

360 LIVE

Exklusiv-Reportage
BARRIEREFREI?
Daddeln mit
Behinderung

ÜBER 40 SPIELE AUF 35 SEITEN
AUSBLICK 2012

HALO 4, BIOSHOCK INFINITE, MAX PAYNE 3, SSX,
GTA 5, ALAN WAKE: NIGHT SPRINGS, DISHONORED...

EXKLUSIV! ENTWICKLERBESUCH
THE DARKNESS 2

Mehrspieler-Komplex angespielt:
Da zittert selbst dein Schatten!

HERR DES GEMETZELS
PROTOTYPE 2

Der GTA-Konkurrent dreht auf:
sicherer Indexkandidat?

TESTCRASH AUF VIER SEITEN

NEED FOR SPEED: THE RUN
EDELKAROSSE MIT GETRIEBESCHADEN: WARUM
SICH DER NEUE EA-RASER SELBST AUSBREMST!



BRANDAKTUELL

Battlefield 3: Back to Karkand – Die Erweiterung im Check!
Spec Ops: The Line – Heiß wie Wüstensand! Preview!

The King of Fighters 13 – Spiel des Monats! 8.5!

AUSSERDEM I Am Alive, Rainbow 6, Do Don Pachi,
Ridge Racer, Metro: Last Light, Lego Harry Potter, Prey 2,
Xbox 720, Borderlands 2, Dragon's Dogma plus Poster
Spiel des Jahres 2011: Abstimmen und Preise abgreifen!

6 SEITEN SPEZIAL

TOMB RAIDER

Blutjung, schmutzig, hart im Nehmen.
Ist die neue Lara Croft noch die alte?

NEVER DEAD

Arme ab, Torso weg: Hier
kommt der Dämonen-Schreck!



RISEN 2: DARK WATERS

Geentert: Skyrim mit
Karibikflair? Preview!



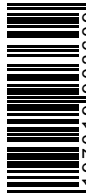
Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-live.de

€3,60

0 1

AUSCABE01



4 197019-903609

RAYMAN ORIGINS

"So und nicht anders muss ein Spiel
mit "Rayman" im Namen aussehen!"

91% Gameswelt.de

**JETZT DIE DEMO
IM PLAYSTATION®NETWORK
ODER VON XBOX LIVE®
HERUNTERLADEN.**



**Spieler alleine oder hab Spaß zu
viert im Mehrspielermodus**



**Entdecke über 60 Levels
Jump 'n' Run-Wahnsinn**



JETZT ERHÄLTLICH!

www.rayman.de

www.facebook.com/rayman



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

**XBOX
LIVE**

Wii



© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. «PS3» is trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and is used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo.

UBISOFT

Willkommen bei 360 Live!



In der vorangegangenen Ausgabe spekulierte Kollege Michael in der Rubrik »Aktuell« über die Namensgebung für die nächste Xbox-Generation und befragte dazu auch die Leserschaft: »Wie wird sie wohl heißen?« und »Was wünschst du dir für die neue Xbox?« Die Resonanz war überwältigend. Schon als die Abonnenten das Heft in den Händen hielten, folgte die erste kilometerlange E-Mail mit sehr scharfsinnigen Ausführungen. Geht's nach dieser und vielen weiteren Leserzuschriften, steht neben spürbar leistungsfähigerer Hardware vor allem eines hoch im Kurs: gesunder Menschenverstand bei Design und Benutzerfreundlichkeit. Gemeint sind zum Beispiel Controller mit ab Werk fest eingebautem Akku, mehr und besser zugängliche USB-Anschlüsse, der Verzicht auf Spezialadapter zum Anschluss von Audio-Video-Zubehör,

»Halo, Forza, Gears und Fable zum Start der neuen Xbox und das Ding wird ein Selbstläufer.«

endlich ein Blu-ray-Laufwerk und eine von vornherein angemessen dimensionierte Festplatte, die sich ohne großen Kostenaufwand gegen ein geräumigeres Modell tauschen lässt. Eine Liste, die ich gern um weitere Punkte ergänzen möchte. Vor allem: volle, kostenlose Abwärtskompatibilität zur Xbox 360. Fadenscheinige »So kannst du deine alte Software gegen einen Obolus wiederbeleben«-Lösungen, wie Sony sie gerade für seinen nächsten Taschenspieler PS Vita propagiert, können mir gestohlen bleiben! Ebenso ein halbbares Spieleaufgebot wie das zum Start des Nintendo 3DS. Wie man auch knausrige Xbox-Fans dazu bringt, ihr letztes Sparschwein zu schlachten? »Halo«, »Forza«, »Gears« und »Fable« pünktlich zum Start in den Handel karren, und das Ding verkauft sich wie geschnittenes Brot. Aber was braut sich in den Entwicklungs-

abteilungen von Microsoft und Co. tatsächlich zusammen? Analysiert man die aktuelle Gerüchteflut, tauchen insbesondere vier Details immer wieder auf: 1) Kinect wird – neben einem Standard-Controller – in stark überarbeiteter Form essenzieller Bestandteil jeder nächsten Xbox sein; ja, soll Gerüchten zufolge sogar Lippenlesen können. 2) Windows, Windows Smartphones und die neue Xbox werden – Apple macht's vor – intensiver als je zuvor ineinandergreifen, Daten miteinander austauschen, Apps teilen, sich gegenseitig auf dem Laufenden halten und es eventuell sogar ermöglichen, bestimmte Spielerfahrungen unterwegs fortzuführen. 3) Nicht näher benannte Cloud-Dienste gehören zum Standard der nächsten Xbox-Generation. 4) Herz des Geräts ist aller Voraussicht nach ein 6-Kern-ARM-Prozessor mit »System on a Chip«-Bauart. Heißt: Ein Hauptkern wird durch Hilfskerne unterstützt, die sich um Dinge wie Physikberechnungen, Sound, Netzwerkaufgaben, die Grafik und Weiteres kümmern. Die Vorteile liegen auf der Hand: langfristig niedrige Produktionskosten, ein vergleichbar kompaktes Design und damit einhergehend ein relativ günstiger Einstiegspreis. Klingt so weit alles ziemlich plausibel. Dass die Redmonder ihr neues Baby bereits im Januar 2012 auf der Elektronikmesse CES in Las Vegas der Weltöffentlichkeit in vollem Umfang präsentieren, bezweifle ich dagegen. Ebenso dass das Gerät bereits Ende 2012 erscheint – dafür verkauft sich das aktuelle Modell noch zu gut, schrauben noch zu viele Dritthersteller an 360-Titeln und ist der Druck durch die Konkurrenz noch zu wenig spürbar. Und deine Meinung? Sollte Microsoft auch diesmal vor Sony aufs Schlachtfeld stürmen? Welche Gefahr geht von Nintendos WiiU aus? Und wie soll 360 Live überhaupt heißen, wenn die nächste Xbox erscheint? Schreib es mir an soenke@360-live.de. Jetzt aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten.

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE ABSTIMM-AUSGABE!

In dieser Januar-Ausgabe von 360 Live ist deine Meinung gefragt! Bei der »Spiel des Jahres 2011«-Umfrage, aber auch bei unserer groß angelegten Leserbefragung – beide natürlich geknüpft an hochkarätige Gewinnspiele. Außerdem blicken wir wieder in die Zukunft, genauer gesagt auf das Spielejahr 2012. Hat »Bioshock Infinite« das Potenzial, das weltweit von Kritikern gefeierte Erstlingswerk in die Tasche zu stecken? Wie spielt sich »I Am Alive«? Was wurde aus »Spec Ops: The Line« und ist »SSX« wirklich ein Überflieger? Außerdem ganz groß im Reportage-Teil: Daddeln mit Behinderung!

PREVIEW-SPEZIAL AB S. 14,
WAHL ZUM SPIEL DES JAHRES AB S. 62,
LESERUMFRAGE AB S. 76

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

TOMB RAIDER

Wie reif sie doch aussieht – für ihr Alter! Denn in diesem Jahr wird Lara Croft, die berühmteste Archäologin der Videospielgeschichte, 15 Jahre alt. Und kaum eine andere Ikone hat so viele Wandlungen durchgemacht wie die Protagonistin der »Tomb Raider«-Serie. 360 Live wirft einen Blick zurück auf die Anfänge, deckt kuriose Details auf, belohnt Fans in einem Gewinnspiel mit absolut seltenen Goodies und spricht mit Entwickler Crystal Dynamics über die Zukunft der rassigen Schönheit im kommenden »Tomb Raider«. 6 Seiten Spezial-Preview plus Poster in der Heftmitte.



360 LIVE
AUSGABE JANUAR 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY Tomb Raider	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 PREVIEWS Spiele von morgen	49 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	68 COMMUNITY Live Arcade, Termine, Leserpost
-------------------------------------	--	---	---	--

ÜBER 30 SPIELE VORGESTELLT!

20 PREVIEW SPEZIAL

GTA 5, Halo 4, Alan Wake: Night Springs, Max Payne 3 – die Spiele-Hits 2012!

EXKLUSIVER STUDIOBESUCH!

30 THE DARKNESS 2

Darklinge, Dämonen, Dunkelheit. So intensiv spielt sich der Mehrspieler-Modus!

AKTUELL

- 06 Interview mit Jeff Gamon über Syndicate
- 06 Amy
- 08 Rainbow 6: Patriots
- 08 Rayman 3 HD
- 08 Enemy Front
- 09 Transformers: Fall of Cybertron
- 09 Metal Gear Solid: Rising
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Verschneite Aussichten: SSX
- 12 Mitmach-Charts / Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Tomb Raider
- 21 Bioshock Infinite
- 22 Grand Theft Auto 5
- 23 Halo 4
- 23 Max Payne 3
- 24 Alan Wake: Night Springs
- 24 Metro: Last Light
- 25 Borderlands 2
- 25 Far Cry 3
- 26 DMC – Devil May Cry
- 26 Binary Domain
- 27 Dishonored
- 28 Prototype 2
- 30 The Darkness 2
- 34 Never Dead
- 36 Spec Ops: The Line
- 38 Risen 2: Dark Waters
- 40 Dragon's Dogma
- 46 I Am Alive
- 48 45 Minuten mit... Ridge Racer Unbounded

TEST

- 50 Need for Speed: The Run
- 54 Lego Harry Potter: Die Jahre 5 - 7
- 56 The King of Fighters 13
- 57 Kung Fu High Impact
- 57 Your Shape: Fitness Evolved 2012
- 57 Cabela's Survival: Shadows of Katmai
- 57 Blackwater
- 59 Do Don Pachi
- Resurrection – Deluxe Edition



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**

- 60 Motionsports Adrenaline
- 60 Eurosport Winter Stars
- 60 Rapalla for Kinect
- 60 Kinect: Disneyland Adventures
- 61 Der gestiefelte Kater
- 61 Cabela's Adventure Camp
- 61 Deepak Chopra's Leela Body. Mind. Spirit. Play.
- 61 The Black Eyed Peas Experience
- 70 Daytona USA
- 70 Space Channel 5: Part 2
- 70 Dungeon Defenders
- 70 Bejeweled 3

POSTER

- 41 Dragon's Dogma
- 42 Tomb Raider

REPORTAGE

- 65 Reportage
Gehandicapt – Spielen mit Behinderung

COMMUNITY

- 62 Wahl zum Spiel des Jahres 2011
- 68 Interview mit
Stefan Paul Weber von der CSL
- 68 Mecker-Ecke
- 69 Battlefield 3: Back to Karkand
- 70 Community Arcade
- 71 Community Gamerscore
Batman: Arkham City
- 72 Aktion Lesertest: Rage
- 73 Nachgefasst bei: Modern Warfare 3
- 74 Leserpost
- 76 Leser-Umfrage

KAUFBERATER

- 78 uDraw HD
- 79 Kauf- und Spartipps; Soul Calibur 5 CE
- 80 Zubehörtests; Max Payne 3 CE
- 81 Spieletermine

SERVICE

- 45 Abo
- 49 Impressum
- 82 Vorschau

COVERTHEMA



14 TOMB RAIDER

Ist die junge Lara Croft noch die alte? Der Werdegang einer Ikone. 6 Seiten plus Poster!



TOPSPIELE

28 Prototype 2

- 10 SSX
- 22 Grand Theft Auto 5
- 23 Halo 4



34 Never Dead

- 23 May Payne 3
- 36 Spec Ops: The Line
- 40 Dragon's Dogma



38 Risen 2
Dark Waters

- 46 I Am Alive
- 48 Ridge Racer Unbounded
- 54 Lego Harry Potter
Die Jahre 5 - 7
- 56 The King of Fighters 13



50 Need For Speed
The Run

- 68 Battlefield 3
Back to Karkand

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

360 LIVE AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ERSTE INFOS	ZURÜCK VON DEN TOTEN	VERSCHNEITE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Jeff Gamon über Syndicate	Rainbow 6: Patriots	Metal Gear Solid: Rising	SSX angespielt	Charts

× DER HEISSE STUHL Jeff Gamon

Die Welt wird regiert von Mega-Konzernen. Menschen sind nicht länger Personen, sondern regeneratives Kapital und Sklaven ihrer Kaufkraft. Das ist der Ego-Shooter »Syndicate«. 360 Live hat sich mit dem ausführenden Produzenten Jeff Gamon über Gesellschaftskritik unterhalten – und Apple...

Der Name »Syndicate« steht für Taktik, Strategie und eines der besten Spiele des Jahres 1993. Seit Electronic Arts in Zusammenarbeit mit dem schwedischen Studio Starbreeze die Rückkehr des Games als Ego-Shooter bestätigte, sind die Meinungen geteilt. »Das hatten wir auch erwartet«, gesteht Produzent Jeff Gamon ein. »Allerdings ist die Sache auch jene: Wir wollten die Fans nicht verärgern. Ich bin selbst ein großer Anhänger des Originals. Wir hatten nie vor, mit Syndicate das Original neu aufzulegen. Es ist vielmehr der Ansatz, es in moderner Art und Weise wieder aufleben zu lassen. Und es ist unser Versuch, diese Welt neuen Spielern nahe zu bringen.« Aber wieso dann als Shooter und nicht als modernes Taktik-Game? »Der Gedanke war, dass die Welt von Syndicate von Technik durchsetzt ist. Und auch die Menschen haben dort einen Chip im Kopf. Es erschien uns daher nur logisch, dort zu sein, wo der Chip ist: im Kopf...«

Eine fast 19 Jahre alte Serie wiederzubeleben ist eine hehre Herausforderung. Schließlich war die Zeit, in der das Original entstand, eine andere: Es gab noch keine leistungsstarken Tablet-Geräte, Touchscreen-Smartphones und weitere High-Tech-Gadgets, wie wir sie heute kennen. »Ja, diese neuen Entwicklungen glaubwürdig ins Design zu übernehmen war in der Tat knifflig. Ist doch alles in Syndicate von Technik abhängig. Wir haben daher versucht, den heutigen Technikstand zu betrachten und die Uhr ein Stück weiterzudrehen. Uns gleichzeitig jedoch nicht allzu sehr von den Zukunftsvisionen anderer beeinflussen zu lassen. Die meisten Waffen feuern noch immer Projektile, es gibt immer noch Monitore und Fernsehgeräte, aber eben

auch Holografie und die Dart-6-Chips, mit denen die Agenten im Spiel die Technik um sie herum kontrollieren können.«

Die Agenten, das sind High-Tech-Söldner und Spione der großen Syndikate, jener wenigen Megafirmen, welche die Welt beherrschen und ihren Konsumenten ein bequemes und sauberes Leben ermöglichen. Abgeschildert von der Außenwelt und eingewattet in ein soziales und gesellschaftliches Netz von Gleichgesinnten – solange sie bezahlen. Was war für dieses Szenario die Inspiration? »Wir haben uns da natürlich am Originalspiel orientiert. Aber schau dir das an, dann gibt es schon Ähnliches: Apple hat für seine iPhones ein eigenes digitales Öko-System geschaffen, das seinen Mitgliedern Sicherheit und Komfort verspricht. Und in den USA existieren kleine umzäunte Gemeinden, die nur von den Einwohnern betreten werden dürfen – und sonst von niemandem.«

Ist »Syndicate« also in gewisser Weise auch eine Kritik an der Gesellschaft? Denn es ist ja in der Welt dieses High-Tech-Thrillers auch so, dass Menschen, die nicht Konsumenten der Syndikate sind, in verarmten Arealen dahinvegetieren. »Soziale Kritik, Gesellschaftskritik, das sind schwere Worte. Aber wir im Team greifen natürlich Dinge auf, die uns auffallen. Wir alle sehen Nachrichten und merken, was vor sich geht. Ich möchte nicht behaupten, wir würden die Gesellschaft an den Pranger stellen oder sagen: Wenn wir so weitermachen, könnte Syndicate Wirklichkeit werden. Wenn aber jemand in die Welt eintaucht und dann anfängt, sich Gedanken zu machen – warum nicht?«



BIO

Name |

Jeff Gamon

Firma |

EA Partners / Starbreeze

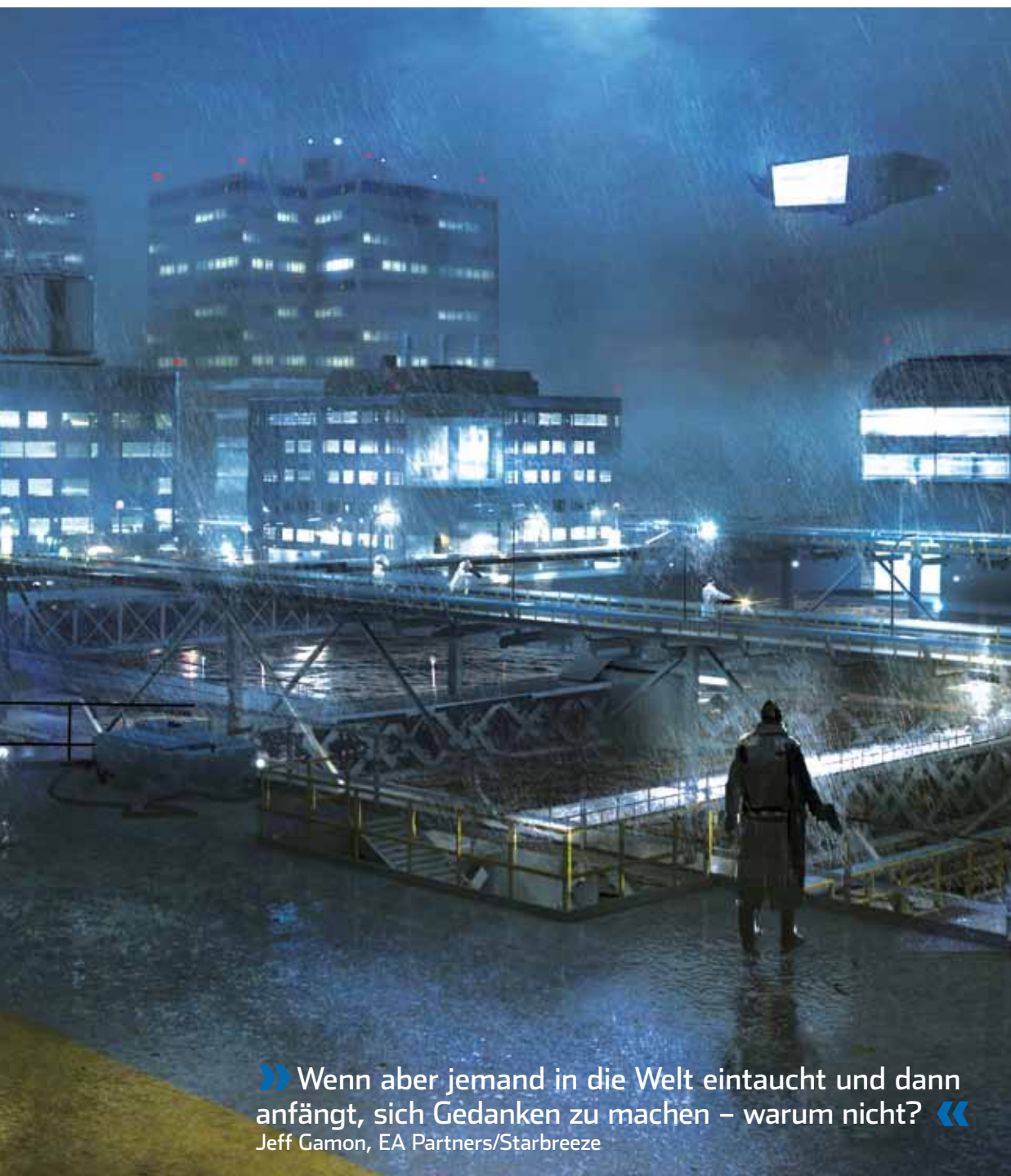
Position | Produzent

Arbeitet gerade an | Syndicate

Schon gewusst? |

Jeff ist bereits seit 1984 in der Videospiele-Industrie tätig. Das Game mit dem schrägsten Namen, an dem er bisher gearbeitet hat? Das Shoot 'em Up »Atomic Robo-Kid« für Amiga, C64 und Co. von 1990.





» Wenn aber jemand in die Welt eintaucht und dann anfängt, sich Gedanken zu machen – warum nicht? «
Jeff Gamon, EA Partners/Starbreeze

AMY

Amy scheint ein Mädchen wie jedes andere zu sein: brauner Pagenschnitt, rosa Jäckchen, aufgeweckte Augen. Doch Amy ist autistisch, spricht kein Wort und trägt eine außergewöhnliche Begabung in sich. Eine sehr nützliche, als die Welt plötzlich aus den Fugen gerät. Nach einem Kometeneinschlag ist Silver City, Hauptschauplatz des Download-Horror-Abenteuers »Amy«, nicht mehr wiederzuerkennen: Die Stadt ist völlig zerstört und es breitet sich ein seltsames Virus aus, das die Menschen in Zombies verwandelt, sie mit Eiterblasen, Aufschürfungen und Brandwunden übersät. Auch Lana hat sich angesteckt: Ihre Augen werden glasig, die Haut fault an ihrem Körper und ihre Venen pumpen sich bis zum Zerbersten auf. Nur wenn

sie die kleine Amy an die Hand nimmt, stoppt das Virus seine Ausbreitung. Was ist bloß das Besondere an diesem Kind? Genau das gilt es herauszufinden. Technisch zwar noch schwach auf der Brust, begeistert »Amy« spielerisch hingegen mit seinem Mix aus Survival-Horror im subtilen Stil eines »Silent Hill« und herzerwärmenden Elementen wie aus dem Playstation-2-Abenteuer »ICO«. Denn Amy stellt für Lana einen wichtigen Partner dar. Sie erreicht Räume durch kleine Luken, kann für Lana Knöpfe drücken und Computer hacken. Gleichzeitig zeigt Amy eine Vielfalt an Emotionen, die sie dem Spieler ans Herz wachsen lässt. Nimmt man sie an die Hand, hört man etwa ihr kleines Herz wild vor Angst schlagen. Atmosphärisch! »Amy« soll 2012 für Xbox Live Arcade erscheinen.

klein- GEDRUCKT

TEST DRIVE: FERRARI

✖ Der Gamepad- und Spielhardware-Produzent Bigben versucht sich als Spielehersteller. Ein erstes Game wurde nun auch schon angekündigt: das Rennspiel »Test Drive: Ferrari«. Das dreht sich, wie der Name es andeutet, um die Karossen der italienischen Edelwagenschmiede. Entwickelt wird der Renner von Blimey Games, das seit 2009 zu Slightly Mad gehört, den Machern von »Need for Speed Shift«. Erscheinungsdatum: irgendwann 2012.

HITMAN 6

✖ Hersteller Square Enix stockt auf. Im kanadischen Montreal will der Konzern das bereits ansässige Eidos-Studio erweitern, das zuletzt »Deus Ex: Human Revolution« entwickelte und neben »Thief 4« derzeit an einem Geheimprojekt arbeitet. Darüber hinaus soll 2012 ein neues Studio entstehen: Square Enix Montreal. Und dieses soll neben IO Interactive an einem weiteren »Hitman«-Game arbeiten.

L.A. NOIRE 2?

✖ Brendan McNamara, der streitbare Kopf hinter »LA Noire«, plant ein neues Game. Dieses soll den Namen »Whore of the Orient« tragen und eine der »größten unerzählten Geschichte des zwanzigsten Jahrhunderts« thematisieren: die der Stadt Shanghai. Realisiert wird das Projekt von KMM Interactive, dem Studio des Filmemachers Kennedy Miller Mitchell, der die Reste des pleite gegangenen Team Bondi aufgekauft hat.

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



MIRROR'S EDGE 2...

...kommt. Das besagt eine Liste der Spiele, die laut DICE die »Frostbite-2«-Engine nutzen.

BULLY 2...

...eine Fortsetzung des Schulhof-Rüpel-Games ist laut Rockstar-Chef Dan Houser vorstellbar.

JUST CAUSE 3...

...wird's 2012 nicht geben. Das haben die Macher bestätigt. Ihr neuestes Game würde erst 2014 kommen.

✖ RAINBOW 6: PATRIOTS

DER FEIND IN DEINEM LAND

Nordkoreanische Militärs, wahnsinnige Nazis und islamistische Terroristen. Die Spezialeinheit Rainbow 6 ist bisher mit jeder Gefahr fertig geworden. Doch was, wenn der Feind mal nicht von außen kommt? Sogar einer von uns ist? Genau davon soll »Rainbow 6: Patriots« handeln, der neueste Teil der Taktik-Shooter-Reihe von Ubisoft. Diesmal nämlich stellt die Terrorgruppe True Patriots die Gefahr für die USA dar. Fanatische Nationalisten, angeführt von einem charismatischen Führer namens Tredway, der die Lügen des Regierungsapparates nicht länger ertragen will. Aber auch er selbst sieht nur Gewalt als probates Mittel. Zu sehen gibt's von »Patriots« bisher nicht viel mehr als eine Technikdemo und ein paar Konzeptzeichnungen. Trotzdem, einige Infos bestätigte Ubisoft bereits: Ein Ego-Shooter mit Koop-Modus wird's werden, der dem Spieler Strategie und Finesse abverlangt. Wie gewohnt wird man die Rolle eines Team-Rainbow-Mitgliedes übernehmen. In diesem Fall die eines Frischlings des Echo-Squads, der jedoch schnell lernen muss, Interventionen gegen die Terror-Führer zu planen und durchzuführen. Durch Wände brechen und Squad-Management inklusive. Dabei bleibt es allerdings nicht. Immer wieder soll der Spieler auch in den Körper eines Patriots schlüpfen und an ihren grenzwertigen Taten beteiligt sein. Ob auch Attentate darunter sind? Zumindest verspricht Ubisoft, nicht mit bloßen Tabu-Brechern ähnlich dem berühmten Flughafen-Massaker aus »Call of Duty: Modern Warfare 2« schockieren zu wollen. Auf der Agenda stehen auch emotionale Momente, in denen der Spieler harte Entscheidungen treffen muss. Wer »Patriots« jetzt schon entgegenfiebert, muss sich jedoch gedulden. Erscheinen wird der Taktik-Shooter wohl erst 2013.

»Doch was, wenn der Feind mal nicht von außen kommt, sondern wenn er sich hier, direkt unter uns befindet?«



✖ RAYMAN 3 HD

MACH'S SCHARF

Mit »Rayman Origins« hat Ubisoft seinen Schweben-Körper-Held fulminant wiederbelebt. Daher sollen nun auch seine alten Abenteuer zurückkommen. Den Anfang macht das 3D-Jump-'n'-Run »Rayman 3: Hoodlum Havoc« von 2004, das in der Neuauflage mit hochaufgelöster Grafik und überarbeitetem Sound daherkommt, sonst aber alles beim Alten lässt. Auch die zusätzliche Minispielsammlung und die acht Bonus-Level des Originals werden enthalten sein. Erscheinungsdatum? Frühjahr 2012. Wie die Chancen auf Neuauflagen von Teil Eins und Zwei stehen? Leider ungewiss.



✖ ENEMY FRONT

SCHWARZER WELTKRIEG

Stuart Black war einst das Meisterhirn hinter dem Alles-geht-zu-Bruch-Shooter-Kleinod »Black« auf der ersten Xbox. Dann wurde es ruhig um den Briten, der zuletzt – zumindest in der Anfangsphase – an der drögen Schießbudenballerei »Bodycount« mitwirkte. Nun nimmt er sich im Auftrag von City Interactive des Zweiten Weltkriegs an: »Enemy Front« heißt der Ego-Shooter, der dich auf der Suche nach einer deutschen

Superwaffe durch geheime Laboratorien, französische Schützengräben und deutsche Bunker führen soll. Erste Bilder verraten nicht allzu viel, zeigen aber einen comichaften Stil, literweise Hämoglobin-Soße und grimmige Wehrmachtsoldaten, die seltsamerweise wie aus der Klon-Fabrik wirken. Ein Projekt finsterner Nazi-Wissenschaftler? Wer weiß. Losmarschieren sollen kampfbereite Frontkämpfer 2012.



✖ TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

VON DINOS UND METALLBESTIEN

Die Verwandelroboter aus dem Weltall sind noch lange nicht reif für den Schrottplatz. Vielmehr transformieren sie sich allmählich vom reinen Lizenz-Game zu einer echten Hit-Serie. Wohl auch aus diesem Grund gab Hersteller Activision bei Entwickler High Moon Studios die Fortsetzung des Überraschungshits »Transformers: Kampf um Cybertron« in Auftrag. Letzteres verblüffte mit toller Grafik, abwechslungsreichem Missionsdesign, stahlharten Kämpfen und opulenten Materialschlachten via Xbox Live. Die Fortsetzung soll direkt an die Story des Vorgängerspiels anknüpfen: Nach dem Bürgerkrieg zwischen den Autobots und den Decepticons liegt der Maschinenplanet in Trümmern. Die Decepticons haben eine Übermacht auf ihrer Seite und scheinen dank ihrer Skrupellosigkeit und

»Ob auch die Flucht von Cybertron thematisiert wird? Streng geheim!«

gnadenlosen Gewalt die Oberhand zu gewinnen. Das letzte Gefecht steht bevor, in das der Spieler sowohl Optimus Prime, Bumblebee und Jazz als auch den fiesen Megatron und den T-Rex-ähnlichen Grimlock führen wird. Als Schauplatz dient, wie schon in »Kampf um Cybertron«, der gleichnamige Planet: in Sonnenlicht getauchte Ruinenstädte, offene Schlachtfelder, die mit mechanischen Körperteilen übersät sind, und die gigantische Metallstadt Metroplex, die ihrem Ende entgegensteht. Ob auch die Flucht von Cybertron thematisiert wird? Streng geheim! Am zentralen Spielprinzip scheint sich derweil nicht allzu viel zu ändern. Raue Nahkampf-Action, Shoot-outs

mit mächtigen Waffen und hin und wieder eine Flug- und Fahrmission. Also genau das, wonach die Fangemeinde lechzt. Allerdings versprechen die Macher auch Überraschungen. Der Grafik-Stil zum Beispiel soll weitaus düsterer daherkommen als 2010 – wie auch ein erster Trailer belegt: Robo-Bösewicht

Megatron machte eine Wandlung durch und wirkt nun wie die metallene Version eines Dämons aus den Tiefen der Hölle. Darüber hinaus spielen die Reibereien der einzelnen Transformers-Fraktionen untereinander diesmal eine zentrale Rolle. Durchstarten soll das Robo-Gemetzel im Herbst 2012.



✖ METAL GEAR SOLID: RISING

KEIN PLATZ FÜR HIDEO?

Lange war es still um »Metal Gear Solid: Rising«. Seit der Ankündigung 2009 schien Konamis möglicher Action-Platzhirsch fast von der Bildfläche verschwunden. Erst jetzt gelangten Neuigkeiten um den »Metal Gear«-Ableger mit Cyber-Ninja Raiden in der Hauptrolle an die Oberfläche. Und die lassen mit der Stirn runzeln. Denn mittlerweile hat das Game einen neuen Produzenten: Yuji Korekado. Der löst den bisherigen Produzenten Shigenobu Matsuyama ab. Wie es zu dem Wechsel kam, dazu

gibt es keine offizielle Aussage. Gerüchte besagen allerdings, dass die Ausrichtung des Spiels durch Matsuyama nicht die von den Fans gewohnte Qualität erreiche.

Auch Serienvater und Videospiel-Design-Guru Hideo Kojima hat sich zwischenzeitlich zu Wort gemeldet und erklärt, dass er sich nicht in dieses Projekt einmischen wolle. Das Team um Korekado und einst Matsuyama habe vollkommen freie Hand. »Diesmal habe ich wirklich nichts mit dem Spiel zu

schaffen«, sagte der Japaner gegenüber den Kollegen vom Official Playstation Magazine. »Auch was die Geschichte betrifft. Ich lese sie nicht, denn wenn ich das täte, dann würde ich dazu etwas sagen wollen – und wäre wieder voll in die Entwicklung eingebunden.« Lediglich zu Beginn des Projektes, meint Kojima, hätte er seinen Einfluss geltend gemacht: »Ich habe klare Regeln und Gesetzmäßigkeiten festgelegt und Feedback gegeben.« Die Zeit der Stille um das auch für Xbox 360 angekündigte »Rising«, verspricht Kojima, sei vorbei. Es gehe vorwärts und es sei ein anderes »Metal Gear Solid« als alle bisherigen. Mehr Infos erwarten wir zu den Spike Video Game Awards, die kurz nach Redaktionsschluss in den USA stattfinden und die wir natürlich auch bei uns im Web begleiten.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Square Enix macht sich straffällig – ausgerechnet wegen eines originellen Werbemittels. Für ihr Game »Hitman: Absolution« ließen sie Häuserwände diverser Verlagsgebäude mit dem Schriftzug »Original Assassin« besprühen. Leider vergaßen sie dabei nicht nur, Polizei und Eigentümer über ihr Vorhaben aufzuklären, sondern verwendeten in zwei Fällen auch eine nicht abwaschbare Graffiti-Farbe.

✖ **Zahl:** 4. Genau diese Teile der Games-Serien »Battlefield« und »Saint's Row« wurden bereits angekündigt. Und das obwohl von beiden Teil Drei gerade erst erschienen ist. »Saint's Row 4« wäre bereits in Arbeit, so THQ. »Battlefield 4« sei hingegen einfach todsicher, so EA-Chef Ricitello.

✖ **Zitat:** »Ich denke nicht, dass es damit vorbei ist. Aber ich glaube, der Koop-Modus wird Konsumenten und Spieler auf Dauer mehr überzeugen«, sagt Andre Maguire, Entwickler von »Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden« über den traditionellen Einzelspieler-Modus.

Aus der Redaktion

✖ Nicht alles klappt immer wie am Schnürchen. Das hat sich auch bei dieser Ausgabe gezeigt: Flüge zu Anschau- und Anspielerevents versanken aufgrund von dichtem Nebel in der Versenkung. Fast wie die Welt von »I Am Alive« im Staub. Vereinbarte Interview-Termine wurden Tag um Tag verschoben, so dass man sich fast an »Duke Nukem Forever« erinnert fühlte. Aber letztlich hat dann doch alles geklappt und ließ sich in faszinierende neue Infos ummünzen. Nachzulesen unter anderem in dem schon für Ausgabe 12/11 versprochenen Spezial zum neuen »Tomb Raider«!

WAS UNS BEWEGT

✖ Was uns bewegt? Derzeit natürlich die Vorsätze fürs neue Jahr. Sönke will seltener Flauschbegriffe in Texte einbauen. Moritz will seinem minderjährigen Sohn weniger USK-18-Games mitbringen. Markus verspricht, mehr Süßigkeiten für die Allgemeinheit ranzuschaffen. Kinect-Jan schwört, keine Fische mehr zu verprügeln. Michael will endlich den Bakterienkolonien aus seinen abgestandenen Kaffeetassen die Freiheit schenken. Malte will sich die Fußfesseln lösen lassen. Und Sabine möchte endlich zur Tokyo Game Show fahren und die Redaktion mit einem Vierbeiner terrorisieren. Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf www.facebook.com/360livemagazin und unter twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
VERSCHNEITE
AUSSICHTEN



Du bist weiblich, 26 Jahre alt, heißt Kaori Nishidake, trägst einen wind- und wasserfesten Hightech-Anzug und befindest dich in einem Hubschrauber, der in einem Affenzahn dem höchsten Gipfel der Welt entgegenrauscht: dem Himalaya-Massiv. Dein Puls rast, als du dir dein Brett unter die Füße schnallst. Die Sicht verschwimmt, als sich die Tür des »Dragonfly«-Helikopters öffnet und dein Herz macht einen freudigen Sprung, als du dich endlich – Gesicht voran – in die eisige Tiefe stürzt. Der metertiefe Neuschnee federt den Fall sanft ab, während im Augenwinkel bereits der erste steile Kicker auf dich zurast. Also schnell in die Hocke, die Oberkante der Monster-Rampe anvisieren und dann im letzten Moment abdrücken. Meterhoch wirst du in die Luft katapultiert... Freiheit. Schwerelosigkeit. Und endlich Zeit für fette Tricks!

Mit dem rechten Analogstick setzt du zu einem perfekt ausgeführten Melon Grab an und drehst dich mit dem linken Analogstick zweimal komplett um deine eigene Achse. Jetzt noch im richtigen Moment den rechten Steuerknüppel loslassen, schon landest du so souverän wie Fabian Hambüchen nach einer tollkühnen Reck-Routine. Der Punktezüehler rattert, gefolgt vom Kombo-Multiplikator, der bei jedem in Folge gestandenen Trick weiter wächst. Obendrein füllt sich die Boost-Anzeige, die du jederzeit durch Antippen der RT-Taste zündest. Als hätte jemand

eine Lachgas-Einspritzung an dein Brett montiert, rast du einen Hang hinab. Schneeflocken werden zu Strichen in der eiskalten Luft, die Landschaft scheint zu verwischen, derweil du bereits den nächsten Move abfeuerst. Ein 1080 Indy Flip. Die »Tricky«-Anzeige füllt sich und bereitet damit den Weg für ein noch krasserer Manöver: Du springst ab, drehst dich um die eigene Achse wie eine Pirouetten-süchtige Ballerina und legst einen perfekten 2340 Flying Squirrel aufs Parkett. Wahnsinn!

Ja, das neue »SSX« spielt sich genauso rasant wie die lange Jahre Playstation-exklusiven Vorgänger. Du willst Realismus? Dann bist du hier auf dem vollkommen falschen Berg, denn »SSX« ist mindestens so überzogen wie die Lippen von TV-Sternchen Chiara Ohoven. Größte Wermutstropfen: Bisher konnte 360 Live nur zwei Fahrer zwei unterschiedliche Abfahrten hinabscheuchen. Auch die Grafik haut trotz weitläufiger Areale und gutem Geschwindigkeitsgefühl noch nicht vom Brett. Dem gegenüber stehen laut Hersteller ein ausufernder Online-Part mit Abfahrten für Tausende Teilnehmer gleichzeitig, Angstschweiß-verursachende Lawinen, auf Basis von NASA-Topografie-Daten erstellte Abfahrten, ein voranpeitschender Soundtrack samt Remix des beliebten Run-DMC-Titelsongs »It's Tricky« sowie eine Fülle an Social-Networking-Funktionen. Abheben soll »SSX« am 17. Februar 2012.



DAS ZEITALTER DER MASCHINEN HAT BEGONNEN...

BINARY DOMAIN™

Von dem Erfinder der mehrfach ausgezeichneten
Yakuza-Reihe, Toshihiro Nagoshi.

17.02.12



WWW.BINARYDOMAINGAME.COM



PS3
PlayStation 3



PlayStation
Network



XBOX 360

XBOX
LIVE

SEGA
www.sega.de

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and BINARY DOMAIN are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

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 10.11.2011

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte November 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
3	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft
4	Call of Duty Modern Warfare 3 HE	Activision
5	Halo: Combat Evolved Anniversary	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte November 2011

Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
3	Halo: Combat Evolved Anniversary	Microsoft
4	Battlefield 3	Electronic Arts
5	FIFA 12	Electronic Arts

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
2	Saints Row: The Third	THQ
3	Call of Duty Modern Warfare 3 HE	Activision
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
5	Meikyu Cross Blood Reloaded	Kodakawa Games

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!

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

BIOSHOCK INFINITE

1 Hersteller | 2K Games

38% Tendenz ↑

Wie viel Herzblut die englischen Sprecher in ihren Job stecken, zeigt das zweite Entwicklervideo. Courtney Draper, Sprecherin von Elizabeth, ließ sich anschreien, bis sie weinen musste, um eine Szene glaubhaft rüberzubringen.

Einschätzung | sehr gut



GRAND THEFT AUTO 5

2 Hersteller | Rockstar Games

35% Tendenz ↑

Im ersten Trailer tauchen Tiere auf. Nach der Rattenszene in »Battlefield 3« sicher ein Grund für die Tierschutzorganisation PETA, das hier im Auge zu behalten.

Einschätzung | sehr gut



HALO 4

3 Hersteller | Microsoft

35% Tendenz ↓

»Halo 4« wird kein Start-Titel für die nächste Xbox-Generation sein, sagt Entwickler 343 Industries. Das Game erscheint nur für Xbox 360.

Einschätzung | sehr gut



- 4 **Hitman: Absolution**
27% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 **Mass Effect 3**
23% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 **Aliens: Colonial Marines**
19% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 **Borderlands 2**
19% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 **Far Cry 3**
19% **Einschätzung** | sehr gut
- 9 **The Witcher 2: Assassins of Kings**
15% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 **Tomb Raider**
15% **Einschätzung** | sehr gut

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

BATTLEFIELD 3

1 Hersteller | Electronic Arts

58% Tendenz ↑

In der Kampagne tötet der Spielercharakter eine Ratte kaltblütig. Die Tierschutzorganisation PETA hat sich kritisch dazu geäußert und den Hersteller gebeten, solche Inhalte zukünftig zu unterlassen.

