«. Die untergegangene Festung, die einst mächtig über den grünen Gefilden thronte, wurde im dritten Zeitalter durch den Hexenkönig von Angmar zerstört. Nun scheint sich Agendaür mit seinem Ork- und

Goblinpack darin eingenistet zu haben. Doch nicht mehr lange!

Zur Kämpfer-Auswahl stehen der resolute Zwerg Farin, Champion vom einsamen Berg Erebor; Eradan, ein geschickter Dünedain-Waldläufer; und die magiebegabte Elbin Andriel, eine Lehrmeisterin von Bruchthal. Der Zwerg ist der Draufgänger des Trupps, ein Nahkämpfer, der am liebsten mit dicken Zweihändern zu Werke schreitet und nur in Notfällen die Armbrust zückt. Der Waldläufer hingegen agiert als begnadeter Fernkämpfer, der mit seinem Bogen selbst auf Hunderte Meter die Flügel der Bewohner des Mückenwassermoores stützen könnte. Die Magierin im Bunde ist durch ihre Kräfte und ihren Zauberstab zwar keinesfalls wehrlos, doch liegt ihr Hauptaugenmerk klar auf dem physischen Wohl der Helden.

Kaum in Fornost angekommen, stürmen schon die ersten Unholde auf das Trio zu. Zeit also, Mittelirde aus der Verfolgerperspektive mit hektoliterweise schwarzem Uruk- und Bilwissblut zu tränken! Kurz darauf kullern Köpfe von den dazugehörigen Schultern, Bestien zerbersten in einem Nebel aus dunkler Körperflüssigkeit und Monster-Gliedmaßen fliegen durch die Gegend wie das berühmte Feuerwerk auf Bilbo Beutlins einhundertfzigster Geburtstagsparty. Bei all dem greifen dir die beiden anderen,



Der Charakter-Editor ist rein oberflächlich und lange nicht so ausführlich wie bei vielen Rollenspiel-Kollegen. Trotzdem macht es Spaß, dem Zwerg einen neuen Haarschnitt zu verpassen.

1



✖ Zu dritt ist man weniger allein

DER KOOP-MODUS

Ein Spiel mit drei Helden ist natürlich wie geschaffen für Offline- und Online-Koop-Modi. Das dachten sich auch die Entwickler von den Snowblind Studios, die dem Game entsprechende Spielarten spendierten. Dabei ist fast jede erdenkliche Kombination aus online, offline und Systemlink möglich. Einzige Einschränkung: Es können keine drei Spieler gleichzeitig an einer Konsole auf dem geteilten Bildschirm zocken – hier reicht die Rechenpower nur für ein Heldenduo. Kampagne durch? Dann widme dich noch den »Herausforderungsmissionen«, die dem Horde-Modus aus »Gears of War 3« gleichen.

2



3



✖ Immer mitten in...

...DEN ORK HINEIN!

1 Nur wenige Minuten gespielt, schon fliegt der erste Goblin-Kopf durch die Luft und auch Unhold zwei wird fix Patient bei einer fachmännischen Brachial-Bein-Amputation. Kaum zu glauben, aber das hier hat trotzdem eine USK-16-Freigabe erhalten. Ob's daran liegt, dass dem Orkgesocks von Mittelerte bekannterweise schwarzer Lebenssaft durch die Adern fließt?

2 Bosskämpfe – wie hier gegen einen Troll – verlangen dem Spieler einiges an Können, Reaktionsfähigkeit und Fingerspitzengefühl ab. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden kann so eine Schlacht gut und gerne zehn Minuten oder länger dauern. Also: Heiltränke aufstocken und dann ab ins Getümmel!

3 Eine der größten Hilfen während der Kampagne ist der per Knopfdruck herbeirufbare Riesenadler Beleram aus dem Nebelgebirge. Echt imposant, wie er Gegnerpack durch die Luft wirbelt oder nichtsahnenden Grünhäuten den Kopf vom bald leblosen Torso reißt.

von der KI gesteuerten Charaktere recht gut unter die Arme. Kleinere Aussetzer, etwa das Versperren von Wegen oder unterlassene Hilfeleistung beim Wiederbeleben, trüben dennoch ab und an den Metzelspaß.

»Der Krieg im Norden« steuert sich ob der leicht erlernbaren Tastenbelegung stets flüssig. Einziger Pflasterfuß: Während für das Verschießen von Bogenpfeilen oder Armbrustbolzen noch ein eingeblendetes Fadenkreuz beim Anvisieren hilft, vermisst man im Duell mit Schwert und Axt eine automatische Zielerfassung schmerzlich. Heißt: Einzelne Feinde zu markieren und so dauerhaft im Auge der Kamera zu behalten, ist nicht möglich. Dadurch werden Kämpfe des Öfteren unnötig hektisch und es kommt auch nicht selten vor, dass die todbringenden Zweihänder Farins quer durch die Luft sausen anstatt den Schädel eines Monstrums zu spalten. Kaum sind die Scheusale aber erledigt, stellt sich schon das erwartete Sammel- und Rollenspiel-Fieber ein. Denn zum einen lassen die Ungeheuer immer wieder neue Rüstungen und Waffen fallen, zum anderen hagelt's für erledigte Kreaturen Erfahrungspunkte, die bei jedem Levelaufstieg in individuelle 24 Fertigkeiten verteilt auf drei Talentbäume investiert werden dürfen. Farin stößt später beispielsweise gerne seinen nicht zu überhörenden Schlachtruf aus, der kurzzeitig den Rüstungs-

wert, die Gesundheit und den Nahkampfschaden seiner Mitstreiter erhöht. So weit, so motivierend.

Schaut man – vor allem als Genrekenner – genau hin, trüben allerdings weitere kleine Unzulänglichkeiten den an sich herrlich unkomplizierten Fantasy-Spaß. Das Inventar sortieren oder manuell speichern statt immer nur nach dem Erreichen eines Checkpoints – solche Komfortfunktionen fehlen. Blöd: Gibt man einem KI-Mitstreiter Ausrüstung und wechselt dann in seine Rolle, sind diese Objekte plötzlich verschwunden. Hinzu kommt, dass die an und für sich hübsch detaillierte Grafik mit vereinzelt Einbrüchen der Bildrate und gelegentlichem Zeilenversatz zu kämpfen hat – besonders im Koop-Modus auf dem geteilten Bildschirm. Dort kam es im Test sogar stellenweise zum Einfrieren der Konsole. Ähnliche Macken beim Ton: Mit einem epischen Soundtrack unterlegt, weiß die Geräuschkulisse im Kern zu gefallen, aber einzelne Aussetzer und eine von gut bis fraglich reichende deutsche Synchronisation – mit stellenweise sehr störender Lippenasynchronität – trüben das Gesamtbild. Dennoch: Wer schon damals »Baldur's Gate: Dark Alliance« und Konsorten verschlungen hat, gibt das Pad erst aus der Hand, wenn Agandaür im Feuer des Schicksalsberges schmort.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Malte Banz: Ein feiner Koop-Schnetzler, nicht zuletzt weil man auf seiner Reise viele nie gesehene Bereiche von Mittelerte erforscht. Was die Atmosphäre angeht, haben mir die alten »Herr der Ringe«-Titel für die erste Xbox jedoch mehr zugesagt. Ich gebe 7,6

HdR: Der Krieg im Norden

GRAFIK

Viele hübsche Umgebungen, aber sporadisch Zeilenversatz samt lahrer Bildrate

7

SOUND

Epischer Soundtrack, vereinzelt kurze Tonaussetzer, wechselhafte Sprecher

7

STEUERUNG

Geht leicht von der Hand, leider ohne optionale automatische Zielerfassung

7

Sehr gelungen, von den Snowblind Studios hätte man aber mehr Feinschliff erwarten können. Wer die Reihe liebt, wird trotzdem strahlen wie Gandalf der Weiße.

7.8 von 10

RAYMAN ORIGINS



Lachmuskeln erschlafft? Spiel das hier!

Mütterchen Zombie hat es satt. Eigentlich wollte sie im Wurzelwerk des schnarchenden Baumes ihren Ruhestand genießen. Hier ein bisschen Unkraut gießen, dort den kahlen Kopf ihres verstorbenen Gatten abstauben... Nun haben es sich in der Krone des Baumes vier nervtötende Jungspunde gemütlich gemacht, die den ganzen Tag nur futtern, herumtollen und einen Lärm veranstalten, dass selbst das Abschalten des Hörgerätes nichts bringt: der gliederlose Propellerkopf Rayman, sein blauer, froschartiger Freund Globox und der Kleinling-König samt Untertan. Irgendwann dreht die alte Schachtel also am Rad und schickt in einem Tobsuchtsanfall alles an die Oberfläche, was die Unterwelt hergibt: fiese Fledermäuse, übernervöse Kugelfische, Feuer speiende Drachenköche, gefräßige Piranhas und mehr. Eine willkommene Abwechslung für Rayman und Co., die jetzt endlich einen Grund haben, ihre Dauersiеста zu unterbrechen: die ungeliebten Besucher zur tatttrigen Leichenlady zurückschicken.

Schabernack oder Schenkelklopfer?

- +** Erstklassige Grafik mit zahlreichen Details und liebevollen Feinheiten, superflüssige Bildwiederholrate ohne Ruckler, herrlich rasantes Gameplay, sehr abwechslungsreiche Levels und Gegner, spaßiger Vier-Spieler-Koop-Modus an einer Konsole, jede Menge Freischaltbares, spektakuläre Bossmonster
- Für jüngere Spieler mitunter zu schwierig, stellenweise etwas kitschig-nervige Hintergrundmusik, ab und zu zoomt die Kamera so weit raus, dass man kaum mehr die Figur auf dem Bildschirm erkennt, einige könnten das Fehlen eines Online-Koop-Modus bemängeln

Und – meine Güte! Die Zombie-Oma hat ganze Arbeit geleistet und die Fieslinge über die halbe Welt verstreut. Genauer gesagt in alle sieben Areale des Jump 'n' Run mit über 60 Levels, wie das luftige Didgeeridoo-Land oder das bezaubernde Unterwassergebiet. Zu allem Überflus haben die Monster auch noch die sexy Nymphen Betilla, Edith, Holly, Annetta und Helena gefangen genommen. Eine Zwickmühle, denn nur mit deren Hilfe können Rayman und seine Freunde neue, lebenswichtige Fähigkeiten erlernen. Deshalb geht's zu Anfang völlig ohne Spezialmanöver in die erste handgezeichnete 2D-Spielwelt, einen Dschungel. Im Hintergrund blühen prächtige exotische Pflanzen, Lianen wiegen sich im Wind, Wasser plätschert eindrucksvoll moosbewachsene Hänge hinab. Was für ein Farbrausch! Und doch nimmt man ihn beim rasanten Tempo des Games gar nicht immer gebührend wahr. Denn wenn Rayman allein oder mit ein bis drei Kumpels in bestem Retro-2D-Stil von links nach rechts über den Bildschirm pestert, weiß man gar nicht, wohin man zuerst schauen soll: Auf die Horde Zombie-Bauern mit Picken in der Hand, die Rayman mit einem gezielten Tritt blasoniert – also in platzende Seifenblasen verwandelt? Auf die überall einsammelbaren Electoons, die neue Gebiete, Spielfiguren und Boni freischalten? Oder doch lieber die Augen offen halten nach möglichen Geheimverstecken hinter Schlingpflanzen, über den Wolken und unter dem Wasser? Fakt ist: Pro Level gibt es so derbe viel Zeug zu entdecken, dass ein Durchgang allein lange nicht alle Geheimnisse zu Tage fördert. Das liegt auch daran, dass manche Welten den Spielern eine gehörige Portion Geschick abverlangen. Jump-and-Run-Kenner dürften sich ausreichend gefordert fühlen, Neulinge wird der knackige, nicht verstellbare



Vom Jump 'n' Run zum Shoot 'em Up: Nehmen Rayman und sein Chaosteam auf einem Moskito Platz, wandelt sich das Gameplay in einen seitwärts scrollenden Shooter der alten Schule.

kurz&knapp

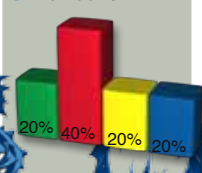
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
 Ubisoft Montpellier
Preis | ab 60 Euro
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | nein
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Toller neuer Ableger der bekannten »Rayman«-Serie mit fantastischer Retro-2D-Optik.

das ist drin

- Klatschen
- Kloppen
- Klettern
- Klamauken



Erhältlich | 24. November 2011



Und außerdem?

- Vier-Spieler-Koop-Spaß an einer Konsole ohne Splitscreen – keine Online-Funktionen
- 36 Erfolge, die man vor allem durch diverse Hüpf- und Kampf-Manöver einheimst; etwa »Hyperspeed«, wenn man ein komplettes Level lang nur sprintet, oder »Der Blasonierer«, wenn man vier Gegner auf einmal verknoppt
- Keine Sondereditionen, 3D und Kinect werden nicht unterstützt



✖ Wo ist mein Gebiss?

VERLORENE ZAHNPROTHESEN

Neben den sammelbaren und fürs Freischalten neuer Welten wichtigen Electroons können Rayman und Konsorten auch noch andere Schätze plündern: Zahnprothesen aus roten Juwelen zum Beispiel. Die gibt's allerdings erst, wenn spezielle Verfolgungsjagd-Levels absolviert wurden – und das sind mitunter echt harte Jump-and-Run-Nüsse. Über die rubinroten Beißerchen freut sich dann Gevatter Tod, der zahnlos beim schnarchenden Baum, Raymans Hauptquartier, ausharrt. Schafft man es, ihm alle Kauwerkzeuge zurückzubringen, wird Rayman mit der besonderen »Promi-Tour« belohnt. Fleißige Electroons-Sammler bekommen stattdessen neue Figuren-Skins und spielbare Charaktere.



✖ Teamwork? Von wegen!

VIER GLORREICHE HALUNKEN

1 Ähnlich wie im beliebten »New Super Mario Bros.« für Nintendos Wii dürfen sich hier bis zu vier Spieler an einer Konsole gleichzeitig durch die Levels scheuchen. Einfacher Ein- und Ausstieg per Tastendruck inklusive.

2 Allerdings kann von echtem Teamwork nicht so ganz die Rede sein. Zwar helfen sich die Spieler in erster Linie, möglichst viele im Level versteckte Electroons einzusammeln, um das Areal erfolgreich abzuschließen. Andererseits steht auch dem gegenseitigen Verprügeln und Herumschubsen nichts im Wege. Vor allem, weil das so herrlich chaotisch und albern aussieht.

3 Leider funktioniert der Koop-Modus nur offline an einer Konsole. Online mit Freunden am anderen Ende der Welt zu zocken geht also nicht. Hauptgrund dafür, wie Produzent Michel Ancel verrät: »Hier geht es um geselligen Spaß mit Freunden und Familie. Online wäre das nur halb so witzig.« Recht hat er.



Schwierigkeitsgrad jedoch anfangs frusten. Allerdings nur so lange, bis sie dank der sehr guten Steuerung doch noch Erfolge verzeichnen können. Flutscht man zu Beginn noch dann und wann über Abgründe, versemmt den Sprung auf die rettenden Cocktailschirmchen und piekst sich an böse positionierten Deckenstacheln, geht nach kurzer Zeit alles geschmeidig von der Hand. Auch wenn die Kamera in großen Levels stellenweise so weit vom Geschehen wegzoomt, dass die Teilnehmer schon sehr dicht vor der Mattscheibe hocken müssen, um ihre Spielfigur in all dem Gewusel noch zu erkennen. Das Tempo kommt mit Sicherheit von ganz allein. Wie aus einem Guss sieht es dann bald aus, wenn Rayman bäuchlings auf Eisschollen gleitet, im nächsten Moment abspringt, durch die Luft wirbelt, unterwegs ein paar fiese Vögel ausschaltet, nach einem schwingenden Seil greift, sich zur nächsten Steilwand wuchtet und in einem Zick-Zack-Mauersprung die nächste Ebene erreicht. Höchste Konzentration vorausgesetzt.

Spaß macht es aber immer, gerade wegen der tollen Animationen im besten Nickelodeon-Zeichentrick-Stil. Die Gegner ziehen bescheuerte Grimassen, wenn ihnen der Gliederfüßer auf die Birne springt, Zähne fliegen, Speichel schlackert, irrsinnige Kreisch-

Geräusche und ziegenartiges Gemeckere ertönen. Albern, überzogen, blödelig und so herrlich unterhaltsam! Für Abwechslung und immer neues Gameplay sorgen die eingangs erwähnten Spezialfähigkeiten. Hat man eine der üppigen Nymphen aus den Klauen des Bösen befreit, beschenkt sie den Helden zum Dank mit Talenten wie Tiefseetauchen, dem bewährten »Helikopter-Haar« oder einem stärkeren Superklatsche-Angriff. So gewappnet geht's freudig gegen die spektakulären, übergroßen Bossgegner: etwa ein gigantisches Tentakelmonster, ein bessener Gebirgsgolem und eine fleischfressende Pflanze mit Vorliebe für Gänseblümchen-Saft.