360-Wertung | 9.0



GEARS OF WAR 3

2 Hersteller | Microsoft

39% Tendenz ↓

Am 13. Dezember erschien das Download-Paket »RAAM's Shadow«. Unter anderem als Locust-General RAAM zieht der Spieler hier in die Schlacht.

360-Wertung | 9.4



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

3 Hersteller | Activision

23% Tendenz ↑

Activision gönnt sich keine Pause. Kaum erscheint »Modern Warfare 3«, wird ein nächster »Call of Duty«-Teil bereits bestätigt. 2012 soll es so weit sein.

360-Wertung | 9.2



- 4 **Batman: Arkham City**
19% **Wertung** | 9.5
- 5 **FIFA 12**
16% **Wertung** | 9.0
- 6 **The Elder Scrolls 5: Skyrim**
13% **Wertung** | 9.3
- 7 **Dark Souls**
10% **Wertung** | 8.2
- 8 **Halo: Combat Evolved Anniversary**
10% **Wertung** | 8.3
- 9 **HdR: Der Krieg im Norden**
10% **Wertung** | 7.8
- 10 **Final Fantasy 13**
6% **Wertung** | 9.2

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

BATMAN: ARKHAM CITY

1 Hersteller | WB Games

Leserwertung
9.5
360-Live-Wertung
9.5

Mav 4815162342: »Makelloses, detailverliebtes Szenario mit vielseitigen Missionen und einem umwerfenden Storytelling. So müssen Videospiele aussehen! Meine Wertung: 9.5!«



BATTLEFIELD 3

2 Hersteller | Electronic Arts

Leserwertung
9.5
360-Live-Wertung
9.0



Lumpy95: »Hammergrafik, Spitzensound, spannende Storyline und ein bombastischer Mehrspieler-Modus, der den Tag rettet! Ich gebe 9.5 von 10 Punkten.«

FORZA MOTORSPORT 4

3 Hersteller | Microsoft

Leserwertung
9.3
360-Live-Wertung
9.4



Play777: »Ein superrealistisches Rennspiel-erlebnis. Sollte man auch als Rennspiel-Muffel antesten. Verdiente 9.3 von 10 Punkten!«

4 Call of Duty: Modern Warfare 3

Hersteller | Konami

Leser-Wertung | 8.8
360-Live-Wertung | 9.2

Heckinator: »Schnelle Mehrspieler-Gefechte fesseln wie gewohnt. Das Ganze ist keine Revolution, aber durch die geniale Kampagne ein Must-have für Hobbysoldaten.«

5 Der Herr der Ringe Der Krieg im Norden

Hersteller | WB Games

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 7.8

Iarenim: »Mir gefällt es recht gut. Ist halt eher ein Hack-and-Slay-Titel, aber es macht wirklich Bock, sich so durch die Orks zu metzeln.«

✕ DEIN VOTING

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

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

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

MASS EFFECT 3

1 Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Potenzial
8.5

Croymax: »Schon der erste Teil war kaum zu über-treffen. Dann kam Teil Zwei und hat genau das getan! Ähnlich wird es auch mit Teil Drei, denn das epische Ende der Trilogie steht uns bevor.«



FINAL FANTASY 13-2

2 Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



Ollimann: »Von dem, was ich bisher gesehen habe, bin ich begeistert. Außerdem möchte ich wissen, wie die Story nach Teil 13 weitergeht! Von mir eine 9.0«

BORDERLANDS 2

3 Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



Lyndge: »Der erste Teil war nicht zuletzt wegen des Grafikstils der Hammer. Wenn sie noch etwas mehr Abwechslung reinpacken, bin ich sofort dabei!«

4 Resident Evil: Operation Raccoon City

Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial | 8.5
360-Live-Potenzial | 8.0

symj: »Könnte ein spaßiges, chaotisches Koop-Geballer werden. Bisher gibt es jedoch zu wenig Infos für eine präzise Einschätzung.«

5 The Darkness 2

Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.5

Hmc: »Man muss sich schon ein wenig an den neuen Stil gewöhnen. Nicht ganz mein Ding, der Rest des Spiels wird aber sehr gut und düsterer als der erste Teil.«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DIE 360 IST MITTLERWEILE 6 JAHRE ALT.

Ist es Zeit für eine neue Konsolen-generation?

Nein, die Grafik geht noch total in Ordnung.	48%
Auf jeden Fall!	23%
Ein wenig halte ich noch aus.	23%
Sehr viel besser als Xbox 360 geht's doch eh nicht mehr.	6%

BATTLEFIELD 3 VS. MODERN WARFARE 3

Welcher Shooter ist dein Favorit?

Battlefield 3	36%
Ich zocke einfach beides!	36%
Call of Duty: Modern Warfare 3	23%
Haben mich irgendwie beide enttäuscht	5%

SYNDICATE ALS EGO-SHOOTER

Was haltet ihr von dem Remake?

Das wird Murks.	47%
Ist mir egal.	41%
Geniale Sache!	6%
Ist mir zu sehr »Deus Ex«.	6%
Bin skeptisch. Warum plötzlich ein Ego-Shooter?	0%

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

Crystal Dynamics

Genre | Action-

abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

15 Jahre Lara Croft: einen Toast auf die wohl bekannteste Heldin der Videospielgeschichte und darauf, dass wahre Helden eben niemals sterben. Oder doch?

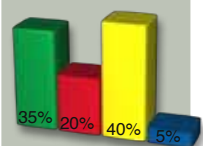
das ist drin

● Blut und Tränen

● Unheilvolle Insel

● Menschlichkeit

● Happy Birthday!



TOMB RAIDER

Im kommenden Jahr 2012 feiert Lara Croft im neuen »Tomb Raider« ihre Wiedergeburt als blutjunge Archäologin. Aber auch in diesem Jahr gibt es noch einen Grund, die Korken knallen zu lassen: Lara wird 15! Nein, natürlich nicht sie selbst – die Actionabenteuer-Serie! Und da kann man getrost sagen: Holla, was für eine Berg- und Talfahrt! 360 Live wirft einen Blick zurück auf Höhen und Tiefen, auf Skurrielles und Wissenswertes. Und ebenso einen Blick in die Zukunft und somit darauf, was Fans von der neuen Lara Croft im neunten »Tomb Raider« erwarten dürfen.

Aufregend – kein Wort beschreibt den Entstehungsprozess der neuen Lara Croft besser. Man kann von früheren Titeln wie »Legend«, »Anniversary« und auch der Auskopplung »Lara Croft and the Guardian of Light« halten, was man will: Das nunmehr neunte Abenteuer der Archäologin mit dem simplen Namen »Tomb Raider« scheint schon jetzt alles in den Schatten zu stellen. Nicht nur, weil Entwickler Crystal Dynamics in puncto Technik schwere Geschütze auffährt, sondern auch, weil ihnen ein Neustart zu gelingen scheint, wie ihn niemand erwartet hätte. Oder wie es Karl Stewart, der globale Produktmanager der Marke »Tomb

Raider«, ausdrückt: »Wir bereiten den Weg für die Zukunft der Marke – und es ist absolut surreal!« Surreal, das waren auch die Anfänge der mittlerweile 15 Jahre alten Actionabenteuer-Reihe. Damals, anno 1996, war Lara kaum mehr als eine Kombination aus Zuckertüten-Polygonen auf zwei Beinen, mit zwei Armen und zwei Pistolen in der Hand. Dennoch wusste die ungewöhnliche Heldin zu begeistern. Auf technischer Seite überzeugte sie etwa mit Atemwölkchen, die sie in kalten Umgebungen ausstieß – ein Detail, an das bis dahin praktisch kein anderer Entwickler einen Gedanken verschwendet hatte. Auf spielerischer Seite wusste dagegen der Mix

aus Schießen, Klettern, Hüpfen und Rätsellösen zu gefallen – und natürlich gewisse anatomische Vorzüge, die in der noch jungen Videospieldwelt von damals eher selten zu finden waren. Dabei war Lara eigentlich nie als vollbusige, rassige Archäologin geplant gewesen. Ursprünglich sollte ein für die damalige Zeit typischer männlicher Videospil-Vertreter ihren Posten einnehmen. Bis sich das Entwicklerteam Core Design darauf einigte, dass Schleichereien, das Lösen von Rätseln und geschmeidige Akrobatik eher zu einer Frau passen – und vielleicht auch, weil ihnen jemand geflüstert hat, dass es »Indiana Jones« ja schon gibt. Man wollte also weg



TOMB RAIDER – 1996

Das erste Spiel mit Lara in der Hauptrolle erschien zunächst für Sega Saturn, feierte aber erst auf Playstation und PC richtige Erfolge. Der Erfinder der Archäologin, Toby Gard, entschied sich übrigens bewusst für eine Frau, weil es ihm unangemessen erschien, einen männlichen Helden mit solch akrobatischen Fähigkeiten auszustatten. Laras Markenzeichen sind seither nahezu unverändert: Flechtzopf, Tanktop, Hot-Pants, Doppelpistolen und Körbchengröße 90 Doppel-D.



TOMB RAIDER 2 – 1997

Die Formel »Lara Croft« funktionierte, weshalb man für den Nachfolgetitel kaum Änderungen vornehmen wollte. Lediglich kleinere Details, wie dickere Wimpern und lebendigere Augen, hielten Einzug. Unvergessen ist vor allem die sogenannte »Shower & Gun«-Szene, in der Lara – kurz bevor sie sich frei macht, um unter die Dusche zu hüpfen – den Spieler genervt anspricht: »Meinst du nicht, du hast genug gesehen?« – und ihn danach gnadenlos abknallt.



Erhältlich | Ende 2012 Status | 50% komplett

**EXKLUSIVE INFOS
NUR IN
360 LIVE!**



vom sexistischen »Bimbo«- und »Domina«-Typus, orientierte sich gar an der schwedischen Pop-Diva Neneh Cherry und der Comic-Heldin »Tank Girl«, bis schließlich der richtige Weg gefunden wurde...

AUS LAURA WIRD LARA

So wurde aus der heutigen Lara Croft zunächst Laura Cruz – eine südamerikanische Latina mit Schatzjäger-Ambitionen. Schon bald musste sich Core aber eingestehen, dass eine westlichere Heldin das US-Publikum eher ansprechen würde. Und so wich die Latino-Braut erst einer blonden, rigiden Lady, inspiriert vom US-Militär, bis aus ihr schließlich die



bekannte britische Archäologin Lara Croft wurde, wie man sie kennt: gut bestückt, unnahbar und unsterblich. Und das blieb sie mit nur sehr geringfügigen Veränderungen bis zu ihrem letzten Auftritt im Jahr 2008, in »Tomb Raider: Underworld«. Sehr zum Leidwesen vieler Fans, die sich für die in die Jahre gekommene Lara schon lange eine Frischzellenkur gewünscht hatten. »Nach jeder Menge Selbstanalyse – und noch mehr Recherche-Arbeit – war für uns klar, dass die Zeit der alten Lara vorüber ist«, erklärt Karl Stewart. »Die Marke existierte damals schon seit zwölf Jahren – mittlerweile sind es 15 – und nach etlichem Hin und Her entschieden wir uns, dass



Als »Nude Raider« wurden die zahlreichen Nackt-Modelle von Lara bekannt, die fleißige Fans der Serie für PC bastelten.



TOMB RAIDER 3 – 1998

Dem Rhythmus der jährlichen Veröffentlichungen folgend, hatte auch »Tomb Raider 3« kaum Zeit, sich großartig zu entwickeln. Es reichte gerade mal für kleinere Ingame-Verbesserungen – wie eine erhöhte Polygon-Anzahl, um die Rundungen der Protagonistin weiter zu betonen. Stattdessen konzentrierte man sich darauf, Lara neue Outfits zu verpassen: etwa einen weißen Sport-BH samt grünen Shorts für ihr Abenteuer im Südpazifik.



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION - 1999

Neues Jahr, neues »Tomb Raider«. Weil Lara diesmal ausschließlich in Ägypten unterwegs ist, entschieden sich die Macher sogar, auf die bisher vielfältige Auswahl an Outfits zu verzichten und die Lady in ihrem grünen Tank-top und braunen Pants zu belassen. Verstörend: In einer Rückblende wird Lara als Teenager gezeigt, mit doppelten Zöpfchen, grünen Shorts und Tarnweste – und trotz ihres zarten Alters weiblich schon voll ausgestattet!

DIE MERCHANDISE-MASCHINE BRUMMT LARA, LARA ÜBERALL

Im Jahr 2006 wurde Lara Croft vom Guinness-Buch der Rekorde zur »erfolgreichsten menschlichen Videospielheldin« gekürt. Und tatsächlich ist die englische Archäologin aus der virtuellen – und der realen – Welt nicht mehr wegzudenken...

LARA-ROMANE

2004 und 2005 erschienen die bislang einzigen drei Romane zu Laras Abenteuern in Deutschland: »Das Amulett der Macht« von Mike Resnick, »Der vergessene Kult« von E.E. Knight und »Der Mann aus Bronze« von James Alan Gardner. Insbesondere der erste Roman funktionierte für ein Buch zum Spiel erstaunlich gut, wenn auch kein Bestseller daraus wurde.



LARA-FILME



Insgesamt zwei Filme erschienen, die auf dem »Tomb Raider«-Universum basieren: »Lara Croft: Tomb Raider« (2001) und »Tomb Raider: Die Wiege des Lebens« (2003). In

beiden spielt Angelina Jolie die britische Schatzjägerin. Während der erste Film noch gute Zahlen einspielte, sank die Zuschauerquote des zweiten Films gegenüber Teil Eins in der ersten Kinowoche um 55 Prozent. Ein dritter Film ist möglicherweise bei Graham Kings GK Films in Arbeit, der sich die Filmrechte an »Tomb Raider« sicherte und 2013 eventuell einen Neustart ähnlich dem kommenden »Tomb Raider«-Game wagen will.

LARA-VERGNÜGUNGSPARKS



Paramount Pictures, die auch die Filme vermarktet, integrierten nach dem ersten Kinostreifen spezielle »Tomb Raider«-Attraktionen in ihren sechs Vergnügungsparks. Besonders bekannt: »The Crypt«, eine gigantische Indoor-»Top Spin«-Achterbahn im »Kings Island Theme Park« in Ohio, bei der sich auch die Umgebung verändert. So schleudert es die Fahrgäste etwa durch Lava-Gruben und Vulkane, vorbei an Eiszapfen und einer sechsbarmigen »Durga«-Göttin, die mit ihren Laser-Augen die Höhlenwand traktiert.

Gegner in Zahlen

Lara und ihre tierischen Feinde

3.000 Fledermäuse; 200 Wölfe; 80 Bären; 30 Velociraptoren; 4 Tyrannosaurus Rex; 20 Panther; 30 Löwen; unzählige Ratten und geschützte Gorillas; 20 Krokodile; 60 Tiger; bergeweise Spinnen; 60 Dobermänner, Huskies, Rottweiler, Pitbulls und Promenadenmischungen; 100 Kobras und Klapperschlangen; 1.000 rote und schwarze Skorpione und fiese Krabbelkäfer; 20 Leoparden und Schneeleoparden; 15 Jaguare; 100 Quallen; 20 Haifische; 1 gigantischer Oktopus; 1 zum Glück noch nicht verärgerte Tierschutzorganisation PETA – aber wart's ab, bis die davon Wind bekommen!

fundamentale Veränderungen her müssen. Sowohl bei der Positionierung des Games auf dem Markt als auch bei der spielerischen Umsetzung.« Alles, was Crystal Dynamics nach diesem entscheidenden Gedanken noch fehlte, waren Ideen. Wie sollte die neue Lara aussehen, denken, sich verhalten? An welchem Ort sollte das Game spielen? Welche Spielelemente wollte man neu integrieren, welche behalten? Und vor allem: Wie wagt man sich eigentlich richtig an den Serien-Neustart einer Ikone? Wirft man einfach alles über Bord, was man je gedacht hat, über Lara zu wissen? Zahlreiche Ideen wanderten von ersten Konzepten bis zum jetzigen Entwicklungsstand in die Hirne der Entwickler, auf Papier und von da teilweise direkt in den Aktenvernichter. Wer sich schon seit den frühen Anfängen mit dem kommenden »Tomb Raider« auseinandergesetzt hat, könnte sich beispielsweise an Konzeptzeichnungen erinnern, auf denen Lara vom Rücken eines Pferdes aus mit einem Bogen schießt. Besagtes Pferd ist heute, in den ersten Trailern und Ingame-Videos, nicht mehr zu sehen. »Wir hatten damals so unglaublich viele Möglichkeiten und Situationen im Kopf, in die ein Pferd wunderbar hineingepasst hätte«, sinniert Stewart. »Lara hätte sich damit beispielsweise schneller über die Insel bewegen können. Wir waren extrem neugierig, wie die Fans diese Idee annehmen würden. Doch in unseren Tests und auch ausgehend von den Meinungen zahlreicher Foren-Nutzer erwies sich das Huftier als Flop und wir löschten es wieder aus unserem Ideen-Repertoire.« Natürlich konnte Crystal Dynamics nicht einfach alles über Bord werfen, was seit jeher die »Tomb Raider«-Serie ausmachte. Wie würden etwa ältere Fans, die quasi mit Lara aufgewachsen sind, darauf reagieren, dass die sexy Protagonistin auf einmal dem Jungbrunnen entsteigt? Immerhin: Rund 70 Prozent der Belegschaft von Crystal hatte zuvor schon an anderen »Tomb Raider«-Ablegern gewerkelt. Theoretisch wissen die Jungs und Mädels also, worauf es den Fans ankommt. Und auch Karl Stewart bestätigt, dass man sich sehr lange damit auseinandergesetzt habe, was die Actionabenteuer-Serie ausmache; was ihre »Formeln und Pfeiler« seien und wie man all das behutsam ins heutige Videospiel-Zeitalter transferieren könne. Trotzdem wolle man die neue Spielerfahrung dadurch nicht einschränken. »Es wird Zeit, den Spielern ein Mädchen und eine Erfahrung zu präsentieren, die dem heutigen



Publikum etwas bedeuten und die es zuordnen kann«, so Stewart.

KEINE ANGST VOR MONSTERN

Einer der größten Pluspunkte der »Tomb Raider«-Serie ist seit jeher die Atmosphäre der Games: verlassen Ruinen, Gefahren hinter jeder Ecke, gewagte Architektur, überwältigende Naturspektakel, mysteriöse Rätsel im Stil der »Indiana Jones«-Filme. Schon für die Verhältnisse in den 90er-Jahren waren die Areale von »Tomb Raider« stets gigantisch. Man denke nur zurück an die Szene im ersten Teil, in der Lara auf den Kopf der Sphinx klettert und die Kamera beeindruckend in die Ferne schwenkt. In puncto Größe haben die Macher des neuen Ablegers aber noch mal ordentlich eins draufgelegt. Denn nun ist eine komplette Insel der Spielplatz der akrobatischen Schatzsucherin. Das Areal ist weitestgehend offen, alles darf erkundet und entdeckt werden. Die Grenzen sind nur die eigenen Fähigkeiten. Aber wohin verschlägt es Lara diesmal eigentlich genau? Nachdem die Spieler ja schon so ziemlich jedes Fleckchen der Erde bereist haben – unter anderem Kamboidscha, Ägypten, Thailand, Ghana, Mexiko, Prag und sogar Atlantis –, entschieden sich die Macher nun für Ostasien. Genau genommen für eine namenlose Insel irgendwo vor der Ostküste Japans, in einer Region, die bekannt ist als das »Drachen-Dreieck«, das »Teufelsmeer«, kurz: das »Bermuda-Dreieck des Pazifiks«. »Da es in der Region auch in der realen Welt schon so viele mysteriöse Vorkommnisse

TOMB RAIDER: DIE CHRONIK – 2000

Zum ersten Mal fährt die Serie einen regelrechten Story-Twist auf. In »Chronicles« gilt Lara als tot, ihre Freunde erzählen insgesamt vier ihrer Abenteuer in Rückblenden. Erneut kaum Veränderungen bei Laras physischer Erscheinung. Lediglich einige offizielle Artworks zum Spiel lassen eine düstere, aggressivere Lara vermuten. Fehltritt: Mit erneuten Rückblenden in Laras Jugend, wo sich das Mädchen ungeniert umzieht, schrammen die Entwickler nur sehr knapp an einem Eklat vorbei.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS – 2003

In knapp drei Jahren Pause hat sich einiges getan. Laras neuestes Abenteuer unterstützt auf dem PC nicht nur die Grafikschnittstelle DirectX 9, sondern erscheint auch erstmals auf der Playstation 2. Trotzdem bleibt der Ableger hinter den Erwartungen zurück. Vom Hersteller noch als Neuanfang gefeiert, stören vor allem diverse Programmierfehler. Konsequenz: Core Design – den Serien-Erfindern – wird die Lara-Croft-Lizenz entzogen und an das heutige Studio Crystal Dynamics übergeben.



DIE UNBEKANNTE LARA

Natürlich feiert auch Entwickler Crystal Dynamics den fünfzehnten Geburtstag seines Schützlings – mit einer digitalen Kunstaussstellung. Insgesamt acht mehr oder minder bekannte Künstler durften sich an ihre Interpretationen und Vorstellungen von Lara wagen. Drei der besten Entwürfe findest du bereits an dieser Stelle im Heft, die restlichen auf dem Poster in der Heftmitte.



Zum Vergleich: die »echte« Lara Croft aus dem kommenden »Tomb Raider«.

gegeben hat, war das Drachen-Dreieck ein idealer Spielplatz für uns und unsere Ideen«, schwärmt Produktmanager Stewart. »Klar hätten wir uns auch eine fiktionale Insel vorstellen und sie mit einer einzigartigen Geschichte ausschmücken können. Aber wozu zwei Mal überlegen?« Im Gegensatz zu Laras Absteher nach Atlantis und auf die fliegenden Inseln in Tibet halten sich die Entwickler also an reale Gegebenheiten. Das heißt aber nicht, dass Lara nicht trotzdem auf alte Feindes-Bekanntschäften wie Dinos, Oktopusse und Zentauren treffen könnte, oder? »Haha, nein. Man trifft garantiert keine Urzeitechsen

oder gigantische Tintenfische! Auch nichts anderes, was als Monster durchgehen könnte«, lacht Stewart. »Allerdings wohnen durchaus einige Typen auf dem Eiland, die man aus physiologischer Sicht Monster nennen könnte... Näheres dazu kann ich aber erst Anfang 2012 verraten.« Inspiration für die geheimnisvolle Insel im Pazifik, deren Küstenstreifen zahlreiche Schiffswracks aus allen Epochen der Weltgeschichte säumen, zog sich Crystal Dynamics vor allem aus der TV-Serie »Lost«. Weniger bei den Details, sondern eher beim Gesamtkonzept, eine Welt voller Mysterien an einem abgeschiedenen, einsamen Ort zu erschaffen.

Auch beim bekannten Survival-Film »Cast Away« mit Tom Hanks wurde gespickt. Wer genau hinschaut, findet auf der Insel beispielsweise den berühmten Volleyball »Wilson« samt Haaren und aufgemaltem Gesicht. Nicht nur Lara, auch die Insel selbst soll der Geschichte Charakter verleihen.

HELDEN STERBEN DOCH

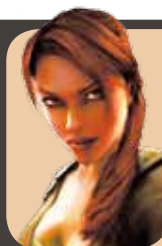
Aber wie kennt man Lara denn eigentlich bisher? Klar, die äußerlichen Merkmale sind so ziemlich jedem Fan der Serie bekannt: Pferdeschwanz, Hotpants, Tanktop, Doppelpistolen, Abenteuerstiefel

TOMB RAIDER: LEGEND – 2006

Dank neuem Entwickler und neuer Grafik-Engine erstrahlt Lara in »Legend« in ungeahntem Glanz. Mehr Details, plastischere Oberflächen, rundere Kurven und aufwendige Lichteffekte. Auch an Lara selbst wurde gebastelt: Um der Ikone mehr Natürlichkeit zu verleihen und damit sich auch Spielerinnen mit ihr identifizieren können, wurde sie mit realistischeren Proportionen ausgestattet und ihre überlangen Beine gestutzt. Der geflochtene Zopf musste einem offenen Pferdeschwanz weichen.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY – 2007

Anlässlich Laras 10-jährigem Jubiläum entschied sich Crystal Dynamics nicht für einen komplett neuen Ableger der Serie, sondern für ein Remake des ersten Teils. Besonders im Gedächtnis geblieben ist die eigentümliche Wahl der Gegner aus diversen Wildtieren, Velociraptoren und sogar einem Tyrannosaurus Rex. Das Fehlen menschlicher Gegner bescherte »Anniversary« allerdings eine USK-Freigabe ab 12 Jahren.





Leid und Schmerzen begleiten die neue Lara im neunten »Tomb Raider«. Dinge, mit denen die bisherige Lara nie etwas am Hut hatte.

und insgesamt 230 Polygone – zumindest im ersten »Tomb Raider«. Dazu ein makelloses Gesicht ohne markante Züge, der gewaltige Vorbau und kaum Gefühlsregungen. Das ist stark, das ist sexy – aber garantiert nicht menschlich. Kritiker meinen sogar, Lara stelle ein gefährliches Rollenmodell für Mädchen dar. Da hilft es der Ikone auch nicht, dass man ihr nachsagt, die Games-Branche nachhaltig geprägt und den Weg für alle folgenden Actionabenteuer geebnet zu haben. Denn mittlerweile, seien wir ehrlich, haben charismatischere Helden, wie Sonys Nathan Drake aus »Uncharted«, Affen-Krieger Monkey aus »Enslaved« und Geheimagent Sam Fisher aus »Splinter Cell«, die Britin abgelöst. Doch das soll sich ändern. Die Schatzjägerin soll wieder ihren Platz an der Spitze der Abenteuerhelden einnehmen – und zwar mit mehr Menschlichkeit, mehr Emotionen und nie da gewesenem Leid. »Früher wäre Lara einfach aufgestanden und gegangen, wenn sie sich in einer Situation unwohl oder gefangen gefühlt hätte. Diesmal kann sie das nicht. Sie muss kämpfen, um zu überleben und um zu der Heldin heranzuwachsen, die wir alle kennen«, erklärt Stewart. Und wahrlich, Entwickler Crystal Dynamics schickt die Heldin unserer Kindheit dafür durch die Hölle. Lara ertrinkt, wird abgestochen, von Wölfen zerfleischt, unter Geröll zerquetscht, verbrennt bei le-



bendigem Leib oder wird von Stalagmiten aufgespießt. Sie blutet, erbricht sich vor Schmerzen, schreit, weint und wird gedemütigt, während der Spieler fassungslos vorm Bildschirm sitzt – und sich doch arge Gedanken darüber macht, wer sich all diese Grausamkeiten

ausdenkt... »Haha, das kann ich nicht verraten! Ich müsste ja Angst haben, dass die Fans dann auf ihm herumhacken. Sagen wir einfach, er ist ein sehr ruhiger und scheuer Typ mit einer ganzen Horde von Voodoo-Puppen auf seinem Schreibtisch...«, grinst Stewart.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD – 2008

Nach langer Wartezeit bekommt Lara eine neue Engine spendiert. Für den Entwickler ist vor allem eines wichtig: Dynamik. So beherrscht Lara jetzt über 170 Bewegungsabläufe, die Levels wirken lebendiger und die Archäologin zieht sich nun sogar Schnitte zu, die an Kleidung und Körper sichtbar bleiben. Der gewünschte Erfolg war's trotzdem nicht. Eidos verkaufte 500.000 Exemplare – weniger, als erwartet. Später entschied man sich dazu, Lara noch weiter auf den Kopf zu stellen.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT – 2010

Wo kein »Tomb Raider« draufsteht, ist auch kein »Tomb Raider« drin. Denn diese Auskopplung der typischen Actionabenteuer-Reihe macht so ziemlich alles anders: Iso- statt Verfolger-Perspektive, starke Jump-and-Run-Elemente gekoppelt mit Action satt – und im Mittelpunkt ein pfiffiger Koop-Modus für zwei. Das Download-Kleinod heimste hervorragende Kritiken ein und Fans sahen in dem Plattformform eine ideale Herangehensweise an das Thema »Lara Croft«.



Lara als Feministin: Im Die-Ärzte-Musikvideo »Männer sind Schweine« von 1998 räumt die Lady in bestem John-Woo-Stil ordentlich auf.

WIE GUT KENNST DU LARA? BEWEISE DICH UND GEWINNE!

Was soll man Lara zum 15. Geburtstag bloß schenken? Dieses Weib hat doch ohnehin schon alles! Deshalb haben wir uns mal bei Frau Croft daheim umgesehen, um stattdessen andersherum die Fans zu beschenken. Und: Mein lieber Scholli, das Croftsche Anwesen hat ordentlich was hergegeben! Unter anderem riesige Leinwand-Aufsteller, Artbooks und Notizblöcke. Haben wir deinen Schatzsucherinstinkt geweckt? Dann musst du uns nur noch beweisen, dass du ein echter Lara-Fanboy bist! Und zwar indem du die folgende Frage richtig beantwortest: Aus wie vielen Gebäuden besteht das Croft'sche Anwesen und wem gehören sie? Schick deine Antwort bis zum 13. Januar 2012 per E-Mail mit dem Betreff „Lara-Gewinnspiel“ an redaktion@360-live.de. Die Gewinner werden zeitnah im Forum genannt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



WIR WOLLEN LARA!

Natürlich hat sich im neuen »Tomb Raider« nicht nur die Heldin verändert. Auch an der Technik wurde seit dem letzten Ableger von 2008 ordentlich geschraubt. Crystal Dynamics verbesserte nicht nur seine »Crystal Engine« grundlegend, sondern experimentierte erstmals auch mit aufwendigen Motion-Capturing-Verfahren und neuen Kamera-perspektiven. »Wir wollten den Fans eine intimere Spielerfahrung verschaffen, anstatt sie nur von einem Storypunkt zum nächsten und von einer riesigen, umwerfenden Explosion zur anderen springen zu lassen«, erläutert Stewart. »Wir wollen, dass sich die Spieler fühlen, als wären sie direkt neben Lara und würden alle Situationen mit ihr meistern. Um das zu erreichen, mussten wir von Grund auf eine neue Kamera-Engine entwickeln. Wir haben sogar ein neues Kamerateam engagiert, das uns dabei geholfen hat, unsere Ideen umzusetzen.« Und die Ideen reichen

von hervorragend eingefangener Klaustrophobie über schmerzliche Zooms in offene Wunden bis hin zu rasanten Schwenks und realitätsnahen Amateurkamera-Einschüben. Beeindruckend! Fürs Motion-Capturing benutzt Crystal sogar zwei Technologien: In den Render-Videos kommt eine Kombination aus Motion-Capture, Live-Kamera und VO-Gesichts-Scan-Technologie zum Einsatz. So will man die Balance halten zwischen der realitätsnahen Darstellung der Figur und ihren Emotionen. Alle anderen Animationen der Archäologin sind hingegen liebevoll von Hand animiert. »Wir sind sehr stolz darauf, so talentierte Animationskünstler in unserem Team zu haben. Und auch ich als gelernter Animator bin immer wieder von den Socken, wie hoch die Qualität der Bewegungen im Spiel ist«, berichtet Stewart stolz.

Trotz des ausgesprochen wichtigen Überlebens-Aspekts, der im neuen »Tomb Raider« fast gänzlich in den Vordergrund rückt, soll das Spiel das ursprüng-

liche Genre nicht verlassen und zu einem Survival-Horror-Game mutieren. »Tomb Raider ist definitiv noch immer ein Actionabenteuer, das versichere ich. Ich denke, wenn wir irgendwann den Rest des Spiels enthüllen, wird man merken, warum ich das sage«, munkelt er geheimnisvoll. Doch auch ohne diese Andeutung sowie Einblicke in ein erstes Demolevel wäre die 360-Live-Redaktion nicht minder gespannt auf das, was es von »Tomb Raider« in den nächsten Monaten noch zu sehen gibt. So viele Fragen sind noch ungeklärt, so viele Geheimnisse um den neuen Titel noch nicht gelüftet. Und wenn 2012 tatsächlich die Welt untergeht, wäre das gleich doppelt schade: um die Erde selbst – und um ein Spiel, bei dem die Spielerschaft gebannt und andächtig den Atem anhält.

Sabine Schischka/ mf

TOMB RAIDER – 2012

Das neue »Tomb Raider« wird anders, so viel ist sicher. Auch wenn viele Details noch im Dunkeln liegen. In ihren 15 Jahren Spielgeschichte hat sich die Archäologin von einem nahezu comichaften, überzeichneten Pin-up-Girl zu einer athletischen, realistischeren Abenteurerin gewandelt. Zwar noch immer fiktional, aber menschlich.



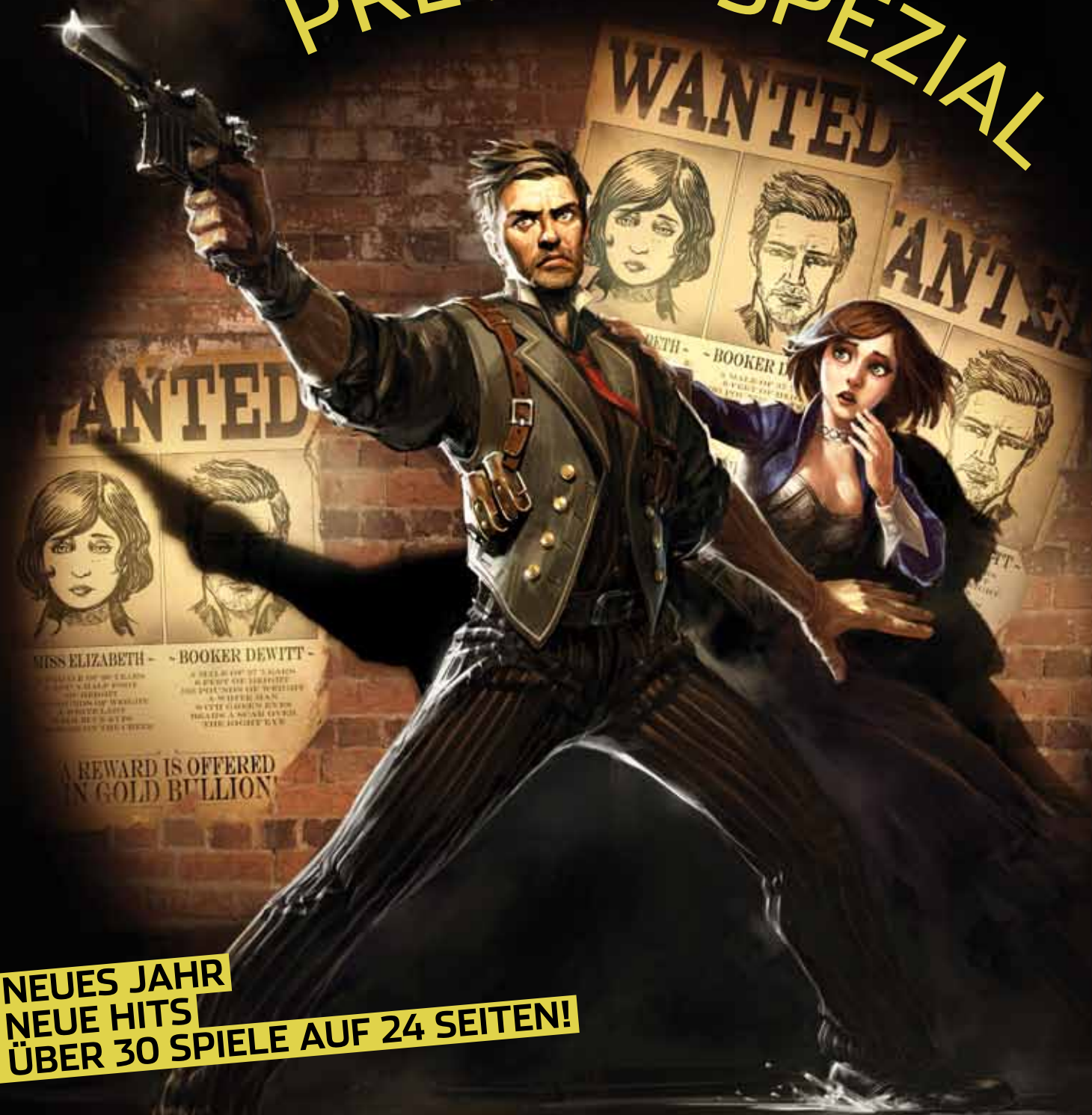
360LIVE sagt...

Wir wollen Lara – und das möglichst schnell! Denn bei diesem Serien-Neustart der Archäologin HITPOTENZIAL bleibt einem glatt die Spucke weg!

8.5 von 10

2012

PREVIEW SPEZIAL



**NEUES JAHR
NEUE HITS
ÜBER 30 SPIELE AUF 24 SEITEN!**

Das Jahr 2012, das Ende aller Tage. Laut dem Maja-Kalender wird am 21. Dezember des neuen Jahres die Welt untergehen. Regisseur Roland Emmerich hat das mit seinem Streifen »2012« schon beeindruckend in Szene gesetzt. Natürlich ist das alles Quatsch. Aber was, wenn doch nicht? All die guten Spiele, die es noch zu spielen gäbe? Damit du garantiert keines davon verpasst, haben wir schon jetzt die Top-Hits für 2012 zusammengefasst. Manche von diesen Knallern schlagen sogar schon im Frühjahr ein, darunter »Max Payne 3«, »The Darkness 2« und »Syndicate«. In diesem Sinne: Lasst die Spiele erneut beginnen!



BIOSHOCK INFINITE

Da, wo die Luft dünn wird

Hersteller | 2K Games **Entwickler** | Irrational Games **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1
Xbox live | ja **Termin** | 2012

So viel steht schon jetzt fest: »Bioshock Infinite« wird eins der größten Spiele des Jahres 2012. Statt wie in den Vorgängern um die Unterwasserstadt Rapture, dreht sich diesmal alles um die Wolkenmetropole Columbia. Aus dieser soll Ex-Detektiv Booker DeWitt die junge Elizabeth befreien, die dort seit ihrer Kindheit in einem Turm gefangen gehalten wird. Obwohl Entwickler Irrational Games bereits zahlreiche Gameplay-Elemente präsentierte, sind noch viele Fragen offen. Ganz exklusiv hat 360 Live daher den Ausführenden Produzenten Timothy Gerritsen zum Interview gebeten. Unter anderem, um herauszufinden, wo und wie die Odyssee eigentlich ihren Lauf nimmt? »Ich will noch nicht verraten, zu welchem Punkt das Spiel genau startet, denn das soll der Spieler selbst erleben«, erklärt Gerritsen. »Trotzdem kann ich schon jetzt sagen: Elizabeth zu finden, gestaltet sich einfacher, als sie aus der Stadt herauszubringen. Denn eine Prophezeiung besagt: Wenn Elizabeth stirbt, wird auch die Stadt untergehen.« Aus genau diesem Grund geraten Elizabeth und ihr Beschützer schließlich auch zwischen die Fronten eines tobenden Bürgerkriegs. »Die Gründer der Stadt, die Founders, wollen, dass sie am Leben bleibt. Die Widerständler von Vox Populi dagegen wollen sie tot sehen. Die Befreiung von Elizabeth aus dem Turm ist somit die Katastrophe, die alles Folgende in Gang setzt.«

Aber woher die Angst vor Elizabeth? Und woher kommen eigentlich ihre merkwürdigen Fähigkeiten, mit der sie das Raum-Zeit-Gefüge beeinflussen kann?

»Ihre Kräfte entspringen den Dimensionsrissen, die wir erstmals 2011 auf der Spielemesse E3 zeigten und die über ganz Columbia verteilt sind«, schildert Gerritsen. »Das Bestehen von Columbia fußt auf der Revolution der Physik, die zu seiner Zeit stattfand. Heisenberg und Einstein begannen erst zu verstehen, dass die Welt komplexer ist, als es die Wissenschaft bis dato zu erklären vermochte. Und Elizabeth ist quasi ein Teil davon und fähig, einige Prinzipien der höheren Physik zu manipulieren.« Aber nicht nur dieses Spielelement unterscheidet »Infinite« von seinen Vorgängern. Auch die Spielgeschwindigkeit soll schneller und das Spielgeschehen somit hektischer ausfallen. »Wir wollten etwas Neues wagen, etwas Neues kreieren, frische Herausforderungen anpacken. Wir gehen weg von engen, geschlossenen Räumen mit wenigen Gegnern und hin zu großen Arealen mit der Möglichkeit, viele Widersacher zu platzieren«, so der Produzent. »Das war ein ziemliches Risiko, da wir die Erfahrungen aus dem ersten Spiel nicht auf die neue Umgebung übertragen konnten. Andererseits gab uns dies die Freiheit, ein ganz neues und unterschiedliches Spielgefühl zu inszenieren.« Bleibt die Frage: Ist das dann eigentlich noch »Bioshock« im eigentlichen Sinn? »Für uns ist ein Bioshock-Game eines in einer Welt, die dir eine überraschende und eindringliche Erfahrung bietet. Es soll in Sachen Thematik, Kulisse und Story anders sein als alles andere auf dem Markt.« Eine Aussage, die wir nach bisherigen Eindrücken sofort unterschreiben.

HITPOTENZIAL | 9,0 von 10



Unser Gesprächspartner Timothy Gerritsen ist sowohl Ausführender Produzent von »Bioshock Infinite« als auch Direktor der Produktentwicklung bei Irrational Games in Quincy, Massachusetts.

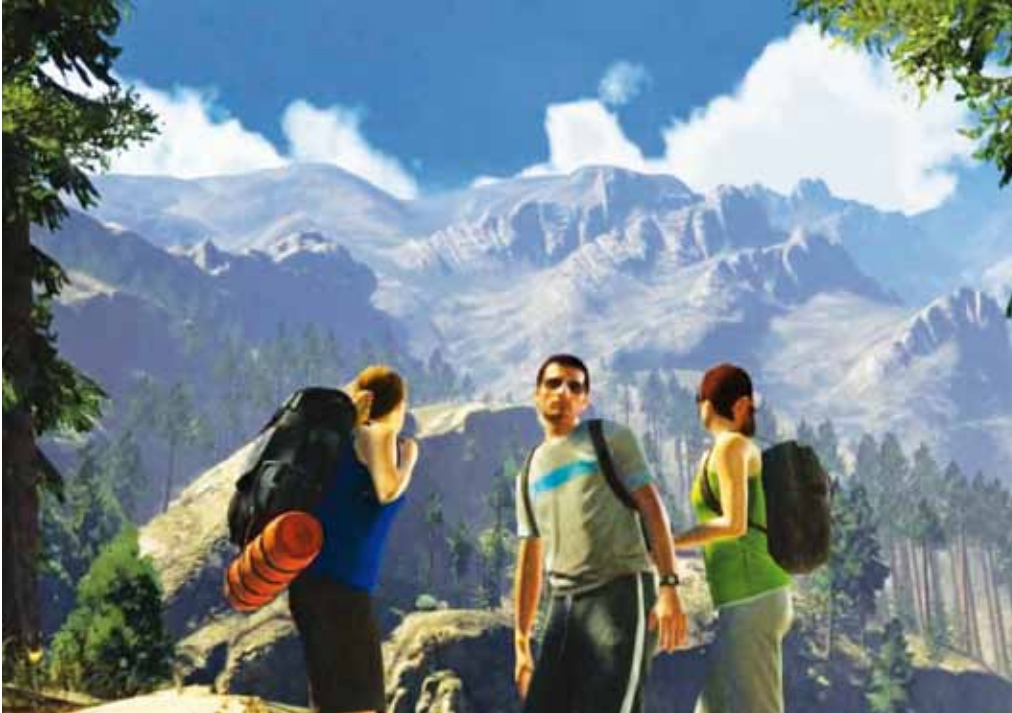
STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Gandalf2278: »Risen 2: Dark Waters – Teil Eins habe ich geliebt und deshalb freu ich mich total auf den zweiten Teil.«

GRAND THEFT AUTO 5

Das denkt die Community.

Hersteller | Rockstar Games **Entwickler** | Rockstar North **Genre** | Actionabenteuer **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | ja **Termin** | unklar



Dieser Screenshot lässt drauf schließen, dass sogar das Gebirge des Umlands immer wieder mal als Schauplatz für Missionen dient – Campen mit heißen California-Chicks inklusive.



Auch Fliegen steht scheinbar auf dem Programm. Mit einer Doppeldecker-Maschine Weinhänge mit Insektenschutzmittel düngen – klingt nach jeder Menge Abwechslung.



Mehrere Millionen Youtube-Aufrufe innerhalb weniger Tage, über 1.650 Nutzerkommentare auf der Rockstar-Webseite, unzählige Videoanalysen gehypter Fans – der Debüt-Trailer zum nächsten Teil der weltweit meistverkauften Offene-Welt-Saga schlug ein wie eine Bombe. Wer die erste ausführliche Meldung im letzten Heft nicht mitverfolgt hat: Szenario ist erneut die Großstadt Los Santos – samt angrenzenden Hügeln, Stränden und anderen ländlichen Arealen. »Erneut« deswegen, da die virtuelle Parodie auf Los Angeles schon einmal innerhalb der Serie vorkam: in »GTA San Andreas« aus dem Jahr 2005. Ein Umstand, der viele 360-Live-Leser nicht zu stören scheint. Im Gegenteil, die meisten Nutzer im rasant wachsenden »GTA 5«-Forenthread unter www.360-live.de sind Feuer und Flamme. Mr BLaKKi schreibt: »Mir klappt die Kinnlade runter. Ein San Andreas, wie ich es mir gewünscht habe.« Auch Protutype kann es kaum mehr abwarten: »Wenn es so wie das alte San Andreas wird, kann gar nichts mehr schiefgehen.« Gleiches gilt für Toral, der speziell die Präsentation hervorhebt: »Die Grafik wirkt viel heller als in GTA 4. Der Detailgrad ist berauschend.« Doberman dagegen spricht noch recht zurückhaltend: »Hmmm, also nur Los Santos? Halt nur größer als das alte Los Santos? Ohne San Fierro und Las Venturas? Na da bin ich ja mal gespannt...« Viele Leser äußern zudem ganz konkrete Wünsche. Slowly etwa hofft, »dass sich Microsoft wieder zeitliche Exklusivrechte an den Download-Inhalten sichert«. 19ledzeppelin87 geht sogar noch einen Schritt weiter: »Vielleicht packen sie dann auch noch ein HD-Remake von Teil Drei dazu.« Fakt ist aber: Rockstar hält sich mit offiziellen Aussagen zurück. Ob diesmal tatsächlich mehrere Figuren spielbar sind? Ob die Themen Energie- und Immobilienkrise – zu sehen sind im Trailer unter anderem Ölförderanlagen, Windräder und zum Verkauf stehende Häuser – storytechnisch den Ton angeben? Ob man das an mehreren Stellen auftauchende Luftschiff selbst steuern darf? Ob das sich im Bau befindliche Hochhaus »Mile High Club« eine Anspielung auf ein Projekt des US-Architekten Frank Lloyd Wright ist? All das wissen dieser Tage nur die Rockstar-Mitarbeiter. Und angeblich ein Redakteur des britischen Playstation Magazins, der auf der Webseite www.gtaforums.com felsenfest behauptet, weitere handfeste Informationen zu haben. Unter anderem, dass die Spielwelt viermal so groß ausfällt wie die in »GTA 4«. Allein die Fahrt vom Stadtzentrum bis in die Wildnis soll geschlagene 15 Minuten dauern. Dabei trifft man auf extrem geschäftige Nichtspieler-Charaktere, die unter anderem mit Mountainbikes herumradeln, sich betrinken und Dutzendes mehr. Ferner soll das Aktionsspektrum des Helden erweitert worden sein, nicht zuletzt weil viele Objekte nun wesentlich besser bekletterbar sind. Angeblich ebenfalls stark erweitert: die Anzahl an begehbaren Gebäuden. Schulen, Einkaufszentren, Polizeistationen, ein Krankenhaus, ja selbst ein unterirdisches Kanalnetz soll es geben. Ob er Recht behält? Spätestens in den nächsten Wochen wissen wir mehr.

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

VeringetorixDE: »Ich freu mich schon aufs nächste Medal of Honor.«



MAX PAYNE 3

Wenn Blut in den Gassen fließt...

Hersteller | Rockstar Games **Entwickler** | Rockstar Studios **Genre** | Action
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | März 2012

Wie ist Max nur auf diese beschissene Idee gekommen: nach São Paulo, Brasilien, ziehen, dort als Personenschützer arbeiten und sich regelmäßig volllaufen lassen. Klar, super, die verwucherte Millionenstadt ist ja nur einer der gefährlichsten Orte der Welt. Alle halbe Stunde, heißt es, würde dort jemand massakriert werden. Und der Geschäftsmann Rodrigo Branco hätte beinahe zu diesen armen Schweinen gehört – wäre Max nicht gewesen. Denn der reiche Brasilianer hat sich so einige Feinde gemacht. Nicht schwer in dieser Metropole, wenn man über säckeweise Geld verfügt. Oder seine Geschäfte von einem Glas-und-Stahl-Palast aus tätigt, an dem groß und breit der eigene Name prangt. Im neuesten, uns gezeigten Demolevel stürmt eine Truppe Verbrecher mit verummumten Gesichtern und ratternden Sturmge- wehren besagtes Gebäude der Branco-Immobilien-Gruppe. Max, sein Boss und Kollege Passos verfolgen den brutalen Einbruch über die Monitore der Über- wachungskameras. Das Verriegelungs- system des Hightech-Gebäudes? Funk- tioniert nicht. Das Wachpersonal? Wird gerade durchlöchert. Jetzt ist Max am Zug: Der schnappt sich den

verqueren Haustechniker, der sicher in den Technikraum eskortiert wird, um von dort aus die Notverriegelung zu aktivieren. Die erste Tür aufgebrochen, wird Max schon von heranschwirrenden Projektilen begrüßt. Unter Feuer aus der 9mm geht der erste Maníaco zu Boden. Schnell dessen Mossberg- Schrotgewehr geschnappt und wieder draufhalten. Die restlichen Kerls werden mit ihrem eigenen Blut an die Wand geklebt. Ja, »Max Payne 3« macht keinen Hehl aus der gezeigten Brutalität. Die rote Suppe spritzt, Glas splittert, Klamotten zerfetzen. Noch etliche Gegner sterben in den nächsten Minuten. Im Sicherheitsraum ange- kommen, verriegelt der vor Angst stammelnde Techniker den gesamten Haustrakt. Stahlplatten legen sich über die Fenster. Die Türen schlagen zu. Alle in Sicherheit? Pustekuchen! Denn als Max die Haupthalle betritt, fegt ein Inferno durchs Gebäude. Eine Rakete sprengt den Haupteingang. Ein gepan- zelter Jeep rast herein. Überall Feuer. Schutt regnet von der Decke. Max' Jackett ist verkohlt und zerrissen – wie der Ex-Cop selbst. Was für ein Action- Spektakel!

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10



Mehrspieler? Für den dritten Teil der Reihe bereits bestätigt. Doch soll der nicht nur dumpfe Gefechte, sondern auch Story transportieren.

HALO 4

Die Saga geht weiter – drei Mal noch!

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | 343 Industries **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | Ende 2012



Teil Vier wird kommen, und zwar für Xbox 360. Diese Information bestätigte Frank O'Connor, »Halo«-Markenverantwortlicher von 343 Industries, kürzlich noch einmal vehement. Anlass für seine Äuße- rungen waren aufkeimende Gerüchte, der nächste Teil der Master-Chief-Saga würde ausschließlich für das kommende Xbox-Modell erscheinen. Doch auch sonst gibt es einige Neuigkeiten zum ersten Teil der sogenannten »Reclaimer Trilogy« zu vermelden. Etwa dass nach dem Weggang von Story-Direktor Ryan Payton nun Armando Troisi – er zeich- nete unter anderem für sämtliche Zwischensequenzen im Sci-Fi-Rollen- spiel-Koloss »Mass Effect 2« verant- wortlich – die Fäden der Story zusam- menhält. Wer den auf der E3 2011 veröffentlichten ersten Trailer kennt, weiß bereits, wie diese durchstartet: An Bord der schwer beschädigten Fregatte »Forward Unto Dawn« und begleitet von der künstlichen Intelli- genz Cortana steuert der Master Chief auf einen mysteriösen Planeten der sogenannten Blutsväter zu. Was dann

folgt, liegt auf der Hand. Rasante Shooter-Action im Stil der ersten drei »Halo«-Teile – Fahrzeuge, Jetpacks und ein futuristisches Waffenarsenal inklu- sive. Auch müsste es schon ziemlich mit dem Teufel zugehen, wenn 343 Industries auf die Gameplay-Elemente verzichtet, die »Halo Reach« allein in den USA verkaufte Stückzahlen von über 4,74 Millionen bescherten. Ein Koop-Modus – ein weiterer Überleben- der des Raumschiffabsturzes wäre in der Partner-Rolle denkbar – sowie der Schmiede-Modus wurden bereits bestätigt. Des Weiteren tippt 360 Live auf ausufernde Mehrspieler- Komponenten samt bekannter und neuer Spielvarianten und natürlich auf den allseits beliebten Firefight-Modus. Kinect- und Waypoint-Unterstützung in der Form, wie sie »Halo Anniversary« anbietet, wären ebenfalls nicht sonder- lich verwunderlich. Noch allerdings hüllt sich Microsoft zu letztgenannten Spekulationen in Schweigen. Weshalb 360 Live allen Halo-Jüngern bis zum Aufkommen neuer Details – wahr- scheinlich zur US-Spielemesse E3 2012 – dringend empfiehlt, die jüngst in den USA veröffentlichte Halo-Novelle »Glasslands« von Kult-Autorin Karen Traviss zu importieren, die viele brand- heiße, nie veröffentlichte Hintergrund- informationen zum Halo-Universum bereithält.

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10



Geht's nach dem ersten Videomaterial, kann der Master Chief auf ein Jetpack und seine aus Teil Eins bekannte, extrem zielsichere Pistole zurückgreifen.



STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Germansoldier95: »Klar, ich freue mich wie ein Schnitzel auf Fortsetzungen wie Halo 4 und Max Payne 3, aber ich würde 2012 auch gerne neue Titel sehen.«

HITMAN ABSOLUTION

Mit dem neuesten Werk rund um Agent 47 will IO Interactive vor allem ein Zeichen in puncto künstlerische Gestaltung setzen. Im Laufe des Spiels soll sich nicht nur der Stil des Killers ändern, sondern auch der gesamte Look des Games – inklusive einiger »Noir«-Passagen. Neue Infos zum Glatzenkiller gibt's übrigens im XXL-Preview in Ausgabe 03/12. Erscheinungstermin? Irgendwann 2012.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

ALIENS COLONIAL MARINES

Es gibt ein neues Lebenszeichen vom Planeten LV-426: Es ist groß, gut gepanzert und seine Schädeldecke erinnert an die eines Triceratops. So wehrt die eigentümliche Alien-Mutation namens »Crusher« sogar Kugeln mit der blanken Stirn ab. Wie man als Colonial Marine das Vieh am besten zerlegt? Das gilt es im ersten Quartal 2012 herauszufinden, wenn der Koop-Ego-Shooter erscheint.

Hitpotenzial | 8.5 von 10

LOLLIPOP CHAINSAW

Wir stimmen ein: Lollipop, Lollipop, oh, gleich sind die Köpfe ab. Das Cheerleader-Girl mit der Säge, fegt die Zombies weg wie Dreck. Macht das Sinn? Mir egal, Hauptsache das Blut spritzt überall. Mit fetten Moves, coolem Stil und 'ner Menge Sex-Appeal metzelt sich das Mädel dann durch die Horden, so schnell sie kann. Neue Infos gibt's schon bald, wenn's 2012 so richtig knallt. Lollipop, Lollipop...

Hitpotenzial | 8.0 von 10

BLACK DEATH

Darkworks, das Studio hinter »Alone in the Dark«, arbeitet im Stillen an einem neuen Horror-Schocker. In »Black Death« umhüllt ein mysteriöser Nebel die Städte der USA und verwandelt deren Bewohner in Zombie-artige Ungetüme. Der Spieler ist einer der wenigen Überlebenden und muss entscheiden, ob er den Hirntoten das falsche Leben nimmt oder versucht, sie zu heilen.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE



» Ist der Autor wieder in einem seiner alptraubehafteten Bücher gelandet? «

ALAN WAKE: NIGHT SPRINGS

Ganz weit draußen?

Hersteller | Microsoft Entwickler | Remedy Entertainment Genre | Survival-Horror Spieler | 1 Xbox live | ja Termin | 2012

Der Horror findet sich nicht nur in finsternen Wäldern; versteckt sich nicht nur hinter Bäumen, in verfallenen Häusern und alten Bergwerksstollen. Nein, er kann dich auch auf offener Straße anfallen. In deinem Motelzimmer, in dem du dich gerade erholen willst und vor laufendem Fernseher eingeschlafen bist. Diesem Motto folgt »Alan Wake: Night Springs«, die Fortsetzung des Grusel-Abenteuers »Alan Wake«. Denn das führt den Schriftsteller fort aus dem Bergstädt-

chen Bright Falls, hin in den amerikanischen Südwesten nach Night Springs. Eine Stadt, wie man sie aus den amerikanischen Road-Movies kennt: gelegen in einer trockenen Einöde, umgeben von Bergen und geschunden von einer extrem trockenen Hitze. Nur wer stundenlang über eine der zahllosen Interstates dahinfährt und zufällig die falsche Abfahrt nimmt, würde sich hierhin verlieren. Was Alan Wake nun dorthin verschlagen hat? Wer weiß. Ist der Autor wieder in einem seiner

alptraubehafteten Bücher gelandet? Ist er vielleicht noch am Grunde des Sees gefangen? Jedenfalls muss er sich mit Taschenlampe, Pistole, Schrotflinte und diesmal auch einer Nadelpistole erneut spukigen Alptraubegestalten erwehren. Allerdings nicht mehr in Tweedjacke, sondern in Jeans, T-Shirt und Holzfällerhemd. – Lässt die Stirn runzeln und macht neugierig. Veröffentlicht wird »Night Springs« übrigens nur als Download.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

METRO LAST LIGHT

Der Letzte schießt das Licht aus



Hersteller | THQ Entwickler | 4A Games Genre | Ego-Shooter Spieler | 1 - unklar Xbox live | ja Termin | Ende 2012

Die Welt ist ein Spielplatz für Mutanten, die so abscheulich sind, dass allein ihr Anblick Zartbesaitete umbringt. Jedenfalls wenn die Radioaktivität nicht schneller ist. Im Russland des Jahres 2033 wütet die Apokalypse; Menschen verkriechen sich in U-Bahn-Schächten und kämpfen ums Überleben. Wahrlich keine rosige Zukunft steht ihnen bevor, wie Kenner von Buch und Spiel »Metro 2033« nur zu gut wissen. »Last Light«

spinnt die Geschichte des Games weiter und schickt Held Artjom erneut auf Expedition. Dabei beherzigt der Entwickler die Kritik am ersten Teil und verbessert Schleichpassagen, Gegner-KI und Waffen. Damit sich die zusammengeflackten Schießprügel authentisch anfühlen, verantwortet 4A Games nun zum Beispiel studierte Ingenieure für die Gestaltung der Bleiwerfer. Ebenfalls interessant: Spieler sollen visuell und vor allem akustisch stets

wahrnehmen können, ob sie ihr Ziel getroffen haben. Stößt etwa eine Kugel auf die Panzerung eines Gegners, ertönt ein anderes Geräusch als bei Fleischtreffern. Neben der superben Grafik, der realistischen Physik und der packenden Horror-Atmosphäre ein weiterer Grund, sich auf THQs Ruski-Shooter zu freuen.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10

PiXel-Frucht: »Ich freu mich total auf Bioshock Infinite! Die ersten beiden waren schon absolut genial.«



BORDERLANDS 2

Waffen-Narren an die Macht!

Hersteller | 2K Games **Entwickler** | Gearbox
Software **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 2012

Die Ego-Shooter-Rollenspiel-Mischung »Borderlands« von 2009 war ein massiver Überraschungserfolg. In der Rolle von vier Söldnern kämpfen sich maximal ebenso viele Spieler durch eine comichaft-postapokalyptische Welt voller zähnefletschender Mutanten und reichhaltiger Schätze. Für den besonderen Motivationskick sorgt die Möglichkeit, verschiedenste Waffen zu sammeln – die Rede ist jedoch nicht von einem Dutzend Bleispritzen, sondern von über 17 Millionen verschiedenen Todbringern. Weshalb auch in Teil Zwei ein besonderer Fokus auf dem Waffensystem liegt. Die Krachmacher bestehen nun nicht mehr aus fünf oder sechs Segmenten, sondern aus zwölf bis vierzehn Waffenteilen. Dadurch gestaltet sich jede Kanone noch individueller. Wie viele verschiedene Schießbeisen es damit genau geben wird, ist bisher unklar – in jedem Fall aber weit mehr als bisher. Gearbox murmelt scherzend von einer »Fantastillion« unterschiedlicher Möglichkeiten. Zudem verspricht der Entwickler eine ein Drittel größere Spielwelt, eine sichtbar aufgebohrte Optik, eine cleverere KI und Kataloge voller Detailoptimierungen. Schon jetzt ein glühend heißer Kandidat für das abgefahrenste Endzeit-Rollenspiel 2012!

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10



PREY 2

Sci-Fi-Misch-Masch!

Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Human Head Studios **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 **Xbox live** | ja **Termin** | 2012

Eigentlich hat der Ego-Shooter »Prey 2« eher wenig mit seinem direkten Vorgänger »Prey« von 2006 gemein. Vielmehr ist's ein Mix aus den Genrekollegen »Brink«, »Far Cry 2« und »Mirror's Edge«. Hier sind nämlich nicht mehr eng-glitschige Alien-Raumschiffgänge der Handlungsort für den Rachefeldzug eines abgehalfterten Indianers. Im Vordergrund steht dafür der in großen Stücken frei begehbare Döner-Planet Exodus, auf dem sich der menschliche Sky-Marshall Killian Samuels als Kopfgeldjäger und Handlanger mit freier Auftragswahl verdingt. Wirkt durchdacht und liefert ein frisches Spielgefühl – trotz weiterhin schnell inszenierter Action-Hatz inklusive adrenalineladener Schusswechsel. Doch warum bloß der »Brink«- beziehungsweise »Mirror's Edge«-Vergleich? Weil akrobatische Fortbewegung eine entscheidende Rolle einnimmt. Schwerkraft-Spielereien wie in Teil Eins weichen Parkour-ähnlichen Einlagen, bei denen gerne einmal mannhohle Röhren und meterbreite Abgründe überwunden werden. Hier stehen alle Zeichen auf Sci-Fi-Shooter-Geheimtipp!

HITPOTENZIAL | 8,0 von 10



FAR CRY 3

Das beste zweier Spiele.

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal
Genre | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | ja **Termin** | 2012

Der Ego-Shooter »Far Cry 3« will die besten Elemente seiner beiden Vorgänger miteinander vereinen. Wie schon Teil Eins spielt die neue Action-Granate in einem tropischen Inselreich. Du übernimmst die Rolle des gestrandeten Jason Brody, der das idyllisch-grüne Paradies schon bald als Hölle auf Erden kennenlernt. Denn Brody muss sich in der offenen Welt mit verrückten Neuzeit-Piraten herum-schlagen, die ihn gleich zu Spielbeginn erst mal mit Backsteinen an den Fußgelenken in einem Wasserloch versenken. Gut: Die nervige Waffen-können-verschleiben-Idee aus Teil Zwei gehört der Vergangenheit an. Besser: Schleichen, schießen oder Gegner ganz umgehen – diesmal kannst du fast jede Situation auf verschiedene Weise meistern. Zudem steht die Erkundung der weitläufigen Hauptinsel sowie das Erledigen von Aufträgen für Einheimische an. Hat das Zeug zum ganz großen Kassenschlager!

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Andy the X: »Nachdem GTA 5 angekündigt ist und es für Just Cause 3 zumindest schon Gerüchte gibt, bin ich eigentlich sowieso schon gut bedient worden.«

DOOM 4

Es kommt! Das ist eigentlich das einzig Offizielle, was derzeit zu »Doom 4« gesagt werden kann, oder? Nicht ganz. Nach dem Erscheinen von »Rage« arbeitet nun auch dessen Team mit an der vierten Verdamnis. Denn das soll nicht so lange auf sich warten lassen wie einst »Rage«. Gerüchte, »Doom 4« wäre auf Eis gelegt, sind laut den Verantwortlichen übrigens Unfug.

Hitpotenzial | noch nicht einschätzbar

C.A.R.S.

Ein Spiel, dessen Produktion alleinig durch die Spieler finanziert wird: Genau das versuchen die »Need for Speed: Shift«-Macher von Slightly Mad Studios. »Community Assisted Race Sim«, kurz »C.A.R.S.«, heißt die Renn-Sim, an deren Produktion sich zukünftige Spieler mit 10 bis 25.000 Euro über die Website wmdportal.com beteiligen können. Erste Eindrücke wirken vielversprechend.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

SNIPER GHOST WARRIOR 2

Für Teil Zwei des Ego-Shooter-Überraschungserfolgs hat Entwickler City Interactive nicht nur an Grafik, Gegnerintelligenz und Abwechslungsreichtum geschraubt, auch der Umfang wurde mächtig aufgebohrt. Die Kampagne soll nun 15 verschiedene Scharfschützengewehre bieten und Ottonormal-talentierte Spieler mindestens zehn Stunden unterhalten. Im Visier behalten!

Hitpotenzial | 7.5 von 10

SILENT HILL DOWNPOUR

Während Fans das neue Studio Vatra Games noch kritisch beäugeln, verliert Konami nur gute Worte: Man habe einen Entwickler gefunden, der der Serie nicht nur gerecht wird, sondern ihr auch noch frischen Wind verleiht. Gemeint ist vor allem der Wechsel vom asiatischen Horror-Flair zum osteuropäischen Verständnis von Grusel. Ab 23. Februar geht's los.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

STREET FIGHTER X TEKKEN

Satz mit X? Voll komplex!

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Capcom Japan **Genre** | Beat 'em Up **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 6. März 2012

Anfang März wird der vielleicht größte Traum unzähliger Beat-'em-Up-Fans Wirklichkeit: Capcoms Straßenkämpfer kloppen sich

mit Namcos Stahlhäuten. Ryu, Sagat, Yoshimitsu, Heihachi und wie die über 50 Genre-Superstars alle heißen verpassen sich im Zweier-Tag-Team



knüppelharte Uppercuts und Feuerbälle. Während »Tekken«-Fans sich schon mal an die 2D-Ebenen ohne räumliche Ausweichmöglichkeiten gewöhnen sollten, müssen »Street Fighter«-Kenner mit teils veränderten Tastenkombinationen leben. Chinesin Chun-Li vollführt ihren Tausend-Tritte-Angriff nun beispielsweise durch eine Kombination aus Halbkreis-Bewegung und Aktionstaste – statt via simplem Tastenhämmern. Trotz Zähneknirschen konnte sich 360 Live bei einer Anspielrunde schnell an die Änderung gewöhnen und Capcoms geübten PR-Manager adäquat zurechtstutzen. Haut rein!

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10

DMC – DEVIL MAY CRY

Das zweite Gesicht.

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Ninja Theory **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | Mitte 2012

Pfeilschnelle Action, bombastische Effekte und widerliche Monster mit eklig aufgeblähten Köpfen und verstümmelten Gliedmaßen: Keine Frage, »DMC« schlägt in die gleiche Kerbe wie seine vier Vorgängerspiele. Doch manch Fan stört sich am neuen Aussehen von Held und Schwertschwinger Dante. Statt weißem Haar und makellosem Gesicht sind nun schwarzes Haupt und ein mittlerweile abgeschwächter Emo-Look angesagt. Und wie erklären Ninja Theory, die Macher von »Enslaved«, den Stilwandel? Simpel: Die Handlung läuft in einem Paralleluniversum ab, aus dem sich Dante in die Freiheit kämpfen muss. Um herauszufinden, ob all das auch die

kritischsten Anhänger der Third-Person-Actionserie überzeugt, luden die Briten Mitte November die größten »Devil May Cry«-Fans zu sich ins Studio –

was die Hoffnung auf einen würdigen fünften Teil nach ersten Zweifeln wieder gehörig steigert.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



BINARY DOMAIN

Multiple Blechschäden.

Hersteller | Sega **Entwickler** | Yakuza Studio **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 10 **Xbox live** | ja **Termin** | 14. Februar 2012

Roboter ziehen gegen die Menschen in den Krieg, um für Gleichberechtigung zu kämpfen. So sieht Sega das Jahr 2080 im auf Koop-Action getrimmten Third-Person-Shooter. Bis zu vier Spieler pumpen in bester »Gears of War«-Manier die Blechbüchsen mit Blei voll. Online geht's – wie kürzlich bekannt wurde – mindestens ebenso heiß her: Wahlweise auf Seite von Widerstand oder Regierung ballern sich bis zu zehn Spieler ausschließlich online in sieben spannenden Modi die virtuelle Rübe weg. Neben Standardvarianten wie »Team-Deathmatch«, »Frei für alle« und dem »Last Man Standing«-Klon »Team-Überleben« machen vor allem die Flaggenklau-Variante »Daten-Jagd«, der »Assault«-Ableger

»Punktekontrolle«, das Horde-Derivat »Invasion« und der »Verteidige eine Nachschubkiste«-Einsatz Lust auf mehr. Außerdem freuen sich Blechbüchsen-Verschrotter auf fünf

aufrüstbare Heldenklassen: »Schwere Artillerie«, »Aufklärung«, »Sonder-Kommando«, »Zerstörung« und »Angriff«.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



Prototype: »Metal Gear Solid Rising – ich freu mich schon seit dem ersten Gameplay-Trailer auf den Titel.«

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE



» Wir glauben, die Spieler sind intelligenter, als die Publisher annehmen. «

DISHONORED Beweis doch, dass du Hirnschmalz hast...

Hersteller | Bethesda Entwickler | Arkane Studios Genre | Ego-Shooter Spieler | 1 Xbox live | unklar Termin | 2012

Die Macher von »Dishonored« wollen dem Spieler einiges zumuten – und ihm einiges zutrauen! Im schrägen Meuchelmörder-auf-Rachetour-Game, angesiedelt in einer verqueren Mischkulisse aus viktorianischem Zeitalter, Fantasy und Science-Fiction, soll der Spieler regelrecht gezwungen werden, seinen Denkmuskel zu aktivieren. »Wir glauben, die Spieler sind intelligenter, als die Publisher annehmen«, sagt Ko-Kreativdirektor Harvey Smith, der

einst »Deus Ex« mit aus der Taufe hob. Im Ego-Shooter, in dem der Spieler den zu Unrecht als Mörder verfolgten Ex-Leibwächter Corvo steuert, soll es folglich komplex und verzwickelt zugehen, Situationen sollen sich auf vielerlei Arten lösen lassen: mit Dolch und Degen die Wachposten ausknipsen? Möglich für den, der gerne mal den Ganzkörper-Aderlass riskiert. Raffinierter dagegen: Zauber, Ablenkungsmanöver und Tricks. Die erlauben es etwa, die geistige Kontrolle über Tiere

zu erlangen und so Häsher in die Falle zu locken. Noch fieser: Im Feuergefecht die Zeit stoppen, um anschließend die feindlichen Söldner zu packen und sie in die Flugrichtung ihrer eigenen Geschosse zu bewegen. Kurz: So ziemlich jede Situation soll sich mit genug Kreativität lösen lassen, ohne selbst die Waffe zu zücken. Bleibt zu hoffen, dass die Arkane Studios diesem tugendhaften Pfad weiterhin folgen.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

NUR EIN VORGESCHMACK...

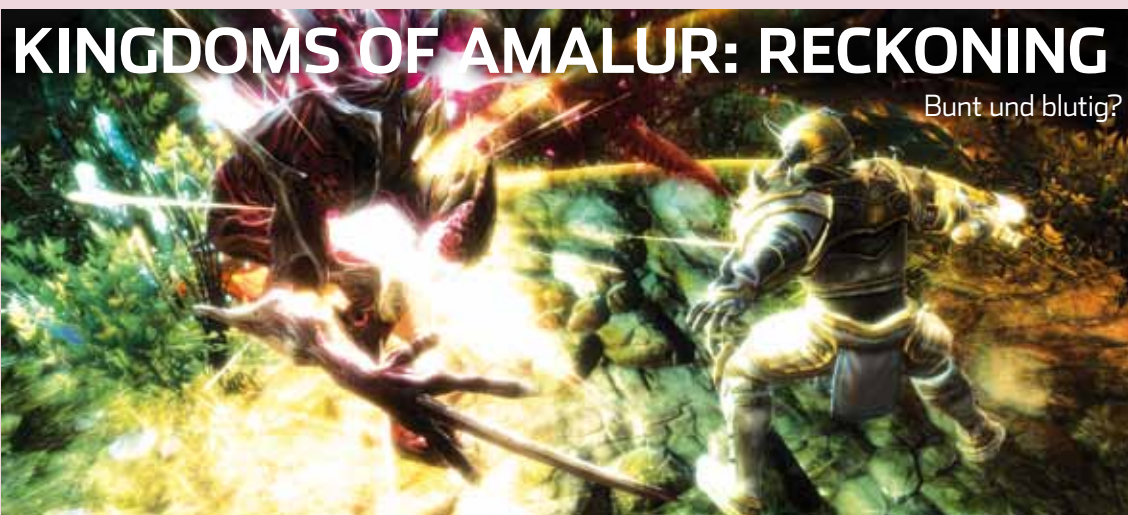
Diesmal war's verdammt schwer, eine Auswahl für diese Vorschau-seiten zu treffen. Nicht, weil 2012 so wenig Gutes und Interessantes käme. Eher trifft das genaue Gegenteil zu. Viele faszinierende Games, witzige Geheimtipps, gemunkelte Fortsetzungen und noch namenlose Projekte waren auf der handschriftlichen »Das kommt 2012«-Liste verzeichnet. Aber wie's der Platzmangel will, schaffte es nur ein Ausschnitt auf diese und die folgenden Seiten. Dennoch wollen wir all die »Kommt auch noch«- und »Könnte kommen«-Kandidaten nicht einfach unter den Tisch fallen lassen...

DAS KOMMT SONST NOCH

... allen voran »Final Fantasy 13-2«, zu welchem du pünktlich zum Heftstart ein exklusives Interview bei uns im Web findest. Oder »Ninja Gaiden 3«, das den Bildschirm rot färbt, wie kein anderes Game. Oder »Steel Battalion: Heavy Armor«, das die Kriegstauglichkeit von Kinect beweisen soll. Wie das Amen in der Kirche werden uns im neuen Jahr auch »FIFA«, »PES« sowie »NHL« wieder beehren. Ein neues »Call of Duty«? Aber sicher doch. Angeblich handelt es sich dabei um ein »Black Ops 2«, das Gerüchten zufolge jedoch nicht diesen Titel tragen wird. Das neue »Medal of Honor« gilt ebenfalls als so gut wie bestätigt. Zudem deutet vieles darauf hin, dass hier auch DICE seine Finger im Spiel hat. Wird also spannend. Ganz oben auf der »Könnte kommen«-Liste stehen bei uns zudem »Resident Evil 6«, »Thief 4«, »Splinter Cell 6« und ein »Command & Conquer«-Shooter. Und alleine der Vollständigkeit halber wollen wir mal wieder fragen: Was ist eigentlich aus Rockstar Games' »Agent« geworden? Wie steht's um den mysteriösen Shooter »Incarname«? Hat sich für »The Outsider« von Frontier derweil ein Hersteller gefunden? Und was wurde aus »Doom 4«? Klarheit auf all diese Fragen erhoffen wir uns zur US-Spielemesse E3 2012 Anfang Juni.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Bunt und blutig?



Hersteller | Electronic Arts Entwickler | 38 Studios, Big Huge Games Genre | Rollenspiel Spieler | 1 Xbox live | ja Termin | 10. Februar 2012

Die Welt dieses Action-Rollenspiels ist nicht nur riesig, sie steckt auch voller Geschichte und Geschichten. 10.000 Jahre Geschichtsschreibung integrierte beispielsweise der Storyautor R.A. Salvatore ins Spiel, die mit dem »Tiefen Zwielt« aus den vergessenen Zeitaltern beginnt und sich über das Corthianische Zeitalter bis zu den noch recht frischen Jahren der Helden

erstreckt. Gigantisch! Genauso wie die Ideen und Anekdoten, welche die Macher in »Reckoning« einfließen lassen. Fans des Ur-Rollenspiels »Ultima« entdecken bei den sogenannten Schicksalskarten – quasi eine Art Heldenklasse – eindeutige Referenzen: die Farbe Rot für den Weg des Kriegers, Gelb für Schurken, Blau für Magier und so weiter. Exakt die gleiche Klassen-Farbgebung wie in

»Ultima« eben! Nur ein Rätsel bleibt weiterhin bestehen: Das überbunte, teilweise sogar kitschige Fantasy-Abenteuer mit eher gediegenen Kämpfen hat unlängst die USK-Freigabe »ab 18 Jahren« bekommen. Ist da was im Busch, das wir noch nicht wissen? Spätestens der Test in Ausgabe 03/2012 verrät's!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

ov3rf3nd: »2012 kommt endlich Tekken Tag Tournament 2!«

Erhältlich | 24. April 2012 | Status | 85% komplett

kurz&knapp

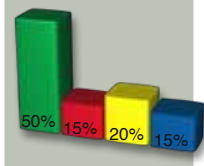
Hersteller | Activision
 Entwickler | Radical Entertainment
 Genre | Action
 Spieler | 1
 Xbox Live | ja

kurz gesagt

Offene Spielwelt wie aus »GTA« trifft auf das Gameplay eines »Infamous« und Anleihen von »Resident Evil«.

das ist drin

- Blutfontänen
- Körperhälften
- Schlitzeln
- Metzeln



PROTOTYPE 2

Superhelden für Erwachsene.

Panzer schießen durch die Luft, Körperhälften säumen die Straßen. Und Blut, überall nur Blut. Dies ist das Werk von Sergeant James Heller, der sich mit mächtigen Fähigkeiten gegen die Blackwatch-Soldaten in New York stellt. Der Protagonist in Activisions Offene-Welt-Actionabenteuer zerlegt auf seiner Vendetta alles und jeden, der sich ihm in den Weg stellt, mit extremer Brutalität. Heller ist auf der Suche nach Alex Mercer, dem Anti-Held aus dem hierzulande indizierten ersten Teil, um sich für den Tod seiner Familie zu rächen. Doch stimmt das wirklich? Ist Mercer wirklich für den Ausbruch des Blacklight-Virus vor 14 Monaten verantwortlich? Und warum hat er Heller nach seiner Rückkehr aus dem Irakkrieg angegriffen und ihm damit ähnliche übernatürliche Kräfte verliehen? Spannende Fragen, die Entwickler Radical Entertainment mit verdammt unterhaltsamem Gameplay verknüpft. So unterhaltsam, dass es dich von der ersten Sekunde an umhaut!

Hoch oben auf einem Gebäudevorsprung steht Heller. Sein Blick schweift über die einst prunkvollen Hochhäuser von New York City. Heute ist die

Metropole dem Untergang geweiht. Je nach Virus-Ausbreitung wurde die Stadt in grüne, gelbe und rote Zonen eingeteilt. Während rote Gebiete die absolut verseuchte Todeszone darstellen, signalisiert Gelb Quarantänebereiche. Lediglich grüne Abschnitte gelten als sicher – trotzdem sind die Menschen vorsichtig. Bürger laufen mit Mundschutz durch die Straßen, Helis überwachen das Gebiet aus der Luft, Blackwatch-Soldaten patrouillieren und erschießen ohne zu zögern jeden, der sich verdächtig verhält. Hier unten liegen Informationen versteckt, die zu Alex Mercer führen; Heller muss sie nur finden. Doch er darf nicht auffallen...

Gleich einem Falken stürzt der Superhelden-Sergeant mehrere hundert Meter in die Tiefe. Aus dem Augenwinkel erkennt Heller, dass sich ein Gentech-Laborant von seiner Gruppe zum Wasserlassen getrennt hat. Eine Art Röntgensicht markiert den Typen weiß und stuft ihn somit als »außer Sichtweite von anderen« ein – die Chance! Sanft gleitet er hinter den Blumann, rammt ihm seine rechte Hand in den Rücken und konsumiert ihn sprichwört-

lich. Jetzt kann sich Heller in einen Gentech-Wissenschaftler verwandeln und so unbemerkt bleiben. Praktisch vor allem, da er nun abgesperrte, vom Militär kontrollierte Areale betreten kann, ohne direkt ins Visier der aufmerksamen Wachen zu rücken. Zudem darf er spezielle Nebenmissionen angehen, die diese Tarnung voraussetzen. Seelenruhig spaziert Heller also durchs Militärgebiet, um sich an einem Computer Details über einen Informanten einzuholen: Captain Jeffrey Fasolo, der sich irgendwo in der Nähe befinden muss. Nur, wie findet man eine Nadel im Großstadt-Heuhaufen? Auch hier kommt Heller eine praktische Fähigkeit gelegen: der »Human Sensor«. Per Tastendruck entsendet der Infizierte einen orangenen Impuls, der ausschließlich von der gesuchten Person erwidert wird. Ziel lokalisiert!

Sofort wetzt Heller los. Schnell wie eine Straßenbahn rennt der Ex-Soldat Hochhäuser an der Fassade entlang hoch. Oben angekommen, springt er gefühlte hundert Meter in die Luft und hangelt sich dann von Dach zu Dach – mit einer Agilität, von der Ezio nicht mal zu träumen vermag. Wahnsinn, wie fantastisch

Und außerdem?

- Bisher komplett auf Einzelspieler ausgelegt ■ Deutsche Version sicher, wahrscheinlich aber nur gekürzt; wie sich mögliche Schnitte aufs Gameplay auswirken, bleibt abzuwarten ■ Aktualisierte Grafik-Engine »Titanium 2.0«
- Erfolge? So sicher wie steigende Aktien hier agierender Bestattungsunternehmen

Penicillin V oder Malaria S?

- ⊕ Riesige offene Spielwelt, vielfältige Kampfmöglichkeiten, ideenreiches und äußerst flüssiges Gameplay, detaillierte Kulisse und authentische Welt, zerstörbare Umgebung, krasse Effekte
- ⊖ Der hohe Blutgehalt ist Geschmackssache, Abwechslungsgehalt der Missionen noch ungewiss

leichtfüßig das aussieht. Innerhalb weniger Sekunden ist das Ziel erreicht, Fasolo steht nur wenige Meter vor ihm. Heller verwandelt seinen rechten Arm in eine riesige Sense und zerlegt den Typen wie ein Metzger sein Schlachtvieh: Roter Saft spritzt hektoliterweise, Gliedmaßen wirbeln durch die Gegend. Meine Fresse, bei einem Typen spritzt allein so viel Adersuppe wie bei »Modern Warfare 3« im ganzen Spiel. Ob's in dieser Konstellation jemals nach Deutschland kommt?