Für eingefleischte Jump-and-Run-Freunde, die auf Konsole ohnehin viel zu selten bedient werden, landet Ubisoft mit »Rayman Origins« einen Volltreffer. Bis auf wenige Mankos zaubert das alberne Abenteuer des namengebenden Helden bei Groß und Klein ein Dauergrinsen ins Gesicht. Letzteren aber eher beim Zuschauen, wenn die Älteren spielen. Denn Kinder dürften hiermit ob des hohen Schwierigkeitsgrades überfordert sein.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Knuffige Jump 'n' Runs haben mir nie so zugesagt. Was Ubisoft hier allerdings aus dem Hut zaubert, ist schlichtweg grandios. Superliebvolle Grafik, forderndes Gameplay und ein ständiges Lächeln auf dem Gesicht des Spielers. Ich gebe 8,5

Rayman Origins

GRAFIK

Kunterbunt, butterweich, detailreich und randvoll mit Ideen; 2D-Referenz!

9

SOUND

Heiter-fröhlich bis quietschig-kitschig; muss man nicht mögen, passt aber

8

STEUERUNG

Bis auf wenige Ausnahmen durchweg kontrollierbar und sehr intuitiv

8

Ein »Rayman«, wie es sein soll: bunt, rasant, lebendig und voller Schabernack. Mario darf sich ab sofort wieder Abflussrohren widmen.

8.6

von 10



Erhältlich | 3. November 2011



Pömpel oder Klopapier leer?

- +** Witzige und teilweise anspruchsvolle Bewegungs-Minispiele, toller Party-Modus für bis zu 16 Spieler im Gegeneinander-Wettbewerb, herrlich blödelige Rabbids-Animationen, viel Freischaltbares, Kinect-Erkennung meistens sehr sauber...
- ...mit einzelnen kleinen Aussetzern; einige Minispiele vom Ablauf her fast gleich, alleine macht's nur halb so viel Spaß

RABBIDS ALIVE & KICKING

Hasen-Invasion mit Lach-muskelkater.

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Paris **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Spielesammlung
Spieler | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Kinect-exklusive Rabbids-Minispielsammlung: durchgeknallt und irre anstrengend.

Die Nerven sind zum Zerbersten angespannt. Hinter diesem Duschvorhang ist etwas... irgendetwas. Etwas Gefährliches. Nur mit einem Pömpel bewaffnet wagen sich die tapferen irren Rabbids immer näher an die Dusche heran, als sich plötzlich ein Schattens hinterm Vorhang abbildet: Heiliger Hase! Es ist Graf Dracula! In Panik ergreifen die Karnickel die Flucht, klatschen unversehens gegen den Bildschirm – während du davor stehst, die Kinect-Sensorleiste auf dich gerichtet hast und eine Figur machst wie ein rheumatischer Yoga-Schüler aus Indien. Albern? Absolut! Aber genau darum geht es in der neuen Minispielsammlung mit Ubisofts bekloppten Hasen, die exklusiv für Kinect erscheint: Schabernack treiben, peinliche Fotos schießen, sich zum Affen machen – und Spaß dabei haben. Der ganz große Spaß kommt in den 38 Minispielen allerdings nur dann auf, wenn man mindestens zu zweit bei der Sache ist. Da wollen Salsaflecken vom Boden gewischt, Muskeln zur Schau gestellt, Hasen in den Boden gestampft und Baumstämme zersägt werden. Einziges Ziel: besser sein als die Mitstreiter – und sich nachher im Idealfall über sie lustig machen. Beziehungsweise im Allein-

gang den Highscore knacken. Wer gut hampelt, wird mit Klopapier-Dollars belohnt, die im »Mein Rabbid«-Modus neue Accessoires freischalten. Letzterer projiziert einen Rabbid direkt in die Umgebung des Spielers, den man mit interaktiven Objekten traktieren und mit Deko-Objekten ausstatten kann. Nett, aber nichts, was man öfter als ein, zwei Mal ausprobieren. Wozu auch? Die Minispiele sind unterhaltsam genug, auch wenn sie sich stellenweise sehr stark ähneln. Einmal gilt es, Tomatensoße von einem Teller Spaghetti abzulecken, ein anderes Mal gilt das gleiche für Schokotorte mit Erdbeeren. Da sind den Machern am Ende wohl die Ideen ausgegangen. Trotzdem: Die saubere Kinect-Steuerung und der geniale Party-Modus, in dem bis zu 16 Spieler gegeneinander um die Pole Position kämpfen, machen eine Mordsgaudi.

Sabine Schischka

Wertung

Der Renner auf jeder Party! Je mehr mitmachen, desto spaßiger wird's. Alleine eher unmotivierend.

7.6 von 10

Erhältlich | 14. Oktober 2011



Schokokekse oder Lebertran?

- +** Herrlich authentische »Sesamstraße«-Figuren inklusive der originalen deutschen TV-Sprecher; tolle, flauschig-bunte Grafik; kindgerechte Geschichten und Minispiele, ein zweiter Spieler kann jederzeit ein- und aussteigen, kommt ohne Bildschirmtexte aus und ist deshalb insbesondere für Vorschulkinder geeignet
- Bewegungen werden stellenweise etwas zu langsam umgesetzt, einige Minispiele wiederholen sich, insgesamt etwas zu kurze Spielzeit

SESAMSTRASSE ES WAR EINMAL EIN MONSTER

So süß, dass es fast schon Karies verursacht.

kurz & knapp

Hersteller | WB Games **Entwickler** | Double Fine Productions **Preis** | ab 40 Euro
Genre | Minispielsammlung **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Fantasievolle Minispielsammlung mit alten Bekannten aus der »Sesamstraße«.

Es war einmal ein Monster, das wollte eine Party feiern. Aber es hatte keine Freunde, keine Musik und auch keine Kekse. Darüber war es sehr traurig. Bis der rote Elmo und das blaue Krümelmonster aus der »Sesamstraße« vorbeikamen und beschlossen, dem traurigen Monster zu helfen. Zusammen sammelten sie Girlanden und Blumen für das Fest. Sie trafen ein musikalisches Monster und studierten mit ihm heiße Partymusik ein. Und am Ende kamen noch viel mehr Monster zusammen, um unter Leitung von Grobi den ultimativen Partytanz zu tanzen. Was für ein Happyend! Und was für ein liebevoller Spaß für Kinder! Denn an die richtet sich dieses Kinect-exklusive Game rund um die Stars aus der »Sesamstraße«. Erwachsenen könnten die kindgerechten Minispiele hingegen schnell langweilig oder gar peinlich werden. Schließlich geht es hier darum, in den Rollen von Elmo und dem Krümelmonster mittels Gesten Unkraut auszupflücken, Blumen durch Tanzen zum Blühen zu bringen, als Biene Arme wedelnd eine Staude emporzufliegen und singenden Pflanzen durch Schluchzen ins Mikrofon zu zeigen, wie man traurig klingt. Das Spiel gliedert sich dabei wie ein Märchenbuch: Jedes

Kapitel behandelt ein anderes Monster mit anderen Problemen. Unterbiss-Monster Seamus etwa will ein Theaterstück aufführen, ist aber zu schüchtern, um die anderen Monster um Hilfe zu bitten; der Garten eines Blumenmonsters wiederum wird von Müll und Unkraut überwuchert. Die Spielchen sind intuitiv, kommen ohne Text, sprich nur mit Sprachanweisungen aus, und verlieren kann man schon gleich gar nicht. Vielleicht besser so, denn die Bewegungserkennung läuft ab und zu schleppend und manche Aufgaben erfordern einiges an Koordinationsvermögen. Auch die Spielzeit fällt mit gerade mal fünf bis sieben Stunden nicht sonderlich üppig aus. Trotzdem: Hier stecken so viel Fantasie und Liebe drin, dass sich manche Microsofteigene Kinect-Produktion noch einen Keks davon abbrehen könnte. Hmmm, Kekse!!!

Sabine Schischka

Wertung

Für die Kleinsten genial. Erwachsene sollten für Langzeitmotivation mit zweitem Vornamen »Krümelmonster« heißen.

7.7 von 10



Erhältlich | 14. Oktober 2011

**Drachenfest oder Kindergeburtstag?**

- +** Kindgerechte Steuerung, Aufgaben und Präsentation; gute deutsche Sprachausgabe, Auflevel-System motiviert, Spielzeugfiguren spielen sich unterschiedlich und regen zum Sammeln an...
- ...sind mit rund acht Euro pro Stück aber sehr teuer, maximaler Figurenlevel zehn schnell erreicht, Grafik vergleichsweise detailarm, Aufgaben wiederholen sich, Schwierigkeitsgrad für erfahrene Spieler zu einfach

SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE

Premiere: Download-Inhalte zum Anfassen.

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Toys for Bob **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Actionabenteurer
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | Kindgerechtes Actionabenteurer mit knuffigen, aber teuren Sammelfiguren.

Ein lila Drache mit Namen Spyro? Den kenn' ich doch! Gut erkannt, die Schuppenhaut springt bereits seit elf Jahren auf nahezu jeder populären Konsole herum. Im Third-Person-Actionabenteurer »Skylanders« ist Spyro allerdings nur einer der insgesamt 32 Helden. Mit quietschbunter, jedoch texturärmer Grafik im »World of Warcraft«-Stil und abgegriffener Story von dunklen Mächten, die die fliegenden Skyland-Inseln bedrohen, kann der Titel dabei weniger punkten. Burgen und Dörfer von Rittern und Kobolden befreien sowie einfache Sammel- und Schiebepuzzles lösen, das spielt sich – zumindest für Erwachsene – wenig anspruchsvoll. Interessant wird »Skylanders« erst dank seiner Packungsbeilagen. Denn um das hier starten zu können, gilt's ein beleuchtetes Podest im Aschenbecher-Format an den USB-Port der Konsole anzuschließen: das Portal der Macht. Darauf lassen sich bis zu zwei fünf Zentimeter hohe Plastikfiguren abstellen, die sich dann in der Spielwelt als aktive Helden mit individuellen Fähigkeiten »materialisieren«. Drache Spyro, Fischwesen Gill Grunt und Gremlin-Verschnitt Trigger Happy liegen dem Starter-Pack bereits bei. 29 weitere Figuren aus acht Element-Kategorien

schlagen je mit happigen acht Euro zu Buche und schalten neue Wege und Minispiele innerhalb des Abenteurers frei – sind fürs Durchspielen aber nicht nötig. Die Idee: Kinder können die Figuren auch als Spielzeug verwenden. Außerdem speichert jede Figur die im Spiel erlangten Fähigkeiten intern ab, was es ermöglicht, mit genau diesen bei einem Kumpel weiterzuspielen. Ob das Konzept auch beim 7-jährigen Lesertester Kevin ankommt? Sehr sogar! An der einfachen Steuerung, der putzigen Aufmachung, dem spaßigen Koop-Modus und den Mehrspieler-Duellen findet er schnell Gefallen. Außerdem motiviert ihn das rollenspielartige »Aufleveln« der Charaktere. Ladepausen sowie die sich wiederholenden Aufgaben kommen dagegen weniger gut an. Dennoch: Speziell für Kids ein großer Spaß!

Moritz Wanke

Wertung

Eines der besten Kinderspiele mit innovativer Figuren-Idee. Für Erwachsene jedoch vergleichsweise anspruchslos.

7.8 von 10

Erhältlich | 22. November 2011

**Aufgestiegen oder ausgezählt?**

- +** Sehr umfangreich, engagierte englische Sprecher, fetzige Präsentation, verbesserte Physik, zugängliche Steuerung, Arenen-Editor, detaillierte Kämpfer
- Wirrer Road-to-Wrestlemania-Modus, Engine wirkt altersschwach, viele Recken nur als Download, Ladezeiten, Klonpublikum, keine deutschen Kommentatoren

WWE 12

Der Undertaker kann's immer noch!

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Yuke's Future Media Creators **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Wrestling
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Alljährliches Update der bekannten Showkampf-Serie mit zahlreichen Detailverbesserungen.

Wenn sich maskierte Muskelpakete mit Stühlen verdreschen, den Schiedsrichter rücksichtslos auf die Matte schleudern, Trainer aktiv ins Duell eingreifen und Doppel-D-Diven in einem Käfig aufeinander losgehen, dann ist es wieder Zeit für das beliebteste Showkampf-Spektakel der westlichen Hemisphäre: World Wrestling Entertainment. Das Spiel dazu? Na klar, auch dieses Jahr von THQ. Im streng genommen nunmehr 14. Teil stehen insbesondere zwei Dinge im Mittelpunkt: zum einen die »Predator«-Engine. Dank ihr ist es nun möglich, aktiv in vormals fest vorgegebene Bewegungsabläufe einzugreifen – was nicht zuletzt den einst starren Royal-Rumble-Matches eine ganz neue Dynamik verleiht und minutenlanges Zuschauen am Spielfeldrand unterbindet. Zum anderen Dutzende spürbare Gameplay-Optimierungen: Das für viele gewöhnungsbedürftige Ausführen von Angriffen mittels rechtem Analogstick ist Schnee von gestern. Die erste Geige spielen nun wieder die Aktionstasten. Vor allem Greenhorns werden dies begrüßen. Hinzu kommt, dass sich nun einzelne Körperregionen des Gegners während eines Griffmanövers gezielt

malträtiert lassen – cool. Ein heftiges Schlagstakkato auf die Birne des Undertakers? Schon bald kannst du sicher sein, dass der Hüne benommen durch den Ring taumelt, deine fiese Flug-attacke gar nicht kommen sieht und du das neue, dem Unterlegenen schnelle Reaktionen abverlangende Pin-System einsetzen kannst. Doch auch die KI hat dazugelernt und kontert jetzt effizienter, wenn du immer das gleiche Manöver einsetzt. Ebenfalls schön: Endlich verdient die Objekt-Physik diesen Namen auch und Leitern und Tische fallen so um, wie von Mutter Natur vorbestimmt. Zusammen mit dem brandneuen Arenen-Editor und der gewohnten Fülle an Modi, Kämpfen und Einstellungsmöglichkeiten in der Summe erneut ein fabelhaftes Komplettpaket – speziell für jene, die in den letzten zwei Jahren nicht zugeschlagen haben.

Sönke Siemens

Wertung

Trotz in die Jahre gekommener Technik ein echtes Spielspaß-Schwergewicht mit gigantischem Umfang.

8.4 von 10



DIE ABENTEUER VON TIM UND STRUPPI DAS GEHEIMNIS DER EINHORN

Tausend heulende Höllenhunde.

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft
Montpellier **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Action-
abenteuer **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein
USK | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 20. Okt. 2011

Um die Galeone »Einhorn« ranken sich Mythen bezüglich eines darin gebunkerten Schatzes – was natürlich sofort Abenteuer Tim und sein Drahthaar-Foxterrier Struppi auf den Plan ruft. Und selbstredend zahlreiche weniger weißwestige Persönlichkeiten. Eine spannende, über 28 Kapitel andauernde Hetzjagd beginnt.

In klassischer Jump-and-Run-Manier rennt der Spieler als Tim, Haddock oder Struppi durch diese Filmumsetzung, vermöbelt witzig animierte Gegner, meistert abwechslungsreiche Hüpfpassagen und löst Rätsel – alles mit sehr eingängiger Steuerung. Im Offline-Koop-Modus stehen weitere Charaktere zur Auswahl. Allein oder zu zweit bestreitet man hier verschiedene Abschnitte und schaltet neue Level und Heladenkostüme frei. Im Herausforderungs-Modus beweisen Schatzsucher dagegen ihre Flug-, Fahr- und Schwertkampffähigkeiten – wahlweise auch vor dem Kinect-Sensor. Dank sauberer Vertonung und viel Witz und Vielfalt nicht nur für die Zielgruppe ab zwölf ein großartiges Abenteuer. Größter Wermutstropfen: Grafisch wäre noch Luft nach oben gewesen.

Malte Banz



Wertung

Hagel und Granaten!
Was für ein
charmanter,
ideenreicher
Action-Plattformer!

7.7 von 10

JUST DANCE 3

Einfach nur tanzen...

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Tanzspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0
Jahren **Erhältlich** | 20. Oktober 2011

In diesem Tanzspiel ist der Name Programm. Schon im Musik-Auswahlbildschirm mit seinen 51 Tracks spüren Musikkons und leidenschaftliche Tänzer das Kribbeln in ihren Beinen und wollen sich instinktiv bewegen, sprich die Choreografien der kunterbunt gekleideten virtuellen Vortänzer nachahmen. Und zwar vor den wachsamen Augen des Kinect-Sensors, der die Bewegungsabläufe von bis zu vier Personen gleichzeitig – ja, es funktioniert! – analysiert und bewertet. Die Erkennung zeigt sich dabei sehr verzeihend, sprich weit weniger präzise als bei »Dance Central 2«. Was jedoch dazu führt, dass auch Neulinge schnell erste Erfolge feiern und schon bald auch absolute Tanzmuffel ein paar Moves abfeuern möchten. Die Songauswahl? Fantastisch! Von Langzeithits wie »I Was Made For Lovin' You« von Kiss bis hin zu Aktuellerem wie »Satellite« von Lena ist alles dabei. Für nicht ganz billige 2,88 Euro pro Songs gibt's außerdem massig Nachschub via Xbox Live. Herausforderungsmodi, der Just-Create-Choreografie-Editor und Tanzworkouts sorgen für Langzeitmotivation satt.

Sönke Siemens



Wertung

Hip inszeniertes Abtanz-Feuerwerk
mit sensationeller
Liedauswahl und
einsteigerfreundlicher
Erkennung.