Egal, denn jetzt erwarten den selbst ernannten Rächer andere Probleme: Sein Gewaltexzess blieb nicht unbemerkt. Militärs eröffnen das Feuer! Instinktiv verwandelt Heller seine Arme in nützliche Schilde. Auch Raketen reflektiert der Mutant mühelos. Aufgebracht wie ein Wespenschwarm rücken die feindlichen Truppen sogleich mit riesigen Panzern an – ebenfalls kein Problem für unseren Brutalo-Supermann. Heller nimmt Anlauf, springt meterhoch, transformiert seine Hände in riesige Keulen, drischt damit auf den Metallklotz ein und spielt die menschliche Schrottpresse. Anschließend hebt er das Wrack empor, als wär's ein kleines Spielzeugauto, und katapultiert's gleich einem Baseball in die anrückenden Truppen. Homerun! Auch die beiden Helikopter stellen kaum ein Problem dar. Mit einem kräftigen Sprung befördert sich Heller direkt auf den ersten Drahtvogel, die dynamische Kamera folgt dem Geschehen cineastisch – schön. Mit einem kräftigen Schwung hangelt sich Heller ins Cockpit, rupft den Piloten aus seinem Sitz und übernimmt selbst die Kontrolle. Die Gatling faucht, Hellfire-Raketen zischen, der Widerstand am Boden zerplatzt zu rotem Brei. Übel! Anschließend schwingt sich Heller auf die Landekufen, reißt das Geschütz ab und kickt den Heli hunderte Meter weit in eine Straßenschlucht, nur um dann mit der frisch erbeuteten Waffe den anderen Rotorschrauber aus der Luft zu fischen – Gefahr gebannt, Demo beendet. Verdammte Axt, was für ein herrlich flüssiger Actionritt! Wenn die Missionsvielfalt ähnlich zündet, stehen die Award-Ampeln auf Hit.

Moritz Wanke

✕ Virus 2.0

...METZELN MIT EXTRAS

Kaum ein Actionspiel kommt heutzutage noch ohne praktische Perks und motivierendes Levelsystem aus – dem folgt auch »Prototype 2«. So kann Held James Heller auf verschiedene Fähigkeiten zurückgreifen, die meist seine Arme in ein tödliches Werkzeug verwandeln. Angefangen bei den schnellen, aber vergleichsweise schwachen Klauen über die langsamen, dafür starken Hammerfäuste bis hin zu praktischen Schilden ist die Auswahl groß. Erlegte Gegner und erledigte Missionen verteilen wenig überraschend Erfahrungspunkte, die Heller im Charakterlevel aufsteigen lassen. Damit kann der Infizierte sein Können verbessern und so zum Beispiel eine tödliche Wirbelattacke ausführen, mit der er sich gleich einer Flex durch Gegnerhorden mäht. Krank, aber verdammt wirkungsvoll. Neben neuen Angriffen und mehr Lebensenergie stehen auch Hellers akrobatische Fähigkeiten auf der Upgrade-Liste, die ihn schneller und agiler werden lassen. Selbstredend, dass überlegtes Aufrüsten der Schlüssel zum Erfolg ist.



360 LIVE sagt...

Flüssiges Gameplay, den Entdeckerdrang weckende Kulisse und spektakuläre Moves – die Offene-Welt-HITPOTENZIAL Sensation im Frühjahr!

8.5 von 10

Erhältlich | 10. Februar 2012 | Status | 95% komplett

**EXKLUSIV IN 360 LIVE
IN NEW YORK CITY
ANGESPIELT!**

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler | Digital
Extremes

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

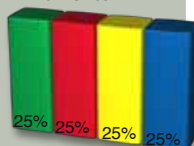
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ergänzend zum
Hauptspiel: die Vier-
er-Koop-Schlach-
platte »Vendetta«
mit vier neuen »The
Darkness 2«-Helden.

das ist drin

- Irische Durch-
schlagskraft
- Weiblicher
Scharfsinn
- Fernöstlicher
Klingentanz
- Spritzige Urknall-
Momente



THE DARKNESS II

Als einziges deutsches Medium mit den Entwicklern den bald erscheinenden Ego-Shooter »The Darkness 2« anspielen zu dürfen, hat schon etwas Besonderes. Als im Zuge dieser Veranstaltung im Herzen New York Citys dann auch noch der Koop-Modus enthüllt wird, nimmt die Vorfreude auf Jackie Estacados nächstes Abenteuer ganz neue Dimensionen an. Jan Heinrich auf Tuchfühlung mit der brandneuen Spielvariante »Vendetta«...



Dieser abgedroschene irische Trunkenbold ist einer von Jackies neuen Koop-Handlangern und ganz heiß drauf, mit seiner Streitaxt Gangsterschädel zu spalten.



✖ Massensterben

DIE ABSCHUSSLISTE

Anders als in der regulären »Vendetta«-Kampagne, die du auch im Alleingang absolvieren kannst, müssen im untergeordneten Modus »Hit List« mindestens zwei Spieler zusammenarbeiten. Die »Hit List« umfasst dabei alle Abschnitte der Einzelspieler-Kampagne mit leichten Abänderungen. Zusätzlich werden aber noch mal so viele eigenständige Missionen in Form eines Comics erzählt. Beim Probespiel der fünften Mission ballert, häckelt und exekutiert sich 360 Live von einer Tiefgarage über verwinkelte Korridore bis in die Redaktion des Fernsehsenders »News Watch 6« – einer Einrichtung der Bruderschaft. Das hier gebotene Lichteffect-Spektakel steht der Kampagne in nichts nach: Die riesige Halle samt Glasdach wird mehrmals hell erleuchtet, als plötzlich Helikopter darüber hinweg fliegen, um Verstärkungstruppen abzuseilen. Überall Scheinwerfer, Taschenlampen, aufblitzende Lichter – fantastisch! Auf dem Weg zum Dach schon die nächste Überraschung: Ein riesiges Aquarium zerbricht nach Treffern durch mehrere Querschläger in tausend Teile und entleert sich über der Heldentruppe. Nur eine von vielen feinen, um nicht zu sagen erfrischenden Ideen der Entwickler...



Inugami gleitet mit seiner Kusanagi-Klinge durch Gegnerkörper, als wären sie aus warmer Butter.

Es geschehen immer noch Zeichen und Wunder: In einer Zeit, in der neue Ego-Shooter-Mehrspieler-Modi von Fans oft nur noch mit müden bis gelangweilten Blicken begutachtet werden, ist mehr denn je Kreativität gefragt, um noch für Aufsehen zu sorgen. Allem Anschein nach gelingt dem kanadischen Entwicklerteam von Digital Extremes mit dem stark auf Atmosphäre getrimmten Comic-Shooter »The Darkness 2« jedoch genau das. Kein halbherzig zusammengeschusteter Online-Part mit altbackenen oder seelenlosen Modi! Vielmehr rollt hier etwas an, das die Einzelspieler-Erfahrung enorm bereichert und in Sachen Umfang und Qualität sogar fast als eigenständiges Spiel durchgehen könnte. Die Handlung des just angekündigten Koop-Modus »Vendetta« verläuft parallel zu den Geschehnissen der Solo-Kampagne und führt zugleich vier neue Hauptcharaktere ein. Dieses Quartett erledigt für »The Darkness«-Protagonist Jackie Estacado quasi die Dicksarbeit, während sich dieser um seine Tätigkeiten als neuer Mafia-Don kümmert. Der Grund, warum Jackie diese ungleichen Typen in seine Dienste stellt: Die Finsternis, eine teuflische Macht voller Blutdurst, hat erneut Besitz von ihm ergriffen. Vor zwei Jahren konnte er sie mit Hilfe eines gewissen Johnny Powell verbannen – doch nun frisst sie sich mit ihrer kratzigen Stimme wieder in Jackies Bewusstsein. Der Retter von einst ist allerdings untergetaucht – aus Angst vor der Bruderschaft, einer Geheimorganisation, die danach lechzt, die Mächte der Finsternis für ihre eigenen Zwecke zu nutzen.

VERWEGENE VIERER-BANDE

Und Jackies neue Gefolgsleute? Ihr erster Auftrag lautet, Johnny aufzustöbern, auf dass er Jackie dabei hilft, die Finsternis erneut zu unterjochen. Jeder von ihnen hat sich auf eine von Jackies Kräften, die ihm die Finsternis innerhalb der Kampagne zukommen lässt, spezialisiert. Überhaupt sind die Hauptziele der Koop-Abschnitte denen der Kampagne ähnlich – nämlich Artefakte der Finsternis zu bergen, um damit die eigenen Kräfte zu erweitern. Zu Beginn eines jeden Koop-Abschnitts kann jeder, abhängig davon, wie viele Artefakte und Erfahrungspunkte er bis dahin gesammelt hat, an einem Schrein neue Fähigkeiten freischalten. Der Fähigkeitenbaum der neuen Helden unterteilt sich in drei Sektoren: Der erste steht für die jeweilige Macht der Finsternis und den damit verbundenen Talenten; der zweite umfasst besondere Team-Fähigkeiten, die meist nahestehenden Verbündeten zugute kommen, wie zum Beispiel »erhöhter Schaden«. Sektor drei bleibt bestimmten Waffenfähigkeiten vorbehalten, wie etwa das aktive Nachladen von Schrotflinten. Wie auch bei »Battlefield« und Konsorten trägt jede Handlung deines Charakters im Spielverlauf zu seiner Entwicklung bei. Wie im Einzelspieler-Modus zählt: Je akkurater und brutaler du tötest, desto mehr Punkte hagelt es aufs Konto.

Was aber wirklich ab der ersten Koop-Sekunde fasziniert, ist die Tatsache, wie nahtlos sich die Geschichte der neuen Charaktere in den Hauptplot einfügt. Kein Wunder, schließlich setzt Paul Jenkins – der Autor der Comic-Reihe, des ersten »The

Darkness«-Spiels sowie der Solo-Kampagne von Teil Zwei – auch hier alles daran, seine Geschichte glaubhaft auszuschnitten und voranzutreiben. Diese Liebe zum Detail spiegelt sich zugleich in jedem der vier Helden wieder, die zusätzlich zu ihrer gemeinsamen Mission eine eigene, mit der Finsternis und der mysteriösen Bruderschaft verwickelte Hintergrundgeschichte umtreibt; angefangen beim Voodoo-Priester JP Dumond, der nach der Abschaffung der Sklaverei in den Sümpfen von New Orleans mit der Finsternis in Kontakt kam, daraufhin aber von der Bruderschaft gejagt wurde und nun Schutz bei Jackies Clique sucht. Sein Voodoo-Token wird noch immer von den Kräften der Finsternis durchströmt, weshalb er damit Gegner in die Luft heben und schwarze Löcher erzeugen kann. Letztgenanntes Raum-Zeit-Vakuum saugt Feinde für gewöhnlich auf und würgt

Und außerdem?

■ Eindeutig an Erwachsene adressiert ■ Koop-Modus ergänzend zur Solo-Kampagne mit vielen weiteren Story-Details gespickt ■ Der Vendetta-Komplex teilt sich auf in die ebenfalls von Solisten spielbare Koop-Kampagne »Vendetta« und den untergeordneten Modus »Hit List«: Letztere, gegenüber den »Vendetta«-Abschnitten abgeänderte Variante kommt ohne Zwischensequenzen daher und kann nicht allein bewältigt werden ■ Bisher keine Pläne für eine deutsche Tonspur – da aber auch das Vorgängerspiel komplett eingedeutscht wurde, gilt sie als sehr wahrscheinlich ■ Vier Schwierigkeitsgrade ■ Für Vorbesteller auch als Limited Edition erhältlich, Details siehe www.360-live.de

✖ Der Kreativ-Leiter im Gespräch

TIEFE SCHNITTE EHER UNWAHRSCHEINLICH



360 Live: Warum wurde eine andere Herangehensweise für den Mehrspieler-Part gewählt, als das bei Teil Eins der Fall war?

Sheldon Carter: Schon bei der Projektplanung war klar, dass wir den Spielern vor allem eins bieten wollen: eine durchweg fesselnde Story. Dank der Koop-Komponente endet die jedoch keineswegs nach Abschluss der Solo-Kampagne. In »Vendetta« lernen die Spieler weitere Charaktere kennen, die sich in ihrem Leben allesamt irgendwie mit den Kräften der Finsternis arrangieren müssen.

360 Live: Teil Eins erschien 2007 in Deutschland stark geschnitten. Kann man für »The Darkness 2« mit einer ungeschnittenen USK-Version rechnen?

Sheldon Carter: Das kann ich derzeit nicht beantworten, da der USK bisher keine Version vorliegt. Wir sind allerdings zuversichtlich, dass wir – wenn überhaupt – nur wenige Dinge abändern müssen, da jede Bildschirmaktion einen starken erzählerischen Hintergrund hat. Die Welt um Jackie Estacado herum ist nun einmal von einer außerordentlichen Brutalität geprägt. Würden wir das ignorieren, bräuchten wir kein Spiel zu diesem Thema machen. Wir sind aber guter Hoffnung, dass nichts geändert werden muss.

360 Live: Der Mehrspieler-Modus der USK-Fassung von »The Darkness« ist nicht mit dem der internationalen Fassungen kompatibel. Könnte Teil Zwei ein ähnliches Schicksal ereilen?

Sheldon Carter: Das gesamte Spiel basiert auf unserer hauseigenen Technologie, genannt »Evolution«-Engine. Probleme dieser Art konnten wir deshalb von vornherein einkalkulieren. Selbst bei drastischen Kürzungen ist damit gewährleistet, dass sämtliche Versionen von »The Darkness 2« für das Onlinespielen untereinander kompatibel sind.

360 Live: Was ist – mal abgesehen von der Spielerzahl und neuen Figuren – der primäre Unterschied zwischen Solo- und Koop-Part?

Sheldon Carter: Die Story in der Kampagne ist praktisch ständig von emotional aufwühlenden Elementen geprägt. Dem Koop-Part dagegen wollen wir eine etwas zwanglosere Stimmung einimpfen, was sich für Mehrspieler-Sitzungen meiner Meinung nach auch wesentlich besser eignet. Eine auf Emotionen getrimmte Erzählweise würde hier kaum funktionieren.



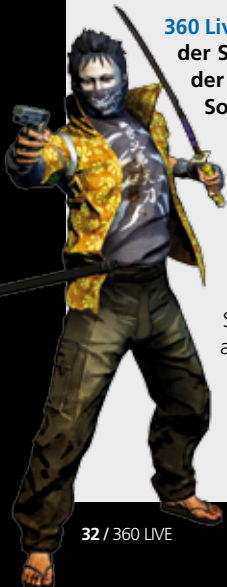
Der Stab des Hexendoktors JP Dumond sieht dem Zepter von Wrestling-Legende Papa Shango zum Verwechseln ähnlich, hat aber einiges mehr drauf.

sie nach einer Urknall-ähnlichen Animation in Einzelteilen wieder heraus – lecker.

Zweiter im Bunde: der Ire Jimmy Wilson. Seinen Hass auf seine englischen Nachbarn hat dieser direkt auf die Bruderschaft umgeleitet – in seinen Augen sind die kapuzentragenden Häscher allesamt direkte Abkömmlinge des britischen Hochadels und haben allein schon deshalb eine gehörige Abreibung verdient. Sein Markenzeichen ist ein schweres, mit keltischen Runen verziertes Wurfbeil: Per LT-Schultertaste schleudert er die Axt in Richtung Gegner; wird die Taste erneut gedrückt, bahnt sie sich sogleich einen Weg wieder zurück in seine Hand. Der Clou: Auf dem Rückflug kann das Wurfgerät gleich mehrere Gegnerschädel zertrümmern – vorausgesetzt, Jimmy hat in der Zwischenzeit seinen Standort entsprechend angepasst. Zudem kann Jimmy seinen Feinden, die sogenannten Darklinge, kleine blutrünstige Hilfschergen, auf den Hals hetzen, die ihre Opfer aufs Bitterste malträtieren. Mit deutlich mehr Feingefühl geht der japanische Klingentänzer Inugami ans Werk.

Per LT-Schultertaste führt er einen Standard-Schwertstich aus; hältst du hingegen die RB-Schultertaste gedrückt, kannst du mit dem rechten Analogstick den Schwertstreich in die gewünschte Richtung lenken. So lässt sich ein Gegner mit nur einem Hieb wie eine Banane der Länge nach zerteilen. Kein schöner Anblick, aber extrem effektiv! Auch seine Finsternis-Kraft kommt bei solchen Schwertkünsten sehr gelegen: Er kann einen Insektenschwarm in Richtung Gegner entsenden, der diese dann für ein paar Sekunden in Schockstarre versetzt.

Etwas unspektakulär scheinen dagegen anfangs die Fähigkeiten der kampferprobten Mossad-Geheimagentin Shoshanna zu sein. Sie trägt eine von der Finsternis besessene Pistole mit sich, die extremen Schaden verursacht und dabei keinerlei Munition verbraucht. Mit ihrer Fähigkeit »Gun Channeling« kann sie diese Tugenden auch für kurze Zeit auf ihre Zweitwaffe übertragen. Ihr wahres Potenzial kommt jedoch erst ans Tageslicht, wenn man sich mit der Dame ein bisschen warmgespielt hat. Konkreter: Der





Pechschwarz oder himmelblau?

- +** Eigenständiger Grafik-Stil voller Details mit starker Orientierung an den Comic-Vorlagen, Story wird im Koop-Modus weiter ausgeführt, abwechslungsreiche Gegner-Arrangements, vielschichtige Koop-Charaktere, spielt sich ähnlich wie »Borderlands«
- Tastenbelegung nicht frei konfigurierbar, fast schon pervers-brutal, eine ungekürzte USK-Fassung ist nach wie vor unsicher

Ausbau ihrer Fähigkeiten lässt sie zunehmend durch Wände blicken und Projektile durch selbige entsenden sowie Ziele automatisch erfassen. Sind all diese Fähigkeiten aktiviert, verteilt Shoshanna Kopfschüsse wie am Fließband.

VIER GEWINNT

In der ersten der drei anspielbaren Demo-Missionen macht sich zunächst Shoshanna im Zweier-Koop-Gespann mit dem verrückten Iren Wilson auf die Suche nach Johnny Powell. Vinnie, einer von Jackies



Das Schwert Kusanagi ist seit jeher von der Finsternis besessen und wurde einst von einer Fischerfamilie gefunden, die sich seitdem lieber mit Auftragsmorden beschäftigt als mit Meeresgetier.

alten Kompagnons, lotst die beiden zu einem Schrottplatz, auf dem sich die Zielperson aufhalten soll. Doch dort hängen auffällig viele Bruderschaftskrieger herum, weshalb die beiden nicht lange fackeln und die Probleme bei der Wurzel packen. Die Koop-Charaktere führen in der Regel zwei Waffen gleichzeitig: eine mit den übernatürlichen Kräften der Finsternis gesegnete in der Linken sowie ein Schieß-eisen in der Rechten. Revolver, Uzis und andere kleine Schnellfeuer-Pistolen gehören zum Standard-repertoire. Beim Zielen hilft eine behutsam aufschaltende Zielerfassung. Wichtig für Volltreffer: Beim Abdrücken auf eine Rotfärbung des Fadenkreuzes achten! Mit der RB-Schultertaste teilen die Charaktere zusätzliche Nahkampfattributionen aus, die Gegnern zwar nur geringen Schaden zufügen, sie dafür aber kurz betäuben. Zusätzliche Erfahrungspunkte bringt zudem das Zerfetzen von Gegner-Pumporganen, wozu du deinen Charakter mittels LB-Schultertaste animierst. Fatz! Sieht eklig aus, hört sich eklig an und ist einmal durchgeführt eine echte Schweinerei: Betätigst du die Taste, solange ein Gegner durch eine Nahkampfattribution betäubt wurde, geht dein Alter Ego in eine characterspezifische Exekutionsanimation über. Shoshanna etwa zieht ihren Auserwählten ganz nah an sich heran, steckt ihm ihre verzauberte Kanone zwischen die Kauleisten und drückt ab. Gute Nacht Kariesbefall! JP hingegen wuchtet seinen Gegner in die Luft und verdreht Ober- und Unterkörper solange gegeneinander, bis sie auseinanderreißen. Prima Ballerina extrem sozusagen! Und wieder lautet das Kredo: garantiert nicht jugendfrei, aber extrem effektiv.

Ganz so ungleich, wie das jetzt manch einer vermuten mag, verlaufen die Kämpfe allerdings nicht. Denn wie für Jackie gilt auch für seine neuen Gefolgsleute: Die Finsternis benötigt düstere Lichtverhältnisse, um ihre Kräfte entfalten zu können. Die Gesandten der Bruderschaft wissen um diese Schwäche. Um die Präsenz der Finsternis zu steuern, haben die Burschen nicht nur alle paar Meter Flutlicht installiert,

das sich oft nur durch das Zerstören von Dieselgeneratoren ausknipsen lässt. Nein, wenn es hart auf hart kommt, rücken sie auch mit mächtigen Lichtkanonen an. Die hierdurch erzeugten Lumen nagen nicht nur an der Kampfkraft der Recken, sondern rauben primär die Sicht. Sich ohne taktische Absprache ins Gemetzel stürzen? Nicht anzuraten! Aber zumindest im ersten Spielabschnitt, dem Schrottplatz, ist die Beleuchtung schnell deaktiviert, die Gegnerüberzahl zu Hackfleisch verarbeitet und der ausgemergelte, in einem Geräteschuppen gefesselte Johnny Powell befreit...

DAS WIRD WAS!

Egal wie hitzig das Gefecht ist, mittels Back-Taste lassen sich jederzeit die aktuellen Missionsziele einblenden. So bleibt alles schön übersichtlich, und das überlebenswichtige Außerkräftsetzen von Generatoren und ähnlichem Leuchtgerät raubt dir nie die Orientierung. 360-Live-Ersteindruck nach einem Nachmittag Koop-Marathon: Der sechs und mehr Stunden umfassende Koop-Modus spielt sich durch die Bank weg verdammt spaßig und extrem actionreich, ohne dabei die starke Erzählkomponente zu vernachlässigen. Hinzu kommt das überall spürbare Engagement der Entwickler, von denen viele selbst seit Anbeginn Fans der Comic-Reihe sind. Wenn die Kanadier jetzt noch den letzten Feinschliff gut hinbekommen und niemand unverhofft von der Finsternis besessen wird, kann fast nichts mehr schiefgehen.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Brutal bis zum Abwinken! Aber so cool inszeniert, dass es verdammt schwer fällt, den Controller aus HITPOTENZIAL der Hand zu legen.

8.5 von 10

**VORABVERSION
DURCHGESPIELT!**
kurz&knapp

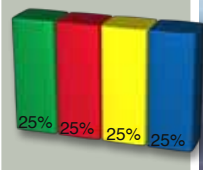
Hersteller | Konami
Entwickler | Rebellion
 Entertainment
Genre | Action
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Scurrile Dämonen-
 hatz mit einer
 gesalzenen Portion
 Sarkasmus.

das ist drin

- Arm ab
- Bein ab
- Kopf ab
- Torso platt



NEVER DEAD

Verstümmelungen stehen ihm gut, sehr gut.

Hast du dir schon mal deinen Arm abgerissen und ihn wie eine Granate explodieren lassen? Nein? Davon sei hiermit auch dringend abgeraten! Bryce Boltzmann allerdings macht das ständig. Seit ein Dämonenkönig den Helden in Konamis skurrilem Third-Person-Actionwerk mit einem Unsterblichkeits-Fluch belegt hat, kann er gern mal auf seine Gliedmaßen verzichten. Denn auf Knopfdruck wachsen ihm kurzerhand einfach neue Arme und Beine nach. Diese – nennen wir es mal – Gabe dient dem Narbengesicht seit über 500 Jahren als Fähigkeit im Kampf gegen abscheuliche Dämonen. Und er hat allen Grund, auf die Höllebrut sauer zu sein: Zum einen haben sie seine Frau auf dem Gewissen, zum anderen muss er sein von Qualen geprägtes Leben schon ein halbes Millennium ertragen – wer wäre da nicht genervt. Heute arbeitet der Dämonenjäger im Auftrag der amerikanischen Regierung. Zusammen mit FBI-Agentin Arcadia geht's in einen klassischen Krieg zwischen Gut und Böse. »Never Dead« überrascht mit abgedrehten Ideen, durchdachtem Gameplay und einer LKW-Ladung voll herrlichem Sarkasmus. Davon konnte sich 360 Live auf einer Präsentation und anhand der im Anschluss ausgehängten Vorabversion selbst überzeugen.

Pitbull-große Mäuler mit lächerlich zierlichen Füßen rennen den Gang eines verlassen Anwesens entlang. Die kleinen Biester haben Bryce und Arcadia gerochen, flitzen mit gefletschten Beißerchen direkt

auf die beiden zu. Sofort zückt Bryce seine beiden Pistolen, ballert via LB- und RB-Schultertaste drauflos. Lila Blutspritzer und ansteigende Schadensbalken der Critters-artigen Viecher signalisieren Treffer. Im Dauerfeuer entleert Bryce Magazin um Magazin auf die Riesenfratzen – ganz schön zäh, die Jungs! Da kommt der Hinweis von Produzent und Spieldesigner Shinta Nojiri gerade richtig: »Die Umgebung ist bis ins kleinste Detail zerstörbar; versuche daher, auf Wände und Decken zu schießen, um Gesteinsbrocken auf die Monster herabregnen zu lassen.« Gesagt, geschossen: Das Fadenkreuz wandert zur Decke, Geschosse fräsen sich in den Beton, der hübsch detailliert in Tausend Teile zerbricht. Darunter auch richtig dicke Brocken, von denen einige kiloschwere Exemplare zwei Gegner sofort unter sich begraben. Prinzipiell, so betont

Kleiner Kratzer oder üble Fleischwunde?

- +** Zerstörbare Kulissen, hübsche Licht- und Grafikeffekte, tolle Weitsicht, abgedrehtes Monster- und Gameplay-design, immer neue motivierende Heldenfähigkeiten, viele Kämpfe erfordern taktisches Vorgehen, Musik von Metal-Band Megadeth
- Schlauchige Gänge, Online-Modi bislang nur Standardkram, nur englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln, ob die Menge abgedrehter Ideen wirklich das ganze Spiel über anhält?



Deine Gliedmaßen liegen verteilt in der Gegend? Kein Problem: Einfach kurz darüberbewegen, schon wachsen Bryces Arme und Beine wieder dran.



✖ Never 4 Dead

DER TOD AM DRAHT

Zwar begleitet Agentin Arcadia dich oft innerhalb der Geschichte, der Kampagnen-Modus ist trotzdem Einzelspieler vorbehalten. Genau deswegen packt Konami einen Mehrspieler-Modus bei, in dem sich bis zu vier Spieler ausschließlich online gegenseitig und miteinander die Gliedmaßen ausreißen können. So geht's kooperativ oder kompetitiv auf Story-bekannte Karten, um zum Beispiel Horden von Dämonen niederzumähen oder Zivilisten zu retten. Die Online-Schlachten sind selbst für Mehrspieler-Muffel interessant, da die dort erhaltenen Erfahrungspunkte ins Kampagnen-Profil übertragen werden. Wie sich das auf die Balance auswirkt, kann allerdings nur der Langzeittest zeigen.



✖ Erfahrungswerte

DER TOD IST VIELSEITIG

1 Gegen die immer stärker werdende Monsterbrut braucht's selbstverständlich auch immer durchschlagendere Argumente. Insgesamt stehen Held Bryce daher über 60 nach und nach freischaltbare Fähigkeiten zur Verfügung.

2 Neben »mehr Schaden verursachen« oder »Gliedmaßen explodieren lassen« erweist sich vor allem die Zeitlupen-Fähigkeit als äußerst praktisch. Sobald ein Gegner angreift oder schädliche Gesteinsbrocken auf Bryce hernieder-rutschen, aktiviert sich der Bullet-Time-Effekt automatisch und gewährt mehr Zeit zum Ausweichen.

3 Meistens dient das Körper-Zerteilen dem Kampf. Doch auch in Sachen Rätsel muss Bryce sprichwörtlich seinen Kopf verlieren. Etwa wenn nur ein kleiner Schacht zu einem Schalter führt, der Kollegin Arcadia die Tür öffnet. Also Kopf abnehmen, durchrollen, sich wieder zusammensetzen, dann den Schalter betätigen und weiter. Abgedreht, aber gut!



Nojiri-san, gebe es drei Möglichkeiten, »Never Dead« zu spielen: »Wer beispielsweise auf Gears steht und sich lieber ausschließlich durchballern möchte, kann dieser Gesinnung natürlich gern folgen. Wer dagegen taktisch vorgehen möchte, lockt Feinde in einen Hinterhalt und manipuliert die Umgebung zu seinem Vorteil.« Und Option drei? Die ergibt sich jetzt, als plötzlich riesige spinnenartige Wesen mit einem über-großen Beil als Kopf in den Raum trampeln. Bryce hat zum Glück das passende Heilmittel zur Hand: sein überdimensionales Schwert. Einfach die Birnen der Feinde via LB-Schultertaste anvisieren und mit dem rechten Analogstick das XXL-Brotmesser schwingen – schon zerfällt das Teufelspack physikalisch korrekt in zwei Hälften. Doch noch bevor das passiert, holt einer der Säbelschwinger aus, trifft Bryce und schneidet ihm den Kopf ab. Wo jetzt in jedem anderen Videospiel Schluss wäre, geht's in »Never Dead« erst richtig

los! Bryce rollt sein Haupt gleich einem Ball durch die Gänge. Ob das seiner Frisur gut tut? Egal, er muss seinen Körper finden und ihn wieder mit seinem Schopf zusammenbringen. Alternativ könnte er auch seine restlichen Gliedmaßen hochgehen lassen und sich per Druck auf die LS-Taste einen neuen Leib wachsen lassen. Für explosive Körperteile braucht's jedoch das passende Upgrade.

Insgesamt kann sich Bryce im Tausch gegen Erfahrungspunkte, hier signalisiert durch rot schimmernde Seelen von erlegten Gegnern, über 60 nützliche Fähigkeiten aneignen. Talente wie mehr Feuerkraft und brennende Kugeln – sie kann Bryce seltsamerweise nur dann verschießen, wenn sein Körper mal wieder Feuer fängt und er als lebende Fackel durch die Level wandert – erleichtern den Kampf gegen das diabolische Ungeziefer ungemein.

Klingt alles so, als wäre Bryce nicht kleinzukriegen. Existiert überhaupt so was wie ein Game Over? »Natürlich«, kommentiert Nojiri-san, »es gibt de facto zwei Arten zu versagen.« Eine der beiden Möglichkeiten folgt auf dem Fuße. Ein mobiler Tentakelhaufen nimmt Arcadia unter Beschuss, die Blondine geht zu Boden. »Jetzt hat Bryce rund zehn Sekunden Zeit, zu ihr zu eilen und ihr wieder auf die knackigen Beine zu helfen – ansonsten geht's am

zuletzt passierten Speicherpunkt von vorne los«, erklärt der Japaner. Die andere Spiel-vorbei-Möglichkeit veranschaulicht der Produzent auf einer Brücke. Hier räkelt sich ein Kran-hoher Dämon samt Riesenpranken. Der Typ holt aus, katapultiert Bryce eine Etage tiefer – direkt in den Berufsverkehr. Ein Taxi überfährt den Tausendsassa, während Sekunden später eine kleine blaue, fies gestachelte Dämonenkugel anrollt, die Bryces Kopf wie ein Staubsauger einsaugt. Wer jetzt nicht im richtigen Moment den kurzen Quicktime-Reaktionstest absolviert, wird gnadenlos verdaut. Mahlzeit und Game Over. Ein wahrlich schräges Game!

Moritz Wanke

Und außerdem?

- Online-Mehrspieler-Modi für bis zu vier Dämonenjäger
- Deutsche Version ungeschnitten ab 18 Jahren
- Kinect und stereoskopisches 3D bleiben unter der Erde
- Produzent Nojiri-san arbeitete bislang an fast allen »Metal Gear Solid«-Teilen mit
- Erfolgs-Details noch unter Verschluss

360 LIVE sagt...

Wer Action und Sarkasmus mag, wird das hier lieben. Ob's alle anderen auch überzeugt, wird der Test im HITPOTENZIAL nächsten Heft zeigen.

8.0 von 10

SPEC OPS: THE LINE

Wie aussichtslos kann eine Situation eigentlich sein?

Sie ist einfach nur extrem. Diese Kulisse, die sich das Berliner Entwickler-Team Yager Development für den kommenden Third-Person-Shooter »Spec Ops: The Line« hat einfallen lassen, sorgt beim ersten Probespiel in München für bleibende Eindrücke. In naher Zukunft ist das derzeit so aufstrebende Emirat Dubai dem Untergang geweiht. Verheerende Sandstürme stürzen das Scheitern immer wieder ins Chaos. Massen aus feinstem Sand begraben ganze Stadtteile, hinterlassen nur Zerstörung und Tod. Doch dass hier viel Schlimmeres vor sich geht, muss der Delta-Einsatztrupp von Captain Martin Walker – das bist du – bereits kurz nach seiner Ankunft feststellen...

Einen gewissen John Konrad, Colonel der US Army, soll das Team ausfindig machen. Zusammen mit dem 33. Bataillon der US-Army sollte er nach den ersten katastrophalen Sandstürmen dabei helfen, Dubai zu evakuieren. Doch aus noch unbekannter Ursache verweigerte er den Befehl. Nun weist lediglich ein schwaches Notsignal auf ein Lebenszeichen von ihm und seiner Truppe hin.

Bereits die erste Szene, die direkt aus dem Hauptmenü heraus ohne zusätzliche Ladeunterbrechung startet, wirft dich unmittelbar in die Action – oder

besser gesagt: hinter das Minigun-Geschütz eines Boeing AH-6 Kampfhubschraubers. Schon beim Anflug auf den Zielort ist der Widerstand durch feindlich gesinnte Helis extrem. Das Beängstigende: Ehemalige Marines lenken die Dinger. Wer zum Henker hat den Jungs eine solche Gehirnwäsche verpasst?

Die Steuerung während der Beseitigung dieser Bedrohung geht Shooter-typisch schnell in Fleisch und Blut über: Zielerfassung mit dem linken Stick, anvisieren und feuern mit den beiden unteren Schultertasten. Auch das Aktion-Reaktion-Verhältnis überzeugt, zeigt jeder Treffer doch meist eine scheinbar einzigartige Wirkung, je nachdem, ob du den Piloten, den Schützen oder die mechanischen Teile des Fluggeräts triffst. Heli Nummer sechs bekommt als Letzter eine gezielte Ladung Flakfeuer ins Getriebe. Die todgeweihte Besatzung denkt allerdings gar nicht ans Aufgeben und geht Kamikaze-gleich auf Kollisionskurs. Bam!

Nach einer kurzen Blende sammelt sich dein Team irgendwo vor der Stadtgrenze: Trümmer, Autowracks und zersiebte Schilder zeichnen einen provisorischen Weg in die Dünen. Der erste Vorstoß? Wird bitter abgestraft: Vier Schützen auf einer Anhöhe feuern, was die Automatikwaffen hergeben. Ein abgerissener



Das Arsenal besteht neben Desert Eagle und AK-47 auch aus Scharfschützengewehren und Splittergranaten – Brot-und-Butter-Kriegsgerät eben, das aber gut zur Spielumgebung passt.

Mission erfüllt oder Missing in Action?

- +** Einzigartiges, stark auf Atmosphäre getrimmtes Setting mit postapokalyptischen Einflüssen; Spielumgebung wird ständig in die Action eingebunden, rastloser Spielfluss ohne Ladezeiten, überaus solide Shooter-Spielmechanik, spannende Story
- Waffen- und Treffer-Sounds könnten wuchtiger sein; das Setting bringt viel Abwechslung mit sich – ob das Gameplay ähnlich variantenreich ausfällt, bleibt derweil unklar

Und außerdem?

- Erfolge hält man noch im Wüstensand vergraben ■ Noch keine Pläne zur Eindeutschung, 360 Live tippt auf deutsche Untertitel ■ »Ab 18«-Freigabe wahrscheinlich; soll hierzu-lande komplett ungeschnitten erscheinen ■ Wohl vier Schwierigkeitsgrade ■ Vier Jahre in Entwicklung ■ Zu Koop- und Mehrspieler-Modi schweigt sich 2K noch aus; dass sich etwas anbahnt, darauf deutet die am 15.11. beendete geschlossene Mehrspieler-Beta hin

EXKLUSIVE BILDER
NUR IN 360 LIVE!

kurz&knapp

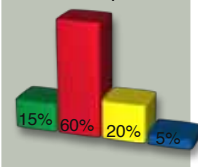
Hersteller | 2K Games
Entwickler | Yager Development
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Brutaler Shooter aus deutscher Produktion mit schockierenden Bildern.

das ist drin

- Militär-Schelte
- Staub, Staub, Staub
- Zivile Massaker
- Moralansprüche





3

× Spec Ops und so

DA WAR DOCH WAS...

Genre-Kennern dürfte dieser Spiel-
titel nicht ganz unbekannt sein.
Streng genommen gibt's die »Spec
Ops«-Reihe bereits seit 1998 und
sie umfasst bis dato acht Titel –
»The Line« wäre Nummer neun.
Kommerziell wirklich erfolgreich
war die bis 2000 exklusiv für PC
und anschließend auch für die
Ur-Playstation sowie den Sega
Dreamcast vertriebene Reihe aber
nie. Mäßige Kritiken und ein
übersättigter Markt führten im
Jahr 2001 schließlich dazu, dass
Rechteinhaber Take-Two Inter-
active die Serie für unbestimmte
Zeit auf Eis legte. Nun soll's Yager
Development, ein sehr ambitio-
niertes Team aus Berlin, richten.



× Ausblutender Moloch

TÖDLICHE WETTER- AUSSICHTEN

1 Nicht nur Sandstürme sind tückisch, weil
sie dir die Sicht rauben und das Gelände im
Nu umformen. Auch eine gut platzierte Granate
wirbelt mächtig Staub auf, streut allen nahe-
stehenden Angreifern Quarzpulver in die Augen
und bringt sie zum Husten – der perfekte
Augenblick für einen Überraschungsangriff!

2 Team Yager entlockt der stark modifizierten
»Unreal Engine 3« eindrucksvolle Partikel-
effekte und untermauert das wüste Treiben mit
knirschenden und mahelnden Raumklängen.
Eines ist schon jetzt sicher: »The Line« trumpft
in Sachen Atmosphäre gewaltig auf.

3 Die Kulissen innerhalb der Gebäude
könnten kaum abwechslungsreicher sein.
Dennoch sollte man einen starken Magen mit-
bringen: Fernab des Sonnenlichts erwarten dich
unzählige Leichen, die wie Vieh massakriert
wurden. Was zum Geier ist hier geschehen?

2



Betonpfeiler erinnert derweil nicht nur an das
Ausmaß der hier wirkenden Naturgewalten, sondern
verschafft auch Unterschlupf: Die A-Taste befähigt
Walker zu kurzen Sprints und Rettungssprüngen
hinter die zahlreichen, leicht magnetisch wirkenden
Hindernisse. Das Deckungssystem funktioniert
erstaunlich gut, nicht zuletzt weil Walker via B-Taste
– sonst für Nahkampf-Manöver und Exekutionen
belegt – mühelos über ein solches Objekt hinweg-
springen kann. Das kommt einem »Gears of War«
sehr nahe, wirkt aber dennoch eigenständig, da man
nicht erst in Deckung gehen muss, um dann über
selbige zu klettern.

Die ersten beiden Projektile aus Walkers M16-A
Sturmgewehr treffen Wache A an Hüfte und
Schädeldecke. Sie lässt die Waffe fallen, sackt in einer
schmerz erfüllten, jedoch auf ausufernde Blutfontänen
verzichtenden Sterbeanimation zusammen – Exitus.
Die nächste Salve verfehlt einen weiteren Kämpen
nur knapp, bohrt sich dafür aber mit einschlagender
Wirkung in die Verschalung hinter dem Begrüßungs-
komitee. Als kurz darauf ein tiefes Pochen gepaart
mit einem laut hörbaren Knacken das Gewehr-
Knattern für einen Sekundenbruchteil unterbricht, er-

gießen sich auch schon dutzende Tonnen Sand über
die gegnerischen Kriegstreiber – und begraben sie
bei lebendigem Leibe. Wie der weitere Spielverlauf
zeigt, sind solche die Umgebungen einbeziehenden
Manöver keinesfalls selten und sparen zudem
kostbare Munition.

Aber keine Zeit für Verschnaudpausen: Im von
Schrottbergen verrammelten Zufahrts-Canyon ange-
kommen, geht der Deckungskampf mit den
Abtrünnigen in eine neue Runde. Zeit für Walker,
seinen nächsten, für die Serie typischen Trumpf
auszuspielen: Ähnlich wie in »Mass Effect 2« kannst
du mit dem Fadenkreuz deinen Flügelmännern
Alonso Adams und John Lugo Befehle erteilen. Sie
attackieren dann markierte Feinde, stoßen in neue
Gebiete vor und können sich gegenseitig verarzten.
Die Verbündeten-KI macht dabei einen guten Job.
Komplexe Angriffstaktiken lassen sich mit diesem
System zwar nicht in die Wege leiten, dafür verinner-
lichtst du es innerhalb weniger Wimpernschläge.

In einer aus alten Fahrzeugwracks errichteten
und überall mit Blut verschmierten Befestigung dann
der erste schockierende Fund: Beim Öffnen eines
Humvees entdecken deine Jungs einen alten Team-

kameraden – scheinbar hingerichtet. Ab hier nimmt
der Horror seinen Lauf: Dein Team gerät in einen
Hinterhalt nach dem anderen, wird von Treibsand-
becken in gigantische Hotelkomplexe und andere
futuristische Bauten hineingesogen und an anderer
Stelle wieder ausgespuckt, nur um kurz darauf
beispielsweise im Zentrum eines Sandsturms zu
landen. Kurz: Ein Überraschungsmoment jagt den
nächsten. Wie ein Fleischerhaken packt dich die
Story und lässt dich so schnell nicht mehr los. Noch
ein wenig Feinschliff und das hier kann es mit den
Großen des Genres aufnehmen!