8.1 von 10

DANCE CENTRAL 2

Club Can't Handle Me!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Harmonix
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Tanzspiel
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0
Jahren **Erhältlich** | 21. Oktober 2011

Du wolltest schon immer so tanzen wie die Stars in Filmen wie »Step Up«? Dann versuch's zum Einstieg mal hiermit. Denn die Fortsetzung zum Kinect-Tanzkracher von 2010 wartet mit einem rundum verbesserten Trainingsmodus auf. Der Clou: Das Spiel merkt sich, welche Moves du ständig versemmelst, und lässt dich dann gezielt nur diese trainieren. Nun noch das Sprachkommando »Xbox, Aufnahme starten« geben, schon filmt Kinect dich bei deiner Vorstellung und blendet die Aufnahme dann ins Geschehen ein – konzentriert angegangen mit überwältigendem Lerneffekt. Aber auch sonst rockt »Dance Central 2« die Hütte. Etwa mit einem Fitness-Modus samt Kalorienzähler, einem praktischen Songlisten-Editor sowie einem 2-Spieler-gleichzeitig-Modus, bei dem du und ein Mitstreiter mit- oder gegeneinander antreten. Die Songauswahl ist dank Hits von Lady Gaga, Usher, Daft Punk, Rihanna und Co. ebenfalls ein echter Feger. Wer mag, darf sogar alle Songs aus Teil Eins importieren – kostet allerdings 400 Microsoft-Punkte.

Sönke Siemens



Wertung

Sehr genaue Erkennung, famose
Liedauswahl und viele
neue Funktionen.
Bringt garantiert jede
Party in Schwung!

8.5 von 10

KINECT SPORTS SEASON TWO

Schweißnasse T-Shirts
vorprogrammiert!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Big Park /
Rare **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Minispiel-
Sammlung **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 21. Okt. 2011

Mit über drei Millionen verkauften Exemplaren war die Minispiel-Sammlung »Kinect Sports« ein echter Achtungserfolg. Mit »Season Two« sollen nun sechs weitere Sportarten die Erfolgssträhne fortsetzen. Diesmal steht vor allem der Ballsport im Fokus: Asse schlagen beim Tennis, Homeruns aus dem Stadion feuern beim Baseball, Birdies landen beim Golf und Touchdowns erzielen beim American Football – all das klappt dank 1A-Bewegungserkennung und optionaler Sprachkommandos grandios. Aber auch Abhänge hinabpflügen beim Skifahren und Pfeile ins Bullseye werfen beim Darts fetzen. Nicht zuletzt weil die Feinheiten jeder Disziplin in Videoform ausführlich erläutert werden, verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl stehen, Sounds und Sprecher extrem motivieren und alles perfekt auf Mehrspieler-Action geeicht ist. Ganz neu: die hervorragende Sprachsteuerung durch die überarbeiteten Menüs, ein Kalorienzähler und der Modus »Herausforderungsspiel«, welcher es ermöglicht, Online- und Offline-Freunde mit der eigenen Punktzahl herauszufordern.

Sönke Siemens



Wertung

Lethargische Partygäste? Wirst du
mit diesem Spiel nie
wieder erleben!
Nächstes Mal aber
bitte 12 Disziplinen!

8.1 von 10



LIEBE, SEX UND HEISSE SPIELE

Der Filmemacher Woody Allen brachte es einst auf den Punkt: »Der Mensch besteht aus zwei Teilen – seinem Gehirn und seinem Körper. Aber der Körper hat mehr Spaß.« Und allmählich sollten auch mal Videospiele den körperlichen Spaß, den Sex, entdecken und thematisieren, ohne deswegen gleich an den Pranger gestellt zu werden. Schließlich ist's die schönste Nebensache der Welt...

Jede Kunstform hat ihre eigenen Erotik-Klassiker. In der Literatur gibt es »Lady Chatterley« und »Lolita«. Filme zeigen uns den letzten Tango in Paris und »Belle de Jour – Schöne des Tages«. Künstler der Antike schenken uns unbezahlbare Kunstwerke, wie den David und die Venus vor dem Spiegel. Gamer werden dagegen mit »Leisure Suit Larry« und »Lula 3D« bedient – witzig, aber ganz und gar nicht befriedigend! Dabei ist Sex

fristen Videospiele noch immer ein Dasein im Zeitalter der Prüderie.

SO BEGINNT ES NUN MAL

Games wie »Mass Effect«, »Bioshock« und das Playstation-3-exklusive »Heavy Rain« zeigen, was storytechnisch möglich ist. Sie sind Wegbereiter und Vorzeigetitel eines Mediums, das sich stets weiterentwickelt und immer vielfältiger und erfolg-

Entwicklung und wird sich seinen Weg in jede Art der Unterhaltung bahnen«, erklärt sie. »Bücher, Filme, Kunst, Games – egal ob man sie verbannt, kürzt, zensiert oder sonstige Änderungen vornimmt – Sex wird es immer geben; ganz gleich in welchem Medium.« Ja, zumindest in Film und Fernsehen hat sich Sex mittlerweile zu etwas völlig Natürlichem entwickelt, ohne das viele Filme gar nicht mehr auskommen. Oder kann sich jemand einen James-

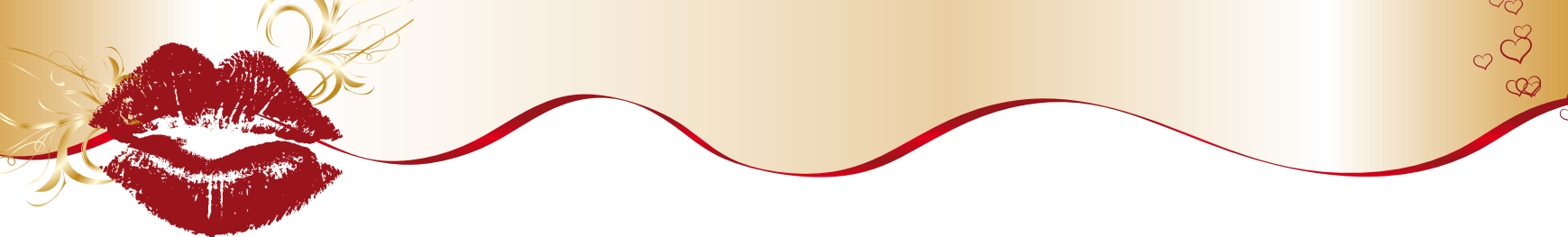
»Sex ist die letzte große Bastion, die es für dieses erwachsen werdende Medium zu erobern gilt.«

ein wichtiger Bestandteil unseres Lebens und damit auch Zentrum vieler Geschichten, egal ob in Film, Literatur oder Kunst. Jedes erzählende Medium musste darum kämpfen, Sex als dramaturgisches Mittel einsetzen zu dürfen. Heute können Filme wie Michael Winterbottoms »9 Songs« oder Larry Clarks »Ken Park« Oralsex, Vergewaltigung und Geschlechtsverkehr in jeglicher Variation darstellen. Und Regisseure wie David Cronenberg gelingt es, Sex zum puren Horror zu verklären und damit gar echte Kontroversen anzustoßen. Im Vergleich dazu

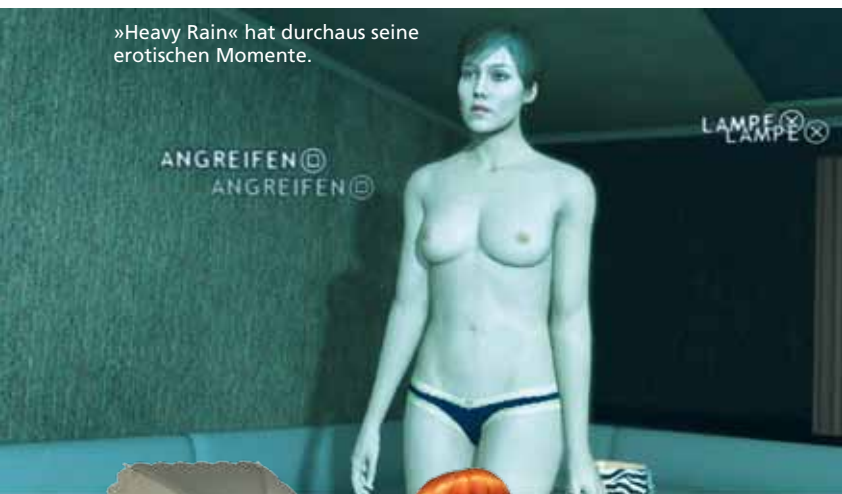
reicher wird. Videogames als erzählerisches Medium leugnen? Nicht mehr möglich. Der Detektiv-Thriller »L.A. Noire« wurde sogar auf dem Tribeca Film Festival vorgeführt und als Beispiel für die Verschmelzung von Film und Spiel gefeiert.

Wer die Geschichte der heute gängigen Kunstformen kennt, weiß, dass die sexuelle Revolution auch hier einziehen wird. Diese Meinung teilt Brenda Brathwaite, eine der angesehensten Autoritäten in Sachen sexuelle Inhalte und Autorin des Buches »Sex in Video Games«: »Sex ist ein Teil der menschlichen

Bond-Streifen ohne die üblichen Techtelmechtel vorstellen? Natürlich soll Sex nicht nur der schieren Fleischschau dienen. Nein, er soll primär da eingesetzt werden, wo er auch Sinn ergibt. Stimulierung ist sicherlich erwünscht – aber auf die Art und Weise kommt es an. Denn bei der bisherigen strengen Asexualität kann das sonst schnell ungewollt lustig oder gar lächerlich wirken. Während sich viele diesen Entwicklungsschritt – sprich Erotik fernab der reinen Stimulation – schon lange herbeiwünschen, machen sich natürlich auch gegenteilige Meinungen breit.



»Heavy Rain« hat durchaus seine erotischen Momente.



In »God of War 3« wird viel nackte Haut gezeigt. Geht's zur Sache, wird's aber wieder züchtig.



Die meisten Bedenken ranken sich dabei um die tatsächliche Implementierung des Selbst-sexuell-Aktivwerdens innerhalb des Plots. Wohl deswegen wird Spielfiguren-Beischlaf heute fast ausschließlich in Zwischensequenzen erzählt, in die der Spieler nicht eingreifen kann. Sex als Gameplay? Ein Tabu, dem in der Regel nur mit Prüderie begegnet wird, wie etwa in den Sex-Minispielchen der »God of War«-Serie von Sony, wo der Kamerawinkel züchtig vom eigentlichen Geschehen wegschwenkt: Doch wird der Spieler hier wenigstens aktiv, darf rhythmisch mit den Tasten Kratos Lenden schwenken. Erotischer und gut in die Geschichte verwebt ist dagegen der Strip der Journalistin Madison Page in »Heavy Rain«, zu dem sie der Verbrecher Paco zwingt. Hier lässt der Spieler langsam die Hüllen fallen...

GEWALT, ABER KEIN SEX

Aber würde gnadenlos zur Schau gestellter Sex in Videospielen überhaupt funktionieren? »Das Problem ist meiner Meinung nach auch größtenteils technologisch«, sagt etwa Ian Bogost, Professor an der Georgia Tech University und Autor von »Persuasive Games«. »Wir haben tolle Software für Physik- und Partikeleffekte, aber keine für menschliche Emotionen. Die Entwickler müssen bei null anfangen. Und da wir nur auf wenige Referenzbeispiele zurückgreifen können, lässt sich schlecht sagen, was funktioniert und was nicht.«

Dennoch gilt auch beim Thema Sex und Spiele: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Warum also scheuen sich so viele, den ersten Schritt zu machen und Sex einen angemessenen Stellenwert in Games einzuräumen? Fakt ist: Die meisten kreativen und neuartigen Ideen treffen in der Spieleindustrie erst mal auf taube Ohren. Riskante Inhalte werden nur allzu gerne abgelehnt. Dabei reift ein Medium doch gerade durch Kreativität, Querschläger und einst undenkbbare Ideen heran. »Publisher geben Millionen aus, um sich ein Image aufzubauen«, erklärt Autorin Brathwaite. »Sie werben für und mit ihrem Image, verklagen andere, um ihr Image zu wahren und entscheiden, welche Produkte dazu passen und welche nicht. Es ist logisch, dass sich diese Unternehmen vor einem schlechten Ruf wegen sexueller Inhalte schützen wollen. Bisher hat sich noch kein großer Publisher in diese Marktnische getraut. Das wird auch so lange so bleiben, bis einer der kleineren Hersteller kommt und in diesem Marktsegment kräftig absieht.« Dabei schlummern in den Schubladen einiger kreativer Köpfe sicherlich interessantere und anspruchsvollere Projekte als beispielsweise dumpfe Zurschaustellungen weiblicher Attribute wie in »Dead or Alive« oder Brüste-per-Controller-Schütteln-zum-Wackeln-Bringen wie im Playstation-3-Spiel »Ninja Gaiden Sigma 2«. Nur leider finden sich dafür meist keine Investoren oder risikobereite Hersteller, die so einen Titel fördern könnten. Wer andere Finanzierungs-



Das Mini-Sex-Spiel in »GTA: San Andreas« hätte eigentlich geheim bleiben sollen.

Sex zwischen verschiedenen Spezies? In »Mass Effect« kein Problem.



wege findet, der hat mit einer weiteren Hürde zu kämpfen: den Konsolenherstellern. Nintendo, Microsoft und Sony müssen die Entwicklung und Veröffentlichung von jedem Titel für ihre Plattform absegnen. Ein Spiel mit expliziten Sex-Szenen auf der Wii? Ob das Nintendo zulassen würde? Vermutlich würde spätestens hier ein ambitioniertes Projekt scheitern – und das Entwicklungsbudget in den Sand gesetzt werden.

ES KANN FUNKTIONIEREN

Die Krux an Sex in Videospielen: Nach wie vor werden Videogames von der Mehrheit der Bevölkerung als Kinderspielzeug eingestuft. Verständlich, bedenkt man die geringe Anzahl an anspruchsvollen, speziell auf Erwachsene zugeschnittenen Videospielen. Geht es um Filme, hat die Gesellschaft schon längst eingesehen, dass Streifen wie »Crash« oder »A History of Violence« selbstverständlich nichts für Kinder sind. Sobald es jedoch bei Videospielen um erwachsene Inhalte geht, wird gerne die Schere angesetzt. Und wenn doch mal etwas durchrutscht, wie der bekannte »Hot Coffee«-Mod in »Grand Theft Auto: San Andreas«, dann ist die Aufregung groß.

Durch einen Hack konnte das eigentlich gesperrte Sex-Minispiel freigeschaltet werden und erlaubte dem Spieler, mit virtuellen Frauen zu verkehren. »Als Eltern herausfanden, was man mit dem Hot-Coffee-Mod anstellen konnte, gingen sie auf die Barrikaden. Seltsam ist nur, dass es auch genau diese Eltern waren, die ihren Kindern ein zugegebenermaßen blutiges und brutales Videospiel gekauft haben«, äußerte damals ein anonym »GTA«-Entwickler. »Warum werden die Eltern dann hierfür nicht zur Rechenschaft gezogen?« In Sachen Videospiel-Gewalt sind die Grenzen schon oft genug ausgelotet worden. Sogar »Gears of War 3« darf entgegen seinen Vorgängern in Deutschland frei verkauft werden. Und wenig später gab es großes Aufsehen, als »Doom« und »Doom 2« von der Liste der indizierten Medien gestrichen wurden.

Die Beschämtheit und Prüderie bei Sex ist ein Anachronismus, den die meisten anderen Medien wie Film und Musik schon lange überwunden haben. Wahrscheinlich muss erst ein genialer Vorreiter beweisen, dass es funktionieren kann; dass Spiele seriös und erwachsen genug sind, mit dem Thema Sex glaubhaft und verantwortungsvoll

umzugehen. Erst dann können Games den gleichen Stellenwert wie andere etablierte Kulturformen einnehmen, ohne Schnitt und Zensur über sich ergehen lassen zu müssen. Die Autorin Brathwaite bringt es auf den Punkt: »Wenn ein Kind sich mal in eine Kill-Bill-Vorstellung verirrt, würden die Gesetzgeber dann Tarantino bitten, den Film zu entschärfen? Wohl kaum.«

Zumindest als Unterhaltungsform werden Videospiele heute von vielen ernst genommen, haben sich im Wohnzimmer etabliert und die Filmindustrie in Sachen Umsatz schon überholt. Sex ist damit die letzte große Bastion, die es für dieses erwachsen werdende Medium zu erobern gilt. Geschichten zu erzählen und Ideen nachzuspielen gibt es jedenfalls genug. Und was wäre eine gute Story ohne Liebe, Romantik, Leidenschaft und eben Sex?

Sönke Siemens/sec/mf

ANSICHTEN DER SEXUELLEN REVOLUTION

Bisher sind Games noch weit von den sexuellen Freiheiten entfernt, die heute Filme und Bücher genießen. Bevor wir das erste digitale Pendant zu Kubricks »Lolita« sehen, werden wohl noch Jahre vergehen. Dennoch haben sich so einige Spiele weiter vorgewagt als andere. Manche in erwachsener Hinsicht, andere pubertär wie ein Schulhofgespräch über Megan Fox.

ECHTES KNISTERN

Quantic Dreams revolutionäres Game »Fahrenheit« für Playstation 2 und PC ist eines der wenigen positiven Beispiele für ein Spiel, dem es gelingt, seinen Charakteren durch sexuelle Spannung mehr Tiefe und Menschlichkeit zu verleihen. Der unfreiwillige Hauptcharakter des Games, Lucas, begeht einen Mord, von dem er nichts weiß. Als seine Ex-Freundin vorbeikommt, um ihre Sachen zu holen, kann der Spieler so auf sie einreden, dass er mit ihr im Bett landet. Und auch zwischen Lucas und der Polizistin Carla kann es knistern. Beide erkennen, dass sie irgendwie zusammengehören; vielleicht trägt die Gefahr ja zu ihrer Annäherung bei.



HEISSE BÄLLE

Spiele wie »Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball« für die Ur-Xbox sind hierzulande im Bereich von erotischen Videospielen noch das höchste der Gefühle. Die freizügige Fleischschau des japanischen Entwicklers Tecmo ging aus der Prügelserie »Dead or Alive« hervor, die schon immer gut bestückte Mädels in den Ring katapultierte. In diesem Fall hingegen kommen die jungen Dinger ohne blaue Augen davon und schlagen statt aufeinander auf Volleybälle ein, die übers Netz gepfeffert werden. Und dabei wird natürlich viel auf und ab gehüpft, was dem In-Szene-Setzen bestimmter Körperteile durchaus förderlich ist. So tumb das Konzept sein mag, es verkaufte sich gut und findet bis heute entsprechend viele Nachahmer. Aber keiner von denen will mehr riskieren. Dafür sind die Flopgefahr und die potenziellen Rufschäden zu groß.



WIDERLICH

Japan bietet so einiges Verwerliches in Sachen Erotik-Games. Eines, das als eines der schlimmsten Schmuttel-Games angesehen wird, hat es aus Japan zum Glück nie in die Händlerregale des Westens geschafft, um den Ruf von Videospielen als Teufelszeug noch zu untermauern: »Battle Raper«. Der als 3D-Prügler konzipierte Titel setzt neben Beat-'em-Up-Kämpfen darauf, die weiblichen Charaktere sexuell zu belästigen. Bestimmte Aktionen werden sogar mit vergewaltigungsszenen »belohnt« – definitiv widerlich!



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, CSL-Interview	Neues aus der Consoles Sports League	Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress, Portal 2 Peer Review, Duke Nukem Forever: Hail to the Icons Parody Pack	Orcs Must Die, Mercury Hg, NBA Jam: On Fire Edition, Worms: Ultimate Mayhem	Aktion Lesertest: Warhammer 40k Space Marine	Extrem langwierige Erfolge

✱ Fußball kommt nach Hause!

NEUE FIFA- UND PES-LIGEN

Mit »FIFA« und »PES« im E-Sport ist es ein bisschen wie mit dem Hamburger SV im echten Leben: Mal oben dabei, mal gegen den Abstieg – aber letztes Endes bleibt man doch immer in der ersten Liga. So erfreuen sich die beiden erstklassigen Fußball-Simulationen auch in ihrer neuesten Variante immer noch größter Beliebtheit im elektronischen Kräftevergleich. Schon kurz nach ihrer Eröffnung hatte die deutsche »FIFA«-1-gegen-1-Liga beispielsweise über 240 Teilnehmer. Mit dieser Vielzahl an Zockern konnte die entsprechende »PES«-Liga zwar nicht

» Du dribbelst besser als Messi? «

auflaufen, doch auch sie hat wie eh und je zahlreiche Fans. Für beide Spiele stehen daher schon seit einigen Wochen insgesamt zwölf unterschiedliche Ligen innerhalb der CSL bereit. Jeweils 1-gegen-1, 2-gegen-2 und 3-gegen-3 mit rein deutscher Beteiligung und noch einmal das Gleiche für internationale Teilnehmer. Du dribbelst besser als Messi und haust mehr Bälle zwischen die Pfosten als Mario Gomez? Dann melde dich gleich bei www.consoles.net an und schreib dich in eine oder mehrere der Ligen ein.

CONSOLES
sports league
www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

DIE ÜBERREIZUNG EINES MARKETINGINSTRUMENTS

Ich kann es nicht glauben. Ich lese noch mal. Mir geht's gerade um die Vorbestellung von »Batman: Arkham City«. Aber wo? Und welche Version? Bei Amazon erhalte ich die exklusive Steelbook-Verpackung im Catwoman-Design und zusätzlich das Robin-DLC-Pack. Bei Saturn bekomme ich in der Vorbestellbox die DVD »Batmans Rückkehr« und den Skin »Batman Animated Series«. Media Markt bietet eine exklusive Steelbook-Verpackung im Joker-Design und die »Joker's Carnival Challenge Map«. Bei Müller bekomme ich den Skin »Batman Beyond« dazu, bei Expert den Skin »Batman Year One«, bei Media Markt und Saturn Österreich den... Was zum Geier?! Geht's euch noch gut?

DIE DOSIS MACHT DAS GIFT

Das ist gelebte Kundenverwirrung und eine Übertreibung der Exklusivitäten, die einen Vergleich mit einer Börsenblase unmittelbar vor dem Platzen nicht zu scheuen braucht. Eine Exklusiv-Edition mit allerlei Schnickschnack und Download-Content ist schön und gut, gefällt dem Fan, der gerne bereit ist, ein paar zusätzliche Euronen dafür zu berappen und sich die speziell hergerichtete Box in die Glasvitrine zu stellen. Damit kann man auch Jahre später noch Eindruck schinden. Guckst du: Hab ich! Aber fünf? Oder zehn Ausführungen davon? Jungs und Mädels – dann, wenn selbst der Fan sich das Außergewöhnliche aufgrund der schieren Menge nicht mehr gönnen kann, wird dieses Außergewöhnliche wieder beliebig. Zu viele Optionen machen eine einzelne eher uninteressant. Austauschbar. Dann geh ich gleich zu einem Händler und nehme, was der gerade da hat. Weil's eh egal ist.

FÜHLT MAN SICH DA NICHT VERGACKEERT?

Und als Händler? Mit einer von den vielen, vielen Sondereditionen? Wo ist bei diesem Produkt meine spezielle Positionierung im Markt, wenn jeder seine eigene Sonderedition anbietet? Also mal ehrlich, da verkaufe ich doch kein Stück mehr, als wenn es sowieso nur eine Standard-Version gäbe. Oder wenn jeder Handelsteilnehmer sämtliche Versionen anböte. Nämlich genau zwei: Die limitierte Spezial-Edition, die – weil tatsächlich limitiert – auch wirklich nach dem Erstverkaufstag weg ist, das ist die für die Vitrine, an der man Jahre später noch Spaß hat. Und natürlich die Standardversion. Da hätte jeder was davon. Die Kaufentscheidung fällt ungefrustet, der Handel braucht keine herstellergenerierten Download-Inhalte zur Profilierung, die er über die Bestellmenge bezahlt, und die Industrie überreizt ein gutes Marketinginstrument nicht durch ungezügelter Angebotsübersättigung.



BIO

Name | Martina Strack
Schon gewusst? Martina Strack war Redakteurin beim ersten deutschen Spielemagazin ASM und kümmert sich bei 360 Live ums Media-Marketing.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
CSL-Admin
CaPeRRR



Name | Dominik Brätsch

Alter | 20

Beruf | Einzelhandelskaufmann Wohnort | Olfen, NRW

Webseite | <http://www.consoles.net/de/player/caper/>

360 Live: Wie bist du zum E-Sport gekommen? Wie lange zockst du schon aktiv? Und was ist dein größter Erfolg?

Dominik: Aktiv angefangen habe ich zu »Halo 2«-Zeiten auf der alten Xbox. Ich kann mit Recht behaupten, dass das eine verdammt geile Zeit war. Man hat nicht nur online viele lustige Menschen getroffen, sondern auch offline auf Events. Mein größter Erfolg war kein bestimmter Cup, sondern ein Spiel – »Modern Warfare 2«. Dort war ich sehr erfolgreich und konnte den 1-gegen-1-Bereich komplett dominieren.

360 Live: Stichwort »Modern Warfare 3«. Bist du von Anfang an mit dabei? Wirst du wie bei »Modern Warfare 2« wieder die 1-on-1-Ligen unsicher machen?

Dominik: Selbstverständlich. Bei »Black Ops« habe ich ausgesetzt, da mir das Game nicht gefallen hat. Für »Modern Warfare 3« juckt's mir aber schon in den Fingern. Freue mich sehr auf die neuen Spielmodi und die Analyse-Möglichkeiten, die »Call of Duty Elite« bietet.

360 Live: Hast du eigentlich einen Lieblings-Gegnertypen? Wer ist schlimmer, die »Rusher« oder die »Camper«?

Dominik: Am liebsten sind mir Gegner, die auf dem gleichen Niveau spielen wie ich. So lernt man immer neue Tricks dazu und verbessert sich. Schlimmer als pure »Rusher« finde ich »Camper«, die nur stumpf auf eine Ecke schauen.

360 Live: Von dem ganzen Zocken aber mal abgesehen: Du bist auch im Admin-Team von www.consoles.net aktiv. Wie kam es dazu?

Dominik: Ich wollte die CSL aktiv unterstützen, darum habe ich mich als Administrator beworben. Mein Aufgabengebiet betrifft überwiegend »Call of Duty 4«. Dort bin ich Master-League-Admin. Mein »Arbeitstag« als Admin beginnt in der Regel morgens. Ich checke meine E-Mails und danach gehe ich die Foren durch. Anschließend werden sogenannte Tickets geprüft, also Nutzeranfragen zu ganz konkreten Problemstellungen.

360 Live: Und wie ist der Spaß-Faktor? Oder versinkst du förmlich in Arbeit?

Dominik: Spaß macht es mir auf jeden Fall, und ich würde es auch immer wieder machen. Es ist zwar – wenn man es richtig machen will – mit viel Aufwand verbunden, aber im Endeffekt hat man ein ziemlich gutes Gefühl dabei, nicht zuletzt weil man so dazu beitragen kann, den E-Sport als solches voranzutreiben.

360 Live: Was muss man machen, um CSL-Admin zu werden?

Dominik: Bewerben kann sich jeder, allerdings heißt es noch lange nicht, dass auch jeder genommen wird. Man sollte verantwortungsbewusst und zuverlässig sein, die Fähigkeit zur Teamarbeit und genügend Motivation besitzen und selbstverständlich bestens mit einigen dort gespielten Titeln vertraut sein.



✖ Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress

HAT MICH GERADE EIN PIRAT AUSGERAUBT?

Der Schriftsteller Franz Kafka meinte einmal: »Man lernt das Matrosenleben nicht durch Übungen in einer Pfütze.« Getreu diesem Motto wird der Spieler in »Pirates of the Flying Fortress« direkt ins kalte Wasser geworfen. Den heruntergeladenen Inhalt über die Option »Neues Spiel« angewählt, schon spricht dich ein zwielichtiger Pirat zu Beginn des neuen Abenteuers an. Schön: Es ist nicht notwendig, das Hauptspiel zuvor beendet zu haben. Auch ein komplett neuer Charakter oder ein bestehender Held eines beliebigen Levels kann verwendet werden. Kurz darauf schließt man Bekanntschaft mit dem radikalen Freibeuter-Captain Teal. Doch hat »Pirates of the Flying Fortress« auch das, was eine gute Piratengeschichte ausmacht? Unglückliche Liebe, sagenumwobene Schätze und billigen Grog? 360 Live bestätigt: Alles mit an Bord! Und obwohl die Geschichte nicht ganz mit epischen Sagen Marke »Oblivion« mithalten kann, weiß sie nicht nur Genre-Kennern zu gefallen – drei unterschiedliche Enden inklusive. »Two Worlds 2«-Veteranen erkennen sofort lohnenswerte Änderungen. Allen voran die komplett neue Inselwelt, die nun auch von verbesserten Wettereffekten, wie leichtem Regen und verheerenden Stürmen, heimgesucht wird und zusätzlich rund 90 Minuten frisch arrangierte Musik spendiert bekommen hat.

Echten Korsaren dürften bald die neue Rasse der Ork-ähnlichen Olorums und die unverbrauchte Piratengilde auffallen. Über 60 extra für die Erweiterung geschmiedete Waffen – darunter die bisher nicht verwendete Gattung der Armbrüste – ermöglichen dem Spieler den abwechslungsreichen Einsatz neuartiger Argumentationsverstärker. Welche sich natürlich gleich an ebenso noch nie dagewesenen Ungetümen wie den Voodoo-Zombies oder den Wisps ausprobieren lassen. Wer sich rein an die Hauptmission hält, findet prächtige Unterhaltung für zwölf bis fünfzehn Stunden. Echte Seeratten und wasserfeste Abenteurer verbringen jedoch leicht die doppelte Spielzeit mit dem zugegeben recht teuren Zusatzinhalt. Will man nämlich neben dem 2.400 Microsoft Punkte kostenden Einzelspieler-Part auch neue Mehrspieler-Karten erkunden – oder einfach nur alle zehn Erfolge im Wert von 250 Gamerscore-Punkten abgreifen –, heißt's zusätzlich noch das Multiplayer-Paket für weitere 1.200 Points herunterladen. Macht dann in der Summe umgerechnet nicht ganz billige 43 Euro. Lohnenswert ist das Abenteuer rund um die Räuber der See aber allemal. Landratten, die »Two Worlds 2« bisher gar nicht gespielt haben, sollten dagegen ein Glasauge auf die »Velvet GOTY-Edition« auf Seite 79 werfen.

✖ NEUES AUS DER CSL

WER KANN DIESE JUNGS NOCH STOPPEN?

In der 1-gegen-1-Liga von »Gears of War 3« gibt's richtig auf die Zwölf! Eine Sache kristallisierte sich hier schon schnell heraus: Wer oben mitmischen will, muss richtig Talent mitbringen. So wie die Spieler »mTeX xFeNiiX« und »Switch PwNz«. Beide waren bis zum 16. Oktober komplett ungeschlagen und konnten 28 respektive 26 Siege in Folge ins Trockene bringen. Respekt! Du willst den Jungs zeigen, dass du dickere Cojones in der Hose hast als jeder Locust? Dann nichts wie ab auf www.consoles.net und für die Liga einschreiben.

GLOBALE LIVE-OFFENSIVE

Am 14. Oktober war es so weit: Die ersten Showmatches zum neuen »Counter Strike«-Spiel »Global Offensive« fanden auf der »Intel Extreme Masters Global Challenge« in New York statt. Mit PC-Clans wie mTw oder Team EG standen erstmals einige der bekanntesten CS-Spieler der Welt bereit, um live die grafisch aufgebohrte »Counter-Strike«-Variante zu präsentieren. »CS:GO« soll Anfang 2012 unter anderem auf Xbox Live Arcade erscheinen. Wer's verpasst hat, erhält alle Ergebnisse und weitere Termine für Live-Übertragungen auf www.consoles.net.

PORTAL 2 PEER REVIEW

Preis | kostenlos

Hersteller | Valve

Mit dem ersten Download-Inhalt für »Portal 2« beweist Entwickler Valve wieder einmal, warum er bei vielen Spielern derart beliebt ist: Der etwa 1,37 Gigabyte große Download ist nämlich nicht nur komplett kostenlos, sondern bietet – im Gegensatz zu den Angebots vieler Genre-Konkurrenten – auch mehr als nur ein paar popelige Waffen und Charakter-Bekleidungen. So musst du zusammen mit einem Freund in der Rolle der beiden tollpatschigen Testroboter Atlas und P-Body eine komplett neue Koop-Teststrecke bewältigen. Hinzu gesellt sich der aus dem ersten Teil bekannte Challenge-Modus – diesmal auch für den Mehrspieler-Part. Außerdem, Testsubjekt: Das Ding ist kostenlos. Du hast also keine Ausrede, »Peer Review« nicht herunterzuladen!

DUKE NUKEM FOREVER HAIL TO THE ICONS PARODY PACK

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | 2K Games

Endlich kommt der Duke wieder – zum Zug. Und zwar auf vier neuen Mehrspieler-Karten, die, wie der Name schon andeutet, andere große Spielreihen parodieren. Auf »Call of Duke« rücken Schusswechsel in einer zerstörten Stadt in den Mittelpunkt. Außerdem darf das Areal mit dem »Noob Toob« geflutet werden. »Inferno« dagegen thematisiert den Kultshooter »Doom« und die sogenannte »DFG«. In »2 Forts 1 Bridge« spielen viele Hüte und eine Minigun die zentralen Rollen, während »Sandbox« Mini-Dukes ins Duell um zwei Spielzeug-Basen schickt. Abgerundet wird der Download von dem eisigen »Freeze Tag«, dem hektischen »Hot Potato«- und dem klassischen »Hail to the King«-Modus. Shooter-Veteranen haben ob der vielen Anspielungen eine Mordsgaudi.



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!

NBA JAM: ON FIRE EDITION

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

Die »NBA Jam«-Serie ist seit 1993 berühmt für überbordende Arcade-Basketball-Action. Zehn Meter hohe Monster-Dunks, spektakuläre Saltos, brennende Spielbälle – alles dabei in der schnellsten Basketball-Reihe von allen. Mit der »On Fire Edition« feiert die Marke nun ihren Einstand in der Live Arcade. Über 125 aktuelle NBA-Stars, fast 50 Basketball-Legenden, 27 Maskottchen und massig versteckte Teams werden im für »NBA Jam«-typischen 2-gegen-2-Modus aus der Seitenansicht übers Parkett gehetzt. Die karikaturhaften Spieler, die detailliert bunten Hallen und die Bodenspiegelungen zaubern sofort ein Lächeln aufs Gesicht eines jeden Korbjägers. Das hier ist mindestens so witzig wie die trashigen Rap-Versuche von Shaq und das Golf-Handicap von Air Jordan. Und wenn das »German Wunderkind« Dirk Nowitzki den Pirouetten-Dunk rauskramt, tobt nicht nur das Publikum! Das flüssige Spielgefühl wird von der präzisen Steuerung hervorragend transportiert. Mit erspielten Erfahrungspunkten und »Jam-Bucks« lassen sich zudem tonnenweise Boni freischalten. Tagelang motivierende On- und Offline-Mehrspieler-Modi sind ebenso Teil dieser prall gefüllten Sporttasche. Slam dunk!