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Intensives Actionbrett, das etliche tiefenpsychologi-
sche Tricks nutzt und dabei die Moralvorstellung des
HITPOTENZIAL Spielers hinterfragt. Heiß wie
Wüstensand!

8.0 von 10

kurz & knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler |

Piranha Bytes

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Palmen und Strände
statt Grau-Braun-
Matsch: neues
»Risen« mit neuem
Flair und neuen
Schauplätzen.

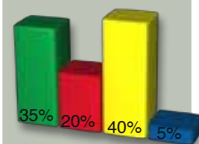
das ist drin

● Sandteufel

● Gnome

● Gezeiten

● Raubeine



Erhältlich | 1. Halbjahr 2012 Status | 65% komplett



RISEN 2: DARK WATERS

Was?! Keine Kapern?!

Jetzt, wo der Winter da ist, sehnt man sich nichts mehr herbei als den Sommer. Sonne, Strand, Meeresrauschen im Ohr, im lauen Lüftchen wehende Palmen. Klingt verdächtig nach Urlaub... Unglücklicherweise verliert ein herrlich tropisches Eiland mitten im Nirgendwo gleich wieder ein bisschen an Charme, wenn man dort ungewollt strandet. So wie der namenlose Held aus »Risen 2: Dark Waters«, dem neuen Action-Rollenspiel des deutschen Studios Piranha Bytes. Den hat's nach einigen Abenteuern auf hoher See und in schmutzigen Hafenkneipen – und damit nach rund 20 Stunden Spielzeit – an die Küste der sogenannten »Insel der Diebe« gespült. Ein idyllisches Fleckchen, nur leider ohne Möglichkeit, es ohne Schiff wieder zu verlassen. Aber was bringt's, nur herumzustehen und den Klüver zu hängen? Stattdessen schaut man sich doch lieber ein bisschen in der wunderbar detaillierten offenen Umgebung um. Aus der Verfolgerperspektive scheucht der Spieler den Helden in Piratenhemd samt Augenklappe und Zandanna durch heißen Sand, über dschungelartige Mooshänge und schroffe

Felsen. Zwischen Algen und Salzablagerungen liegen Muscheln versteckt, die womöglich wertvolle Perlen in sich tragen; unter schattigen Bäumen wachsen seltene Pflanzen und Heilkräuter; und wer nicht aufpasst, macht direkt mit einem Kakerlaken-artigen Sandteufel aus dem Untergrund Bekanntschaft, der sogleich mit seinen Schneidwerkzeugen in den Kampf übergeht. Yarr, spüre meinen Säbel! Den schwingt man am galantesten mit rhythmischem Druck auf die Angriffstaste, ohne dabei die eigene Deckung zu vernachlässigen oder das Ausweichen zu vergessen. Denn gerade kleinere Gegner wirken zwar nicht unbedingt furchteinflößend, sind aber flinke Widersacher und sollten nicht unterschätzt werden. Wie schon im ersten Teil gilt: Selbst ein Wildschwein, über das man bei Nacht stolpert, kann tödlich sein. Dadurch fühlt man sich nicht so übermächtig wie in manch anderem Action-Rollenspiel, und es zwingt gelegentlich auch zur Anwendung taktischer Manöver. Von denen haben Piraten bekanntlich reichlich, vor allem hinterhältiger Natur. So kann der Freibeuter seinem Kontrahenten Sand in die Augen werfen oder

mit der freien Hand einen Schuss aus seiner Stein-schloss-Pistole abfeuern. Yo-ho-ho, sieht klasse aus!

Nach einigem Hin und Her trifft der Korsar ohne Namen auf einen grünen Fratz mit Kapitänshut, Schweinsnase und lauter Lederbeuteln um seinen kugeligen Wanst. Beim Klabautermann, ist das ein Gnom? Aye, und zwar nicht irgendeiner. Das possierliche Wesen spricht offensichtlich die Menschen-sprache, stellt sich als Jaffar vor und hat mit dem

Grog-gurgelnder Pirat oder popelnder Gnom?

- + Deutlich buntere und hübschere Umgebungen als in Teil Eins, Piraten-Setting bringt neue spielerische Möglichkeiten, flotte Kämpfe mit »dreckigen Tricks«, abwechslungsreiche Monster, typisch raubeiniger Humor, spektakuläre Wetter- und Tageszeiten-Effekte
- Alpha-Version hat noch mit Kantenflimmern, Schattenflackern und Bildraten-Einbrüchen zu kämpfen; deutsche Sprecher dürften etwas motivierter sein, noch keine Einschätzung zur Steuerung möglich

✖ Sitz, Platz, Angriff!

GUT TRAINIERTE HAUSTIERE

Welches ist das ideale Piraten-Haustier: ein Papagei oder ein Äffchen? Eigentlich beides – das dachte sich auch Piranha Bytes und stellt dem Freibeuter-Helden einen gefiederten Freund und ein diebisches Äffchen an die Seite. Der Papagei ist vor allem im Kampf nützlich und fungiert dort als einer der sogenannten »dreckigen Tricks«. Einmal losgelassen, umflattert das Federvieh den Gegner und lenkt ihn somit ab. Clever: Wo menschliche Widersacher sofort auf den Ara losgehen, beeindruckt er wilde Tiere im Kampf kaum. Der Affe nimmt hingegen einen ganz anderen Stellenwert ein. Er ist ein vom Spieler steuerbares Tierchen, das sich vor allem auf eines spezialisiert hat: Stehlen. Aus der Verfolgerperspektive klettert er an Palmen und Häuserwänden hoch, entwendet flink Rum-Buddel und andere Wertsachen und kann auch enge Bereiche passieren, für die der Held selbst zu groß ist. Bei all seiner Niedlichkeit – die auch die Bürger immer wieder fasziniert – greifen die Bestohlenen aber trotzdem zur Waffe, wenn sie den Klau bemerken. Was würde die Tierschutzorganisation PETA wohl dazu sagen?

Im Laufe des Spiels gewinnt der namenlose Held Kameraden, die ihn auch im Kampf unterstützen. Allerdings ist maximal ein Begleiter drin.



Und außerdem?

- Reines Solo-Abenteuer ■ Unterschiedliche Fraktionen führen zu unterschiedlichem Storyverlauf und Zwischensequenzen ■ Trotz eigenem Piratenschiff keine Seeschlachten geplant ■ Erfolge noch unter Verschluss

Helden neben einem Faible für windgegerbtes Leder vor allem eines gemeinsam: Er will unbedingt von dieser öden Insel weg! Und einen Plan hat er auch schon: Ein Floß muss her, um zumindest die nahegelegene Nachbarinsel Takarigua zu erreichen. Klassischerweise fehlt es dem Zwerg dafür an einigen Utensilien, wie Holzbrettern für den Rumpf, Hemden für das Segel und einem Baumstamm für den Mast. Und weil Jaffar den Helden ohnehin für sein neues Haustier hält, darf sich dieser sogleich um die Besorgungen kümmern. Ah ja, eine Sammelmision. Kennt man. Und ist für gewöhnlich auch nicht wirklich aufregend. Diese hier fordert allerdings tatsächlich. Denn die meisten der Gegenstände gibt's bloß im Gnomendorf auf einer kleinen Anhöhe im Dschungel der Insel, das aus bunten Papiergirlanden in den Ästen und Hobbit-artigen Höhlen in bestem Messie-Design besteht. Die restlichen Gnome dort sind dem Helden zwar ebenso freundlich gesonnen wie Jaffar, haben allerdings keine Ahnung von der Menschen-sprache und halten den Neuankömmling mit seiner

sonderbaren Gestik einfach nur für »gaga«. Nichtsdestotrotz: Die Sprotten haben unter anderem ein paar schwitzige Hemden in ihrem Besitz, die sich vortrefflich als Floßsegel eignen würden. Aber wie verhandelt man mit Gnomen, die nur eine Mischung aus Italienisch, Englisch und Baby-Gebrabbel über die Lippen bringen? Natürlich mit Improvisation! Dass der Gnom mit »Me gippi dako balla, kumpo!« jedoch eine pechschwarze Perle haben will, dahinter muss man erst mal kommen... ob Entwickler Piranha Bytes dem fertigen Spiel wohl ein Gnomisch-Handbuch beilegt?

Freilich ist der ungewollte Ausflug auf die Insel der Diebe nur ein kleiner Exkurs in diesem vielversprechenden Rollenspiel-Koloss, der mit knapp 40 bis 50 Stunden Spielzeit etliche Abende und Wochenenden füllen dürfte. Und keine Bange, auch mit neuem Setting bleiben die lieb gewonnenen Eigenheiten der »Risen«-Reihe natürlich erhalten: der raue Umgangston und teilweise gewollt unterirdische Humor in den Dialogen; die Handwerkskünste, zu denen nunmehr auch die Büchsenmacherei zählt; und natürlich das Steigern von Fertigkeiten durch Lehrmeister. Dafür erstrahlen nun die Bosskämpfe – etwa gegen den Feuer-Titanen Mara – in neuem Glanz, werden episch in Szene gesetzt, mit Videosequenzen unterfüttert und beeindruckten schon jetzt mehr als der schalle Endgegner-Kampf im ersten »Risen«. Nur eines wird nach wie vor schmerzlich vermisst: die Möglichkeit, sein eigenes Piratenschiff durch die »Dark Waters« zu steuern und sich mit rüddigen Leichtmatrosen eine wahrhaftige Sechspfünder-Schlacht zu liefern.

Sabine Schischka



Jaffar kann mit seinem Mini-Säbel nicht nur gut austeilen, er durchforstet tote Feindeskörper auch nach Schätzen. Ob er die mit dem Helden teilt, überlegt er sich meistens noch.

360 LIVE sagt...

Bunte, hübsche, faszinierende Kulisse! Scheint, als würde Piranha Bytes hier einen echten Piratenschatz HITPOTENZIAL heben.

8.0 von 10

Erhältlich | Ende März 2012 | Status | 80% komplett

XXL oder XXS?

- Umfangreicher Helden-Editor, lebendige Spielwelt, flüssige Kämpfe, interessantes Team-Konzept, viel zu entdecken, viele liebevolle Details
- Story noch recht schleierhaft, bislang kein Koop-Modus geplant



DRAGON'S DOGMA

Capcoms Gehversuche in neuen Welten...

kurz&knapp

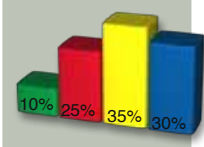
Hersteller | Capcom
Entwickler | Capcom Japan
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Action? Ja. Rollenspiel-Elemente? Ebenfalls. Offene Welt? Klar! Koop? Leider nein.

das ist drin

- Figuren basteln
- Welt erkunden
- XXL-Gegner erklimmen
- Quests erledigen



Was für die einen zur alten Schule gehört, stellt für Capcom Neuland dar. Denn dieser Rollenspiel-Action-Mix ist für die Japaner der erste Titel mit offener Spielwelt. Dementsprechend stolz präsentiert Produzent Hiroyuki Kabayashi sein Werk auf einer Presseveranstaltung in London. Hoch motiviert erklärt der Tokioter nach ersten einführenden Worten den beeindruckenden Charakter-Editor: »Nachdem du dich für Krieger, Magier oder eine von sieben weiteren Klassen entschieden hast, kannst du Geschlecht, Statur, Frisur, Gesicht und über 100 weitere Details festlegen und so deinen Recken formen.« Ebenso dürfen Abenteurer einen Seelenverwandten basteln, der sie KI-gesteuert jederzeit begleitet. Grandios vor allem, dass es nicht nur bei Äußerlichkeiten bleibt: »Die Gesinnung des Spielers überträgt sich anhand von vier einfachen Fragen auf den KI-Begleiter«, meint Kabayashi. »Je nach Figurenklasse erwarten dich außerdem maßgeschneiderte Quests«, fügt er hinzu, ohne jedoch konkrete Beispiele zu nennen. Stattdessen demonstriert der Entwickler die atemberaubende Welt. In einer mittelalterlichen Stadt gehen Bürger ihrem Alltag nach, preisen ihre Waren an, kaufen ein, plaudern und vieles mehr. Schön: Wer Gespräche

belauscht, erhält nützliche Tipps über Aufgaben und Geheimnisse. Anfangs macht es jedoch mehr Sinn, nach Fragezeichen über den Köpfen Ausschau zu halten: Sie signalisieren neue Missionen. Etwa die vom dickbäuchigen Steffen, der verzweifelt nach einem magischen Stein sucht und als Finderlohn Ausrüstungsteile in Aussicht stellt. Na dann los!

Mittels eines Feensteins teleportiert sich der Heldenkrieger zusammen mit seinem seelenverwandten Magier sowie einem angeheuerten Bogenschützen mitten ins Gebirge. »Feensteine stehen überall herum und können – sobald gefunden – als Schnellreise-Option verwendet werden«, verrät Kabayashi. Kaum umgeben von leblosen Felsen, macht sich der Trupp also auf in Richtung der praktischen Kompassmarkierung. Aber Moment, leblose Felsen? Von wegen! Plötzlich erhebt sich ein riesiger Gesteinsbrocken – ein Burgturm-hoher Felsgolem. Das Team greift sofort an, doch der Riese setzt ihnen mit kräftigen Prankenschlägen und todbringenden Feuerbällen gewaltig zu. Die Taktik? Die violett leuchtenden Stellen an seinem Körper behacken – und dafür notfalls auch an ihm emporklettern. Toll, wie natürlich die Kampfanimationen rüberkommen.

Der Energiebalken des aufgebrachtsten Monstrums leert sich nur langsam – derjenige der KI-Kumpanen dafür umso schneller. Aber keine Panik: Niedergestreckte Gefährten können beliebig oft wiederbelebt werden. Und wie verwandelt man die Granitbestie nun in handliche Kieselsteine? Kabayashi verrät's: »Schau dich genau in der Umgebung um! Oft stehen dort nützliche Dinge herum – etwa die Armbrust auf dem Vorsprung im Hintergrund.« Gesagt, getan. Mächtige Bolzen durchschlagen den Torso des Golems, lassen seine Energie schnell schwinden. Gefühlte hundert Schüsse später taumelt der Koloss zu Boden – und die Präsentation ist zu Ende. Schade, wo's doch jetzt grad erst losging...

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Capcoms erstes Mal im Sandkasten – und schon bauen die Japaner eindrucksvolle HITPOTENZIAL Kunstwerke. Vormerken!

8.0

von 10

MY PEOPLE WILL NOT TRULY BE FREE UNTIL MY PROPHECY IS FULFILLED.





Rebirth by Andy Paik



Wolf Den by Long Vo



Into the Darkness by Brian Horton



Profile Pic by JJB



Shipwreck Beach by Brenoth Adams

TOMB RAIDER

15-YEAR CELEBRATION



Kyudo by Toby Gard

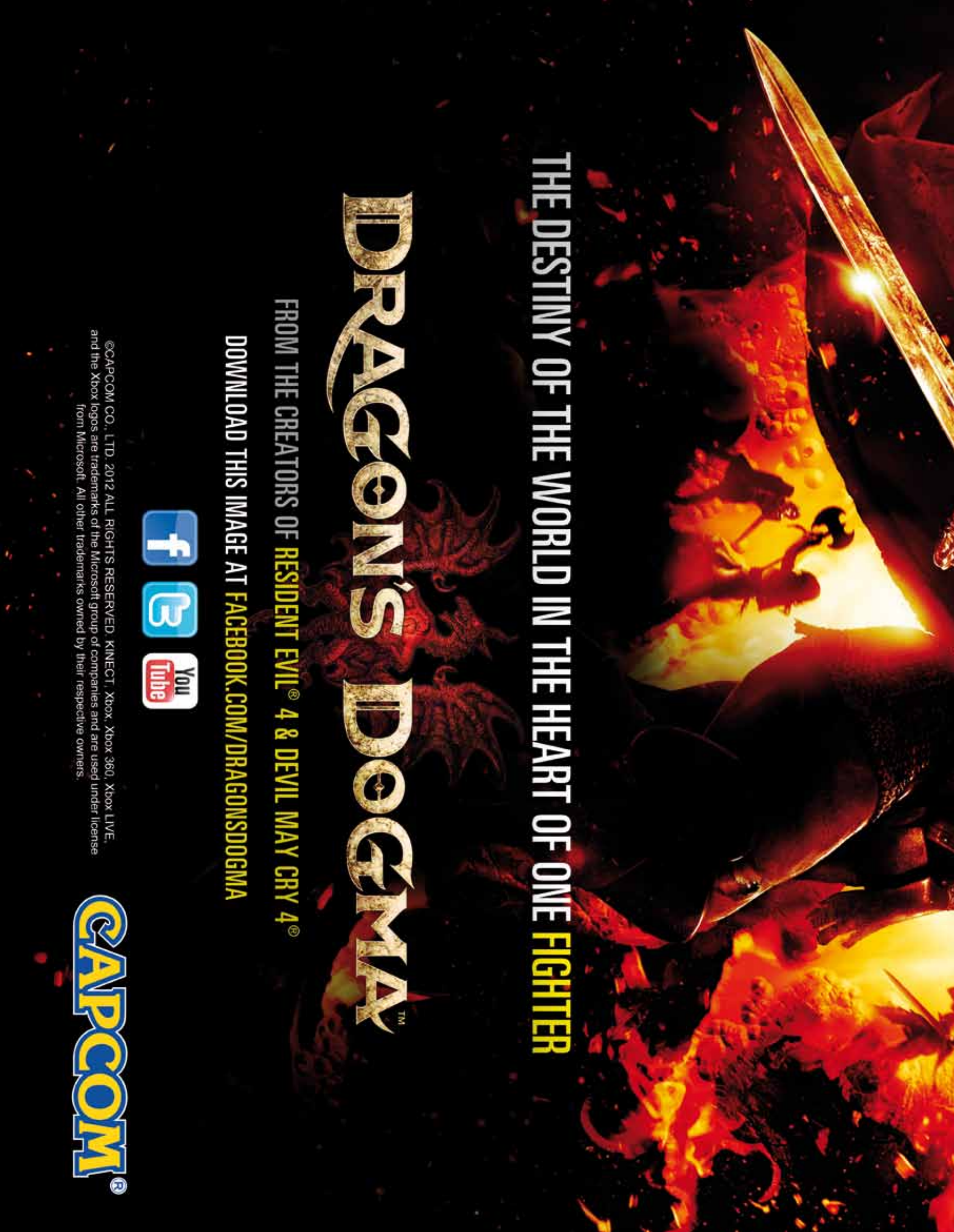


The Crucible by Randy Green



The Depths by Camilla d'Ermo





THE DESTINY OF THE WORLD IN THE HEART OF ONE FIGHTER

DRAGON'S DOGMA™

FROM THE CREATORS OF RESIDENT EVIL® 4 & DEVIL MAY CRY 4®

DOWNLOAD THIS IMAGE AT [FACEBOOK.COM/DRAGONSDOGMA](https://www.facebook.com/dragonsdogma)



©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. 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. All other trademarks owned by their respective owners.

CAPCOM®

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 Feuergefecht-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.

Erhältlich | Winter 2012 **Status** | 90% komplett

kurz&knapp

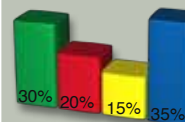
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Shanghai
Genre | Survival
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein Survival-Horror-Game ohne Horror und Zombies. Dafür mit Staub und Katastrophen.

das ist drin

- Klettern
- Ausruhen
- Kämpfen
- Essen sammeln



I AM ALIVE

Überlebenskampf mit Neuanfang...

Stell dir vor, die Erde zerbricht. Die tektonischen Platten driften auseinander, Kontinente brechen auf, ganze Landstriche verwandeln sich in ein Meer aus Geröll und giftigem Staub. Das ist die Welt von »I Am Alive«, in der ein namenloser Held ums blanke Überleben kämpft. Und darum, seine Familie wiederzufinden. Sie hatte er vor der großen Katastrophe in Haventon, USA, zurückgelassen. Von einer zerbrochenen Bücke aus schaut er nun auf die einst blühende Stadt am anderen Flussufer, deren in Trümmern liegende Hochhäuser aufragen wie spitze Glassplitter. Weit reicht der Blick jedoch nicht. Zu dicht sind Staub und Dreck, die das Bild in eine triste Melange aus gleißendem Weiß, mattem Grau und sattem Schwarz tauchen, so dass es fast in den Augen schmerzt. Dennoch: Irgendwo in dieser Hölle könnten seine Frau und Tochter überlebt haben. Sind sie vielleicht sogar noch in ihrem Appartement? Wohl eher nicht. Aber die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt.

Mit vorsichtigem Schritt geht es vorwärts. Vorbei an liegengebliebenen Autos, kantigen Betonbrocken und verbogenem Stahl bis hin zu einem Brückenpfeiler. Noch einmal die Umgebung observiert: Ja, nur der obere Teil der Brücke führt über den reißenden Strom. Also klettern à la »Assassin's Creed«. Mit ruckartigen Bewegungen zieht sich der Held nach oben. Der sportliche Kerl mit den schulterlangen Haaren, zerwetztem Hemd, Rucksack und Machete auf dem Rücken stöhnt und keucht. Mit jedem wuchtigen Zug und Schwung am Stahlpfeiler der Brücke beginnt sich

ein Balken am oberen Bildschirm-Rand zu leeren: die Ausdauer-Leiste. Ziemlich schnell geht das. Kein Wunder, der Staub und die dreckige Luft müssen furchtbar in den Lungen brennen. Spontanes Hin- und-her-Klettern? Unmöglich. Kaum zwei Minuten

Überlebender oder Totgeburt?

- ➕ Faszinierender Spielansatz, großartige Ideen, herausfordernde Klettereien, taktische Kämpfe
- ➖ Teils hässliche Texturen und stottrige Animationen, karge und detailarme Kulissen

Und außerdem?

- Erscheint alleinig als Download-Game auf XBLA ■ Keine Mehrspieler-Optionen ■ Setzt auf die gleiche Engine wie »Splinter Cell: Conviction« ■ Erfolge und Preis? Stehen noch aus!



Fies geklaut? Eher clever inspiriert! Auch Kannibalen, wie die aus dem Endzeitfilm »The Road«, kommen vor. Zynisch: Aus ihrem Lager lässt sich Fleisch stibitzen.



✖ Ich bin am Leben...

...WIRKLICH!

Tatsächlich. Manch einer hatte nicht mehr daran geglaubt, aber »I Am Alive« existiert wirklich noch. Einst 2008 als Spiel des französischen Darkworks Studios angekündigt, war das Game alsbald verschwunden und für tot erklärt worden. Nun ist's als Projekt des Studios Ubisoft Shanghai wieder von den Toten zurückgekehrt. Laut Entwickler Aurelian Palasse wurde das jetzige Spiel von Grund auf neu entwickelt: »Wir haben von vorne begonnen. Allerdings verfolgen wir den gleichen Ansatz wie einst Darkworks.«



✖ Großputz bei der Apokalypse

KEINE LUFT ZUM ATMEN

1 In »I Am Alive« ist die Höhe dein Freund. Denn die Straßen von Haventon sind von giftigen Gasen und ätzendem Staub erfüllt, der die Sicht raubt und den Atem stocken lässt. Jeder Schritt kostet hier Kraft und Ausdauer. Nur wer schnell wieder Gebäude erklimmt, überlebt.

2 Er ist zwar kein Rambo, aber auch der Held dieses Überlebensabenteuers kann gut mit Pfeil und Bogen umgehen. Perfekt, um Banditen und feindliche Überlebende aus der Ferne auszuschalten. Doch auch mit dieser Munition sollte man sparsam umgehen: Pfeile sind wie Pistolenkugeln ein seltenes Gut.

3 Schon klar: Nach einer Apokalypse bleibt nicht viel übrig. Doch manche Kulisse in »I Am Alive« scheint von der Reinemach-Frau steril geputzt worden zu sein, während in anderen Arealen Mülltonnen brennen und Zeitungen umherfliegen. Seltsam.



während im Hintergrund leise der Wind säuselt. Wieder klettern, ausruhen, nach Wegen zum Weiterkommen Ausschau halten. Das ist der Kern von »I Am Alive«.

Dauer-Action? Hat hier keinen Platz. Dennoch lauer der Tod überall und jederzeit. Schon eine kleine Unachtsamkeit, ein falscher Schritt und eine unglückliche Klettertour können das Aus bedeuten. Denn ist die Ausdauer verbraucht, kann sich der Kerl nicht weiter halten, stürzt in die Tiefe und stirbt. Nur ein Kraft-Akt per Gehämmer auf die RT-Schultertaste kann noch helfen. Mit eisernem Willen mobilisiert der Überlebende seine letzten Kraftreserven und wuchtet sich so noch etwas weiter, was jedoch seine Ausdauerleiste quasi auffrisst. So lange durchhalten wie vorher? Nur möglich, wenn er eine der spärlich in der Spielwelt verteilten Rationen findet: Dosenfisch, Fleisch oder eine Flasche Wasser sind hier Gold wert.

Zombies, Monster und Aliens sucht man in »I Am Alive« vergebens. Trotzdem ist das hier ein echtes Survival-Game. Letztlich geht's darum, am Leben zu bleiben und vorgegebene Aufgaben zu erfüllen: die Spitze eines halb zerstörten Hochhauses erreichen, um eine Leuchtfackel zu entzünden; den Transmitter

eines mitten in der Stadt gestrandeten Schiffs bergen; ein kleines Mädchen an einen sicheren Platz bringen – so was eben. Offene Welt? Ja, zumindest teilweise. Wie der Spieler Ziele erreicht, der Weg dorthin, die Risiken, die er dabei eingeht, das alles bleibt ihm überlassen. Doch zumeist, so zeigt eine Präsentation des Download-Games, läuft es darauf hinaus, vorsichtig und bedacht vorzugehen. Wer nicht auf seine Vorräte aufpasst oder kräftezehrend umherklettert wie ein Pavian, hat schon verloren.

Aber auch ohne diese Bestien ist der Überlebens-Kampf von Ubisoft Shanghai alles andere als etwas für Zartbesaitete. Denn der namenlose Überlebende ist trotz der tödlichen Kulisse nicht alleine. Überall in der Stadt finden sich andere, die die Katastrophe überstanden haben. Einige von ihnen sind freundlich und hilfsbereit oder wollen nur in Ruhe gelassen werden, andere hingegen haben's auf dein Wasser, deine Vorräte und Waffen abgesehen. Konflikten mit ihnen kann der Spieler aus dem Weg gehen. Oder sie offen austragen. Dabei ist Raffinesse gefragt, da das simple Ziehen einer Pistole meist nicht ausreicht, um die Angreifer im Zaum zu halten. Immerhin: Ein einziger Schuss kann eine ganze Meute Machete-schwingender Unholde in die Flucht schlagen.

Tatsächlich macht »I Am Alive« neugierig. Das Konzept des simplen Überlebens verblüfft und scheint zu funktionieren. Leider mögen die Macher bisher kaum etwas über die Story verraten. Obendrein macht die Grafik keinen wirklich zeitgemäßen Eindruck. Vor allem die so oft zu sehenden Geh- und Kletteranimationen wirken hakelig und unnatürlich. Alle Figuren im Spiel scheinen die gleichen Klamotten zu tragen und haben offensichtlich nach der Apokalypse das gleiche Macheten-Fachgeschäft ausgeraubt. Also, Ubisoft, ran an den Fleinschliff, dann könnte das hier ein echter Geheimtipp werden...

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Das eigentliche Spiel verblüfft und ist tatsächlich ansatzweise etwas Neues. Doch die Grafik und die HITPOTENZIAL teils steril-karge Inszenierung schrecken ab.

7.5 von 10

RIDGE RACER UNBOUNDED

Fans der Arcade-Racer-Serie »Ridge Racer« aufgepasst: Das hier beschleunigt zwar wie eh und je, bringt jedoch auch eine Menge Neuerungen mit sich. Das Ergebnis ist adrenalingeladene Racing-Action, die zuweilen schamlos bei Genre-Hits wie »Burnout Revenge« und »Split/Second: Velocity« abkupfert – mit Erfolg! 360 Live zwingt sich hinter's Steuer und zeigt dem Kraftfahrt-Bundesamt den Stinkefinger...



Kaum in den Schalensitz des Ferrari-Verschnitts geklemmt, den Sicherheitsgurt angelegt und den Zündschlüssel umgedreht, startet die unbarmherzige Platzierungs-Hatz auch schon durch. Sieben computergesteuerte Gegner duellieren sich mit dir um das oberste Treppchen des Podiums. Der Motor heult auf, deine Rücklichter reflektieren gespenstisch an Wänden einer dunklen Unterführung. Dann der Start: Gummi fräst sich in den rauen Asphalt, du drückst das Gaspedal voll durch, Adrenalin schießt in deinen Kopf...



Schauplatz der pfeilschnellen PS-Action ist die fiktive Metropole Shatter Bay. Ein Gigant von einer Stadt – ganz nach dem Vorbild amerikanischer Großstädte Marke New York City. Überall Häuserschluchten und auf Hochglanz polierte Wolkenkratzer-Fassaden. Dahinter dreckig-dunkle Seitengassen, verschlungene Autobahnkreuze und Hunderte Meter lange Tunnels. Ziemlich abwechslungsreich und verdammt hübsch anzusehen! Genauso wie die detaillierten Automodelle, die schon bald im Minutentakt zerlegt werden.



Spätestens jetzt zeigen sich die markanten »Burnout«-Einflüsse: Rammst du einen Gegner heftig, verliert dieser einen Teil seiner Gesundheitsleiste. Zündest du im richtigen Moment die »Destruction Power«, schickst du ihn damit unter Garantie auf den Schrottplatz. Mit einem cineastischen Kameraschwenk geht hier der schwarze Sportwagen des Zweitplatzierten in Flammen auf. Dutzende Karosserieteile fliegen durch die Luft, das Wrack gleicht kurz darauf nur noch einem handlichen Metallklumpen. Fantastisch!



Keine 25 Minuten auf die Tube gedrückt, steht ein erstes Fazit bereits fest: Mein lieber Herr Motorsport-Verein, geht das ab! Mit Sprüngen, Drifts und Windschatten-Fahrten füllst du eine Leiste am unteren rechten Bildschirmrand, die »Destruction Power«. Auf freier Strecke funktioniert sie wie ein Turbo-Boost. Mit gefühlten 300 Sachen rast du durch den urbanen Großstadtschungel. Immer am Limit, immer um Haarsbreite vorbei an dicken Betonmauern und entgegenkommendem Verkehr.



Entwickler Bugbear setzt sogar noch eins drauf: Schon während des Rennens zerbersten gerammte Brückenpfeiler und werden Laternen aus ihrer Verankerung gerissen. Aktivierst du nun noch die »Destruction Power« vor markierten Stellen, durchbrichst du damit ganze Monumente oder Hauswände und legst so Abkürzungen frei – wie in »Split/Second« eben. Dir klebt eine Meute am Heck? Kein Ding! Einfach im richtigen Moment die Brücke zum Einsturz bringen und schon erledigen die Trümmerteile den Rest.



Die klassischen Bildschirmanzeigen beschränken sich auf Renn-Position, Geschwindigkeit und Anzeige der »Destruction Power«. Zusätzlich werden die Rundenanzahl und der aktuelle Punktestand in regelmäßigen Abständen an Häuserecken oder über Tunnelleingänge projiziert – »Splinter Cell: Conviction« lässt grüßen. Das ist nicht nur praktisch, sondern sieht auch ziemlich cool aus. Punkte gibt's übrigens für die finale Platzierung, das Vernichten von Gegnern, gekonnte Drifts und das Zerstören der Umgebung.

✦ ZUSAMMENGEFASST

Serienkenner schütteln zunächst den Kopf. Zwar bietet »Unbounded« noch immer das typisch driftlastige Gameplay, davon abgesehen krempelt es das Grundkonzept jedoch gehörig um. Wer allerdings auch an »Burnout«, »Split/Second« und »Flatout« Gefallen fand, sollte aufhören, denn das hier extrahiert das Beste aus allen drei Serien und vermengt das Ergebnis mit einer Fülle schneidiger Online-Modi und einem famosen Streckeneditor. Wird noch für ziemlichen Wirbel sorgen!

HITPOTENZIAL

8.0

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, Alice Klink

DRUCK

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

VERTRIEB

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

Christiane Schober,

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

MEDIABERATUNG ONLINE

Martina Strack,

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
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: Tomb Raider von Square Enix
Bildmotive von www.pixelio.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 | »Call of Duty: Modern Warfare 3«, »Halo: Combat Evolved Anniversary« **FREUT SICH AUF** | »Overstrike«, neues Bioware-Projekt



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Uncharted 3: Drake's Deception« (PS3), »Battlefield 3«
FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«, »Bioshock Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, »Call of Duty: Modern Warfare 3« (Spezialeinheit) **FREUT SICH AUF** | »The Darkness 2«, »Syndicate«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Rayman Origins«, »Your Shape: Fitness Evolved 2012«
FREUT SICH AUF | »Final Fantasy 13-2«, »Mass Effect 3«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, »Orcs Must Die« (XBLA)
FREUT SICH AUF | »Aliens: Colonial Marines«, »Mass Effect 3«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, »Super Mario 3D Land« (3DS)
FREUT SICH AUF | »The Darkness 2«, »Dragon's Dogma«



MALTE BANZ REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | DiePflanze33
GENRES | Ego-Shooter, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Call of Duty: Modern Warfare 3«, »Saints Row: The Third«
FREUT SICH AUF | »Dead or Alive 5«, »Syndicate«



MARTINA STRACK MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, »Anno 2070« (PC)
FREUT SICH AUF | »Final Fantasy 13-2«, »Syndicate«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

kurz&knapp

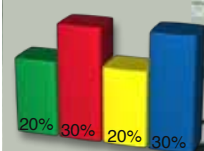
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
EA Black Box
Preis | ab 55 Euro
Genre | Arcade-
Rennspiel
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Arcade-Renner mit großen Ambitionen – aber zu wenig Mut, sie umzusetzen.

das ist drin

- Rasen
- Crashen
- Aufholen
- Flüchten



Erhältlich | 18. November 2011



Neuwagen oder Schrottplatzkarre?

- +** Mutiges Konzept, exakte Steuerung, großer und fantastischer Fuhrpark für alle Leidenschaften, einige epische Momente im Solo-Modus, hübsche Wagenmodelle, treibender Soundtrack, guter Motor-Sound, realistische Schauplätze, schöne Partikeleffekte
- Furchtbar lange Ladepausen, grenzwertige Rücksetz-Wartezeit im Einzelspieler-Modus, teils grässlich-dooft KI-Fahrer, Pseudo-Geschichte wirkt ebenso lächerlich wie die Quicktime-Reaktionstests, dröge Charaktere, fade Synchro, gut gemeintes XP-System führt im Mehrspieler-Modus leider zu Chancenungleichheit, Zeilenversatz, kein Splitscreen-Modus im Mehrspieler-Part

NEED FOR SPEED: THE RUN

Ein »Need for Speed« mit Story, gigantischen Actionsequenzen und den ganzen USA als Kulisse. Das presst dich in den Sitz – wenn da nicht der verdammte Marderschaden wäre, die verrostete Kupplung und der platte Reifen.

Ein Porsche 911 hängt an einem Verladekran direkt über einer Schrottpresse. Mittendrin: »Held« Jack Rourke. Kurze Haare, stoppeliger Kinnbart, seine Hände mit Klebeband ans Lenkrad gefesselt. Ein Kerl, so gesichts- und charakterlos, dass selbst saure Milch mehr Charme versprüht. Der Gute hat jedenfalls Probleme. Denn nur zehn Sekunden später liegt er samt Wagen in der Presse. Es dröhnt, es quietscht, Funken sprühen, die Karosserie verformt sich. Die Kamera hält voll auf Jack. Den Tod vor Augen, hämmerst du prompt auf die angezeigten Tasten: X-, Y- und B-Taste. Mit schier übermenschlicher Kraft zerreißt der Todgeweihte die scheinbar porösen Klebefesseln und windet sich aus der Hydraulikpresse. Dann: ein Sprint gefolgt von einem Sprung in einen Audi RS4. Gas geben. Du preschst vorbei an Autowracks, Bergen von Schrottwagen, Lenkstangen und Autoreifen, durchbrichst Absper-

rungen. Plötzlich kleben dir zwei Geländewagen am Heck, aus denen irgendwelche Typen das Feuer eröffnen. Kugeln durchlöchern den Kofferraum, durchsieben die Beifahrertür und die Motorhaube... Klingt wie eine Szene aus »Stirb langsam«? Stimmt, ist aber das neue »Need for Speed: The Run«. Und damit der Versuch, die Serie mit frischen Ideen zu betanken, den verstaubten Lack aufzupolieren und dem Ganzen ein cineastisches Flair zu verleihen. Ein ehrenwerter Versuch, der aber leider nur ein Versuch bleibt...

KRATZER IM LACK

Als »The Run« angekündigt wurde, waren die Hoffnungen groß. Ein neues »Need for Speed« mit mutigem Konzept: Um ein illegales Rennen quer durch die USA soll's gehen. 3.000 Kilometer von San Francisco nach New York. Das alles gespickt mit

Polizei-Verfolgungsjagden, Aufholmarathons nach Unfällen und Katastrophen sowie einer spannenden Story. Sprich ein Game in Manier von grandiosen Kultfilmen wie »Auf dem Highway ist die Hölle los« oder »Ein ausgekochtes Schlitzohr«. Aber auch eines nach dem Vorbild moderner illegaler Straßenrennen wie sie »Cannonball« und »Gumball 3000« darstellen. Letztlich ist dann aber alles nur mäßig spektakulär: Jack hat es sich mit einer kriminellen Organisation verschert, schuldet ihr eine Menge Geld. Statt es mit dem Leben zu bezahlen, würde er seine finanziellen Rückstände lieber in barer Münze begleichen. Die einzige Chance dazu: »The Run«, ein nicht genehmigtes Straßenrennen, an dem er mit finanzieller Unterstützung der hübschen und geldgeilen Sam Harper teilnimmt. So viel zum Thema vielschichtige Story. Wo Jack herkommt, bleibt dabei genauso im Dunkeln wie die Natur der ominösen



Verbrecherbande, die ihm ans Chrom will. Nur alle paar Rennen wird in den sechs Spielstunden kurz ein Gespräch zwischen Jack und Sam eingestreut. Oder eine Art Zwischensequenz, die Jack außerhalb seines Vehikels zeigt, wo er dann besagtes Quicktime-Tastengehämmer überstehen muss. Letztlich dient all das nur dazu, um ansatzweise zu erklären, warum der Spieler eigentlich die ganze Zeit durch die Staaten kurvt. Kein Witz, keine Hintergründe, keine Figuren, die einem im Gedächtnis bleiben. Hier wurde viel Potenzial verschenkt! Erst auf der Straße zeigt »The Run« Qualitäten – jedoch auch hier nur in wenig mutiger Manier. Denn die 3.000 Kilometer Strecke von West nach Ost werden nicht an einem Stück oder in größeren Abschnitten abgefahren. Stattdessen serviert Entwickler Black Box zehn Etappen, die wiederum in einzelne, rund acht Minuten lange Rennen gegliedert sind. Aus voller Fahrt geht's etwa mit einem Ford Mustang RTR über die hügeligen Straßen San Franciscos. Du trittst so brutal aufs Gas, dass der Wagen geradezu die Straße runterfliegt. Beim harten Aufsetzen kracht und scheppert es, Funken stäuben. Das Geschwindigkeitsgefühl: toll! Bei 180 Kilometern pro Stunde beginnt die Welt zu verschwimmen, scheint an dir vorbeizufliegen. Dass die Boliden solche Geschwindigkeiten im Nu erreichen, wirkt unrealis-

tisch, passt aber zum Szenario. Man fühlt sich zwar nicht gar so durch die Welt katapultiert wie in »Hot Pursuit«, ist aber verschmerzbar.

Dann plötzlich: In die Spielwelt projizierte Pfeile zeigen eine Rechtskurve an. Handbremse anziehen, Wagen nach rechts lenken. Es quietscht, die Reifen fauchen, das Heck schert aus, der Drift wird lang, weit und wenig lackschonend. Die Bremse reagiert extrem sensibel. Nicht selten zwirbelt's den eigenen Flitzer von der Strecke. Hinzu kommt: Wenn man von Letzterer auch nur wenige Meter abweicht, wird der Bolide automatisch zurückgesetzt. Ziemlich nervtötend! Oft ist's sogar völlig unverständlich, warum einem das Game immer wieder die Kontrolle entzieht. In den Abgrund gefahren? Dann macht ein Rücksetzen Sinn. Aber Leitplanke zerschossen, Wagen zerdellt und knapp am Abgrund vorbeigeschrammt und mit einem Rad schon wieder auf der Straße – zack, ebenfalls zurückgesetzt. Wieso nur? Würde der PS-Protz wenigstens sofort wieder auf der Straße stehen, wäre dieses Manko zu verschmerzen. Aber nein, einen Fahrfehler begangen, schon wabert ein Rückspulsymbol auf schwarzem Grund – und das meist für mehrere Sekunden. Erst dann klemmt du wieder hinter dem Steuer. Das bremst aus, frustriert und hemmt den Spielfluss enorm. Vor allem ab der

✖ Mehrspieler-Modus und Challenges

ENDLICH MAL ALLEINE...?!