Wertung **8.5** von 10

ORCS MUST DIE

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Robot Entertainment **Schwierigkeit** | schwierig **Spieler** | 1

In »Orcs Must Die« geht's darum, den namensgebenden Grünhäuten und allerhand ähnlich hässlichem Monster-gesocks so richtig derbe den Marsch zu blasen. Die Geschichte ist zwar pure Nebensache, jedoch herrlich witzig erzählt. Im Mittelpunkt stehen die Geschehnisse eines Zauberlehrlings. Dieser soll die Bestien-Horden davon abhalten, in seine Heimatwelt einzudringen. Allerdings nicht in Rollenspiel-Manier, sondern in einer Mischung aus Action und Tower Defense. Ähnlich dem bekannten Horde-Modus aus »Gears of War 3« muss der Spieler hierzu aus Verfolgerperspektive abgedrehte Verteidigungsanlagen – etwa aus der Wand ragende Todessicheln oder bedrohlich schwingende Morgensterne – hochziehen und den Orks zusätzlich gehörig mit Schwert oder Armbrust auf den Deckel geben. Später auch mit Wind-, Feuer-, Frost- und Elektro-Zaubern. Das geht dank eingängiger Steuerung und stets flüssiger Comic-Grafik angenehm von der Hand. Die Taktik-Komponente fordert schon nach wenigen Levels und bietet Action-Strategien in Kombination mit zusätzlichen Fallen und Fähigkeiten mindestens zehn Stunden süchtig machenden Metzger-Spaß. Leider ohne Mehrspieler-Modus.



Wertung **8.5** von 10

TEST

WORMS: ULTIMATE MAYHEM

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Team 17

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

Auf der Xbox 360 bekriegen sich die wirbellosen Kriechtiere erstmals schon im Jahr 2007, jetzt folgt eine Neufassung der alten Idee: In einer zerstörbaren 3D-Landschaft müssen verfeindete Würmer mit Handgranaten, Scharfschützenflinten, Sprengschafen, Fallschirm-Kühen, Beton-Affen und anderen abstrusen Kriegsgeräten ausgelöscht werden. Schießen und den eigenen Wurm aus der Schussbahn bewegen: Das alles geschieht nur im Runden-takt. Auf diese Weise können sich – wahlweise auch online – bis zu vier Spieler abwechselnd nacheinander verkloppen. Wer lieber alleine unterwegs ist, darf sich an 70 kniffligen Solo-Abschnitten versuchen. Doch sieht man mal von der Editor-Funktion für den eigenen Wurm und einigen frischen Waffen ab, bietet »Ultimate Mayhem« kaum Neues. Hinzu gesellt sich eine zeitweise recht bockige Kameraführung. Die restliche Optik und der Sound samt englischer Sprachausgabe sind okay, doch selbst dann wurmt einen das magere Preis-Leistungs-Verhältnis. Da greift man besser erst zur Demoversion – oder gleich zur Angel...



Wertung **5.5** von 10

MERCURY HG

Preis | 400 Microsoft Points

Hersteller | Ignition Entertainment

Schwierigkeit | schwer **Spieler** | 1

Eine Kugel mittels Kippbewegungen durch ein Labyrinth bugsieren? Gab's vor gefühlten 100 Jahren schon als Holzspielzeug, gefolgt von diversen Computerumsetzungen. Unterschied hier: Statt der Kugel glibbert ein Klecks Quecksilber durch die 60 Abschnitte. Von denen gilt jeder als geschafft, wenn's gelingt, eine vorgegebene Menge ins Ziel zu verfrachten. Doch vorher müssen Barrieren überwunden und farbige Felder aufgeschlossen werden. Genauso wie beim Sony-PSP-Vorgänger »Archer Maclean's Mercury« von 2005. Besonderer Clou: Die silberne Flüssigkeit lässt sich fast beliebig aufteilen, einfärben und wieder zusammenfügen. Nur so ist's häufig möglich, aus zweierlei gefärbten Tropfen die nötige Farbkombination zu erstellen. Sieht recht ordentlich aus, die hippe Musikbegleitung nebst kultigen Soundeffekten geht ins Ohr und die Steuerung macht, was sie soll. Ein echter Dauermotivator ist »Mercury Hg« trotzdem nicht, eher was für die schnelle Fingerübung zwischendurch. Da reißen auch die Online-Bestenliste und die Ghost-Funktion kein Brett aus dem Zaun.



Wertung **6.5** von 10

NUR 30.430 STUNDEN - LANGWIERIGE GAMERSCORE-BROCKEN

An dieser Stelle im Heft haben wir dir in Ausgabe 09/11 einen möglichst einfachen und schnellen Einstieg in die Welt des professionellen Gamerscore-Sammelns aufgezeigt. Jetzt drehen wir den Spieß um. Du willst gefordert werden und richtig viel Zeit mit nur einem einzigen Spiel verbringen? Dann schau dir die folgenden zehn Titel mal ganz genau an!

1 FINAL FANTASY II ONLINE Hersteller | Square Enix

Zeitangabe | mehrere Jahre



Schon das Aufleveln aller Jobs auf Stufe 75 wird unzählige Wochen in Anspruch nehmen, und bis man alle Titel- und sonstigen Erfolge abgestaubt hat, sind ganz schnell zwei bis drei Jahre vergangen. Nicht mal Yoga-Großmeister besitzen so viel Geduld.

2 GEARS OF WAR 3 Hersteller | Microsoft

Zeitangabe | 1 Jahr



Aktuelle Hochrechnung zu den Onyx-Medaillen für »3.0 Ernstgemeint« zeigen, dass das Freispielen der Medaille fürs Teilnehmen an Events rund ein Jahr dauern wird. Vorausgesetzt natürlich, man lässt nicht ständig Termine sausen.

3 BOMBERMAN: ACT ZERO Hersteller | Konami

Zeitangabe | 3.000 Stunden



Ach du heilige Sch... »Bomberman: Act Zero« ist nicht nur spielerisch eine bodenlose Frechheit. Allein schon 1.000.000 Blöcke hochjagen dauert richtig lange – und da sind noch nicht mal Ladepausen und missglückte Spielrunden mit eingerechnet.

4 RUMBLE ROSES XX Hersteller | Konami

Zeitangabe | 400 Stunden



Zum Freischalten einiger Inhalte und damit deren Erfolge braucht's Glück und viele Stunden Geduld, bis die richtigen Matches zusammenkommen. Manche Spieler berichten, sie hätten weit über 800 Stunden an »Rumble Roses XX« gegessen.

5 LOST PLANET 2 Hersteller | Capcom

Zeitangabe | 200 Stunden



300 Karriere-Kapitel durchzocken, 500 Online-Matches absolvieren und Karriere-Level 99 bei allen fünf Fraktionen erlangen: »Lost Planet 2« verleiht dem Begriff »Grinden« eine ganz eigene, gewaltige Dimension. Für ausdauernde Kammerjäger!

6 SACRED 2: FALLEN ANGEL Hersteller | Deep Silver

Zeitangabe | 150 Stunden



Warum dieses Rollenspiel so viel Zeit verschlingt? Genau richtig geraten: Hier ist wieder einmal mehrmaliges Durchspielen und langwieriges Charakter-Aufleveln angesagt. Am besten schon mal jede Menge Energy-drinks bereitstellen.

7 FORZA MOTORSPORT 4 Hersteller | Microsoft

Zeitangabe | 140 Stunden



Dank Monster-Erfolgen wie »Werksfahrer« oder »Gruppenliste« ist »Forza 4« eine verdammt harte Nuss, was das Erfolge-Kompletieren angeht. War nach den berühmten Vorgängerspielen aber auch zu erwarten.

8 DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE Hersteller | THQ

Zeitangabe | 100 Stunden



Nur 32 Erfolge? Klingt auf den ersten Blick nach einem Kinderspiel. Bis man jedoch alle Offizierskarten, alle Schätze, alle Legenden, alle Chi-Fähigkeiten und alle Waffen samt dazu nötiger Baumaterialien zusammen hat, vergehen gut und gerne über 100 Stunden.

9 GRAND THEFT AUTO 4 Hersteller | Rockstar Games

Zeitangabe | 90 Stunden



Alleine der berühmte »Auf Wiedersehen Petrovic«-Erfolg fürs Gewinnen der Online-Modi und -Rennen sowie der 100-Prozent-Erfolg »Schlüssel zur Stadt« machen ziemlich müde. Danach am besten erst mal beim Arzt auf Sehenscheidenentzündung untersuchen lassen!

10 DARK SOULS Hersteller | Namco Bandai

Zeitangabe | 70 Stunden



Kaum ein anderes Spiel ist so abhängig vom Können und der Frustrationstoleranz des Spielers wie »Dark Souls«. Selbst erfahrene Zocker mit »Demon's Souls«-Vorkenntnissen sollten rund 70 Stunden für die 1.000 Gamerpunkte einplanen. Neulinge brauchen bis zu doppelt so lange.

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 Spielredakteur, 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 prämiert. Einzige Beschränkungen: Das vorgestellte Spiel muss eine USK-Freigabe haben und dein Text sollte nicht länger als 2.700 Zeichen – gezählt mit Leerzeichen – sein. Lust bekommen? Dann geh ins Forum auf www.360-live.de und hau in die Tasten! Alternativ schickst du dein fertiges Werk an redaktion@360-live.de!

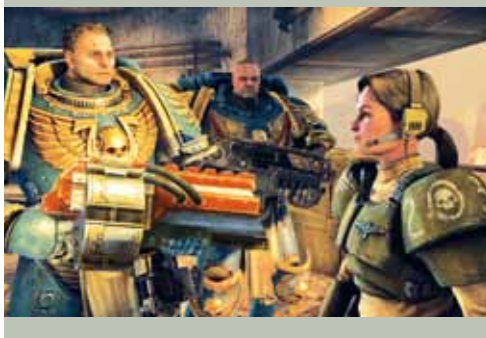
UNSER LESERTESTER

Name | Danny D.

Wohnort | Hessen

Name im Forum | Krawallmacher

Kurz-Bio | Für gewöhnlich spielt Danny eigentlich Ego-Shooter wie »Call of Duty«, »Battlefield« und »Halo«. Auch »Gears of War 3« wandert des Öfteren ins Laufwerk seiner Xbox 360. Dass Danny Hand an das neue »Warhammer« gelegt hat, liegt eher daran, dass er sich schon seit Jahren mit der Serie auf PC beschäftigt. Also: Hier geht ein Profi ans Werk!



✕ Aktion Lesertest

WARHAMMER 40K SPACE MARINE

Für jeden unserer Toten sterben tausende unserer Feinde.

Zum ersten Mal entwickelt Relic keinen Strategie-Ableger des »Warhammer 40.000«-Universums. Mit »Space Marine« steht ein Third-Person-Shooter in den Regalen der Händler, der sich in erster Linie an Epics Locust-Sägerei »Gears of War 3« orientiert. In der Einzelspieler-Kampagne wird eine Industrielwelt des Menschenimperiums von den primitiven Orks überannt und geplündert. Aber für ein Großbombardement – auch »Exterminatus« genannt – ist der Planet für das Imperium zu wertvoll. Der Imperator schickt deshalb die Ultramarines der Space Marines: die besten Krieger der Menschheit. Schon im Orbit, und damit zu Spielbeginn, geht's heiß her: Captain Titus, Spielfigur und Hauptcharakter der Geschichte, stürzt sich mit einem Sprungmodul kurzerhand aus seinem Spaceshuttle, um ein Schiff der Orks, das aus vollen Rohren feuert, zu kapern. Sogleich stürmen Grünhäute aus allen Richtungen und wollen nur eines: »Blut von da Mensechen«. Die Steuerung ist schnell erlernt: Mit der X-Taste ein paar Hiebe mit dem Kettensägenschwert austeilen und mit dem Y-Knopf einen starken Angriff ausführen, um die Gegnerhorden auszudünnen. Auch das Schießen lässt sich leicht bedienen. Ähnlich wie in Epics Third-Person-Shooter wird mit LT-Schultertaste anvisiert, mit RT abgedrückt und mit RB nachgeladen. So geht's metzelnd und schnetzelnnd einem Hack 'n' Slay nachempfunden durch Unmengen von Gegnern. Obwohl

sich die Entwickler ganz offensichtlich an »Gears« orientiert haben, spielt sich »Space Marine« erstaunlich anders. Vor allem, weil es kein Deckungssystem gibt. Insgesamt bietet die Kampagne eine lange Spielzeit mit einer guten Story und drei Schwierigkeitsgraden: einfach, normal und schwer. Letzterer wird vor allem Leute mit Herausforderungsbedarf befriedigen. Positiv: Ruckler oder Bildeinbrüche gibt's nie, obwohl sich Titus und seine Kameraden durch Massen von Orks und anderen Ungetümen schnetzeln.

Im Mehrspieler-Modus kämpfen Space Marines und Chaos Space Marines im Team-Deathmatch- und Hügelkampf-Modus gegeneinander. Auf unterschiedlichen Karten können sich bis zu 16 Spieler die Servo-Rüstungen kaputtballern oder sich im Nahkampf die Energieleisten leerhauen. Zur Wahl stehen dabei drei spielbare Klassen: der taktische Marine, der Devastator und der Sprungtrupp, die sich allesamt sehr unterschiedlich spielen – vor allem was die Taktik angeht. Damit den Teilnehmern nicht langweilig wird, können nach und nach neue Rüstungsteile und Waffen freigeschaltet werden. Das macht unterm Strich einen befriedigenden Multiplayer-Modus, der jedoch nicht übermäßig lange motiviert. Insgesamt ist »Space Marine« ein guter Third-Person-Shooter geworden, der Fans der Serie trotz fehlenden Strategie-Aspekts auf jeden Fall glücklich macht.

Danny D./sab



Leserwertung

Für »Warhammer«-Fans eine absolute Empfehlung. Aber auch für Genre-Freunde ist's ein Pflichtkauf.

8.8 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 10/2011: 7.8



✖ Nachgefasst

GEARS OF WAR 3

Als bekannt wurde, dass der Third-Person-Shooter »Gears of War 3« ungeschnitten in Deutschland erscheint, war der Jubel groß – auch im 360-Live-Forum. Entsprechend gut besucht der »Gears of War 3«-Thread: Mittlerweile umfasst er mehr als 100 Seiten und über 2.000 Antworten. Doch was sagt die Community nun zum fertigen Spiel? Hier einige Lesermeinungen...

Die Testosteronspritze in Videospielform ist einer der Vorzeigetitel auf Xbox 360 und macht in puncto Grafik und Action eine derart gute Figur, dass er in der Oktoberausgabe von 360 Live nicht nur eine 9,4, sondern obendrein noch vier Auszeichnungen absahnte: Spiel des Monats, Kauf-Tipp, Koop-Tipp und Online-Tipp. Auch die Nutzer im 360-Live-Forum sind begeistert. Beispielsweise Heckinator: »Für mich ist Gears of War 3 ganz genau das, was ich mir immer für Konsole gewünscht habe. Das Game besteigt den 360-Olymp und wird nicht so leicht vom Thron zu stoßen sein. Großes Dankeschön an Epic für die perfekte Umsetzung.« Neinkeijer pflichtet ihm bei: »Teil Drei ist in allen Belangen der Oberhammer. Bis die Einzelspieler-Kampagne zündete, hat es zwar etwas gedauert, die war dann aber echt genial. Und der Multiplayer setzt da sogar noch einen drauf.« Allerdings mussten einige sich erst mit den neuen Waffen zurechtfinden. Die Lupara, eine mit Teil Drei eingeführte abgesägte

Schrotflinte mit sehr geringer Reichweite, aber umso größerer Wirkung, wird besonders heftig diskutiert. »So eine mächtige Waffe. Einfach nur unnormale«, meint zum Beispiel CFG shark302. Und Living Sacrifice ergänzt: »Ich zocke in jedem Modus mit der Standardausrüstung, also Gnasher und Lancer. Wenn der erste Schuss mit der Lupara nicht sitzt, dann war's das mit dem sicheren Instant-Kill und man hat eindeutig die Opferrolle intus.« Warum die Waffe so stark ausfiel? 360 Live hat nachgeforscht und bei Lee Perry, dem Senior Gameplay Designer bei Epic eine Antwort gefunden. Er ist der Ansicht, dass auch weniger talentierte Spieler Erfolgserlebnisse – und diese beschert ihnen die Lupara nun mal – haben sollten, während dieser Umstand gleichzeitig Fortgeschrittene herausfordert. »Es muss für jeden Momente des Erfolgs geben! Überdenkt mal eure Einstellung und denkt auch ab und zu ein bisschen an die Leute unten in der Rangliste.« Apropos Multiplayer-Modus: Hierzu äußert sich Heckinator sehr

ausführlich: »Der Einstieg ist schon schwerer als bei anderen Konsolengames, dafür macht's umso mehr Spaß, wenn man den Dreh raus hat. Ich spiele auch andere Titel, wie Call of Duty oder Battlefield, online, aber Gears of War 3 bietet einfach eine einzigartige Mehrspieler-Erfahrung.«

So richtig Fahrt nimmt die Diskussion noch mal auf, als DJSideWinder eine News-Meldung im Forum verlinkt. Dieser zufolge hofft Cliff Bleszinski, Designchef von Epic Games, dass die »Gears«-Serie irgendwann so erfolgreich wird wie die »Call of Duty«- oder »Halo«-Spiele. Woraufhin GR Helljumper sofort antwortet: »Verstehen kann ich ihn irgendwie, aber ich denke, man sollte Gears nicht so ausschachten wie Call of Duty oder Halo.« SashaAsh ist der gleichen Meinung: »Momentan ist das bei Gears nicht der Fall, und ich will auch nicht hoffen, dass es so kommt. Die Jungs von Epic können sich ruhig Zeit lassen, um ein neues, grandioses Gears-Spiel auf den Markt zu bringen.«

Und genug Zeit hat Epic, denn bis sich die Spieler alle Erfolge und die vielen freischaltbaren Rüstungen, wie etwa die »Golden Gear«, erspielt haben, vergehen Wochen und Monate. An neuen Inhalten mangelt's ebenfalls nicht, wie ein Blick auf den Marktplatz verrät. »Einen Download-Inhalt rund um Samantha«, das wünscht sich jedenfalls Warx1992. Bl00dy Destiny dagegen hofft eher auf den Charakter Dizzy Wallin: »Ich denke, dass sie mit den DLCs die Zeit zwischen Gears 3 und einem Prequel überbrücken. Kann mir außerdem vorstellen, dass man gegen Skorge kämpfen muss und mitbekommt, wie Tai entführt wird. Alles Spekulationen, aber ich bin gespannt.« Für jene, die die Download-Thematik nicht so ausführlich verfolgt haben: Seit dem ersten November ist das »Horde Command Pack« verfügbar. Es beinhaltet allerdings keine Story-Häppchen, sondern drei neue Mehrspieler-Karten, drei neue Charaktere sowie frische Verbesserungen für Befestigungen im Horde-Modus. Die erste Kampagnen-Erweiterung, »RAAM's Shadow« genannt, soll dagegen am 13. Dezember für 1.200 Microsoft-Punkte folgen, etwa drei Stunden Solo-Spielzeit bieten und Erfolge für 250 Gamerpoints. Die Story in einem Satz: Du schlüpfst in die Rolle von Michael Barrick, Anführer des Zeta-Squads, um die Stadt Illima zu attackieren, die von General RAAM, dem Boss aus Teil Eins, angegriffen wird.

Dich hat »Gears 3« auch total umgehauen? Du willst deine Eindrücke zu den neuen Download-Inhalten loswerden? Dann klick dich rein ins Forum auf www.360-live.de oder schreib uns an redaktion@360-live.de.

Malte Banz/sö

Wie sieht's aus, ist »Gears of War 3« der Vorzeigetitel auf Xbox 360 oder doch nur ein besserer Third-Person-Shooter? Hier die subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Markus Würstle:

Was mein Namensvetter Marcus Fenix hier abliefern, reißt dich so derbe von den Beinen, dass nicht einmal deine Husqvarna-Schnittschutz-Hose hilft. Allein die Horde- und Bestie-Modi aus »Gears 3« hauen rein wie die Stahl-MS-880-Kettensäge mit 8,7 PS und 121,5 Kubikzentimeter Hubraum. Eben ein Teil für echte Männer und Frauen!

Michael Förtsch:

Eigentlich müsste ich hier jetzt einen Kettensägen- oder Blut- oder Eingeweide-Witz bringen. Stattdessen sage ich aber einfach: »Gears of War 3« ist episch, überzogen, brutal und eines der besten Games auf Xbox 360. So gut, dass es sich praktisch nur deswegen lohnt, die Konsole zu kaufen. Punkt.

Sönke Siemens:

Du willst einem Playstation-Jünger eine Xbox 360 andrehen? Mein Tipp: Drei Stunden die »Gears 3«-Kampagne im Koop spielen und der Rest erledigt sich von selbst. Nur die Abzocke mit den

Waffen-Skins und die Tatsache, dass keine englische Sprachspur mit auf der Disk schlummert sorgen für Kopfschütteln. Ansonsten gilt: Wer hier nicht mitsägt, ist selbst schuld!

Sabine Schischka:

Für meinen Geschmack wird viel zu viel Tamtam darum gemacht. Ja, es ist ein schönes Spiel geworden, das seinen Vorgängern in nichts nachsteht. Mein »Spiel des Jahres« ist die dritte Locust-Hatz trotzdem nicht.

Malte Banz:

Wenn die Kette der Lancer anfängt zu brummen, wird jeder Timbersports-

Fan neidisch. Zugegeben, auch mit dem dritten Teil hat Epic Games diverse massenmarkttauglichere Aspekte hinzugefügt, die nicht jedem gefallen. Bestes Beispiel: die Lupara-Schrotflinte. Dennoch ist »Gears of War 3« zu Recht eines der Zugpferde dieser Xbox-Generation.



Triff die Xbox-360-Community auf [www.360-live.de!](http://www.360-live.de)

360_{LIVE} LESERPOST



Heilige Schneeflocke, was für eine Ausgabe! Für das Heft, das du gerade in den Händen hältst, wurden wir mit Blockbuster-Games geradezu überschüttet. Aber kein Wunder, schließlich will ja jeder noch seinen Beitrag zum Weihnachtsgeschäft leisten. Wir übrigens auch! Und deshalb starten wir pünktlich am 1. Dezember unseren Adventskalender auf Facebook. Vorbeischauen lohnt sich, denn es gibt tolle Preise zu gewinnen! Hohoho!



KAMEHAME-WO?

Ich hab gerade die aktuelle Ausgabe 11 in der Hand und nachdem ich sie durchgesehen habe, ist mir aufgefallen, dass »Dragonball Z Ultimate Tenkaichi« mit keinem Wort erwähnt wird! Wavrider, aus dem Forum

Markus: Das liegt daran, dass wir bis Redaktionsschluss leider noch kein Testmuster zu besagtem Titel erhalten haben. Gerade bei kleineren Games und Lizenzspielen ist das in letzter Zeit häufig der Fall. Vergessen haben wir »Dragonball« deshalb trotzdem nicht. Mittlerweile ist die Version eingetroffen und Kollege Maxi kümmert sich um Kamehame-

Ha, Genkidama und Co. Den abschließenden Test findest du bereits auf www.360-live.de.

ALLES NUR GEKLAUT?

Eine Reportage über schräge Videospielwaffen? Da hab ich doch erst die Tage was drüber gelesen... In den letzten drei Ausgaben war immer ein Report drin, der kurze Zeit vorher schon in einem anderen Magazin erschienen ist...

Michael Robertz, per Webzuschrift

Sönke: Wir versuchen natürlich, mit unseren Reportage-Themen möglichst gut den Nerv und die Interessen der Spielerschaft zu treffen. Es scheint allerdings wirklich so, dass es in letzter Zeit einige zufällige Überschneidungen bei der Themenwahl gegeben hat. Eines kann ich aber versichern: Unsere Reportagen für die Hefte, die sich in der Produktion befinden, entstehen meistens lange bevor die Konkurrenzmagazine überhaupt am Kiosk ausliegen. Oft sind sie sogar schon über mehrere Ausgaben

hinweg fertig getippt und bebildert und warten nur noch darauf, endlich in den Druck zu gehen. Des Weiteren wirst du feststellen: Selbst wenn die Themen gleich sein mögen – geht man ins Details, sind die Schwerpunkte in 99 Prozent der Fälle völlig unterschiedlich. Dennoch sind wir natürlich sehr darauf aus, dass unsere Reportagen sich nicht mit den Themen der Konkurrenz überschneiden. Daher mein Vorschlag: Sagt uns, zu welchen Themen ihr gerne mal eine Reportage lesen würdet! Wir sammeln die besten Einsendungen und lassen dann im Forum unter www.360-live.de abstimmen. Vorschläge – und mögen sie noch so abgedreht sein – bitte mit dem Betreff »Reportage-Wunsch« per Mail an redaktion@360-live.de.

ÜBER DEN TELLERRAND

Ich hätte gerne eine Rubrik mit dem Namen »Über den Tellerrand«. Ich weiß, dass ihr keine Werbung für Index-Spiele machen dürft. Aber eine Berichterstattung über Spieleerweite-

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

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Fand die 11er-Ausgabe richtig gut. Vor allem der Test zu »Forza 4« war spitze. Aber auch sonst hat dieses Mal alles gepasst. Werde mir nach knapp einem Jahr wieder das Abo zulegen. Hatte es damals aus Zeitgründen gekündigt. Weiter so, 360 Live-Redaktion! Ach ja, ich hab da noch eine Frage: Ist eigentlich ein Nachfolger zu »Rainbow Six Vegas 2« geplant?
Chef, Noob 15, aus dem Forum
Michael: Vielen Dank für das Lob! Leider muss ich dich

bezüglich deiner Frage nach einem »Rainbow Six Vegas 2«-Nachfolger enttäuschen. Denn die »Vegas«-Reihe gilt mit Teil Zwei als abgeschlossen. Höchstens ein Spin-off wäre denkbar... etwas wie »Rainbow Six Vegas: Vendetta« oder so. Aktuell arbeitet Ubisoft dafür aber an einem neuen »Rainbow Six«, das wohl den Untertitel »Patriots« trägt. Die Story dreht sich offensichtlich um den Kampf gegen Terroristen, welche die US-Regierung mittels Terroranschlägen in die Knie zwingen wollen. Brennendes Washington DC? Klingt für uns nach spannendem Stoff!

TOPTHEMA

NEUTRALER BODEN

Als langjähriger Leser muss ich mich doch mal wieder zu einer Mail aufraffen! Manchmal denke ich, dass ihr ein Spiel im Vorfeld zu sehr hypet. »Brink« hätte ja nach den Previews das Spiel schlechthin werden müssen. Waren in den Vorabversionen die Fehler nicht zu erkennen? Versucht doch, manche Tests neutraler zu schreiben! In der Ausgabe 11/11 wunderte ich mich außerdem über euren Schreibstil: »mitten in die Fresse« und teilweise sehr abstrakte Formulierungen für Blut... Okay, Geschmackssache, aber manches klingt doch etwas plump. Aber ich will euch nicht allzu schlecht machen. Ihr macht eure Sache ziemlich gut und ich freue mich auf jede neue Ausgabe! Außerdem hätte ich noch eine Frage: »Trenched« habt ihr ja schon vor einigen Ausgaben

getestet. Im Internet liest man dann von einem Rechtsstreit über den Namen. Das Spiel soll ja nun als »Iron Brigade« erscheinen. Jedoch hätte nach einigen Foren das Spiel bereits im September erscheinen sollen. Hat meine Xbox was übersehen? Oder wisst ihr Näheres?

Tino Michel, per Mail

Moritz: Ja, bei »Brink« haben uns die Macher auf diversen Preview-Veranstaltungen ziemlich geschickt hinter Licht geführt. Es gab immer nur einzelne Level-Häppchen zu sehen, die insgesamt beeindrucken konnten. Unterm Strich war es aber erst das Gesamtprodukt, bei dem man die großen und kleinen Fehler des Games so richtig erkennen konnte. Würden wir unsere Eindrücke und Meinungen aber »neutral« schreiben, würde unseren Texten genau das verloren gehen, was der Großteil der Leser so an ihnen schätzt:

Stimmung, Atmosphäre, Szenisches. Wir wollen eben ein möglichst genaues, aber auch mit Gefühlen verbundenes Bild des Spiels vermitteln. Denn genau darum geht's beim Zocken ja nun mal: Gefühle, Spaß. Nicht nur technische Daten, Faktenhagel und dröge Beschreibungen im Stil der »Wirtschaftswoche«. Was Hämmoglobinsuppe und Co. betrifft: Die kreativen Begriffe für Blut stammen allesamt von fleißigen Lesern, die uns nach der zeitweise inflationären Verwendung des Wortes »Lebenssaft« tonnenweise eigene Vorschläge geschickt haben. Nun aber zu deiner Frage. Was »Trenched« beziehungsweise »Iron Brigade« angeht, steht bislang nur eines fest: dass noch nichts feststeht. Nach einer Pressemitteilung von Microsoft soll es wohl im Dezember mit dem Download-Titel so weit sein – ein cleverer Schachzug, weil im letzten Monat des Jahres ohnehin kaum mehr Spiele erscheinen. Deine Xbox hat also nichts übersehen.

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 | Kevin Pittorf **Alter |** 21 **Wohnort |** Rheinfelden **Name im Forum |** Master Pitt
Kurz-Bio | Kevin ist von Beruf Schreiner und steckt gerade mitten in der Gesellenprüfung. Zeit zum Spielen findet er nebenbei trotzdem noch – und das schon seit er fünf ist. Dass sein erstes Spiel in diesem zarten Alter ein hierzulande indizierter PC-Ego-Shooter mit dem King der Stahleier war, verschweigen wir an dieser Stelle lieber...



360 Live: Als Schreiner werkelst du auch privat viel herum. Was ist dabei bislang Nützliches zustande gekommen?

Kevin: Privat habe ich nur ein Regal und einen Nachttisch zustande gebracht. Für anderes fehlt es mir leider an Maschinen. Aber in der Berufsschule habe ich schon eine Schmuckschatulle, eine kleine Vitrine, ein Schlüsselschränchen und vieles, vieles mehr gemacht.

360 Live: Du bist zusammen mit vier Schwestern aufgewachsen. Wie hast du das bloß ausgehalten???

Kevin: Oh je, hmm... man muss sich viel Zeit für sich suchen. Viel lesen oder sich einfach mal zurückziehen. Früher bin ich meistens vor die Xbox geflüchtet, hab in »meiner«

Welt gelebt. Da war mir alles andere dann ziemlich egal.

360 Live: Zu deinen größten Hobbys zählt auch das Spielen mit Online-Freunden aus deinem Clan. In was für einem Clan spielst du und wie bist du dazu gekommen?

Kevin: Mittlerweile bin ich aus zeitlichen Gründen nicht mehr im Clan, aber wir haben in einem »Halo 3«, »Halo: Reach«- und »Modern Warfare 2«-Clan gespielt. Eine Zeit lang auch in der CSL. Ich wusste gleich, als ich Xbox Live hatte, dass ich unbedingt mein Können in einem Clan beweisen muss. Also spielte ich erst in einigen »Halo 3«-Clans, bis ich später, anno 2009, »Stealth Tactics« gegründet hatte.

rungen, Uncut-Titel oder Spiele, die nicht in Deutschland verkauft werden dürfen, kann schon gebracht werden. Da dürfen der Presse doch keine Schranken auferlegt werden! Auf eine Bewertung dieser Spiele könntet ihr ja verzichten. Der Leser weiß ja sowieso, was er zwischen den Zeilen lesen kann.

Stefan Geiß, per Mail

Jan: Es stimmt, dass wir in Deutschland indizierte oder gar beschlagnahmte Spiele nicht bewerben dürfen. Zu einer »Werbung« zählt aber nicht nur eine Wertungsziffer unter einem geschriebenen Text, sondern auch der Text an sich. Als »Werbung« für ein indiziertes Spiel kann demnach alles angesehen werden, was in irgendeiner Form positiv wertend für den betroffenen Titel ist. Lediglich neutrale Fakten dürfen erwähnt werden. Also so

etwas wie: »Das neue Mortal Kombat ist am 21. April 2011 erschienen.« So viel zum Thema »keine Schranken für die Presse«. Traurig, aber wahr.



✖ LASS ES RAUS!

MÄNNER AN DIE WAFFEN!

Nachdem ich den Test zu »Dark Souls« noch mal genau unter die Lupe genommen habe, sind mir einige Sachen aufgefallen, die verschwiegen worden sind. Nach dem Ableben sind die Seelen noch nicht verloren, man kann sie retten – es sei denn, man stirbt wieder. Es ist eben kein beklopptes »Final Fantasy 13«, was dich an die Hand nimmt und eine 9.3 bekommen hat – verstehe ich bis heute nicht. »Dark Souls« ist ein Spiel für Männer, ja, für Krieger. Auch die Ladezeiten halten sich in Grenzen. Ein frustrierter Redakteur kann eben keinen korrekten Test zu diesem Spiel abgeben.

Jumatic, per Mail

Sabine: Ich antworte jetzt mal ganz privat. Entschuldige meine Ehrlichkeit, aber als ich deine Zuschrift gelesen habe, musste ich erst mal in schallendes Gelächter ausbrechen. Wie kannst du denn glauben, dass ein bekennender Fanboy wie du – so ordne ich dich zumindest ein – einen besonders »korrekten Test« zu diesem Spiel abgeben könnte? Aber zu den Fakten. Es stimmt, dass die Seelen nach deinem Ableben wieder einsammelbar sind. Aber wenn du mal

darüber nachdenkst, an welchen Stellen du meistens das Zeitliche segnest – in Horden von übermächtigen Rittern, zermalmt von Maschinen-Wildsäuen... Wie hoch ist da wohl die Chance, dass du die Stelle beim zweiten Mal direkt lebend passierst? Oft stirbst du sogar noch auf dem Weg dorthin, weil ständig alle Gegner ausnahmslos wieder zum Leben erweckt werden. Sorry, das ist für viele nicht nur frustrierend – aber nein, »Dark Souls« ist natürlich genauso wenig frustrierend wie sein Vorgänger –, sondern nicht selten auch extrem demotivierend. Und wäre ich rein von meiner eigenen, ganz persönlichen Meinung ausgegangen, ohne objektiv auf die gegebenen Fakten des Spiels zu achten, dann hätte »Dark Souls« von mir garantiert keine 8.2 bekommen. Im Übrigen in keiner Weise eine schlechte Note, wenn man sich außerdem die euphorische zweite Meinung und den Infotext über unser Wertungssystem zu Gemüte führt... Aber ich vergaß: Ich bin wohl weder männlich noch Krieger genug, um »Dark Souls« die männliche, kriegerische Wertung zu verpassen, die es verdient. Vielleicht kann dir die Youtube-Nutzerin – Obacht, weiblich – SexyShoiko ja weiterhelfen. Die hat das Game in 1,5 Stunden durchgespielt. Ein ganzer Kerl, nicht wahr?