Die Kampagne von »The Run« überzeugt nur an wenigen Punkten wirklich. Der Mehrspieler-Part für 16 Raser macht's stellenweise besser – hat aber auch den einen oder anderen Schraubenschlüssel im Getriebe. Die reinen Online-Rennen sind als sechs Events aufgemacht, die sich wiederum in 20 Rennherausforderungen aufgliedern: Holperfahrten durch die Prärie, High-Speed-Rennen auf dem Highway und Vollgas-Fahrten über Berg und Tal. Wer gut durchkommt, hat die Chance, einen vorher zufällig »ausgelosten« Preis zu gewinnen. Beispielsweise einen neuen Wagen oder Erfahrungspunkte. Weiteren Anreiz schaffen die sogenannten Einzelziele. Aufgaben, die der Spieler gestellt bekommt: in fünf Rennen mindestens Dritter werden, 20 Sprünge absolvieren oder den dritten Gesamtrang in einer Mehrspieler-Partie belegen. Das funktioniert so weit gut und mag anfangs motivieren, schnell ist jedoch die Luft raus. Größtes Problem beim Mehrspieler-Part: Auch hier findet sich, wie in der Kampagne, ein Erfahrungssystem. Dies ist hauptsächlich dem Mehrspieler-Belohnungssystem vom Shooter »Battlefield 3« entlehnt, der Spieler für Abschüsse, das Heilen von Kameraden oder Einnehmen von Checkpoints belohnt. In »The Run« winken dagegen Punkte für Siegfahrten, weite Drifts, langes Halten der Führungsposition, das Überholen von Gegnern und Ausschalten der Polizei. Gesammelte Punkte und Levelaufstiege schalten dann Nitro, Windschatten und weitere Fähigkeiten frei. Gut gemeint, aber nicht durchdacht. Denn wer als Einsteiger mit Level eins in ein Rennen mit einem Level-acht-Fahrer einsteigt, hat nur magere bis gar keine Siegchancen. Vor allem auf geraden Passagen wird ein Neuling vom Vielspieler bei konstantem Nitroeinsatz gnadenlos abgehängt. Dass es keine öffentlichen Server speziell für Einsteiger gibt, frustriert somit schnell und sorgt dafür, dass das Fahrerfeld sich streckt und man minutenlang quasi alleine dahintuckert. Mit dem Fahren im Einzel- und Mehrspieler-Part werden auch stets neue Challenges freigeschaltet. Beispielsweise müssen Gegner abgehängt oder Zeiten geschlagen werden, womit man sich Platin-, Gold-, Silber- oder Bronze-Medaillen verdient. Wozu das alles? Zum Freischalten neuer Wagen und anderer Belohnungen. Was man vermisst, ist jedoch eine einfache »Freies Fahren«-Option, bei der der Spieler nicht unter Zeitdruck gesetzt wird, sondern tatsächlich die Strecken und das Fahren auch mal genießen könnte. Schade drum.

sechsten Etappe und auf den vielen kurvigen Straßen, wo das im Minutentakt passiert. Mal schmetterst du gegen einen Minivan, mal schlitterst du auf eisigen Straßen gegen eine Mauer, fliegst bei 220 Stundenkilometern einfach aus der Kurve oder saust über eine Kuppe in die Schlucht. Gefolgt von Wartepausen noch und nöcher.

SCHLECHT GELÖST

Dabei bietet »The Run« durchaus großartige Momente: Die Reifen drehen durch, der gelbe Ford Mustang Boss 302 schleudert sein Heck so wuchtig in die Kurve wie die Raststättenserviererin ihren opulenten Hintern. Qualm presst sich aus den hinteren Radkästen, der Motor jault bei Druck auf die RB-Schultertaste auf wie eine auf den Schwanz getretene Katze. Die schiere Macht des 69er V8 mit 290 PS wird spürbar, hämmert mit erbarmungsloser Macht gegen das Trommelfell und wuchtet das

1



Und außerdem?

■ Bis zu 16 Spieler via Xbox Live ■ Leider kein Splitscreen-Modus für Wettfahrten an einer Konsole ■ Kommt mit der bekannten »Autolog«-Funktion: Hier sind sämtliche Offline- und Online-Modi integriert, inklusive Anzeige von News und ergatterten Erfolgen der Freunde im Titelbild ■ Verfügbare und freigespielte Autos können in einem Foto-Modus abgelichtet und auf Facebook hochgeladen werden ■ 50 recht unkreative Erfolge, etwa fürs Durchspielen der Kampagne, das Erreichen der Level 5, 10, 20 und so weiter ■ Mehrspieler-Modi erfordern die Aktivierung des beiliegenden Online-Passes

✖ Alles halb so wild...

...ALLES HALB SO SPASSIG

1 **Hauptaugenmerk** von »The Run« liegt selbstverständlich auf den Rennen. Aufholen, Plätze gutmachen, Bestzeiten rausfahren oder sich auch mal gegen die nervtötende Polizei verteidigen. Das alles ist mal mehr, mal weniger unterhaltsam inszeniert.

2 **Zur Ankündigung** des Spiels wurde viel Rummel um die Quicktime-Reaktionstests gemacht. Jene Szenen also, in denen sich Jack außerhalb des Autos befindet. Ist aber alles halb so wild. Denn sie kommen nur wenige Male vor, sind durch einfaches Tastenhämmern zu bestehen und dauern kaum länger als zwei bis fünf Minuten.

3 **Was innerhalb** der Sequenzen passiert, ist zwar krachig und kinogleich angelegt, aber auch schnell vergessen. Zu Fuß vor der Polizei fliehen, über Dächer hechten, auf der Straße durch Gerede einen gigantischen Auffahrunfall verursachen. Alles nett, aber eben nicht spektakulär.

2



3



1,7-Tonnen-Gefährt nach vorne. Einen Sekundenbruchteil später katapultiert sich ein Polizeiwagen mit stroboskopartig flackerndem Blaulicht in die Kurve – ein Ford Taurus Police Interceptor. Ohne Erfolg. Ungebremsst prescht er in die Leitplanke, verfehlt den Mustang nur um wenige Zentimeter – der bei Druck auf die B-Taste mit angezogener Handbremse schon elegant durch die nächste Serpentine des Red Mountain Passes schlittert. Ein wunderschöner Gebirgspass in Colorado, gesäumt von Laub- und Nadelbäumen und saftig grünen Hangwiesen. Wolken und Nebel umgeben die Berge mit einem mystischen Schleier. Herrlich! Doch auch diese Momente werden schnell zunichtegemacht. Statt nämlich in den Rennen auch mal als Zweiter oder Dritter durchs Ziel – in der Regel signalisiert durch Rauchfahnen am Ende der schlauchigen Strecken – zu fahren, muss man stets Erster sein. Also Wagen überholen, die einem weit voraus sind, und dann die erste Position halten. Oder: Zeit gutmachen. Sprich Checkpoints durchfahren, bevor eine Stoppuhr heruntergezählt hat. Dabei ist es egal, wie knapp oder gut die Aufgabe erledigt wird. Denn vor Beginn des nächsten Rennens schrottet Jack in einer Zwischensequenz seinen Wagen oder wird ausgebremst. Kurz: Irgendetwas passiert, das erklären soll, warum die eigene Anstrengung, also das vorangegangene Meilenweit-vor-alle-anderen-durchs Ziel-Rauschen, eigentlich sinnlos war. Damit ignoriert das Game das Können des Spielers. Richtige Begeisterung bleibt gnadenlos auf der Strecke. Da helfen auch die



Verfolgungsjagden mit der Polizei nichts, die fast ständig am eigenen Nummernschild klebt und nichts von physikalischen Gesetzen zu halten scheint.

Die Jungs preschen vorbei, setzen sich vor den Spielerwagen und bremsen im Sekundenbruchteil von 230 Kilometern pro Stunde auf null. Obendrein sind die KI-Cops dumm wie eine Ölwanne. An einen Baum gerast, versucht die Polizei diesen beispielsweise mit stoischer Gewalt umzufahren. Rückwärts-gang? Wird ignoriert. Richtige Katz-und-Maus-Spielchen sind da unmöglich. Dazu gesellt sich als Nervfaktor ein sinnbefreites Erfahrungspunkte-System. Für jedes Rennen kassiert Jack Erfahrungspunkte, die rollenspielgleich höhere Level freischalten. Mit ihnen gehen festgeschriebene »Fähigkeiten« einher: Jack erkennt zum Beispiel, dass Nitro den Wagen Jet-artig beschleunigt, dass so etwas wie Windschatten existiert oder er entwickelt eine Technik, aus Drifts Nitro-Gas zu generieren. Erklärungen dazu bei Spielbeginn? Fehlanzeige. Auch wieso der Spieler nur an Tankstellen mitten im Rennen den Wagen wechseln kann, bleibt ein Geheimnis. Dabei wäre vor allem dafür eine praktischere Lösung gut gewesen. Denn wer mit einem brutal ausbrechenden Muscle-Car, etwa einem Dodge oder Mustang, einen kurvigen Bergpass bezwingen will, ist nahezu aufgeschmissen. Fahrzeugwechsel bei Renn-Neustart? Ist nicht drin.

EINE ENTtäUSCHUNG AUF GANZER LINIE?

Überlackieren hilft da nicht viel. »The Run« ist das schlechteste »Need for Speed« seit Jahren. Dabei bietet das Game viele interessante Ansätze: Das

Quer-durch-die-USA-Szenario fasziniert, einzelne Rennen können tatsächlich begeistern und eingestreute epische Momente – wie Schnee- und Gerölllawinen, Sprünge über Brücken oder Helikopterangriffe – entlocken schon mal ein »Wow!«. Auch könnten einige Strecken fast dem großartigen »Forza Motorsport 4« entsprungen sein, etwa die North-shore Road, das Death Valley oder Longhill. Vor allem die Gegensätzlichkeit der Kulissen ist gelungen: Schnee, Einöde, Farmland, Großstadt und Highway – das würde man sich für alle Rennspiele wünschen. Auch der krachige Motorensound sowie die treibende und auf die Querfeldeinfahrten und Verfolgungsjagden abgestimmte Techno-, Pop- und Country-Musik überzeugen und machen tatsächlich Lust auf Raserei. Diese Dinge sind neben dem Freischalten von neuen Fahrzeugen jedoch so ziemlich die einzige Motivation, sich überhaupt hinter Steuer zu klemmen. Damit ist »The Run« also kein Totalschaden. Doch stottert der Motor, der Wagen verliert Öl und rostet an so ziemlich jedem Ende. Wäre »Hot Pursuit« von 2010 ein fabrikneuer Ferrari 599 GTO, würde »The Run« gerade mal als getunter Mazda RX-8 Super-Proll durchgehen. Er macht viel Krach, prözt und prahlt, lässt aber keine Emotionen aufkommen. Bleibt zu hoffen, dass Entwickler Black Box dennoch nicht gänzlich vom Gas geht und das Von-Küste-zu-Küste-Rennen-Konzept noch mal mit mehr Kreativität, Leidenschaft und Mut angeht. Vielleicht sogar mit Witz und Ironie – und Burt Reynolds in der Hauptrolle.

Michael Förtsch

✖ Traumwagen

DER FUHRPARK

Auch wenn »The Run« viele rostige Stellen aufweist, eines muss man dem Game lassen: Der Fuhrpark überzeugt auf ganzer Linie. Über 60 Wagen tummeln sich in der virtuellen Garage – viele davon müssen allerdings erst durch Level-Aufstiege, Durchspielen und Erfolg im Mehrspieler-Part freigeschaltet werden. Dennoch ist hier so ziemlich alles vertreten, was man selbst gerne mal einparken würde: angefangen bei Freizeitsportlern wie VW Scirocco R, Nissan 200SX und BMW 1M über legendäre Muscle-Cars wie Dodge Challenger R/T, 67er Chevrolet Camaro SS bis hin zu ihren modernen Gegenparts wie dem Dodge Challenger SRT8 und dem Ford Shelby GT500 Super Snake. Dazu kommen teure Sportler und unbezahlbare Super-Sportler wie Porsche 911 GT2, Mitsubishi Lancer Evolution X, Corvette Z06, Aston Martin V12 Vantage, Ford GT, BMW M3 GTS, Lamborghini Aventador und Toyota Supra. Aber auch einige echte Exoten stehen parat, etwa ein Pagani Zonda C12, ein Bugatti Veyron 16.4 Super Sport, ein Nissan Datsun 240Z, ein Volkswagen Golf Mk1 oder auch ein gelbes Ford Crown Victoria Taxi. Die Serienwagen davon dürfen dann teils mit sogenannten Kits – also besonderen Spoilern und Karosseriemodifikationen – gepimpt werden. So liegt der BMW M3 in der Sportvariante noch tiefer und wird von einem breiten Rennstreifen geschmückt. Richtiges Aufmotzen wie bei »Underground« ist hingegen nicht möglich.



Zweite Meinung

Moritz Wanke: Mit Muscle Cars quer durch die USA rasen gefällt. Doch nervige Ladepausen, die Quicktime-Reaktionstests und der Bildaufbau bei nur 30 Frames fühlen sich für mich als Forza-Fan wie eine Vollbremsung bei 180 an. Ich gebe 6,8

Need for Speed: The Run

GRAFIK

Flüssig und detailreich, aber stellenweise auch ziemlich hässlich

7

SOUND

Harter Motoren-Sound, treibende Musik, heftige Crash-Effekte

8

STEUERUNG

Handliche Steuerung, könnte aber etwas präziser sein

7

Ein mutiges Konzept, das aber zu hektisch und unkreativ realisiert wurde. Für Serien-Fans enttäuschend.

7.2 von 10

Erhältlich | 18. November 2011

kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

TT Games

Preis | ab 50 Euro

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | nein

USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Erzählt die Geschichte der letzten drei Potter-Bücher im gewohnt niedlichen Lego-Stil.

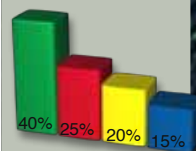
das ist drin

● Todesser

● Verschwörungen

● Lord Voldemort

● Ein Ende mit Schrecken?



LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 5 - 7

Lego legt nach

Was war er doch für ein süßer Lego-Bub, dieser Harry, als die Spieler ihm das erste Mal in ein Schnuffeltuch gewickelt als Baby begegneten! Seitdem sind etliche Jahre vergangen, der Knirps hat die ersten vier Jahre auf der Zauberschule Hogwarts hinter sich gebracht und startet nun als Teenager durch. Damit setzt das Actionabenteuer »Lego Harry Potter: Die Jahre 5 – 7« genau da an, wo auch die Bücher fünf bis sieben der Potter-Saga weitermachen: Die Macht des dunklen Lords Voldemort wird immer stärker, breitet sich mittlerweile sogar schon in die Welt der Muggel – der Menschen – aus. Seine Todesser plagen die Lebenden, und wie es scheint, gibt es nur eine Person, die Voldemort laut Prophezeiung aufhalten kann: Harry Potter. Dass das eigentlich stets heitere Game im zauberhaften Lego-Universum bei so viel Schwarzmalerei ein bisschen an Düsternis zulegen musste, beweist schon der Startbildschirm: Die Kamera fährt auf ein finsternes Schloss Hogwarts zu, umgeben von Nebel und Zaubern, die reihenweise von umherfliegenden Dementoren niedergestreckt werden. Doch keine Angst, alles halb so wild – natürlich ist auch dieses Abenteuer wieder absolut kindgerecht aufbereitet und sorgt eher für Story-Verwirrung als für schlaflose Albträumnächte: Konnten Nicht-Kenner im Vorgängerspiel der Geschichte noch halbwegs folgen, sollte

man diesmal wenigstens mit der Grund-Story vertraut sein. Im Idealfall auch noch mit der Steuerung des ersten Teils, denn der Abschluss der »Lego Harry Potter«-Saga geizt ganz ungewohnt mit Erklärungen und Einweisungen. Zaubersymbole werden beispielsweise nicht näher erläutert, ebenso wenig das Ringmenü, in dem sich etwa Haustiere der Charaktere verstecken. Kurzum: nicht der ideale Ableger, um in die Lego-Reihe einzusteigen!

Wer sich aber einmal reingefuchst hat, kommt trotzdem auf seine Kosten: In der Welt von Harry, durch die der Spieler aus einer Iso-Verfolgerperspektive steuert, gibt's nämlich wieder allerhand zu entdecken. Hier verbiegt sich eine Straßenlaterne unter dem Wingardium-Leviosa-Zauber und wirft beim Zurückschnellen ein paar Münzen ab; da verscheucht man ein paar Schlingpflanzen mit dem Lumos-Zauber, um an eine versteckte Kiste zu gelangen; und dort will eine umgestürzte Ritterrüstung wieder aufgebaut werden, um anschließend dankend ein paar Goldstücke oder eine neue Spielfigur abzuwerfen. Einige der zahlreichen Geheimnisse in der detailreichen Welt lassen sich dabei nur mit speziellen Charakteren und deren Fähigkeiten entdecken. So kann der kräftige Dudley an besonders schweren Objekten ziehen, während Hermiones Katze Krummbein nach verbuddelten Schätzen gräbt. Das motiviert, die



In der Winkelgasse bei »Flourish & Blotts« kann der Spieler seine gesammelten Münzen gegen neue Zaubersprüche eintauschen. Eine Erklärung, was die bewirken, gibt's leider nicht.

✖ Keine Lust auf Weltenretter

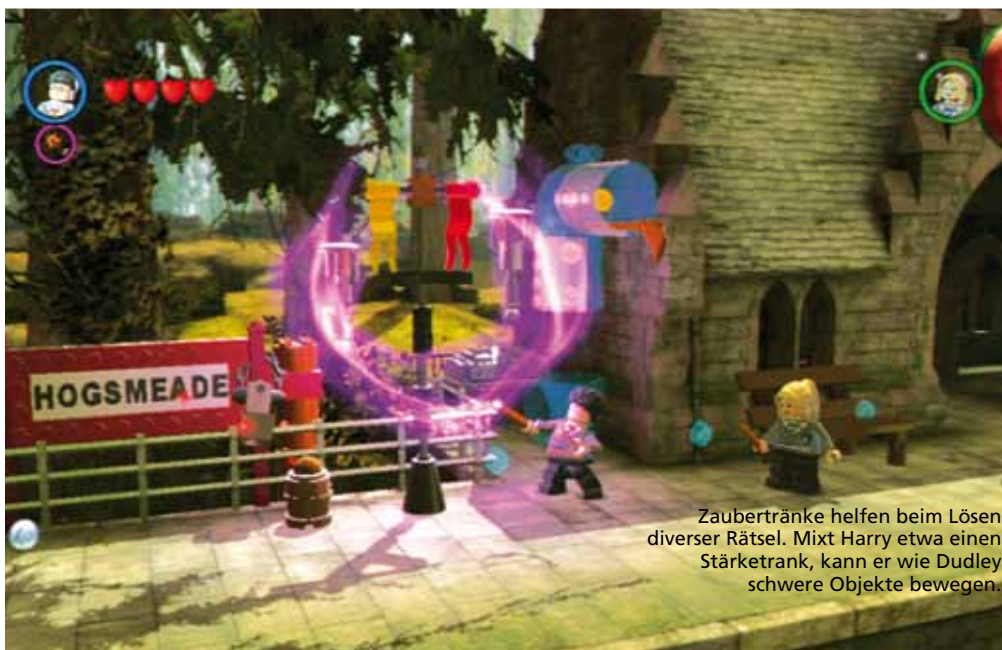
WAS GIBT'S NOCH ZU TUN?

Die Macher haben sich jede Menge einfallen lassen, um dich auch abseits der Kampagne mit ihren 24 Levels bei Laune zu halten. Zum einen kann Harry an 16 verschiedenen Unterrichtseinheiten teilnehmen und so neue Zaubersprüche, wie die Schwarze Magie, lernen. Oder überall verstreute Nebenmissionen von Mitschülern absolvieren, um so goldene Legosteine freizuspüren. Die wiederum – Kenner von »Lego Indiana Jones 2« wissen es – schalten neue Objekte im Level-Editor frei. Ja, nachdem TT Games auf den Editor in »Lego Pirates of the Caribbean« verzichtete, darf nun wieder selbst gebastelt werden. Ebenfalls neu und toll: überall versteckte Scherzkisten der Familie Weasley, die eben nur ein Weasley öffnen kann; und die Quibbler-Boxen, die nur mit den höchst schicken Spektralbrillen auffindbar sind. Wer im Hauptspiel die Action ob der wenigen Kämpfe vermisst, darf sich im Duell-Modus austoben und seinem Gegenüber Zaubersprüche um die Ohren schleudern; schade nur, dass der lediglich auf Quicktime-Reaktionstests und der Wahl des richtigen Zaubers nach Farben basiert.



Und außerdem?

■ Der obligatorische Zwei-Spieler-Koop-Modus ist natürlich wieder mit dabei – aber leider immer noch kein Online-Modus oder eine Option für vier Zauberschüler ■ Im Gegensatz zum Vorgängerspiel gibt's keine Sondereditionen ■ 49 wenig zauberhafte Erfolge gibt's zu ergattern, die meisten schon für bloßes Durchspielen der Kampagne und für diverse Sammelaufgaben ■ Kostenlose Demoversion auf dem Marktplatz erhältlich



Zaubertränke helfen beim Lösen diverser Rätsel. Mixt Harry etwa einen Stärketrank, kann er wie Dudley schwere Objekte bewegen.

unterschiedlichen Levels im »Freien Spiel« mit anderen Figuren nochmals anzugehen. Auch die neuen Schauplätze fügen sich wunderbar ein. Diesmal schlägt es Harry, Ron und Hermine nicht nur nach Hogwarts, in die Winkelgasse und nach Hogsmeade, sondern auch in die Londoner City, ins Zaubereiministerium und in das Dorf Godric's Hollow. Einige Plätze verändern sich entsprechend der Buchvorlagen und bieten so immer neue spielerische Möglichkeiten.

Wer allerdings schon viele Lego-Games hinter sich hat, wird schnell feststellen: Die Entwickler geizen mit Neuerungen. Bis auf ein paar frische Zaubersprüche und die eben erwähnten Orte ist alles beim Alten. Und das langweilt auf Dauer doch etwas. Hinzu kommen ein paar kleinere, zusammengenommen aber doch gravierende Nervereien. Zum einen die teils unverschämte langen und noch häufigeren Ladezeiten zwischen Gebietswechseln. Zum anderen eine grausame Kameraführung. Statt diese frei drehen zu können, um sich vor allem in engen Gebieten eine bessere Übersicht zu verschaffen, klebt sie förmlich am Geschehen und fängt die Figuren vor allem dann richtig schlecht ein, wenn sie in Richtung des unteren Bildschirmrandes laufen. Stürze über nicht ersichtliche Abgründe sind so unausweichlich. Ein bisschen darüber hinweggehen lässt sich im bewährten Zwei-Spieler-Koop-Modus an einer Konsole. Da erfreut man sich eher am nach wie vor erstklassigen Teamwork und der stets geschmeidigen Bildschirmteilung, falls sich die zwei Figuren mal zu weit voneinander entfernen. Der Ein- und Ausstieg? Ebenfalls wieder simpel durch einfaches Knöpfchendrücken am Controller. Schade dagegen: einen Online-Koop-

Modus hat WB Games auch diesmal nicht aus dem Hut gezaubert.

Wer vor lauter Todessern, Dementoren und anderen Fieslingen jetzt auf zahlreiche Kämpfe hofft, muss zurückstecken. Der Fokus liegt vielmehr auf Entdeckung und Sammelaufgaben sowie dem Einsatz diverser Zaubersprüche zum Lösen von Rätseln. Auch spielbare Rückblenden in die Vergangenheit anderer Charaktere, etwa die von Severus Snape, sorgen für Abwechslung und gelegentliches Kopfzerbrechen. Ein Lego-Ableger, der bei Rätseln endlich mal eine Schippe Grips verlangt? Ungewöhnlich, aber durchaus willkommen!

Unterm Strich ist auch das hier, was »Die Jahre 1 – 4« und alle anderen Lego-Games schon immer gewesen sind: kindgerechte, gleichzeitig Erwachsenen-kompatible Hüpf- und Denkspiele mit prominenten Helden, massig Freispiel-Kram und einem grandiosen Offline-Koop-Modus. Trotzdem: Für die nächsten Bauklötzchen-Spiele bitte wieder mehr frische Ideen!

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Herrlich albern, unaufgeregt und eben mal wieder ein kindliches Abenteuer, das erneut Erwachsene jeden Alters begeistern kann. Auch der Level-Editor aus »Lego Indiana Jones 2« sammelt bei mir jede Menge Pluspunkte. Ich gebe 8.2!

Die Jahre 5 - 7

GRAFIK

Lego-typisch putzig, aber alles andere als überragend

7

SOUND

Tolle Musikeditionierung, die immer zur Szene passt

8

STEUERUNG

Funktioniert wunderbar, wenn da nicht diese zickige Kamera wäre...

7

Bringt die Potter-Saga putzig zu Ende: knuffig und teamorientiert wie eh und je, aber mit wenig neuen Ideen.

8.0

von 10

Erhältlich | 25. November 2011



THE KING OF FIGHTERS 13

Die Rückkehr des Aggro-Königs.

Feines Pixel oder grobes Korn?

- + 33 individuelle Kämpfer, hübsch gezeichnete Grafik, viele spaßige Modi, standardmäßig mit Art-CD, Poster und Wendecover, ruckelfreies Online-Erlebnis...
- ...dafür ohne Turnier-Lobby, häufige Ladezeiten nerven, schlampige Übersetzung

kurz&knapp

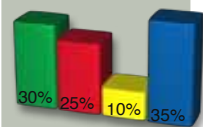
Hersteller | Rising Star Games
Entwickler | SNK Playmore
Preis | ab 45 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Gelungene Rückkehr der einst wegweisenden Reihe.

das ist drin

- Handkanten
- Fußsohlen
- Feuerbälle
- Effektbomben



Selten haut Retro so rein: Umfangreiche Spielmodi, üppiges Kämpferarsenal und herrlich eindrucksvolle Pixelkunst katapultieren »The King of Fighters 13« auf das Niveau des seinerzeit populären Spielhallen-Debüts von vor 17 Jahren. Wie gewohnt treten Terry, Ralf und die anderen 31 flüssig animierten Damen und Herren im hübsch gezeichneten Manga-Stil in die insgesamt 18 2D-Arenen und kloppen sich mit Faust, Fuß und Feuerball die Rübe weich. Kenner der Vorgängerspiele aus Neo-Geo-Zeiten werden allerdings vom hohen Spieltempo und dem knackigen Schwierigkeitsgrad überrascht sein. Gerade Genre-Neulinge sollten daher den interaktiven Anleitungsmodus ins Auge fassen, um die teils komplizierten Spezialtechniken – meist basierend auf Halbkreis-Bewegungen und dem anschließenden Einsatz der vier Aktionstasten für leichte und starke Schläge – einzustudieren. Denn nur in den Aufwärmrunden hilft stupides Tasten-Malträtiern. Kenner dagegen verbringen ihre Trainingseinheiten mit dem Studium schwieriger Komboattacken und dem Erlernen von EX- und Drive-Cancel-Angriffen, um auch spätere KI-Gegner auf die Matte schleudern zu können.

DES KÖNIGS...

Einmal mit der Steuerung vertraut, liefern vier unterschiedliche Modi ordentlich Abwechslung. Neben dem klassischen »Einen nach dem anderen abfrühstücken«-Arcade-Modus, lockt der Story-Modus. Zugegeben,

sonderlich gehaltvoll ist der Plot um die finsternen Pläne von Ash Crimson, sich große Mächte unter den Nagel zu reißen, und Roses Vorhaben, ihn dabei zu stoppen, nicht. Die Präsentation in hübschen Comic-Bildern gefällt aber. Im Gegensatz zu den schlampig übersetzten Bildschirmtexten, in denen Schnitzer wie »Aleitung« statt »Anleitung« für echte Tiefschläge sorgen. Sprachausgabe? Fehlanzeige. Wenig schlagkräftig zudem, dass zwischen jeder Runde Ladezeiten von zehn bis 15 Sekunden das hohe Spieltempo drücken und manch Spezialeffekt sehr grobkörnig über den Bildschirm flimmern. Dass die minimalistisch animierten Hintergründe bei Weitem nicht die Klasse der Genre-Referenz »Super Street Fighter IV« erreichen, stört in Anbetracht des bewusst gewählten Retro-Looks weniger. Tipp am Rande: Die rund 2,2 Gigabyte große Installation halbiert die Wartezeit zwischen den Runden spürbar.

...NEUE PRÜGEL

Damit endet die Kritik allerdings auch schon. Denn sonst macht das hier so ziemlich alles richtig. Angefangen bei den zehn Missionen pro Figur über die anspruchsvollen Tastenkombinationen und die farblich anpassbaren Kämpfer bis hin zur präzisen Kollisionsabfrage passt alles wie die Faust aufs Auge. Des Weiteren motiviert Freischaltbares in Form von 104 Bildern, 21 Videos und zwei zusätzlichen Figuren. Garant für wochenlangen Langzeitspaß bleiben neben

dem Versus-Modus für zwei Spieler an einer Konsole außerdem die ruckelfreien Netzwerk-Duelle via Xbox Live. Und spätestens wenn wieder ein fieser Special-Move ein Sehnerv-strapazierendes Effektfuerwerk heraufbeschwört, lässt dich das hier – trotz Fehlritten – so schnell nicht mehr los!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Yeah, Vier-Tasten-Angriffssystem, ich komme. Teil 13 bietet insbesondere fortgeschrittenen Beat-'em-Up-Fans effiziente Trainingsmöglichkeiten sowie massig Spieltiefe. Da stören die altbackenen Technikmacken kaum. Ich gebe 8.4

The King of Fighters 13

GRAFIK

Liebvolle Comic-Grafik, jedoch teils sehr grobkörnig

7

SOUND

Knackige Effekte, fetziger Elektro-Rock-Mix

8

STEUERUNG

Fordernd für Neulinge, griffig für Kenner

8

Die Neo-Geo-Reihe schlägt in Bestform zurück: großartiger Prügelspaß zum fairen Preis.

8.5 von 10



KUNG FU HIGH IMPACT

Da staunt selbst Bruce Lee!

kurz&knapp

Hersteller | dtp Entertainment **Entwickler** | Virtual Air Guitar Company **Preis** | ab 45 Euro
Genre | Beat 'em Up **Spieler** | 1 - 5
Xbox Live | ja **USK** | ab 12 Jahren
Erhältlich | 25. November 2011

Der Anblick der Verpackung lässt zunächst Zweifel aufkommen. Sie zeigt einen beleibten Mann, nur mit Jeans und Stirnband bekleidet, wie er gerade einen Karate-Sprung vollführt. Einmal das Spiel gestartet, offenbart das hier jedoch schnell ungeahnte Qualitäten. Im Story-Modus, der zum Leben erwachte Comics thematisiert, aber auch im Modus »Freier Kampf« erfasst Kinect den Körper des Spielers pixelgenau und zaubert ihn anschließend als Abbild seiner selbst in Hafenanlagen, Sumpfgebiete und andere stimmig inszenierte 2D-Schauplätze. Die Aufgabe ist simpel: Die anrückenden Comic-Scheren – auf Wunsch vier Freunde, die sich je einen 360-Controller schnappen – nach Strich und Faden vermöbeln. Klappt prima, da alle Bewegungen akkurat ins Spiel übertragen werden. Dass du dabei nicht nur deine Widersacher, sondern auch immer wieder mal häusliches Inventar zerschmetterst, spricht für das einnehmende Spielkonzept. Technisches Highlight bei alledem: die zwischen den Kämpfen angezeigten Comic-Standbilder, die dem Helden dein abfotografiertes Gesicht aufdrücken.

Malte Banz



Wertung

Schräger Kung-Fu-Zappelspaß mit innovativen Ideen. Stellt Schweißporen und Lachmuskeln auf eine harte Probe.

7.5 von 10

YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED 2012

Ran an den Speck – aber langsam...

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren
Erhältlich | 8. November 2011

Pünktlich zum Jahresende darf per Kinect wieder gesportelt werden – damit die guten Vorsätze fürs neue Jahr auch Früchte tragen. Dabei nimmt sich »Fitness Evolved 2012« gewohnt ernst und bietet neben Gewichtskontrolle, persönlichen Zielen und einem biometrischen Scan die bewährten Trainingsbereiche: Muskelaufbau, Cardio, Training spezieller Körperregionen und sogar Gesundheits-Programme für Kinder und Senioren. Wer's härter mag, tobt sich im Boot-Camp aus, Musikbegeisterte schwitzen zu afrikanischen Rhythmen, Hip-Hop und Latin. Insgesamt stehen diesmal mehr als 80 Übungsprogramme zur Verfügung – genug, um mehrere Wochen lang ordentlich Kalorien zu verbrennen. Die Bewegungserkennung funktioniert vorbildlich und fast fehlerfrei, ebenso die entschlackte Menüoberfläche. Größter Wermutstropfen: Die unglaubliche Trägheit des Games, selbst bei Cardio und Aerobic. Zwischen jeder Übung vergehen mehrere Sekunden, in denen lediglich die folgende Übung namentlich angekündigt wird. Das bremst aus und kühlt die Muskulatur ab – unvorteilhaft.

Sabine Schischka



Wertung

Virtuelles Fitness-Studio mit Vorzeigecharakter und haufenweise Übungen für Jung und Alt.

8.1 von 10

BLACKWATER

Ein Ego-Shooter für Kinect – kann das gut gehen?

kurz&knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Zombie Studios **Preis** | ab 50 Euro
Genre | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | nein **USK** | ab 16 Jahren
Erhältlich | 3. November 2011

Mit realitätsnahen Bewegungen Granaten im hohen Bogen hinter feindliche Linien wuchten; mit dem Zeigefinger Turban tragende Terroristen umnieten – klingt nach spannender Kinect-Action? Leider nein, und das nicht nur aufgrund des recht abgedroschenen Settings: »Blackwater« sieht aus wie ein Ego-Shooter, führt dich aber wie auf Schienen durch kahle Wellblech-Slums und andere karge Entwicklungsland-Kulissen. Sobald du mit dem ausgestreckten Arm auf die fast immer gleich aussehenden bösen Buben zielst, fütterst du sie automatisch mit Blei. Zwischendrin musst du mit vollem Körpereinsatz Türen eintreten, über Hindernisse springen und feindlichen Nahkämpfern ausweichen. Spielerisch wird bei all dem nur das Allernötigste geboten: Die spartanische Grafik ist auf Xbox-1-Niveau, die deutschen Bildschirmtexte kommen direkt aus der Hölle. Willst du etwa nach einem Heldentod einen Abschnitt erneut starten, musst du auf »Wiederholungen« klicken – ganz großartig. Und die Story? Könnte direkt aus der Feder von George W. Bush stammen. Ne, Danke!

Jan Heinrich



Wertung

Ständig Klonfeinde, grauenhafte Eindringlichkeit und auch sonst nicht der Rede wert.

1.8 von 10

CABELA'S SURVIVAL SHADOWS OF KATMAI

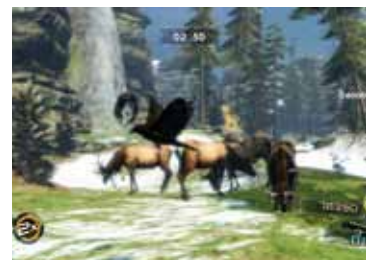
Überlebenskampf mit der Lichtpistole.

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Fun Labs **Preis** | ab 40 Euro bzw. 65 Euro inkl. Controller
Genre | Lightgun-Shooter **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **USK** | ab 12 Jahren
Erhältlich | 18. November 2011

Der alljährliche Wildnisausflug von Jagdzubehör-Lieferant Cabela führt diesmal in Alaskas Nationalpark Katmai. Wie gehabt erscheint das Spiel wahlweise auch im Paket mit einem Lichtgewehr samt Sensorleiste. Die Kalibrierung abgeschlossen, arbeitet die batteriebetriebene Flinte zufriedenstellend, wenn auch mit einer leichten Verzögerung des auf dem Bildschirm angezeigten Fadenkreuzes. Feuern, Nachladen und der Einsatz von Spezialfähigkeiten funktionieren dagegen tadellos. Der Story-Modus schildert die etwas aufgesetzten Wirkenden Erlebnisse eines in Katmai notgelandeten Pärchens. Neu im Vergleich zu »Cabela's Dangerous Hunts 2011«: Der Spieler wird nicht mehr wie auf Schienen geführt, sondern bewegt den Helden aus Third-Person-Sicht mit dem linken auf der Lightgun verbauten Analogstick umher. Dazwischen fordern Kletterpassagen im Stil von »Tomb Raider« und Minispiel-artige Action-Einlagen. Beides ist solide umgesetzt, geht jedoch gehörig auf die Armmuskulatur, da man das Gewehr kaum absetzen kann. Wer mag, darf sämtliche Abschnitte aber auch mit dem normalen Pad angehen.

Jan Heinrich



Wertung

Nette Schießstand-Action mit üppigem Umfang und viel Freischaltbarem, aber eher mäßiger Präsentation.

7.1 von 10

FINAL FANTASY XIII-2

JENSEITS DER ZEIT, DES SCHICKSALS
UND ALLER VORSTELLUNGSKRAFT.



SQUARE ENIX®

www.finalfantasy13-2game.com
www.facebook.com/finalfantasy13game



PS3
PlayStation 3

XBOX 360

XBOX
LIVE

©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Erhältlich | 11. November 2011

kurz&knapp

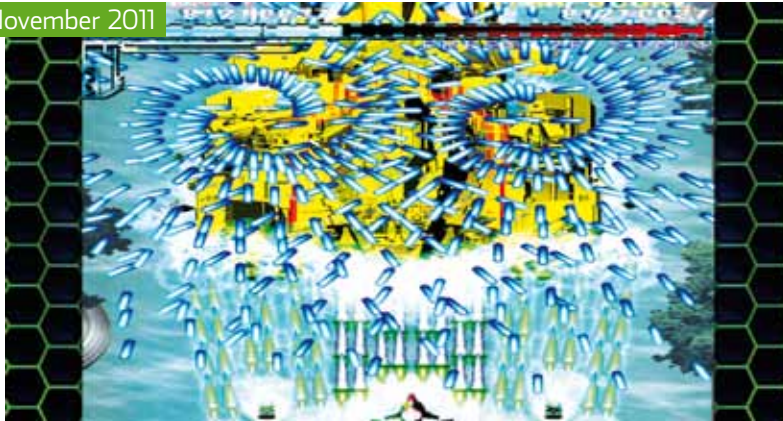
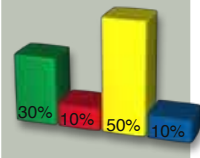
Hersteller | Rising Star Games
Entwickler | Cave
Preis | ab 27 Euro
Genre | Shoot 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Der Nippon-Spielhallen-Hit endlich auch für deutsche 360-Nutzer – zum Hammerpreis.

das ist drin

- Silizium-Krieger
- Laser-Kräftemessen
- Kugelhölle
- Hyperkonter



DO DON PACHI RESURRECTION – DELUXE EDITION

Endlich Nachschub für Kugelfresser...

Die deutsche Shoot-'em-Up-Szene wurde selten so verwöhnt wie 2011: Der Sonder-Edition von »Deathsmiles« folgt nach »Radiant Silvergun« für Xbox Live Arcade der vorerst letzte Teil des altherwürdigen Spielhallen-Klassikers »Do Don Pachi« alias »Raiden Super Fighters«. Der Vertikal-Shooter kommt, wie so oft im Genre, von Nippon-Kult-Entwickler Cave. Wer bisher wenig Kontakt mit dieser Art von Dauerfeuer hatte, sei gewarnt: »Resurrection« ist das mit Abstand anspruchsvollste Actionbrett im Genre. In seinen sechs recht kurzen Spielabschnitten wirft es dir ohne Verschnaufpause Roboterwesen entgegen, die den Bildschirm mit Myriaden von engmaschig gesäten Projektilsalven fluten – ein waschechter »Bullet Hell«-Shooter eben. Zwischendrin stürmen immer wieder mittelgroße Einzelgegner ins Geschehen, um am Ende eines Abschnitts von einer liebevollen Robo-Lolita, dem Levelboss, abgelöst zu werden. Doch Vorsicht: Selbst wer »ESP Galuda« und andere Cave-Perlen kennt, wird spätestens bei diesen kämpferischen Bossgirls mit den Ohren schlackern. Die Projektil-Ornamente, mit denen die Silizium-Dirnen im Sekundentakt um sich werfen, sind selbst für Veteranen harter Tobak. Nur Pixel-genaues Navigieren durch den Kugelhagel sowie akkurates Timing beim Abwurf von Bomben und die Nutzung der Hyperkonter-Funktion sichern dann das eigene Überleben.

FEUER FREI!

Wie in der iPhone-Version wählst du zu Spielbeginn deinen Fluggerätetyp. Zur Wahl stehen Kampfjet, Sturmhelikopter und Kampfbomber, deren jeweilige Schussmuster und Geschwindigkeiten stark unterschiedlich ausfallen. Nun noch die Spezialattacke festlegen und los geht's. Neben der Genre-typischen »Smartbomb« steht etwa der bereits erwähnte »Hyperkonter« zur Auswahl – ein breit gefächertes, lang anhaltender Kugelhagel, der bei Aktivierung alle Gegner

zu Metallraspeln verarbeitet sowie feindliche Projektile auffrisst und sie in Punkte umwandelt. Der dritte Spezialangriff ist eine Kombination der ersten beiden und nur mit viel Übung wirklich effizient nutzbar.

SORGLOS DRAUFHALTEN

Im Gegensatz zu den meisten anderen Genre-Vertretern kommt das hier ohne sammelbare Power-ups aus. Stattdessen wird dein Vehikel permanent von Sonden umkreist, die sich auf Knopfdruck in drei verschiedenen Positionen um dein Gefährt herum anordnen lassen. Ein Xbox-360-exklusiver Spiel-Modus sowie zwei Arrange-Modi, die den Original-Modus »1.5« ergänzen, unterscheiden sich allesamt leicht in ihrer Spielmechanik und bieten unterschiedliche Gegnerkonstellationen und Umgebungen. Das schafft stetige Abwechslung und sorgt für massig Spieltiefe, die sich selbst Shooter-Spezialisten erst nach tagelangem Einarbeiten vollends erschließt.