✖ SCHNIPSEL

Als ich die Reportage mit den schrägsten Waffen gelesen habe, dachte ich sofort an die »Worms«-Reihe. Hab die Bananenbombe und das Superschaf aber schmerzlich vermisst.

Patrick Danzer, via Facebook

Michael: Ja, die guten alten »Worms«-Waffen. Allein die »Heilige Handgranate« hat uns damals so viele Schenkelklopfer beschert! Mea culpa, dass sie es nicht ins Heft geschafft hat. Das übliche Kreuz mit der Seitenzahlenbeschränkung hat sie ins Grab gebracht...

Wenn ich mir ein Spiel wünschen darf, dann hätte ich gerne ein »Half-Life 1« mit moderner Grafik.

Andy the X, aus dem Forum

Wenn man sich in der Vorweihnachtszeit kein Spiel wünschen darf, wann denn dann? Aber seien wir ehrlich: Der Weihnachtsmann hat keinen guten Orientierungssinn, seine Rentiere sind schwer rheumageplagt und Rudolfs Nase hat längst ausgeleuchtet. Kurzum: Rechne nicht damit, dass Santa deinen Wunsch berücksichtigt und wünsch dir lieber noch was Realistisches. Einen Bugatti Veyron Sport zum Beispiel...

Happy B-Day, 360-Live! Bestes Forum mit Top-Leuten; nette Redaktion und Top-Zeitung! Macht weiter so!

Dorian Wzietek, via Facebook

Juhu! Geburtstagswünsche sind toll! Danke! Aber wir haben gar keinen Kuchen bekommen...

Wenn ihr in der Ausgabe 12/11 »Modern Warfare 3« und »Battlefield 3« testet, gebt beiden Games bitte jeweils einen eigenen Test und nicht so einen gemischten Text wie bei »PES« und »FIFA«, wenn's nichts ausmacht.

Fresh_Dumbledore, per Webzusage

Hm, ich biete was Besseres: beides! Du findest in dieser Ausgabe sowohl einen separaten 5-seitigen Test zu jedem der beiden Games als auch einen extra Vergleichstest auf einer Einzelseite. Gut gelöst, gell?

Wie wählt ihr eigentlich aus, welche Spiele einen Test bekommen? Im aktuellen Fall – und ja, ihr dürft ruhig lachen – habe ich zum Beispiel einen Test zu »Die Pinguine aus Madagascar« vermisst, weil ich das, ähm, meinem Patenkind kaufen wollte – ähem...

Timo Hartmann, per Mail

Über Pinguine lachen wir grundsätzlich nicht! Außerdem haben in der Tat schon einige Leser nach dem Spiel gefragt... leider hat die Welle an Blockbuster-Spielen den putzigen Watschelgenossen den Platz und die Show gestohlen. Schande über uns! Muster sind aber angefordert und der Test wird auf der Webseite nachgereicht! Ach ja, und zum Thema »Wie wählen wir unsere Spiele aus«: zum einen danach, welche Games uns in welchem Entwicklungsstadium vorliegen. Zum anderen natürlich auch danach, was die Mehrzahl der Leser wirklich interessiert. Und das sind in erster Linie die ganz großen Titel dieser Saison: »Battlefield 3«, »Modern Warfare 3«, »Batman: Arkham City« und, und, und...



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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Du denkst, deine Internetverbindung ist schlecht?! Jesus hat drei Tage zum Respawnen gebraucht! «

Baphomet

360_{LIVE}
NOVEMBER 2011

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 SPARTIPP

Ultimate Marvel
vs. Capcom 3

79 SPARTIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

81 SPIELETERMINE

Was erscheint wann?

WWW.360-LIVE.DE

Tests in voller Länge,
Gewinnspiele

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

Überraschung, Überraschung: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft bringt Capcom eine Neuauflage seiner Super- und Videospielhelden-Keilerei auf den Markt. Zugegeben, angesichts der »Street Fighter«-Melkerei war die Ankündigung zu erwarten. Nur schon nach neun Monaten? Das verwundert ein wenig. Bleibt die Frage: Lohnt sich die Anschaffung auch für Besitzer des Originals?

Genre | Beat 'em Up Hersteller | Capcom USK | ab 12 Jahren Xbox Live | ja
Spieler | 1 - 2 Aktueller Preis | ab 35 Euro Erhältlich | 18. November 2011

Mit »Marvel vs. Capcom 3« hat Capcom seinen Ruf als Beat-'em-Up-Experte einmal mehr untermauert: rasante 3-gegen-3-Duelle, 38 fantastisch animierte Helden, verzögerungsfreie Online-Matches. Zu Recht konnte das Game in Ausgabe 03/11 eine 8.8 samt Kauf Tipp, Live-Tipp und Spiel-des-Monats-Auszeichnung einsacken. Wirft man nun einen Blick auf die Ultimate Edition wird umgehend klar: Auch hier hat Capcom ganze Arbeit geleistet. Sichtbar überarbeitete Menüs, acht neue Kulissen, neue Remixes der bekannten Songs und kürzere Ladepausen fallen sofort auf. Die Vorzüge der zwölf taufrischen Recken kristallisieren sich dagegen erst nach längerer Spielzeit heraus, hinterlassen dann aber eine überzeugende Darstellung. Neu auf Marvel-Seite: Bogenschütze Hawkeye, Höllenbiker Ghost Rider, Zaubermeister Dr. Strange, Kampfsport-Meister Iron Fist und Waschbären-Krieger Rocket Raccoon. Dagegen treten Zombie-Schreck Frank West, Gargoyle Firebrand, Assassine Strider, Dantes Bruder Vergil, Staranwalt Phoenix Wright und Umbrellas Killer-

Experiment Nemesis für Capcom an. Da vergehen erneut Tage und Wochen, bis Profis ihr neues Lieblingsteam zusammengestellt und spielerisch perfektioniert haben – top! Könner dürften allerdings bemängeln, dass vor allem bei Ghost Rider und Firebrand das Balancing noch ein wenig unausgegoren wirkt und die beiden zu stark respektive agil in den Ring treten. Schade, denn ein Großteil der Dutzenden übrigen Balancing-Verbesserungen fällt sofort auf. Ein Sieg über Oberboss Galactus ist in den niederen Schwierigkeitsgraden nun beispielsweise deutlich einfacher zu erringen. Auch können Kämpfer mittlerweile beim Figurenwechsel in der Luft blocken.

Zudem gefällt der neue »Heralds & Heroes«-Modus, den Capcom kurz nach Veröffentlichung als kostenlosen Download-Inhalt nachliefert und den Spieler sofort in Sammelstimmung bringt. Denn wer hier fleißig Runden gewinnt, schaltet Aktionskarten frei. Damit kannst du dann zum Beispiel ihre Geschwindigkeit steigern, sie kurzzeitig gegen Feuerbälle immunisieren oder unsichtbar machen. Ein

DER 360 LIVE
SPAR-TIPP
DES MONATS

echter Motivations-Turbo! Nicht minder fetzig: der neue Galactus-Modus, bei dem der Weltvernichter erstmals selbst kontrolliert wird. Hier gilt es, in seiner Haut unzählige Gegnerhorden zu überleben.

Kurz: »Ultimate« präsentiert sich als durchdachte und sinnvolle Neuauflage des gerade mal neun Monate jungen Originals. Für Besitzer des Ursprungsspiels eine Überlegung wert, für alle anderen Genre-Enthusiasten allein schon wegen des günstigen Preises von knapp 35 Euro ein klarer Pflichtkauf.

Moritz Wanke

Wertung **8.9**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS



HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 29,99 Euro, spielegrrotte.de

Nach »F.E.A.R. 3« und »Gears 3« lechzt du nach weiterem Stoff mit Koop-Kampagne? Dann wirf mal einen Blick auf »Hunted«, ein frech-frivoles Fantasy-Kleinod, das zwar mit einigen Macken wie dem zu kleinen Split-screen zu kämpfen hat, in seiner Gesamtheit aber ordentlich fordert und den Teamaspekt prima herausarbeitet.

Wertung **8.2**

MICHAEL FÖRTSCH



TRANSFORMERS KAMPF UM CYBERTRON

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | Activision
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | 21 Euro, amazon.de

Eins der wenigen Games um die Umbau-Robos, das richtig fetzt. Als Optimus, Air Raid oder Ratchet, aber auch in Rolle der Fieslinge Barricade, Brawl und Megatron wird ordentlich geballert, während flotte Zwischensequenzen die Story rund um die Heimat der Blechbüchsen vorantreiben. Auch online und kooperativ ein Hit!

Wertung **8.3**

MALTE BANZ



FIGHT NIGHT ROUND 4

Genre | Boxsimulation **Hersteller** | EA Sports
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 28 Euro, spielegrrotte.de

Direkt nach »Fight Night Champion« das wohl realistischste Boxspiel auf aktuellen Konsolen. Entweder steigt einer von 45 Helden der Boxgeschichte in den Ring oder es wird einfach ein eigener kreiert. Wer mag, renkt Tyson und Konsorten außerdem online die Kauleiste aus. Let's get ready to rumble!

Wertung **8.7**

MORITZ WANKE



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Genre | Arcade-Rennspiel **Hersteller** | Sega
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 20 Euro, amazon.de

Gute Fun-Racer im Stil von »Super Mario Kart« sind auf Xbox 360 leider erschreckend selten. Umso mehr sticht Segas Ableger mit Sonic, Tails und 18 anderen bekannten Gesichtern aus Mega-Drive- und Dreamcast-Zeiten aus der Masse hervor. Die 27 Strecken und die ideenreichen Power-ups gefallen, die detailarmen Texturen weniger.

Wertung **7.1**

SABINE SCHISCHKA



MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 23 Euro, amazon.de

Eine Schande, dass sich das Abenteuer des tollpatschigen Monsters Majin und seines Menschenfreundes Tepu hierzulande nicht besser verkauft hat... Zum Preis von 23 Euro gibt's aber keinen Grund mehr, das Werk nicht mit etwas finanzieller Unterstützung zu würdigen. Insbesondere, wenn man auf clevere Action mit Herz und Teamwork steht.

Wertung **8.3**

MARKUS WÜRSTLE



VIRTUA TENNIS 4

Genre | Tennissimulation **Hersteller** | Sega
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 25 Euro, gamestop.de

Sega besinnt sich in »Virtua Tennis 4« auf bekannte Stärken. Einfacher Einstieg, knackiges Arcade-Gameplay, großartige Atmosphäre und jede Menge Spaß – egal ob alleine oder mit bis zu drei Freunden. Kinect-Unterstützung ist an Bord, allerdings weit weniger ausgereift als die präzise Controller-Abfrage. Trotzdem: ein echtes Ass!

Wertung **8.5**

SPECIAL EDITION

TWO WORLDS 2 VELVET GOTY-EDITION

Und 'ne Buddel voll Rum!

Genre | Action-Rollenspiel
Hersteller | Zuxxez Entertainment AG
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 8 **Preis** | ab 65 Euro
Erhältlich | 3. November 2011

Wer auf Fantasy-Rollenspiele steht, der kommt um »Two Worlds 2« nicht herum. Der zweite Teil punktet mit toller Grafik, gigantischem Umfang und großer Handlungsfreiheit. Seit dem 3. November gibt's den Kauf Tipp nun auch als »Game of the Year Velvet Edition«. Die Box, in der das multilinguale Hauptspiel schlummert, ist mit schwarzem Samt überzogen, die Ecken bestehen aus Metall in antikem Messing-Look und auf dem Cover prangt ein reliefgeprägtes, metallenes »Two Worlds 2«-Logo – schick, schick. Öffnet man die Verpackung, fällt der Blick nicht nur auf das Hauptspiel, sondern sogleich auf den eingebetteten Messing-Anstecker eines geflügelten Piratenschädels. Dieser misst 5 mal 1,3 Zentimeter und macht sich hervorragend an jedem Faschings-Outfit. Aber Moment mal – Piraten?

RAUF INS KRÄHENNEST, DU LANDRATTE!

Ja, denn der »Spiel des Jahres«-Edition liegt als Schmankerl noch die in dieser Ausgabe getestete Erweiterung »Pirates Of The Flying Fortress« bei. Nur so viel: Mit rund zwölf Stunden Spielzeit geht das Add-on schon fast als eigenständiges Spiel durch. Doch was ist nebst Kompass und Säbel das wichtigste Utensil eines Piraten? Nein, kein Rum, sondern eine Karte. Die gibt's in großer Ausführung ebenfalls in der Box – auf der einen Seite die Welt des Hauptspiels, auf der anderen die der Erweiterung. Übrigens: Den oben erwähnten Piraten-Anstecker spendieren die Macher obendrein als Spielgegenstand. An die Rüstung geheftet, garantiert er fette Boni auf die Charakterwerte. Dass Hersteller Zuxxez als i-Tüpfelchen gleich noch alle Patches integriert, zwei Mehrspieler-Karten sowie den Soundtrack und Konzeptzeichnungen auf einer Bonus-CD beilegt, gibt weitere Pluspunkte. 360 Live sagt: Klarmachen zum Entern!

Malte Banz



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

L.A. NOIRE COMPLETE EDITION

Gut kombiniert, Mr. Phelps!

Genre	Actionabenteuer	Hersteller	Rockstar	
Games	USK	ab 16 Jahren	Preis	ab 49,95 Euro
Erhältlich	18. November 2011			

Rockstar Games Cop-Thriller »L.A. Noire« zählt zu den Krachern in diesem Spielejahr. Zunächst als Streifenpolizist unterwegs, arbeitet sich Polizist Cole Phelps durch die Dezerne des Los Angeles Police Departments. Neben Verfolgungsjagden, Schießereien und der Indziensuche sind dabei insbesondere die Verhöre interessant: Dank der sogenannten Motionscan-Technologie werden die Gesichtszüge der Charaktere so detailgetreu wiedergegeben, dass der Spieler anhand der Mimik des Gegenübers erahnen kann, ob dieser lügt oder nicht. Mit der »Complete Edition« erscheint nun eine Neuauflage dieses Hits, welche neben dem Hauptspiel alle bisher erhältlichen Download-Inhalte in sich vereint. Die da wären: der Fall »Nicholson Galvanisierung« aus der Brandermittlung, die Akten »Kifferwahn« und »Die nackte Stadt« aus dem Sittendezernat sowie der einst Playstation-3-exklusive Fall »Der Wagen des Konsuls« und »Falsche Papiere« aus dem Verkehrsdezernat. Mit diesen fünf Extra-Missionen steigert sich die Spieldauer des ab 16 Jahren freigegebenen, ungekürzten Gesamtpakets auf rund 30 Stunden, die Nebenaufgaben nicht mal einberechnet. Außerdem spendiert die »Complete Edition« angehenden Ermittlern alle bisher veröffentlichten Waffen und Anzüge. Zum Beispiel das kompakte Maschinen-gewehr »Chicago Piano« oder den edlen Zwi- ren genannt »Der Meisterschütze«, welcher zusätzliche Zielsicherheit verleiht. Zum empfohlenen Verkaufspreis von knapp 50 Euro also ein echter Ermittlungserfolg spricht ein faires Angebot. Zumindest für alle bekennenden Gesetzeshüter, die weder das Hauptspiel gebraucht zum Schnäppchenpreis noch den Season Pass – er vergünstigt den Kauf zahlreicher Download-Inhalte – erworben haben. Dagegen ein bisschen schade: Goodies für die Sammlervitrine sind nicht Teil des Pakets.



Malte Banz

Kaufen?

JA

ZUBEHÖR-TEST

FORZA MOTORSPORT CSR WHEEL

Hersteller	Fanatec	Typ	Lenkrad
Preis	250 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Das »Forza Motorsport CSR Wheel« ist ein gutes Beispiel für die gehobene Riege des mannigfaltigen Lenkrad-Angebots auf Xbox 360. Schon Minuten nach dem Auspacken des hochwertigen Aluminium-Lenkrades mit griffiger Alcantara-Mikrofaser-Ummantelung kann man dank ausführlicher Installationsanleitung sofort durchstarten. Bereits in den ersten Testrunden fallen die kraftvollen Force-Feedback-Effekte auf, die vom intern verbauten Mabuchi RS550 Motor erzeugt werden. Das viele Gerüttel stellt für die mitgelieferten bombenfesten Tischklammern glücklicherweise keinerlei Probleme dar. Profis entdecken außerdem schnell wichtige Detailoptionen für sich: So kann das bis zu 900 Grad rotierbare Lenkrad etwa mit konfigurierbaren Federungs-, Dämpfer- und Sensitivitäts-Einstellungen gefüttert werden – insgesamt fünf dieser »Presets« sind speicherbar. Fünf weitere Anpassungen für den sogenannten »Drift Modus« erlauben außerdem einen regulierbaren Widerstand beim Lenken. Das dadurch erzeugte Fahrgefühl in beispielsweise »Forza 4«? Extrem realistisch und sucht auf Xbox 360 momentan seinesgleichen – billigeren Lösungen zeigt das »Forza CSR« klar den Sport-Auspuff. Top: Das USB-Lenkrad kann trotz seines exklusiven »Forza«-Brandings auch an Playstation 3 und PC verwendet werden.