Zum Preis von 30 Euro ist die technisch einwandfreie Portierung des Kult-Shoot-'em-Ups zudem ein echtes Schnäppchen – insbesondere, da die japanische Importversion nicht auf PAL-Konsolen läuft und hierzulande für über 70 Euro gehandelt wird. Neben jeder Menge Konfigurationsmöglichkeiten, Online-Highscore-Listen, einer Wiederholungsfunktion und Download-Inhalte-Unterstützung gibt's obendrauf ein farbiges Handbuch mit nützlichen Tipps sowie eine Soundtrack-CD, die die pumpenden Trance-Lieder der Arrange-Modi beinhaltet. Fantastisch!

Jan Heinrich

Wertung

Extrem anspruchsvolle Projektil-Ausweich- und Austeil-Action mit üppigem Umfang und hübschen Extras.

8.4 von 10

FINAL FANTASY XIII-2

Ab 3.2.2012 erhältlich



JETZT VORBESTELLEN

und nur Du erhältst ein spezielles Pre-Order Bonuspack mit folgenden Inhalten:

- Steelbook Box
- "Kämpfe mit Stil" Download-Pack
- FINAL FANTASY XIII - Episode i - Novelle
- Drei hochwertige Kunstdrucke

– bei ausgewählten Händlern, streng limitiert –

SPECIAL EDITIONS



CRYSTAL EDITION

Diese besondere Edition enthält das Spiel sowie:

- Original-Soundtrack*, bestehend aus vier CDs
- Ein exklusives T-Shirt, Größe L
- „The Art of FINAL FANTASY XIII-2“-Artbook
- Sechs Sammelpostkarten
- Ein brillanter Kunstdruck



LIMITED COLLECTOR'S EDITION

Diese Edition enthält das Spiel sowie:

- "Composer Selected Soundtrack"
- „The Art of FINAL FANTASY XIII-2“-Artbook
- Sechs Sammelpostkarten
- Ein brillanter Kunstdruck

*Der Original Soundtrack aus der Crystal Edition enthält nicht das von Charice gesungene Lied „New World“. Abgesehen davon ist jeder im Spiel erscheinende Titel auf den CDs enthalten.

MOTIONSPO RTS ADRENALINE

Extremsport in Zeitlupe.

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft
Vancouver **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 6 Jahren
Erhältlich | 28. Oktober 2011

Extremsportarten sind meist extrem schnell, extrem gefährlich und extrem herzelastend. »Motionsports Adrenaline« entspricht all diesen Beschreibungen, vorausgesetzt der Spieler ist über 80 und sehr leicht zu begeistern. Alleine oder zu viert vor der Kinect-Kamera darf zwischen Kitesurfen, Mountainbiking, Wingsuit-Fliegen, Bergsteigen, Extremski und Kajakfahren an verschiedenen Orten gewählt werden. Die Steuerung wird vor jeder Spielrunde kurz und schlüssig erklärt, neigt trotz nur weniger erforderlicher Bewegungsmuster aber oft zu Verzögerung und Überreaktion. Nicht selten eiert der Skifahrer in die Tiefen des Waldes am Streckenrand, obwohl man sich nur leicht zur Seite gelehnt hat. Auch grafisch hätten die Macher noch eine Schippe drauflegen können. Der Sound hingegen ist in Ordnung und bietet eine abwechslungsreiche Rock-Pop-Musikauswahl fernab von langweiligem Elektro-Gedudel. Zu viert an einer Konsole macht das Ganze zwar etwas mehr Spaß, hat aber genauso wenig mit Extremsport zu tun wie Power-Napping.

Malte Banz



Wertung

Simpler Sportspaß mit gutem Sound, aber mäßiger Grafik und schwammiger Bewegungserkennung.

6.0 von 10

EUROSPORT WINTER STARS

Ab in den Schnee!

kurz&knapp

Hersteller | Deep Silver **Entwickler** | 49Games **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren
Erhältlich | 18. November 2011

Der Winter ist endlich da! Für viele heißt das: Rauf auf die Piste! Diejenigen, die kein passendes Sportgerät, dafür aber eine Xbox 360 mit Kinect ihr Eigen nennen, dürfen hiermit jetzt auch dem Wintersport fröhnen. In elf Disziplinen geht es zur Sache, darunter Biathlon, Ski Alpin, Eiskunstlauf, Snowboarden, Bobfahren und sogar Paraskiing – Skifahren mit einem vorgeschalteten Flächenfallschirm. Im Karriere-Modus rankt sich die Story rund um ein junges Sportlerteam. Meisterst du in deren Rolle die verschiedenen Wettbewerbe, winken Erfahrungspunkte und neue Disziplinen. Die Erfahrungspunkte dienen außerdem dazu, die Fähigkeiten der Sportler aufzuwerten. Erhöhte Treffsicherheit beim Biathlon-Zielschießen, mehr Geschwindigkeit beim Viererbob – so was eben. Die Bewegungserkennung klappt gut, die Grafik ist abgesehen von einigen Charaktermodellen ansehnlich. Wer will, schaltet in den Familien-Modus, der die Steuerung sehr vereinfacht. So können an den Partien für bis zu vier Spieler an einer Konsole auch ganz junge Schneesportfans teilhaben.

Malte Banz



Wertung

Wer gewinnen will, kommt ins Schwitzen. Abwechslungsreiche Wintersport-Gaudi mit präziser Steuerung.

7.0 von 10

RAPALA FOR KINECT

Du bist der Köder und die Rute...

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Rapala, Nowpro **Preis** | ab 50 Euro
Genre | Sport, Minispiel **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 18. November 2011

Im Gegensatz zu den doch recht realitätsnah geratenen Angelsimulationen der Vorjahre erwartet Käufer dieser Fassung von Rapala eine humoristische Herangehensweise an den Fischfang-Sport. Statt mitgeliefertes Angelzubehör präzise zu bedienen, musst du teils abgedrehte Posen vor den Augen der Kinect-Sensorleiste vollführen, bevor du den Fang am Haken und schließlich im Boot hast. Um die neue Ausrichtung zu unterstreichen, setzen die Entwickler auf einen Comiclook mit starken Konturlinien und Kontrasten. Gimmicks wie sprechende Köder sowie die Möglichkeit, lebendig gefangene Trophäenfische fürs eigene Aquarium mit selbst geschossenen Gesichtern zu bestücken, fügen sich nach anfänglicher Skepsis gut in die ulkige Präsentation ein. Neben den eigentlichen Angelhandlungen sorgen Bootrennen im Stil von »Kinect Joyride« für Abwechslung. Macht in der Summe eine partytaugliche Spielidee mit solider Umsetzung. Nur alteingesessene Bachstapfer müssen umdenken, denn gemütliches Hinsetzen steht hier definitiv nicht auf dem Programm.

Jan Heinrich



Wertung

Kurzweiliger Fischfang-Klamauk. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

6.8 von 10

KINECT DISNEYLAND ADVENTURES

Der virtuelle Vergnügungspark.

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Frontier Developments **Preis** | ab 45 Euro
Genre | Minispiel-Sammlung **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **USK** | ab 6 Jahren
Erhältlich | 2. Dezember 2011

Für nicht mal 50 Euro nach »Disneyland«? Verlockend! Leider bietet diese virtuelle Version des Vergnügungsparks nicht ganz so viel Unterhaltung wie das Original. Die Idee dahinter: Allein oder zu zweit lotst man seinen Avatar mittels Kinect-Gesten durch eine originalgetreue Nachbildung des Parks, interagiert mit bekannten Disney-Helden wie Mickey Maus und Peter Pan, probiert 18 verschiedene Park-Attraktionen, etwa die Wildwasserbahn »Jungle Cruise«, aus und löst über 100 verschiedene Aufgaben. Leider vor allem banale Hol- und Bring-Missionen. Die typische Disney-Magie, die vor allem auf jüngere Spieler wirkt, fängt das Game aber gut ein. Insbesondere wegen Original-Synchronsprechern und -Filmmusik. Auch die Sprachsteuerung zur Schnell-Reise innerhalb des Parks funktioniert hervorragend. Nur die Bewegungserkennung bereitet hier und da Probleme – etwa beim Umherlaufen oder beim Aufheben von Gegenständen. Trotzdem: Für Kinder ist das hier schlichtweg ein Hit, für Erwachsene nur ein liebevolles Disney-Game mit sehr hohem Knuddel-Faktor.

Sabine Schischka



Wertung

Im Kern nur ein spielbares Werbemittel für »Disneyland« – trotz Macken aber doch extrem charmant!

7.1 von 10

CABELA'S ADVENTURE CAMP

Damals, im Ferienlager...

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Activision
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Sport
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 6 Jahren
Erhältlich | 1. November 2011

Wenn Eltern ihre Kinder ins Ferienlager stecken, machen sie sich in der Regel wenig Gedanken über den Tagesablauf ihrer Sprösslinge. Wahrscheinlich werden sie ums Lagerfeuer sitzen, Marshmallows rösten und Schnitzeljagd spielen. Dabei bringt »Cabela's Adventure Camp« jetzt die spielerisch durchwachsene Wahrheit ans Licht: Die im Camp anwesenden Kids – in diesem Fall vier Kinect-Spieler – liefern sich ein 1-wöchiges Wettrennen um die beste Punktzahl im Downhill-Mountainbiking, Jetski- und Kajakfahren, Tontaubenschießen, Angeln und Bogenschießen. Während genannte Minispiele eine gewisse Zeit bei Laune halten, sind »Schnick-Schnack-Schnuck«, »Hau das Murmeltier« und eine abgewandelte Version des Tontaubenschießens echte Schlafmützen. Dass die Bewegungssteuerung immer wieder Aussetzer zeigt, gibt weiteren Punktabzug. Im Prinzip witzig, aber ebenfalls halbherzig umgesetzt: Beim Mountainbiking, Kajakfahren und Jetski taucht stets ein fieser Campbewohner – wahlweise ein gelangweilter Mitspieler – auf, der dir Stolpersteine in den Weg legt.

Malte Banz



Wertung

Mäßige Steuerung, dafür abwechslungsreiche Modi. Umfang mau, Mehrspieler-Modus durchwachsen.

6.1 von 10

DER GESTIEFELTE KATER

Füttere mich, wenn du es wagst.

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Blitz Games
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Actionabenteuer
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja
USK | ab 6 Jahren
Erhältlich | 18. November 2011

Spanischer Akzent, riesige Kuller- und frech wie Rotz. Zeitnah zum Start seines ersten Kinofilms widmet Hersteller THQ dem gestiefelten Kater ein Kinect-Video-Spiel. Um eine Schatulle mit goldenen Bohnen zu stehlen, begibt sich der agile Kater auf eine Odyssee. Dabei stellen sich dem schnurrenden Lebewesen immer wieder Schurken in den Weg, die du aus der Verfolgerperspektive mittels schwungvoller Armbewegungen mit dem virtuellen Säbel zu Fall bringst. Landest du genug Treffer, kannst du Spezialfähigkeiten wie die Kratzattacke oder den Lauten-angriff einleiten. Letzterer erfordert das Gesten-gesteuerte Zupfen einer spanischen Melodie, zu dessen Schlussakkord das Fellknäuel allen Halsabschneidern die Klampfe vor die Rübe zimmert. Leider starten solche Kämpfe im Minutentakt – auf Dauer ermüdend. Fernab solcher Scharmützel erlebst du abwechslungsreiche Verfolgungsjagden sowie Kletter- und Schleichpassagen, welche sich per Kinect prima steuern lassen. Die deutsche Synchro ist gelungen, die Grafik und der 2-Spieler-Herausforderungs-Modus ebenso. Miau!

Malte Banz



Wertung

Charmante Kater-Action mit knuffiger Präsentation. Nur die Kämpfe sind älteren Semestern zu anspruchslos.

7.8 von 10

DEEPAK CHOPRA'S LEELA

Meditieren wie im Ashram.

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Curiouspictures
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Entspannung
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren
Erhältlich | 18. November 2011

Der studierte Internist, Endokrinologe und sich stets für alternative Heilmethoden einsetzende Deepak Chopra will mit »Leela« für Kinect deinen Körper, Verstand und Geist spielerisch in Einklang bringen. Eine liebevoll-deutsche Frauenstimme führt zu diesem Zweck durch die Menüs und erklärt die wichtigsten Grundbegriffe des Sanskrit, einer alt-indischen Sprache, die nach wie vor den Kern der indischen Kultur darstellt. Die dann folgenden Aktivitäten umfassen sieben Körperübungen – Minispiele, die den Energiefluss deiner sieben Chakren verbessern sollen. Mit der Hüfte einen Planeten drehen und so auf seiner Oberfläche Vegetation sprießen lassen; mit den Händen Feuerbälle formen und damit Schutt in Edelsteine verwandeln und andere abgedrehte Spielerfahrungen stehen auf dem Programm. Spielerisch sollte man allerdings nicht zu viel erwarten. Auch der Schwierigkeitsgrad fordert kaum. Die chilligen Hintergrundklänge und die erstklassige Präsentation verfehlen ihre Wirkung dagegen nicht, weshalb sich das Gesamtpaket in der Tat großartig zum Runterkommen eignet.

Jan Heinrich



Wertung

Spielerisch unterfordernd, für den prompten Tapetenwechsel zwischendurch aber perfekt.

7.8 von 10

THE BLACK EYED PEAS EXPERIENCE

Everything Wonderful?

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Inis
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Tanzspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren
Erhältlich | 10. November 2011

Analog zu »Michael Jackson: The Experience« steht hier das tänzerische Nachahmen vorgegebener Choreografien eines einzelnen Acts im Fokus. In diesem Fall sind's die 30 beliebtesten Chart-Stürmer der kalifornischen Hip-Hop-Alternative-House-Band »The Black Eyed Peas«. Von »Boom Boom Pow« über »Shut Up« bis hin zum Dauerbrenner »I Gotta Feeling« ist praktisch jeder ihrer Bestseller an Bord. Im direkten Vergleich mit Platzhirsch »Dance Central 2« hat das hier jedoch zwei offensichtliche Schwachstellen: die nicht jeden Geschmack treffende, da extrem Club-orientierte Musikauswahl und der etwas lustlos präsentierte Einstieg für Genre-Neulinge. Geduldige, motivierende Coaches fehlen ebenso wie ausführliche Video-Analysen. Wer sich intensiv einarbeitet, wird außerdem feststellen, dass Entwickler Inis noch ein Stück weit davon entfernt ist, mit den präzisen Erkennungsroutinen der »Dance Central«-Jungs gleichzuziehen. Für Fans trotzdem ein Porenöffnendes Vergnügen mit nettem 2-Spieler-Modus und spaßiger Karaoke-Option.

Sönke Siemens



Wertung

Geht ins Ohr und auf die Beine. Kann »Just Dance 3« und »Dance Central 2« jedoch nicht das Wasser reichen.

7.1 von 10

DIE BESTEN DER BESTEN

Jedes Jahr wählen Fachzeitschriften, Fernsehsender und Internetseiten in ausführlichen Jahresrückblicken die dramatischsten Filme, die schnellsten Autos, den peinlichsten B-Promi, die schlimmste Naturkatastrophe und das witzigste Katzen-Video. 360 Live beschränkt sich auf Videospiele, drückt jedoch den Lesern das Zepter der Entscheidungsgewalt in die Hand! Aufmerksame Langzeit-Leser merken sofort: Im Vergleich zur Spiel-des-Jahres-Wahl 2010 hat sich hier einiges getan. Statt zehn präsentieren wir dir an dieser Stelle zwölf Kategorien. Darüber hinaus findest Du die vier Zusatz-Kategorien »bestes Koop-Spiel«, »bestes Jump 'n' Run«, »bestes sonstiges Spiel« und »beste Sonder-Edition« im Forum auf www.360-live.de. Für eine bessere Übersicht haben wir wie gehabt bereits eine Vorauswahl getroffen. Statt bisher nur drei Titel stehen diesmal jedoch alle Spiele eines Genres zur Auswahl, die mit einer Wertung von mindestens 8.0 in einer der Ausgaben zwischen 02/11 bis 01/12 getestet wurden. Die hier gezeigten Games repräsentieren also die Top-Kracher einer jeweiligen Kategorie. Und selbst wenn dein Lieblingsspiel hier nicht auftauchen sollte, gerät es nicht in Vergessenheit. Denn ebenfalls neu: Der »Leser-Sonderpreis« verschmilzt mit der Wahl zum »Spiel des Jahres«. Hier stehen also nicht mehr nur die zehn höchstbewerteten Titel zur Auswahl, sondern alle in diesem Jahr erschienenen und von uns getesteten Games, aus denen du drei persönliche Favoriten wählen kannst. Ausgefiltert sind übrigens grundsätzlich alle Titel, die keine Kennzeichnung der USK erhalten haben. So, und jetzt zählt deine Stimme! Um die Teilnahme so handlich und problemlos wie möglich zu gestalten, haben wir im Forum auf www.360-live.de auf unsere Webseite eingerichtet. Surfe auf unsere Webseite, mach ein paar Häkchen und küre damit die Gewinner. Als Lohn der Mühe verlosen wir unter allen Teilnehmern zahlreiche attraktive Preise, darunter topaktuelle Vollversionen, seltene Goodies, praktisches Zubehör und vieles mehr. Eine komplette Liste aller Preise findest du auf der Webseite. Teilnahmeschluss ist der 4. Januar 2012. Welche Spiele schlussendlich gewonnen haben, wird in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.



Mitwählen und
abräumen auf
www.360-live.de!

SPIEL DES JAHRES 2011

Die Xbox 360 hat zwar schon mehr als ein halbes Jahrzehnt auf dem Buckel, trotzdem erscheinen in schöner Regelmäßigkeit atemberaubende Games. Welche das Zeug zum Spiel des Jahres 2011 haben, bestimmst du – in unserer großen Leserwahl!

SPIEL DES JAHRES 2011 Dein persönlicher Favorit!

- | | | |
|--|---|---|
| <p>A BATMAN ARKHAM CITY
Hersteller WB Games</p>  <p>Mit dem dunklen Rächer durch Arkham City gleiten, Superschurken das Handwerk legen, Catwoman schnurren lassen – ein absoluter Action-Joker! 360-Wertung 9.5</p> | <p>B FORZA MOTORSPORT 4
Hersteller Microsoft</p>  <p>Gigantischer Umfang, fulminante Grafik, sensationelle Kinect-Funktionen – die mit Abstand beste Rennsimulation auf Xbox 360! 360-Wertung 9.4</p> | <p>C GEARS OF WAR 3
Hersteller Microsoft</p>  <p>Locust-Schnitzel-Spektakel und würdiger Abschluss der »Gears«-Trilogie. Ein Muss für Third-Person-Begeisterte, insbesondere im 4er-Koop-Modus! 360-Wertung 9.4</p> |
| <p>D PORTAL 2
Hersteller Electronic Arts</p>  <p>Fordernde Rätsel, trockener Humor und ein toller Koop-Modus mit dem tollpatschigen Robo-Duo Atlas und P-Body. Dieser Puzzle-Shooter beamt dich weg! 360-Wertung 9.3</p> | <p>E THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM
Hersteller Bethesda</p>  <p>Dank fesselnder Story und nicht zu bändigender Handlungsfreiheit sichert sich Bethedas Drachenepos schon jetzt einen festen Platz im Rollenspiel-Olymp. 360-Wertung 9.3</p> | <p>F CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3
Hersteller Activision</p>  <p>Wie erwartet serviert Teil Drei eine fesselnde Kampagne. Doch vor allem die vielen Mehrspieler-Modi werden dich noch Monate an die Konsole ketten. 360-Wertung 9.2</p> |
| <p>G DEAD SPACE 2
Hersteller Electronic Arts</p>  <p>Survival-Horror mit Zusammenzuck-Garantie. Eine unglaublich dichte Atmosphäre und ständige Schockmomente drücken dich in den Wohnzimmer-Sessel! 360-Wertung 9.2</p> | <p>H RAGE
Hersteller Bethesda</p>  <p>Nach Jahren der Abstinenz zeigen die »Doom«-Erfinder endlich wieder, was in ihnen steckt. So muss die postapokalyptische Endzeit aussehen! Genau so! 360-Wertung 9.2</p> | <p>I SUPER STREET FIGHTER 4 ARCADE EDITION
Hersteller Capcom</p>  <p>Das wohl beste »Street Fighter« seit Anbeginn der Serie. Top Steuerung, famose Kämpferauswahl und eine 1A-Präsentation klatschen dich auf die Matte. 360-Wertung 9.2</p> |

SPIELEGRURKE DES JAHRES 2011 So schlecht, dass sie schon fast wieder gut sind...

- | | | |
|--|--|--|
| <p>A BLACKWATER
Hersteller 505 Games</p>  <p>Der spielbare Kinect-Albtraum ist dank grottiger Bewegungserkennung und lächerlicher Eindeutigkeit so spaßig wie eine Fleischwunde. 360-Wertung 1.8</p> | <p>B THOR: GOD OF THUNDER
Hersteller Sega</p>  <p>Donnerlittchen, ist das dröge. Nicht einmal abgebrühte Marvel-Fans kommen auf ihre Kosten. Hoffentlich gab's ein Donnerwetter für die Entwickler! 360-Wertung 4.9</p> | <p>C BEN 10 ULTIMATE ALIEN COSMIC DESTRUCTION
Hersteller Namco Bandai</p>  <p>Haben die Hersteller immer noch nicht verstanden, dass bei lieblosen Film- und Serienumsetzungen meist nur kosmischer Dünnpfiff herauskommt? 360-Wertung 5.0</p> |
|--|--|--|

BESTES ABENTEUERSPIEL Eintauchen, erleben, versinken.

A BATMAN ARKHAM CITY Hersteller WB Games  Bruce Wayne fände Gefallen an diesem Mammut-Abenteuer voller Storywendungen. 360-Wertung 9.5	B L.A. NOIRE Hersteller Rockstar Games  Prickelnde Atmosphäre, herausragende Verhörsituationen. Bester Detektiv-Thriller auf Konsole! 360-Wertung 8.8	C ASSASSIN'S CREED REVELATIONS Hersteller Ubisoft  Ein würdiger Abschluss für den bekanntesten Meuchelmörder der Welt. Mach's gut, Ezio! 360-Wertung 8.6	D LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN Hersteller Disney Interactive  Dieses putzige Seemanns-Abenteuer zieht dich so in seinen Bann, dass du bald nur noch »Arrrrr« rufst! 360-Wertung 8.4	E LEGO STAR WARS 3 THE CLONE WARS Hersteller Lucasarts  Die Macht ist hier eindeutig mit den kleinen Bauklötzen aus Dänemark. Intergalaktischer Koop-Spaß! 360-Wertung 8.3
--	---	--	--	--

BESTES ACTIONSPIEL Totale Zerstörung, fette Effekte: die Actionstars 2011!

A GEARS OF WAR 3 Hersteller Microsoft  Ein »Gears« eben! Ultramännlich, ultrablutig und das erste Mal offiziell uncut in Deutschland. 360-Wertung 9.4	B DEAD SPACE 2 Hersteller Electronic Arts  Selten gab es einen derart düsteren Sci-Fi-Kracher. Macht sogar den »Alien«-Filmen Konkurrenz! 360-Wertung 9.2	C ACE COMBAT ASSAULT HORIZON Hersteller Namco Bandai  Die Flug-Action auf 360 schlechthin – lässt »Top Gun« wie einen Kinderfilm aussehen. 360-Wertung 8.5	D SHADOWS OF THE DAMNED Hersteller Electronic Arts  Ganz klar: Garcia Hotspur ist der coolste Dämonen-Jäger im Dies- und Jenseits! 360-Wertung 8.4	E HUNTED Hersteller Bethesda  Derb-dreckige Koop-Action in aufreizendem Fantasy-Gewand. Perfekt zum Dampfblasen! 360-Wertung 8.2
---	---	--	--	--

BESTER EGO-SHOOTER Hart, heftig, herausfordernd – die Frontschweine.

A PORTAL 2 Hersteller Electronic Arts  Kein typischer Alle-umnierten-Shooter, sondern intelligente First-Person-Knobel-Action. Danke, GLaDOS! 360-Wertung 9.3	B CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3 Hersteller Activision  Kurze, aber heftige Kampagne, süchtig machende Koop-Modi, ausufernde Mehrspieler-Schlachten – top! 360-Wertung 9.2	C RAGE Hersteller Bethesda  Endzeit-Baller-Knaller mit Rollenspiel-Elementen und Wahnsinns-optik. Schlägt ein wie ein Meteor! 360-Wertung 9.2	D BATTLEFIELD 3 Hersteller Electronic Arts  Riesige Online-Schlachten, tonnenweise Waffen und Fahrzeuge, tolle Steuerung – Pflichttitel! 360-Wertung 9.0	E CRYSIS 2 Hersteller Electronic Arts  Der Sci-Fi-Shooter aus deutschen Landen setzt Maßstäbe in Sachen Optik und spielt sich einfach klasse! 360-Wertung 8.7
--	--	---	--	---

BESTES ROLLENSPIEL Bestien niederstrecken, Welten retten.

A THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM Hersteller Bethesda  Vor allem ein Wort fasst diesen Fantasy-Rollenspiel-Koloss perfekt zusammen: episch! 360-Wertung 9.3	B DRAGON AGE 2 Hersteller Electronic Arts  Bluttriefendes Action-Rollenspiel für Erwachsene – mit fesselnder Story und prägnanten Figuren. 360-Wertung 8.9	C DEUS EX: HUMAN REVOLUTION Hersteller Square Enix  Sieht aus wie ein Shooter, spielt sich dank grandioser Handlungsfreiheit aber wie ein rassistiges Rollenspiel. 360-Wertung 8.7	D DUNGEON SIEGE 3 Hersteller Square Enix  Feines Action-Rollenspiel mit »Diablo«-Anleihen und Koop-Fokus. Schürt zudem das typische Sammel-fieber. 360-Wertung 8.5	E DARK SOULS Hersteller Namco Bandai  Dieses Rollenspiel vernascht dich zum Frühstück. Das hier ist härter als 'ne Geburt in einer Metzgerei. 360-Wertung 8.2
---	--	--	---	---

BESTES KINECT-SPIEL Mehr Bewegung braucht das Land!

A CHILD OF EDEN Hersteller Ubisoft  Waschechter Drogentrip zum Abzappeln. Hier gibt's mehr Flower Power als auf jeder Woodstock-Toilette! 360-Wertung 8.5	B DANCE CENTRAL 2 Hersteller Microsoft  Hiermit schlüpfst du in die Rollen von Lady Gaga, Rihanna, Lena und Co. und wirst zum Tanzstar. 360-Wertung 8.2	C THE GUNSTRINGER Hersteller Microsoft  In diesem Actionhit wird eine Cowboy-Marionette in deinen Händen lebendig. Ulkig, spaßig, Koop-fähig! 360-Wertung 8.2	D JUST DANCE 3 Hersteller Ubisoft  In hippen Klamotten zu viert vor der Glotze abhotten! Purer Party-Spaß für die ganze Familie. 360-Wertung 8.1	E KINECT SPORTS SEASON TWO Hersteller Microsoft  Kinect kann mehr als nur gute Tanzspiele! Das beweist diese Minispiel-Sammlung auf sportliche Weise. 360-Wertung 8.1
--	---	---	--	---

BESTES RENN Spiel Hier heißt's mächtig Gas geben!

A FORZA MOTORSPORT 4
Hersteller | Microsoft



Die Grafik ist so realistisch, dass du zuweilen meinst, in einem echten Rennwagen zu sitzen.
360-Wertung | 9.4

B DIRT 3
Hersteller | Codemasters



Hipster Rallye-Spaß mit abwechslungsreichen Modi, mächtig Umfang und jeder Menge Dreck an den Felgen. **360-Wertung | 8.8**

C MOTO GP 10/11
Hersteller | Capcom



Mit dieser Motorrad-Simulation zeigst du Valentino Rossi, wer im Zweirad-Sport die Hosen anhat. **360-Wertung | 8.7**

D F1 2011
Hersteller | Codemasters



Bügelt fast alle Macken des ersten Teils aus und dreht online mehr auf als je zuvor. Anschallen, festhalten! **360-Wertung | 8.6**

E SHIFT 2 UNLEASHED
Hersteller | Electronic Arts



Hammerharte Rennsimulation mit forderndem Schwierigkeitsgrad für Kenner und Köhner. **360-Wertung | 8.6**

BESTES SPORT Spiel Fußball, Puck und Boxhandschuh...

A FIFA 12
Hersteller | Electronic Arts



Wer's nicht kennt, hat wohl auch noch nie von Ballack gehört. Alle anderen sind wunschlos glücklich. **360-Wertung | 9.0**

B NBA 2K12
Hersteller | 2K Sports



Eine Runde mit Dirk Nowitzki gefällig? Auch 2011 zweifelsohne der wertvollste Spieler im Basketball-Genre! **360-Wertung | 8.9**

C FIGHT NIGHT CHAMPION
Hersteller | Electronic Arts



Die beste Box-Simulation auf Xbox 360. Wahrscheinlich benutzt Klitschko das hier zum Trainieren. **360-Wertung | 8.8**

D PES 2012
Hersteller | Konami



Gäbe es mehr offizielle Lizenzen, könnte es am Genrethron rütteln. Oder reicht's doch für die Meisterschale? **360-Wertung | 8.8**

E NHL 12
Hersteller | Electronic Arts



Bessere Physik-Engine, harte Faustschlag-Fights, besserer Be-a-Pro-Modus – Kuvencracks jubeln! **360-Wertung | 8.7**

BESTES COMMUNITY-GAME Geht online ganz besonders ab!

A FORZA MOTORSPORT 4
Hersteller | Microsoft



Auto-Clubs, 16-Spieler-Duelle und viele weitere Community-Schmankerl sprechen für sich. **360-Wertung | 9.4**

B GEARS OF WAR 3
Hersteller | Microsoft



Neben den Versus-Modi drehen die kooperativ spielbaren Horde- und Bestie-Modi online gewaltig auf! **360-Wertung | 9.4**

C CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3
Hersteller | Activision



Noch mehr Einstellungsmöglichkeiten, 16 tolle Maps, Analysen via »Elite« – auch 2011 der Online-Star? **360-Wertung | 9.2**

D BATTLEFIELD 3
Hersteller | Electronic Arts



Ob im Panzer, im Jet oder im Boot: Wer auf epische Online-Kriege steht, kommt hier nicht drum herum! **360-Wertung | 9.0**

E FIFA 12
Hersteller | Electronic Arts



Dank tollen Spielmodi und zuverlässiger Technik neben »Modern Warfare 3« der Liebling der CSL. **360-Wertung | 9.0**

BESTES LIVE-ARCADE-Spiel Downloads, die die Welt bedeuten.

A BIONIC COMMANDO REARMED 2
Hersteller | Capcom



Eine 2D-Shooter-Perle der besonderen Art, die auch im Koop-Modus überzeugt. **360-Wertung | 9.0**

B ILOMILO
Hersteller | Microsoft



Superknuffige Optik kombiniert mit fordernden 3D-Puzzles. Ein wahrer Nachdenk-Geheimtipp. **360-Wertung | 9.0**

C INSANELY TWISTED SHADOW PLANET
Hersteller | Microsoft



Im »Castlevania«-Stil mit einem Raumschiff 2D-Sci-Fi-Welten erkunden. Eine brandheiße Mischung! **360-Wertung | 9.0**

D RASKULLS
Hersteller | Microsoft



Normale Jump 'n' Runs waren gestern. Hier musst du gegen bis zu drei Gegner durch die Level hüpfen. **360-Wertung | 9.0**

E IRON BRIGADE
Hersteller | Microsoft



Die Mischung macht's: Action, Tower-Defense und Humor verschmelzen zu einem Arcade-Meisterwerk. **360-Wertung | 9.0**

BESTE HARDWARE Hiermit spielt sich's doppelt gut!

A CHIMAERA WIRELESS 5.1 HEADSET
Hersteller | Razer



Hervorragende Soundeigenschaften, perfekt zugeschnitten auf Gamer. So muss ein Oberklasse-Headset aussehen! **360-Wertung | 9.0**

B TURTLE BEACH EAR FORCE PX5
Hersteller | Turtle Beach



Mächtige Equalizer-Funktionen machen das hier zum absoluten Profi-Gerät – für einen stolzen Preis. **360-Wertung | 9.0**

C CHIMAERA WIRELESS GAMING HEADSET
Hersteller | Razer



Im Gegensatz zum großen Bruder bietet das hier nur Stereo-Sound, dafür ist's aber ein gutes Stück preiswerter. **360-Wertung | 9.0**

D FORZA MOTORSPORT CSR WHEEL
Hersteller | Fanatec



Das Pro-Gamer-Lenkrad auf Xbox 360 schlechthin zeigt der Renn-Konkurrenz die Rücklichter. **360-Wertung | 8.5**

E REAL ARCADE PRO. EX
Hersteller | Hori



Sensationelle Konfigurierbarkeit und gute Verarbeitung machen diesen Arcade-Stick zum Fighting-Favoriten! **360-Wertung | 8.5**



geHANDICAPT

Als im Jahr 2009 der Ego-Shooter »Bioshock 2« erschien, dauerte es nicht lange, bis die ersten Beschwerden bei Entwickler Irrational Games eintrudelten. Der Grund: das Hacking-Minispiel, bei dem es darum geht, die Aktionstaste genau dann zu drücken, wenn sich die Nadel in einem bestimmten farbigen Bereich auf einer Leiste befindet. War das Minispiel zu schwierig? Fehlerbehaftet? Weder noch. Aber Irrational Games hatte nicht berücksichtigt, dass Farbenblinde das an sich simple Spielchen nicht lösen können – eine Ausgrenzung. Allerdings noch eine verhältnismäßig harmlose, wenn man bedenkt, mit welchen Problemen schwerbehinderte Gamer jeden Tag zu kämpfen haben.

Gareth Garrett sitzt am PC in seinem Zimmer. Aufmerksam verfolgen seine Augen den Bildschirm, auf dem der Brite gerade sein persönliches Alter-Ego in »Fallout: New Vegas« erschafft. Zwei Punkte auf »Wahrnehmung«, zwei weitere auf »Ausdauer«, den letzten für einen höheren »Charisma«-Wert. Kurze Verschnaufpause. Gareth zuckt kurz mit der Nase, legt den Kopf in den Nacken. Was für andere Gamer ein Kinderspiel ist, ist für Gareth ein komplizierter Akt aus Muskelkoordination und Konzentration – denn Gareth spielt ohne Hände. Sein Problem: eine infantile Zerebralparese, also eine frühkindliche Schädigung des Gehirns, die für Lähmungen und Störungen des Nerven- und Muskelsystems und insbesondere der Bewegungskoordination sorgt. Bei Gareth äußert sich diese Krankheit vor allem darin, dass er seine Hände nicht oder nur kaum bewegen kann. Vom Spielen hält ihn das trotzdem nicht ab. Er beugt sein Gesicht nach vorn auf das kleine Tischchen, das auf der Höhe seiner Schultern angebracht ist, und stützt sein Kinn auf die Computer-Maus. Links neben ihm steht eine Tasse Tee mit einem Strohalm darin. Mit leichten Bewegungen schiebt Gareth die Maus über die kleine

Ablagefläche, betätigt die Tasten, indem er seinen Mund leicht öffnet.

Ein ähnliches Schicksal teilt Chuck Bittner, der sich bei einem Autounfall das Genick brach und seither partiell gelähmt ist. Zum Spielen – beispielsweise von »Call of Duty: Black Ops« – nutzt er ausschließlich seine linke Hand und das Kinn. Chuck und Gareth sind Gamer, die jeder, der mit ihrer Behinderung nicht vertraut ist, als Künstler, als Phänomen, als Einzelfälle bezeichnen würde. Doch Letzteres sind sie bei Weitem nicht. Wer sich einmal im Netz nach »Spielen mit Behinderung« umsieht, findet Hunderte Webseiten, Foren und Videos, die sich einzig und allein damit beschäftigen, wie körperlich, geistig oder anderweitig beeinträchtigte Personen ihrem Hobby frönen können: den Videospielen. Dass sich ihnen dabei weit mehr Probleme in den Weg stellen als ein paar Programmierfehler oder matschige Texturen, bedenkt ein Großteil der Entwickler nicht oder nicht in ausreichendem Maße. Gareth etwa, der sich direkt zur Veröffentlichung den Sci-Fi-Schocker »Dead Space 2« zulegte, musste das Game monatelang im Schrank stehen lassen, weil Visceral Games für die PC-Version keine freie Tastenbelegung anbot. Gerade die braucht Gareth aber, der Vorwärtsbewegungen der Spielfigur meist durch Druck auf die linke Maustaste bewerkstelligt.

WENN DIE MUSKELN VERSAGEN

Dabei haben Spieler mit Handicap am PC noch weitaus bessere Chancen, auch »normale« Mainstream-Games zu spielen, als beispielsweise an der Konsole. Der Grund ist nicht nur eine bessere Anpassbarkeit an eigene Steuerkonzepte, sondern auch das meist problemlose Anschließen von



spezieller Hardware. Diese Möglichkeiten gibt es auf Xbox 360 so gut wie nicht – von offizieller Seite schon gar nicht. Das weiß auch Steve Spohn, der unter einer muskulären Dystrophie, einer angeborenen Muskelschwäche, leidet und komplett an den Rollstuhl gebunden ist. Auch seine Atemmuskulatur braucht Unterstützung, funktioniert nur mit einem Luftröhren-Katheter zuverlässig. Wie sollte er da einen normalen Controller bedienen? Der US-Controller-Hersteller »Evil Controllers« hat sich Steves Problem angenommen und plant sogar, mit dem ersten frei belegbaren Xbox-360-Controller in Serienproduktion zu gehen. In einem Interview mit der IT-Webseite www.networkworld.com erklärt Firmenleiter Adam Coe das Prinzip: »Hier geht es einzig und allein um Anpassbarkeit. Zunächst ist der Controller haftbar und kann so an jeder Oberfläche und in jeder Position angebracht werden, die der Spieler benötigt. Zudem sind sämtliche Tasten und Sticks in ihrer Position auf dem Controller veränderbar.« Was das bedeutet, zeigt Coe eindrucksvoll in einem Video: Wie mit einem Klettband entfernt er einfach den Analogstick vom rechten oberen Eck des



DU BIST DER CONTROLLER

Der Kinect-Effekt

Wahrscheinlich hat Microsoft, als sie die Bewegungssteuerung Kinect entwickelten, nicht mal ansatzweise daran gedacht, welche Wellen das kleine Stück Technik schlagen würde. Mittlerweile dient es nicht mehr nur zum Spielen: Unter anderem hilft es Kindern, die an Autismus leiden, wie Studien im Lakeside Center for Autism beweisen. Kinder, die vorher nie einen Controller bedienen konnten, beherrschen die Körpersteuerung oft innerhalb kürzester Zeit, sind in der Lage, ihre beiden Körperhälften unabhängig voneinander zu



nutzen und Probleme zu lösen, die sie im Alltag nicht lösen konnten. Eher zurückhaltende autistische Kinder, die den Kontakt zu anderen Kindern meiden, spielen nun gemeinsam und teilen die Erfahrungen, die sie machen. Das

Gemeinsam mit den Pflégern im Lakeside Center for Autism lernen die Kinder soziale Verhaltensmuster und die Koordination ihres Körpers mit Kinect.



nennt Microsoft selbst den »Kinect-Effekt«. Ziel der Einrichtung für autistische Kinder ist es nun, dass die Patienten lernen, die Fortschritte, die sie im Spiel machen, auch in der Realität anzuwenden.

DIE KRAFT DER GEDANKEN

Brainfingers

Ein sehr futuristisches PC-Steuerungskonzept ist »Brainfingers«. Dabei handelt es sich um eine Software, die es ermöglicht, den PC nur mit den eigenen Gedanken zu steuern. Dazu müssen die Anwender ein spezielles Stirnband tragen, das Hirnsignale, Muskel- und Augenbewegungen misst. Diese Signale werden an eine Box übertragen, welche die Daten filtert, verstärkt, digitalisiert und via USB-Schnittstelle an den

PC überträgt. Elf Signale, sogenannte »Brainfingers«, erkennt das Programm. Um überhaupt damit arbeiten zu können, ist aber zunächst eine langwierige Einarbeitung nötig. Dafür sollen es auch Personen nutzen können, die ihre Gesichtsmuskeln nur minimal kontrollieren können – etwa Menschen mit zerebralen Lähmungen, Rückenmarksverletzungen und traumatischen Hirnschädigungen. Ganz billig ist »Brainfingers« ebenfalls nicht: Das Komplettsset aus Interface-Box, Stirnband, Extra-Sensoren, speziellem Gel, der »Brainfinger«-Software, Kabeln, Handbüchern und mehr kostet rund 1.500 Euro.



Die Software »Brainfingers« ist nicht billig, soll aber angeblich bei nahezu jeder Behinderung anwendbar sein.

Controllern, pflanzt ihn dicht neben den linken Analogstick. Werden die Analogsticks in einem Spiel überhaupt nicht benötigt, entfernt er sie einfach komplett vom Pad. Und das soll mit jeder einzelnen Taste des fertigen Produktes funktionieren. Zudem ist keiner einzigen Taste am Controller eine feste Funktion zugeordnet. So kann jeder Button selbst belegt und der eigenen Beweglichkeit angepasst werden. Steve weiß das zu schätzen: »Gerade wenn man behindert ist, ist der Controller extrem wichtig. Er ist die Verbindung zum Spiel. Manchmal ist man ans Bett gefesselt, verbringt sein halbes Leben in Krankenhäusern. Da sind Videospiele die einzige Flucht, die einem bleibt.« Und der Controller hat noch einen anderen Clou: Durch spezielle Schultertasten – nein, nicht am Gamepad, sondern an den eigenen

Schultern angebracht – sollen körperlich behinderte Menschen durch Schulterzucken bestimmte Aktionen im Spiel ausführen können. Damit die Schulterknöpfe nicht verrutschen, sind sie in ein weißes T-Shirt eingenäht. Noch ist der Handicap-Controller von Evil Controllers allerdings nicht marktreif. Der Prototyp besteht bislang nur aus Einzelteilen des Original-Gamepads, Klebeband und einem Säckchen Reis, das für das nötige Gewicht sorgt.