OHA, DAS KANN TEUER WERDEN

Leider hat die Sache einen Haken: Für knapp 250 Euro gibt's nur das Lenkrad. Wer die volle Packung Rennspaß will, muss die Pedalerie nachkaufen. Das »Forza CSR« ist zwar mit allen Fanatec-Pedalen kompatibel, wirkliche Renn-Cracks entscheiden sich aber für das passende »CSR Elite Pedal Set«, welches weitere 150 Euro verschlingt. Auf die per wackliger Stangenkonstruktion erweiterbare 6-Gang-Getriebe-Schaltung – welche mit weiteren 60 Euro den Geldbeutel belastet – kann man allerdings getrost verzichten.



Auf der 360 belegt das »Forza CSR« momentan die Qualitäts-Pole-Position. Das Baukasten-Prinzip geht jedoch ordentlich ins Geld.

8.5

XBOX 360 WIRELESS HEADSET MIT BLUETOOTH

Hersteller	Microsoft	Typ	Single-Ear-Headset
Preis	ab 48 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Das neue Xbox-360-In-Ear-Headset von Microsoft ist ein kleiner Alleskönner. Denn nicht nur mit der Xbox 360, auch mit nahezu allen Bluetooth-fähigen Geräten kann der nicht mal Streichholzschachtel-große Winzling gekoppelt werden. Heißt in der Praxis: Einfach den an der Unterkante des Geräts angebrachten Schalter vom Xbox-kompatiblen 2,4 GHz-Funkmodus auf Bluetooth stellen, schon kannst du das futuristische Utensil beispielsweise auch mit deinem Handy verwenden. Reichweite in beiden Fällen: bis zu neun Meter, im Bluetooth-Modus allerdings nur, wenn keine dicken Betonwände dazwischenliegen. Sollten doch mal Probleme auftreten, lassen sich diese mithilfe der recht ausführlichen, in 14 Sprachen beiliegenden Anleitung in den Griff kriegen. Das Design ist schlicht und edel, glänzendes Schwarz dominiert. Klanglich geht das Gebotene in Ordnung – Rauschen und dergleichen traten im Test nicht auf. Die Lautstärke lässt sich über die Plus- und Minus-tasten an der Oberkante stufenweise kinderleicht einstellen.

SCHLICHTES DESIGN, SCHLICHTER TRAGEKOMFORT

In Sachen Tragekomfort bleibt allerdings noch Raum nach oben: Ein flexibler Plastikbogen wird an das Headset geklippt und anschließend übers Ohr gehängt – bei großen Lauschern und Dauerbetrieb ob des spürbaren Gewichts nicht immer angenehm. Immerhin legt Microsoft drei verschiedene Ohrhörer-Aufsätze mit 14,5, 16 und 17 Millimeter Durchmesser bei. Das Laden des Akkus dauert etwa zwei Stunden und erfolgt über das mitgelieferte, ein Meter lange USB-Kabel. Die Sprechzeit beträgt etwa acht Stunden, im Stand-by-Betrieb hält es knapp 300 Stunden durch. Fazit: Wer ein robust verarbeitetes In-Ear-Headset für alle Zwecke sucht, der ist hiermit bestens beraten. Für gemütliche Zocker, die auf Telefonfunktionen verzichten können, gibt's jedoch preiswertere Alternativen.



Ansprechendes Design, gut verarbeitet, solider Sound und auch zum Telefonieren geeignet. Dafür nicht ganz billig.

8.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG

DEAD OR ALIVE 5

Hersteller **Tecmo Koei** Genre **Beat 'em Up**



Kurze Röcke, üppige Oberweiten und Fäuste aus Stahl: 2012 steigt ein neuer Teil der populären »Dead or Alive«-Reihe in den Ring. In ersten Spielszenen geben die beiden »Ninja Gaiden«-Helden Ryu und Hayate bereits eine Prügelspiel-Kostprobe ihrer Ninjitsu-Künste. Das Gezeigte zeugt von gewohnt hohem Spieltempo und spektakulären Zerstörungseffekten innerhalb der Kampfarena. »Street Fighter X Tekken«, »Tekken X Street Fighter« und »Soul Calibur 5« können sich schon mal auf schlagfertige Konkurrenz einstellen.

SERIOUS SAM 3: BFE

Hersteller **Devolver Digital**
Genre **Ego-Shooter**



Mörderische Mutanten, Turban tragende Terroristen, schwer bewaffnete Sonderkommandos – warum müssen Ego-Shooter eigentlich immer so eintönig ausfallen? Müssen sie nicht, wie die »Serious Sam«-Reihe in Kürze schon zum dritten Mal beweist. Denn menschengroße Schweine mit Maschinengewehren, Miniguns tragende Killerbienen und weitere skurrile Halsabschneider laufen dir hier gleich zu Tausenden vor die Flinte. Klingt abgedreht, macht aber höllisch viel Laune. Bleihaltiger Test wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe!

DUKE BEGINS

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



Fünfzehn verdammte Jahre war der Duke im Urlaub, bis er in »Duke Nukem Forever« abseits seiner Lieblingsbeschäftigungen Gewichthedrücken und Mädels aufreißen mal ganz nebenbei die Welt vor fiesen Aliens gerettet hat. Und nun? Wieder eineinhalb Dekaden zum nächsten Abenteuer des Kings warten? Keineswegs: Bereits 2012 will Gearbox den Frauenschwarm wieder ins Gefecht schicken. Zu genauen Details schweigt der texanische Entwickler zwar noch, doch bereits aus dem Titel lässt sich rauslesen, dass wir einen jungen und unerfahrenen, aber nicht zwingend jungfräulichen Duke vorge-setzt bekommen.

XBOX 360

TERMIN	TITEL
3. Nov.	Two Worlds II – Velvet Game of the Year Edition
4. Nov.	DoDonPachi: Resurrection – Deluxe Edition
4. Nov.	Dragon Ball Z Ultimate Tenkaichi
4. Nov.	Generator Rex: Providence Agent
4. Nov.	Golden Eye 007: Reloaded
4. Nov.	Sonic Generations
8. Nov.	Call of Duty: Modern Warfare 3
9. Nov.	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
11. Nov.	Happy Feet 2
11. Nov.	The Elder Scrolls 5: Skyrim
15. Nov.	Assassin's Creed: Revelations
15. Nov.	Halo: Combat Evolved Anniversary
17. Nov.	Need For Speed: The Run
18. Nov.	Cabela's Survival: Shadows of Katmai
18. Nov.	Dreamworks Super Star Kartz
18. Nov.	Eurosport Winter Stars
18. Nov.	Lego Harry Potter: Die Jahre 5 - 7
18. Nov.	Marvel Super Hero Squad: Comic Combat
18. Nov.	Pictionary Ultimate Edition (für uDraw)
18. Nov.	Saints Row: The Third
18. Nov.	uDraw HD inkl. uDraw Studio
18. Nov.	Ultimate Marvel vs. Capcom 3
24. Nov.	Rayman Origins
25. Nov.	Catherine (deutsche Version)
25. Nov.	Das Duell: Männer vs Frauen
25. Nov.	WWE 12
2011	Naughty Bear 2
Jan. 2012	Snipers
30. Jan.	UFC Undisputed 3
2. Feb.	Metal Gear Solid HD Collection
3. Feb.	Final Fantasy 13-2
3. Feb.	Inversion
3. Feb.	Soul Calibur 5
9. Feb.	Kingdoms of Amalur: Reckoning
10. Feb.	Combat Wings: The Great Battles of WW2
10. Feb.	The Darkness 2
16. Feb.	SSX
17. Feb.	Binary Domain
17. Feb.	Jane's Advanced Strike Fighters
23. Feb.	Syndicate
24. Feb.	Asura's Wrath
Feb. 2012	Birds of Steel
Feb. 2012	Never Dead
Feb. 2012	Silent Hill HD Collection
Feb. 2012	Zone of the Enders HD Collection
9. März.	Mass Effect 3
16. März.	Sniper: Ghost Warrior 2
23. März.	Resident Evil: Operation Raccoon City

TERMIN	TITEL
März 2012	Devil May Cry HD Collection
März 2012	Max Payne 3
März 2012	Silent Hill: Downpour
Q1 2012	Blades of Time
Q1 2012	Dragon's Dogma
Q1 2012	Grand Slam Tennis 2
Q1 2012	Serious Sam 3: BFE
Q1 2012	Street Fighter X Tekken
6. April	Das Testament des Sherlock Holmes
April 2012	Prototype 2
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Anarchy Reigns
2012	Armored Core 5
2012	Bioshock Infinite
2012	Borderlands 2
2012	Brothers in Arms: Furious 4
2012	Darksiders 2
2012	Dead or Alive 5
2012	Deep Black
2012	Defiance
2012	Devil's Third
2012	Dishonored
2012	DMC Devil May Cry
2012	Doom 4
2012	Duke Begins
2012	Far Cry 3
2012	FIFA 13
2012	FIFA Street
2012	Galaxy Beast
2012	Grand Theft Auto 5
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Kingdom Under Fire 2
2012	Lollipop Chainsaw
2012	Medal of Honor (nächster Teil)
2012	Metal Gear Solid: Rising
2012	Metro: Last Light
2012	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations
2012	Ninja Gaiden 3
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Rambo
2012	Raven's Cry
2012	Ridge Racer Unbounded
2012	Risen 2: Dark Waters
2012	Scivelation
2012	Sniper Elite V2
2012	Spec Ops: The Line
2012	Tekken X Street Fighter
2012	The Ripper

TERMIN	TITEL
2012	The Secret World
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: Fall of Cybertron
2012	True Crime: Hong Kong (ehemaliger Arbeitstitel)
2012	Wet 2
2012	Xcom
2013	Fable Next
2013	Insane
2013	Homefront (nächster Teil)

KINECT

TERMIN	TITEL
3. Nov.	Grease
3. Nov.	Rabbids: Alive & Kicking
4. Nov.	Just Dance Kids
10. Nov.	Jillian Michaels: Ultimate Fitness Experience
10. Nov.	Mein Selbstverteidigungs-Coach
10. Nov.	The Black Eyed Peas Experience
10. Nov.	Your Shape: Fitness Evolved 2012
11. Nov.	Big League Sports
17. Nov.	Blackwater
18. Nov.	Cabelas Adventure Camp
18. Nov.	Deepak Chopra's Leela - Meditation und Entspannung
18. Nov.	Der gestiefelte Kater
18. Nov.	Rapala for Kinect
25. Nov.	Kung-Fu High Impact
2. Dez.	Disneyland Adventures
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
2012	Victorious: Time to Shine

360 LIVE NEU AB DEM 14. DEZEMBER!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

BIOSHOCK INFINITE

Kontraste schaffen, die Erwartungen der Spieler auf den Kopf stellen. Das haben das Studio Irrational Games und Hersteller 2K Games mit der Ankündigung von »Bioshock Infinite« definitiv geschafft. Vom feuchten Wassergrab der Vorgänger wird der Spieler hinauf in eine Himmelstadt geschossen, um eine holde Maid aus ihrem Gefängnis zwischen den Wolken zu befreien. Dabei gerät er zwischen die Fronten eines blutigen Bürgerkrieges. 360 Live folgt dem Helden Booker DeWitt durch die schwebenden Straßen von Columbia, entdeckt neue Details und enthüllt unbekannte Fakten.

NEED FOR SPEED: THE RUN

Das neue »Need for Speed« lässt in einem adrenalingeladenen Test den frisch polierten Motorblock aufheulen. Warum's in dieser Ausgabe noch nicht geklappt hat, obwohl das Game schon am 17. November in den Läden steht? Ganz einfach: Hersteller Electronic Arts konnte zu Redaktionsschluss noch keine Testversion zur Verfügung stellen. Ob das so kurz vor Veröffentlichung ein gutes Omen ist? Zeitnahe zum Verkaufsstart erfährst du es bei uns im Web. Und auf vier Seiten im nächsten Heft.

RISEN 2: DARK WATERS

Yarr, beim Klabautermann! Entweder die gleißende Sonne hat mir bereits das Hirn verbrannt oder hier sieht es tatsächlich aus wie im neuesten Teil von »Fluch der Karibik«! Vorbei ist das Graubraun des Rollenspiel-Vorgängers. In »Risen 2« stehen Palmen, türkisblaues Wasser, goldene Sandstrände und natürlich schmutzige Piraten im Vordergrund. Also: Pack die Buddel Rum aus, dressier deinen Papagei und auf geht's in die Gefilde von »Dark Waters«. Erste Anspieleindrücke zur Xbox-360-Fassung!

PLUS!

SPIEL DES JAHRES 2011

Supercomputer GLaDOS den Stecker ziehen, Clowns in Arkham City jagen, mit Marcus Fenix die Locust-Brut endgültig zersägen – das Spielejahr 2011 hält viele Highlights bereit. Doch welches Game hat das Zeug zum besten Actionabenteuer? Zum besten Ego-Shooter? Und zum besten Sportspiel? In diesen und über 15 weiteren Kategorien nominiert 360 Live die Spiele des Jahres 2011. Wer aber letztendlich als Sieger in jedem Genre hervorgeht, das bestimmst du – indem du online für deine Favoriten abstimmt. XXL-Gewinnspiel inklusive.

PREVIEW-SPEZIAL 2012

Mit »Bioshock Infinite«, »Darksiders 2«, »Syndicate«, »Borderlands 2«, »Dragon's Dogma« und vielen weiteren Krachern gibt's trotz Weltuntergangstheorien mehr als nur einen Grund, sich auf 2012 zu freuen. Im Preview-Spezial 2012 klopft 360 Live kommende Spielehits auf ihre Qualitäten ab, enträtselt erste Gerüchte zur nächsten Hardware-Generation Xbox 720 und analysiert, wie's mit Kinect und Xbox Live weitergeht. Und das Beste: Wer jetzt auf www.360-live.de surft, darf sich aktiv in den Artikel einbringen.

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 ... HALO 4, NEED FOR SPEED: THE RUN, DEAD OR ALIVE 5, DMC – DEVIL MAY CRY, NINJA GAIDEN 3, PREY 2, PROTOTYPE 2, HITMAN: ABSOLUTION, MAX PAYNE 3, CATHERINE, THE DARKNESS 2, SSX, ASURA'S WRATH, NEVER DEAD, SILENT HILL: DOWNPOUR, BINARY DOMAIN UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 14. DEZEMBER 2011!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 51



**GIF
ME
MORE**



supported by **e-plus⁺**

**MTV
MOBILE**

**SMS
FLATRATE^(*)**

**HANDY
INTERNET
FLATRATE^(*)**

**NUR
14,95 €
JE MONAT^(*)**

1. Angebot gilt nur bei Abschluss eines Mobilfunkvertrags im Tarif „myMTVmobile“, 24 Monate Mindestlaufzeit. Monatlicher Paketpreis 14,95 €, inklusive SMS Flatrate und Handy Internet Flat. Bei der SMS Flatrate sind SMS für innerdeutschen Versand in alle Mobilfunknetze inklusive. SMS gelten nicht zu Sondernummern und (Mehrwert-) Diensten. Handy Internet Flat gilt für paketvermittelte Daten im E-Plus UMTS- und GPRS-Netz (Bandbreite max. 7,2 Mbit/s), außer Roaming- und Auslandsverbindungen. Die Option erlaubt nur das Surfen mit einem UMTS- bzw. GPRS-fähigen Endgerät ohne angeschlossenen Computer und ist nicht für den Einsatz als WLAN-Modem nutzbar. Die Nutzung von Voice over IP ist ausgeschlossen. Ab einem Datenvolumen von 300 MB im jeweiligen Kalendermonat steht GPRS-Bandbreite (max. 56 kbit/s) zur Verfügung. Kunden, die nicht aktiv Kommunikation von E-Plus abgelehnt haben, erhalten bei 80 % des verbrauchten Volumens eine kostenlose Benachrichtigungs-SMS. Nur mit Online-Rechnung (rechtliche und steuerrechtliche Verwertbarkeit sind vom Kunden jeweils nach seinem individuellen Bedarf selbst zu prüfen), Teilnahme am Lastschriftverfahren, 80-Tage-Datenspeicherung und Vertragsverwaltung über Kundenbetreuung Online unter www.mymtvmobile.de. Der Kunde kann sich im Verhältnis zu E-Plus auf die Online-Rechnung berufen.

HELDEN SIND UNSTERBLICH



KOMPLETT ÜBERARBEITETE GRAFIK – JETZT IN HD UND 3D
KAMPAGNE IM CO-OP-MODUS AUF XBOX LIVE SPIELEN
BELIEBTE MULTIPLAYER-MAPS IM NEUEN DESIGN
NEUE HERAUSFORDERUNGEN UND ERWEITERTE STORY

15. NOVEMBER 2011

Microsoft www.xbox.com



www.facebook.com/xboxde

2011 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Halo, die Halo Logos, das Microsoft Studios Logo, Xbox, Xbox LIVE, die Xbox Logos und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe.

Microsoft
Studios

NUR FÜR
XBOX 360

XBOX
LIVE



XBOX 360.

343
INDUSTRIES

XBOX 360.

Jump in.