MIT HAND UND FUSS

Ähnliche Wege beschreitet auch das »Human Pad« der österreichischen Software-Firma Plop. Sein spezielles Design, das eher an ein PC-Mainboard erinnert, wurde entworfen, um vor allem Menschen mit eingeschränkter oder nicht vorhandener Beweg-

lichkeit der Finger – zum Beispiel bei Querschnittslähmung oder Tetraplegie – das Spielen an der Xbox 360 zu ermöglichen. Beim »Human Pad« werden die Aktions- und Richtungstasten nicht mit Daumen oder Zeigefingern betätigt, sondern mit den Handgelenken. Der ungewöhnliche Controller ist derzeit kompatibel mit dem PC, der Xbox und Xbox 360 sowie der Playstation 2 mittels eines Adapters. Auch hier gilt allerdings: Das »Human Pad« gibt's nur auf Anfrage, es ist nicht reif für eine Serienproduktion.

Auf eine solche Lösung hofft Jason Rosenberg für seine Playstation 3 schon lange vergebens. Der 27-jährige Amerikaner aus Northridge in Kalifornien leidet unter der Duchenne-Muskeldystrophie. Seine Muskeln funktionieren nicht wie bei anderen Menschen

HILF DIR SELBST

Anleitungen aus dem Web

Insbesondere Menschen, die an sehr speziellen Behinderungen leiden, finden oft nicht das richtige Steuerungskonzept für sich. Dafür gibt es im Netz zahlreiche Tüftler, die sich solchen Problemen annehmen und aus alltäglichen Geräten neue, kompatible Geräte basteln. So entsteht aus einem Sennheiser-Headset und Logitechs MX-Air-Fernbedienung etwa eine Maus-Steuerung für den Kopf. Die englische Webseite www.oneswitch.org.uk hat sich sogar komplett auf behindertengerechte Controller der Marke Eigenbau spezialisiert. Hier finden sich beispielsweise Schritt-für-Schritt-Anleitungen für den Bau eines Xbox-Controllers mit



externen Schultertasten und Modifikationen für »Guitar Hero«-Gitarrencontroller. Wer weniger handwerklich begabt ist, bestellt spezielle Controller-Anfertigungen im



Ein bisschen handwerkliches Geschick vorausgesetzt, bastelt man sich mit den Anleitungen auf www.oneswitch.org.uk schnell den passenden Controller.

passenden Online-Shop der Webseite. Dort gibt's vor allem zahlreiche Lösungen und Modelle für einhändige Spieler.

NOM4D

Wie alles begann

Infinity Ward, das Studio hinter der weltbekannten »Call of Duty«-Reihe, hat anno 2007 erstmals ein Steuerungskonzept revolutioniert. Damals meldete sich der begnadete, professionelle »Rainbow Six Vegas«-Spieler Randy Fitzgerald als Beta-Tester für »Call of Duty 4: Modern Warfare« an und konnte es gar nicht mehr abwarten, endlich Hand an das Spiel zu legen. Oder sagen wir besser: Mund an das Spiel zu legen. Denn mit seiner Behinderung, einer angeborenen Form von Gelenkversteifung und

Muskeldegeneration namens Arthrogryposis, ist Randy darauf angewiesen, sämtliche Spiele mit Mund, Lippen und dem Rest seines Gesichts zu steuern. »Call of Duty 4« hingegen fehlten einige Einstellmöglichkeiten, damit Spieler wie Randy es steuern konnten. Er klagte sein Leid bei Infinity Ward, die daraufhin nicht lange fackelten und das Kontrollschema »NOM4D« einführten – basierend auf Randys Clan-Namen. Seither ist »NOM4D« fester Bestandteil aller jemals erschienenen Ableger von »Call of Duty« – und Randy spielt den Ego-Shooter als professioneller E-Sportler.



und müssen, um überhaupt halbwegs das zu tun, was er will, mit Hilfsmitteln gestützt werden – zum Beispiel mit Betten oder Rollstühlen. Das Halten oder Bedienen eines normalen Playstation-3-Controllers ist für Jason unmöglich. Und auch wenn findige Firmen sein Problem bislang nicht lösen konnten, hält das Jason nicht vom Spielen ab. Er hat sich mit Hilfe des Designers Mark Felling von Gimp Gear – einem Spezialisten für Technologien, die körperlich behinderten Personen den Alltag erleichtern sollen – einen eigenen Controller konzipiert. Den benutzt Jason unter anderem mit dem Zeige- und Mittelfinger seiner rechten Hand, seinen Zehen und seiner Zunge, mit der er einen kleinen Joystick steuert. Sein Steuerkonzept, das aus verkabelten Einzelteilen und in ein Schneidbrett eingelassenen Drähten besteht, beherrscht so immerhin 20 der insgesamt 25 möglichen Funktionen eines normalen Playstation-3-Controllers. Und so scheut sich Jason auch nicht vor rasanten, schnelllebigen Games wie dem Parkour-Kick »Mirror's Edge«, das er beinahe eleganter und flüssiger spielt als andere Gamer mit beiden Händen.

»Half-Life 2«-Entwickler Valve denkt sogar noch einen Schritt weiter: Wie Mike Ambinder, Angestellter Experimenteller Psychologe bei Valve, in einem Gespräch mit Gamasutra erklärt, sei es stets das Ziel, hausgemachte Spiele sowohl für Menschen ohne als auch mit Behinderung zugänglich zu machen. Deswegen

ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST...

Denn auch wer nicht direkt körperlich behindert ist, sich also normal bewegen kann, wird von manchen Spielen ausgegrenzt. Allen voran blinde und taube Menschen. In der frühen Gaming-Ära war es kaum ein Problem, dass auch Blinde Videospiele spielten. Immerhin bestanden die meisten nur aus Text auf schwarzem Grund, der über spezielle Hilfs-Hardware einfach vorgelesen werden konnte. Mit der Entwicklung von Grafik reduzierte sich der Text und die Spiele wurden mehr und mehr unzugänglich für blinde oder sehbehinderte Menschen. Nur sehr wenige Games konnten dank ihrer exzellenten Soundkulisse auch nicht-sehende Spieler vor den Bildschirm fesseln. Zum Beispiel »Oddworld: Abe's Odyssey«, das 1997 für die erste Playstation erschienen ist – in demselben Jahr, in dem der damals zehnjährige Terry Garrett sein Augenlicht verlor. Seitdem spielt er nach Gehör, dreht die Boxen beim Zocken immer besonders laut auf und achtet auf jedes Geräusch, das die Spielfigur und ihre Gegner von sich geben. Umso wichtiger ist es für ihn, dass die Sound-Designer eines Spiels besonders gute Arbeit leisten. Dabei war der Sound des ersten »Oddworld« eigentlich nie darauf ausgelegt, auch Blinden das Spielen zu ermöglichen. Für den Erfinder des »Oddworld«-Universums, Lorne Lanning, war die ausgeklügelte Geräuschkulisse nicht mehr als ein »gutes, solides Detail für eine interaktive Geschich-

Adventures, Puzzles, Shoot 'em Ups und mehr. Prominentestes Beispiel: »Audioquake« – eine Blinden-Modifikation des bekannten Ego-Shooters von id Software aus dem Jahre 1996. Statt zu sehen, wohin die Spielfigur läuft, auf welche Hindernisse und Gegner sie trifft und wohin sie schießt, wird das in »Audioquake« durch unterschiedliche Piep-, Echo- und Summ-Geräusche angezeigt. Sogar Koop- und Deathmatch-Modi sind in der Modifikation enthalten, außerdem eine gesprochene Level-Beschreibung zu Spielbeginn. »Audioquake« wurde von sehbehinderten Gamern seinerzeit so gut aufgenommen, dass sich sogar weitere Mods, wie das äußerst beliebte »Jedi-Quake«, daraus entwickelten.

Noch besser kommen viele Blinde aber mit Smartphones wie dem iPhone und speziell an ihre Bedürfnisse angepassten Apps zurecht. Nicht nur erleichtert ihnen die Sprachsteuerung den Alltag und die Möglichkeit, sich Webseiten, E-Mails und andere Texte einfach vorlesen zu lassen. Auch Spiele-Apps speziell für Blinde und Sehbehinderte gibt es im App Store. Zum Beispiel »Stem Stumper« – ein Puzzle-Spiel, bei dem es darum geht, eine Pflanzenkreatur um verschiedene Hindernisse, wie verärgerte Baumstümpfe und Wolken aus gefährlichem Unkrautvernichter, zu navigieren. Der Clou: Das Spiel ist mit einem besonderen »Sonar Modus« ausgestattet, der die Sound-Effekte verstärkt und

»Manchmal ist man ans Bett gefesselt, verbringt sein halbes Leben in Krankenhäusern. Da sind Videospiele die einzige Flucht, die einem bleibt.«

ist das Studio besonders interessiert an neuartigen Eyetracking-Konzepten, um irgendwann vielleicht die Augen der Spieler als Controller einzusetzen. Ambinder hält es sogar für möglich, dass Videospiele in Zukunft nur noch mit den Augen gesteuert werden könnten. Untertitel für Hörgeschädigte gehören für Valve mittlerweile schon zum Standard-Repertoire und vor einigen Jahren dachte man sogar über die Integration von Zeichensprache für die Spielfiguren nach.



tenerzählung«. Es gibt aber auch negative Beispiele von Games, die Terry mit seiner Sehbehinderung niemals spielen können wird. Dazu zählen 2D-Retro-Jump-and-Runs, deren Geräusche nicht genügend Aufschluss über das Spielgeschehen geben; und zahlreiche actionlastige Shooter – etwa die »Halo«-Reihe –, die so vollgepackt sind mit Explosionen, Lärm und Geräuschen, dass sie selbst Terrys trainierte Ohren überfordern. »Man hört Schüsse, kann aber nicht sagen, aus welcher Richtung sie kommen«, so Terry in einem Interview mit der US-Zeitschrift Wired. »Und sobald man sie hört, ist man auch schon tot.«

HÖREN FÜR FORTGESCHRITTENE

Angepasster sind da die sogenannten »Audio-games«: Spiele, die nicht auf opulente Grafik, sondern einzig und allein auf guten Sound setzen. Für diese PC-Spiele müsste man theoretisch nicht mal einen Monitor anschließen, und doch ist die Genre-Auswahl vielfältig: Rennspiele, Text-

auch Apples Voice-over-Technologie unterstützt, die für jedes Level die Anweisungen vorliest. Sehende können diesen Modus einfach deaktivieren und »Stem Stumper« wie ein normales Jump 'n' Run spielen.

Bis sich solche Konzepte als Standard durchsetzen und Videospiele durchgehend barrierefrei werden, ist es aber noch ein langer Weg. Viele interessante und vielversprechende Ansätze gibt es bereits – jemanden zu finden, der sie umsetzt, ist das größere Problem. Gareth Garrett, der Brite mit dem Faible für »Dead Space 2«, hat seinen Horror-Trip durch die Sprawl letzten Endes übrigens doch noch bekommen. Visceral Games hat eingelenkt und mit einem PC-Patch endlich die fehlende freie Tastenbelegung nachgeliefert.

Sabine Schischka

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	NACHRICHTEN	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News, CSL-Interview	Neues aus der Consoles Sports League	Battlefield 3: Back to Karkand, Forza 4: November Speed Pack, NBA 2K12 Legenden-Showcase	Daytona USA, Space Channel 5: Part 2, Dungeon Defenders, Bejeweled 3	Aktion Lesertest: Rage	Batman: Arkham City

✕ Consoles Gaming Night #5

WAS, WIE VIELE!?

Selten war die Floskel »des Guten fast zu viel« so dermaßen treffend, wie bei der »Consoles Gaming Night #5«. Was die CSL nämlich am Samstag, den 19. November, veranstaltete, war ein Videospiel-Fest der Extraklasse! Über den kompletten Nachmittag und Abend verteilt bot www.consoles.net insgesamt 41 unterschiedliche Cups für ambitionierte Online-Spieler an. Das Ganze über alle Genre- und Konsolen-Grenzen hinweg. Egal ob »Bank-shot Billards 2« auf der Xbox 360, »Uno« auf der Playstation 3, »Pokémon Diamant«, »Perl« und »Platin« auf dem Nintendo

»» Ein Videospiel- Fest der Extraklasse! ««

DS oder »Mario Kart Wii« – das ist gelebte Konsolenverständigung! Welche Titel auf dem Programm stehen, darüber hatten zuvor 660 Consoles-Mitglieder abgestimmt. Die Stars der Spielenacht waren aber wie zu erwarten »Call of Duty« und »FIFA«. Ebenso top: Sachpreise und »Consoles Trusted Pro«-Zugänge im Wert von 170 Euro. Außerdem konnten wie immer die begehrten Awards fürs Spielerprofil abgeräumt werden. Wann die nächste Gaming-Night stattfindet, erfährst du unter der untenstehenden Webadresse.



Die Mecker-Ecke

DRÖÖÖHN! DRÖÖÖHN!

Die halbe Welt hat ihn gesehen. Den letzten Film von Christopher Nolan: »Inception«. Diesen verqueren, verschachtelten und überzogen epischen Science-Fiction-Heist-Streifen. Und wer den nicht kennt, der kennt zumindest das Trailer-Video. Und damit dieses markante »Dröööhn! Dröööhn!«, das klingt, als würde ein Elefant in eine bitterböse verstimmte Posaune pusten. Wer jetzt absolut keine Ahnung hat, was ich meine, der möge sich das Youtube-Video ansehen. Dieses dumpfe Dröhnen ist ein cooler Sound, der zum Markenzeichen des Films wurde.

VON HOLLYWOOD LERNEN HEISST SIEGEN LERNEN

Das Problem ist nur: Mittlerweile breitet sich dieses »Dröööhn! Dröööhn!« aus wie einst das Gesänge von Lena Meyer-Landrut. Zuerst fiel es mir im Trailer zum PC-Strategie-Game »Star Craft 2« auf. Einzelfall, dachte ich mir. Dann kam's in »Crysis 2« vor. Später im Trailer zu »Battlefield 3« und dann in »Call of Duty: Modern Warfare 3«. Und letztlich wird's dir im Trailer zu »Hitman: Absolution« sowie zu »Spec Ops: The Line« in die Ohren gequetscht. Mal ist das »Dröööhn! Dröööhn!« schrecklich verzerrt, wie in »Battlefield 3«, mal nah am Original, wie in »Crysis 2«. Bei »Hitman: Absolution« scheint's hingegen sogar tatsächlich das authentische Sample aus dem Film zu sein. Das kann doch nicht sein? Ja, der Sound ist super. Er klingt cineastisch, übermächtig. Und er hat sicherlich gut zur Vermarktung von »Inception« beigetragen. Aber deswegen muss er doch jetzt nicht gleich in jedem Game verwurstet werden.

SELBER MACHEN

Aber vor allem: Warum müssen erst Regisseur Christopher Nolan und Komponist Zack Hemsey kommen? Schaffen die Hersteller und Studios es nicht alleine, ihren Games eine authentische oder identitätsprägende akustische Note zu verleihen? Etwas, das aus der Masse hervorsticht? Muss man sich heutzutage stattdessen an alles, was gerade erfolgreich und neu ist, ranschmeißen? Selbst wenn's eigentlich nur so ein mickriger »Dröööhn! Dröööhn!«-Klang ist? Das muss doch besser gehen! Wie wär's wieder mit etwas mehr Eigensinn und Authentizität beim Trailerdesign, statt ständig unterschwellig beim letzten Hollywood-Hit zu kopieren? Doch das ist scheinbar out. Viel zu groß scheint der Drang, Spiele mit Kino und Film auf eine Stufe zu stellen, statt sie als etwas Eigenes und Besonderes zu verstehen. Und das fängt eben schon mit einem »Dröööhn! Dröööhn!« an.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und findet, dass man's auch übertreiben kann...

interview

**UNTER VIER
AUGEN MIT**
Stefan Paul Weber
CSL-Community-Manager



Name | Stefan Paul Weber
Alter | 32
Beruf | Community-Manager Consoles **Wohnort |** Köln
Webseite | www.consoles.net

360 Live: Du bist Community Manager der CSL. Was fällt alles in deinen Aufgabenbereich?

Stefan: Meine Aufgabe ist es, die Community und unsere ehrenamtlichen Administratoren bei der Nutzung unserer Webseite zu unterstützen, Fragen zu beantworten und Feedback entgegenzunehmen, sprich dieses zu filtern und an die richtigen Stellen innerhalb der Firma weiterzuleiten. Darüber hinaus fällt ein Teil der grafischen sowie inhaltlichen Gestaltung in meinen Aufgabenbereich. Ich bin Ansprechpartner für Kooperationen – wie etwa mit 360 Live –, kümmere mich um unsere Social-Media-Seiten, unsere Lizenznehmer in Frankreich und Spanien und um die Umsetzung verkaufter Ligateistungen.

360 Live: Betreust du auch die einzelnen CSL-Ligen? Und stimmt es, dass die CSL gerade fleißig an einem Neustart der »Halo: Reach«-Liga werkelt?

Stefan: Um die Ligen selbst kümmern sich die vielen ehrenamtlichen Administratoren. Sie verstehen in der Regel mehr von »ihrem Spiel« und können bei sehr speziellen Fragen oder Problemen zu einem Game meist fachkundiger antworten als ich. Letztlich bin ich aber für alle Ligen auf www.consoles.net verantwortlich. Was die »Halo: Reach«-Liga betrifft: Dieser Neustart war notwendig, da wir es leider in den letzten Wochen und Monaten nicht geschafft haben, ein schlagkräftiges Admin-Team für »Reach« aufzubauen, welches sich um die Ligateistungen kümmert. Wir haben für den Relaunch die Ligateistungen noch einmal kräftig überarbeitet, mit der Clanliste und der Hall of Fame zwei zusätzliche Features aktiviert, »Halo: Reach« in unser neues Matchmaking-System »Versus.« eingebunden und gemeinsam mit den Spielern einen Turnierplan für die nächsten Monate erstellt. Die ersten Cups sind auch bereits angelaufen.

360 Live: Wie sieht's bei »Reach« dieser Tage eigentlich mit der Spieleraktivität aus?

Stefan: »Reach« wird immer noch von sehr vielen Gamern gespielt – mehr als genug, um einen attraktiven Ligabetrieb zu gewährleisten. Doch mangelte es unsererseits an dem von der Community geforderten steten Ligateistungsangebot. Ich bin aber sehr zuversichtlich, dass wir mit unseren geplanten Aktionen die »Halo: Reach«-Liga wieder aufleben lassen und zu alter Stärke führen werden.

360 Live: Und? Selber in so hitzigen Wochen noch Zeit zum Spielen?

Stefan: Klar, die Zeit nehme ich mir natürlich. Ich spiele mittlerweile nicht mehr ganz so viel wie noch vor ein paar Jahren, trotzdem zählt Zocken auch weiterhin zu meinen Lieblings-Freizeitbeschäftigungen. Sehr aktiv bin ich in »FIFA 12«. Dort habe ich mittlerweile über 100 Matches in »Versus.« bestritten und fühle mich insofern fit für jede Herausforderung (grinst)...



✖ **Battlefield 3: Back to Karkand**

ZURÜCK ZU DEN WURZELN...

Die erste explosive Erweiterung für »Battlefield 3« hört auf den Namen »Back to Karkand«. Veteranen der Serie dürfte vieles daran ungemein bekannt vorkommen. Kein Wunder, denn bei den vier neuen Mehrspieler-Karten handelt es sich um aufgemotzte und an die Frostbite-2-Engine angepasste Szenarien des PC-Vorgängerspiels. DICE hat dabei einen tollen Job hingelegt und »Sharqi Peninsula«, »Wake Island«, »Golf von Oman« und »Strike at Karkand« hervorragend ins aktuelle Grafik-Zeitalter portiert. In erster Linie profitieren Serien-Kenner natürlich von den erweiterten Zerstörungsmöglichkeiten an Häusern und Mauern, die nun kaum noch Schutz bieten, wenn man versucht, Kontrollpunkte einzunehmen. Doch wer braucht schon Deckung, wenn er in einem F-35B-Senkrechtartillerie sitzt und aus der Luft Tod und Zerstörung über seine Widersacher bringt oder – noch besser – dicht über einer Flagge schwebt und diese einnimmt? Der wendige Flieger ist neben dem Wüstenbuggy und dem BTR-90-Schützenpanzer eines von vier neuen Fortbewegungsmitteln, von denen vor allem das letzte ziemlich aus der Reihe tanzt: ein gelber Mini-Bagger! Wer jetzt nur spöttisch lächelt, sei gewarnt. In der Schaufel des ultimativen Fahrzeugs verschanzen sich nicht selten gegnerische Infanterie-Einheiten. Außerdem rast das Gefährt ziemlich flink umher – praktisch, um im Eiltempo hinter feind-

liche Linien vorzustoßen. Ebenfalls Teil der Erweiterung sind zehn neue Waffen. Wer MP5, Famas, Jackhammer, MG36, QBB-95 und weitere Argumentationsverstärker einsetzen will, muss zuvor jedoch diverse Spezialmissionen absolvieren – etwa eine gewisse Anzahl an Abschüssen mit leichten Maschinengewehren und Mörsern aufs Kriegs-Parkett legen. Ob dies auf den vier neuen oder den bekannten Karten passiert, spielt dabei keine Rolle.

Besonders spannend auch die Einführung des Conquest-Assault-Modus: Ein Team ist im Besitz aller Kontrollpunkte und muss diese gegen die heranpolternden Angreifer verteidigen. Da niemand bei bis zu sieben Flaggenpunkten – wie auf »Golf von Oman« – überall zugleich sein kann, sind taktische Gefechte um einzelne Häuserblöcke hier die unterhaltsame Regel. Das Beste: Wer die Limited Edition von »Battlefield 3« erworben hat, erhält das Download-Paket komplett kostenlos. Alle anderen müssen umgerechnet 14 Euro hinblättern – ein recht hoher Preis, zumal abseits der neuen Karten, Waffen und Fahrzeuge lediglich einige Erfolge, Abzeichen und Dogtags das Paket abrunden. Wahre »Battlefield 3«-Veteranen kommen trotzdem nicht drum herum, denn einmal losgespielt, haut dich »Back to Karkand« um wie ein präzise platzierte Mörser-Granate.

✖ NEUES AUS DER CSL

ERFOLGREICHER ABSCHLUSS DER »VERSUS.«-BETA

Bald endet die Beta-Phase des CSL-Matchmaking-Systems »Versus.«. Die CSL zieht schon jetzt eine mehr als positive Bilanz: In 15 Games, darunter »Gears of War 3«, »FIFA 12« und weitere Kracher, wurden von rund 2.000 Spielern über 10.000 Partien gespielt. Die Durchschnittsdauer eines Matches betrug knapp über 19 Minuten und 96 Prozent aller Kämpfe wurden regulär zu Ende gebracht. Gut so, denn bereits zum 1. Januar 2012 sollen dreimonatige »Seasons« auf Basis des finalen »Versus.« anlaufen. Mehr Infos auf www.consoles.net.

STILLE NACHT, HEILIGE NACHT...

...alles zockt, alles lacht. Nur der einsame Camper verzagt... Unter diesem Motto könnte für viele passionierte »Modern Warfare 3«-Spieler die diesjährige Vorweihnachtszeit stehen. Grund: Die CSL veranstaltet an allen vier Sonntagen vor dem Weihnachtsmann-Besuch sogenannte Advent-Cups. Wie gehabt gibt's auf www.consoles.net alle Informationen, Ergebnisse und Gewinner. Das schönste Weihnachtsgeschenk für einen Pro-Gamer ist halt doch immer noch eine gute Kill-Death-Ratio.

FORZA MOTORSPORT 4 NOVEMBER SPEED PACK

Preis | 560 Microsoft Points
Hersteller | Microsoft

Über 500 Rennwagern für »Forza Motorsport 4« sind dir immer noch nicht genug? Du brauchst PS-Nachschub, und zwar schnell? Dann zieh dir das »November Speed Pack«! Für 560 Microsoft Punkte – also umgerechnet rund 6,50 Euro – bietet das Download-Paket insgesamt zehn neue Fahrzeuge. Mit dabei: der Straßenkreuzer Chevrolet Bel Air aus dem Jahre 1957 und die Geländelimousine GMC Typhoon von 1992. Die anderen Vehikel beschränken sich auf topaktuelle und künftige Rennmodelle der Jahre 2012 und 2013. Unter anderem mit im Paket: das 470-PS-Monster Dodge Charger SRT8, der Audi RS3 Sportback mit Direkteinspritzung und der Lamborghini Aventador LP700-4, der's von null auf hundert in sagenhaften 2,9 Sekunden schafft.

NBA 2K12 LEGENDEN-SHOWCASE

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | 2K Sports

Dieses umgerechnet knapp 10 Euro teure Download-Paket hat's in sich. Im berühmten New Yorker Times Square treten über 150 NBA-Legenden im comicartigen Cel-Shading-Look gegeneinander an. Von Michael Jordan bis Magic Johnson dribbeln die Basketball-Veteranen in 1-gegen-1-bis hin zu 5-gegen-5-Modi um die Wette. Ebenso Teil des Legendenshowcase: aktuelle Stars, drei weitere Modi und Basketball-Minispiele wie 21 oder H-O-R-S-E. Bei Letzterem gilt es, möglichst schwierige Würfe vorzumachen, die der Gegenspieler dann wiederholen muss. Verpatzt dieser den Wurf, bekommt er ein »H« aufgedrückt – und so weiter. Wer zuerst »H-O-R-S-E« voll hat, verliert. Angehende Nowitzkis haben grünes Licht!



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!

DUNGEON DEFENDERS

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Reverb Publishing **Schwierigkeit** | schwierig **Spieler** | 1 - 4

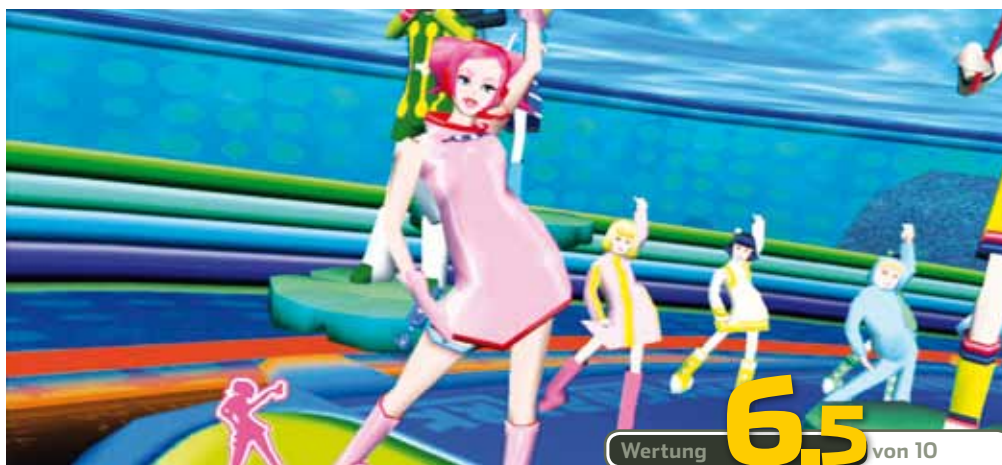
Ein uraltes Übel hat sich die einst idyllischen Lande von Etheria unter den Nagel gerissen und nun liegt es an dir, die Monsterbrut zu vertreiben. In einer Mischung aus Tower-Defense-Taktik und Action-Rollenspiel schlüpfst du in die Rolle von Zauberlehrling, Jägerin, Mönch oder Ritter und schnetzelst mit Hilfe von bis zu drei Online- oder Offline-Gefährten munter drauflos. Dabei unterstützen dich verschiedenste Fallen, mit steigender Erfahrung immer mächtiger werdende Fähigkeiten und Unmengen umherliegender Waffen und Rüstungen, die ebenso modifiziert werden können. Entsprechend schnell stellt sich das Genre-typische Sammelfieber ein. Zumindest, sobald du dich an die teils umständliche Menüführung und Spielsteuerung gewöhnt hast. Auch der Schwierigkeitsgrad ist kein Zuckerschlecken und an vielen Stellen nur mit Teamplay zu meistern – was jedoch unterm Strich den Reiz von »Dungeon Defenders« ausmacht. Ebenso wie die magischen Lichteffekte und der Manga-ähnliche Look der vier furchtlosen Recken. Wem schon »Torchlight« und »Pflanzen vs Zombies« schlaflose Nächte bereitet haben, der nimmt den Job als Verlies-Beschützer sofort an.



SPACE CHANNEL 5: PART 2

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | schwierig **Spieler** | 1 - 2

Eine Alien-Invasion mit Tanzen aufhalten? Klingt abstrus, ist aber der Kern dieses Klassikers, der sein Debüt schon 2002 auf Playstation 2 und Dreamcast feierte. Als hippe Reporterin Ulala müssen die von den bösen Rhythm Rogues vorgegebenen Tanzschritte mit dem Controller nachgespielt werden. Passen Reihenfolge und Rhythmus, werden Gefangene befreit und Kostüme freigeschaltet. Alternativ zur Story darf Ulala auch bei einem Tanzturnier antreten, das sich ebenso im Koop-Modus bestreiten lässt. Klingt alles recht einfach, wird aber schnell knifflig, denn zum einen steigt der Schwierigkeitsgrad steil an, zum anderen erteilen die Vortänzer ihre Kommandos nur auf Englisch – immerhin mit deutschen Untertiteln. Die wechselnden Musikstücke sowie der Grafikmix aus Sci-Fi-Look und Swinging Sixties sind Geschmacksache, doch selbst bei Gefallen hinkt die Umsetzung den Möglichkeiten der Konsole weit hinterher. Beim Tanzen macht die kesse Ulala trotzdem eine gute Figur, weshalb »Space Channel 5: Part 2« für einen nostalgischen Ausflug ins Jahr 2002 allemal taugt. Nicht so der Retro-Sammler? Dann besser erst mal mit der Demo das Tanzbein schwingen.



TEST

DAYTONA USA

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Sega

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1 - 8

Mit gerade einmal drei Rennstrecken und einem Auto mit kantigen Reifen fuhr dieser Arcade-Klassiker schon Anfang der 90er in den Spielhallen und auf Segas Saturn in die Herzen der Spieler. Die 360-Adaption bietet in Sachen Technik kaum nennenswerte Tuning-Maßnahmen, ist aber immer noch pfeilschnell. Außerdem lockern nun weitere Spielmodi die Bestzeit-Hatz auf, darunter Zeitrennen und der Überlebenskampf: Nur wer ständig überholt, ergattert Zusatzsekunden und bleibt im Rennen. Darüber hinaus spendieren die Japaner 30 Herausforderungen. Hier gilt es etwa, innerhalb des Zeitlimits eine bestimmte Geschwindigkeit zu erreichen oder eine Runde ohne Rempler hinzulegen. Besonders exotisch: der Karaoke-Modus, der das Mitsingen eingeblendeter Liedtexte ermöglicht – leider ohne Bewertung der Gesangskünste. Schade dagegen, dass der Mehrspieler-Modus für bis zu acht Fahrer nur online funktioniert – ein geteilter Bildschirm wird nicht unterstützt; dafür immerhin On- und Offline-Ranglisten. Für Retro-Raser ganz nett, alle anderen geben besser mit »Forza 4« Gummi.



BEJWELED 3

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Pop Cap

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1

Drei Diamanten verbinden, damit diese vom Bildschirm verschwinden und Punkte für die Online-Bestenliste ausspucken? Klingt langweilig – und ist es ehrlich gesagt mittlerweile auch. Warum? Schließlich waren die Vorgänger »Bejeweled 2« und »Bejeweled Blitz Live« doch extrem beliebt unter Puzzle-Spielern... Zwar gibt es nun acht verschiedene Spielmodi, aber diese laufen grundsätzlich immer noch auf das Gleiche hinaus: drei Diamanten verbinden, damit diese vom Bildschirm verschwinden. Wirkliche Neuerungen gibt es nämlich weder bei der simplen Grafik noch beim Spielgeschehen. Besonders ärgerlich zudem, dass es immer noch keine Mehrspieler-Modi an einer Konsole oder über das Internet gibt. »Bejeweled«-Fans und Anhänger des sogenannten »Match 3«-Subgenres haben natürlich auch hier wieder Spaß, doch den meisten Tüftlern reicht auch einer der beiden Vorgänger. Diese sind zwar mit weniger Spielmodi und noch einfacherer Grafik ausgestattet, mittlerweile aber gerade einmal ein Drittel so teuer. Allerdings gilt auch dort: drei Diamanten verbinden, damit...



BATMAN: ARKHAM CITY

So sahnst du alle Batman-Erfolge ab.

KAMPAGNE UND 100 PROZENT



Was wäre der dunkle Rächer ohne seine Hightech-Spielereien? Genau: ziemlich verloren! Darum präsentiert dir 360 Live mit diesen Erfolge-Tipps das perfekte Batman-Gadget! Um die 14 fürs Durchspielen der Kampagne vergebenen Erfolge zu erhalten, muss man nichts weiter tun, als der wendungsreichen Story folgen. 255 Gamerpoints gibt's also quasi im Vorbeiprügeln.

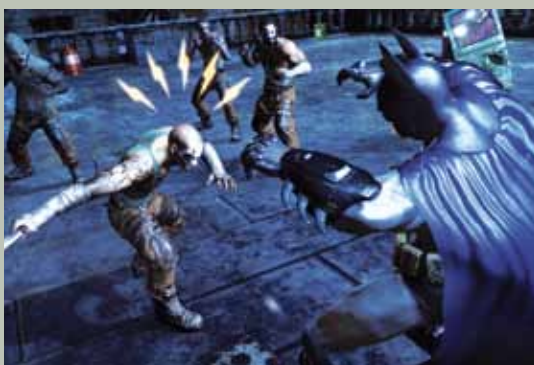
Ganz wichtig hierbei: Um »Arkham City« nicht drei Mal durchspielen zu müssen, sollte man direkt auf Schwierigkeitsgrad »Normal« oder »Hart« beginnen. Dadurch wird beim Abschließen der Kampagne der Modus »Neues Spiel Plus« freigeschaltet. Um sich den 75-Punkte-Erfolg »Zweimal in der Nacht« zu sichern, muss man nämlich auch diesen Modus und damit das Spiel auf einem nochmals spürbar

erhöhten Schwierigkeitsgrad beenden. Klingt aber schwieriger, als es ist. Denn erledigt man zuvor die Nebenmissionen und sammelt fleißig Erfahrung, können alle freigeschalteten Bat-Gadgets mit in das neue Spiel übernommen werden. Die meisten Erfahrungspunkte verdient die Fledermaus übrigens fürs Aneinanderreihen von hohen Kampfkombos. Hierzu am besten eine große Gruppe von Gegnern anlocken und neben dem Einsatz von Bat-Hilfen auch auf die extrem wichtigen Konterschläge achten. Für das Erreichen einer 50-fach-Kombo, das Verwenden fünf verschiedener Schnellfeuer-Gadgets und einen Kampf, in dem Batman sein komplettes Move-Repertoire anwendet, gibt's sogar jeweils einen Erfolg im Wert von 5 Punkten. Richtig langwierig wird das Spiel, wenn man auf »Perfekter Ritter – Tag 2« aus ist – ein wahrer Superschurke unter den Erfolgen. Für 75 Gamerpunkte muss man nämlich die vollen 100 Prozent in der Spielstatistik erreichen. Dazu ist es nötig, das Spiel einmal auf »Normal« oder »Hart« durchzuspielen, »Neues Spiel Plus« zu meistern, alle Gadgets und Wayne-Tech-Verbesserungen freizuschalten, alle 400 Riddler-Trophäen zu finden und in der Rolle von Batman Goldstatus in allen »Riddler's Rache«-Herausforderungen zu erreichen – das heißt sämtliche 72 Medaillen auf den 24 Rang-Karten und alle 108 Medaillen auf den 12 Arkham-City-Kampagnen erlangen. Für echte Superhelden eben!

DIE RIDDLER-RÄTSEL

Für das Befreien der sechs unterschiedlichen Riddler-Geiseln kannst du ebenso viele Erfolge im Wert von insgesamt 190 Gamerpoints ergattern. Zu beachten: Während der erste Gefangene direkt nach dem Lösen des anfänglichen Riddler-Rätsels auffindbar ist, setzt die Errettung der folgenden Geiseln jeweils eine Mindestanzahl an Riddler-Trophäen voraus. Für die zweite Person sind's 80 Pötte, Gefangener drei erfordert 160 Pokale, Nummer vier kann ab 240 Auszeichnungen gerettet werden und Geisel fünf und sechs erfordern 320 respektive alle 400 Riddler-Trophäen. Hat man die entsprechende Anzahl an Sammelgegenständen zusammen, muss man allerdings zunächst die Riddler-Informanten in den unterschiedlichen Straßengangs ausfindig machen. Wichtig: Sobald es zur Konfrontation mit einer solchen Truppe kommt, wird der gesuchte Informant mit einer grünlichen Aura dargestellt. Jetzt heißt es Bösewichte verdreschen, bis eben dieser Riddler-Mann

als letzter Kontrahent übrig bleibt. Nun kann man ihn unsanft befragen, woraufhin er bereitwillig darüber Auskunft gibt, wo sich die nächste Geisel befindet.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 50
Anzahl der Online-Erfolge: 0
Anzahl geheimer Erfolge: 0
Zeitfaktor: etwa 30 Stunden
Schwierigkeit: 7 von 10

- Für 1.000 Gamerpoints ist mindestens zweimaliges Durchspielen notwendig
- Wer die Kampagne im Schnellverfahren durchspielt, verpasst viele Erfolge
- Keine durch Programmfehler unerreichbaren Erfolge bekannt
- Weitere Tipps verraten unsere Erfolge-Jäger im Forum auf www.360-live.de

✖ User-Erfolg des Monats

GESCHICHTENERZÄHLER

In dieser Rubrik präsentieren wir dir einen besonders abgedrehten Erfolg, herausgesucht von einem Leser. Du selbst möchtest uns einen Erfolg dieser Kategorie samt Lösungsansatz vorstellen? Dann schreib eine Mail unter dem Betreff »Erfolg des Monats« mit einer maximal 700 Zeichen langen Beschreibung des Erfolgs an redaktion@360-live.de. Die beste Antwort belohnen wir mit einem Download-Spiel. Gewinner diesmal: Eric M., der uns »Geschichtenerzähler« aus »Batman: Arkham City« vorgeschlagen hat.

Ziel: Um diesen 10-Gamerpoints-Erfolg abzugreifen, musst du den Calendar Man im Keller des Gerichtsgebäudes an zwölf echt amerikanischen Feiertagen ansprechen. Dazu einfach mit deinem Profil offline gehen, das interne Datum der Konsole immer wieder umstellen und ihn ansprechen. Hier die Liste für 2011:

1. Jan.	Neujahrstag
14. Feb.	Valentinstag
17. März	St. Patrick's Day

1. April	Tag des Aprilscherzes
8. Mai	Muttertag
19. Juni	Vatertag
4. Juli	Tag der Unabhängigkeit
16. Aug.	Feast of St. Roch
5. Sep.	Tag der Arbeit
31. Okt.	Halloween
24. Nov.	Erntedank
25. Dez.	Weihnachten

LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

WERDE ZUM LESERTESTER

Wie gewohnt findest du an dieser Stelle im Heft den Lesertest. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spieleredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst einen Test dazu. Darin schilderst du deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht das Ganze Spaß? Was macht es für dich zu etwas Besonderem? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann trau dich und schreib deinen Lesertest. Der beste Test wird abgedruckt und mit einer aktuellen Xbox-360-Spiele-Vollversion 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 | Dennis Korb **Alter** | 19

Wohnort | Bruchmühlbach

Name im Forum | Baphomet

Kurz-Bio | Dennis steckt zwar gerade mitten im Abitur, findet nebenbei aber trotzdem noch Zeit zum Zocken. Bevorzugt einen Teil der »Halo«-Reihe, der er nunmehr schon seit zehn Jahren verfallen ist. Seit Mitte November sind bei ihm in »The Elder Scrolls 5: Skyrim« aber auch die Drachen los. Und in »Rage« natürlich die Mutanten.



✕ Aktion Lesertest

RAGE

Action, Endzeit, endloser Spielspaß.

Wenn wir das Wort »Rage« – Englisch für »Wut« – hören, erinnern wir uns vielleicht an so manchen Wutausbruch vor unserer Konsole. Jedoch ist das auch der Titel des neuesten Endzeit-Ego-Shooters, der seit dem 7. Oktober im Handel steht. Die Story kurz zusammengefasst: Du schlüpfst in die Rolle eines namenlosen Helden, welcher in der nahen Zukunft aus dem Kälteschlaf geweckt wird. Die Erde wurde durch einen Asteroideneinschlag fast vollständig zerstört. Nur wenige Menschen haben die Katastrophe überstanden und versuchen nun zu überleben. Denn nicht alle Menschen, die noch auf der Erde leben, sind friedlich. Viele haben sich zu Banditenbanden zusammengeschlossen, welche mordend durch das Ödland ziehen. Erschwerend kommt hinzu, dass der Asteroideneinschlag die Menschen, die es nicht rechtzeitig in Sicherheit schafften, zu entstellten Mutanten gemacht hat. Erde zerstört? Mutanten? Kennen wir das nicht irgendwoher? Genau: Klingt stark nach einem anderen Endzeitspektakel namens »Fallout«. Jedoch liegen zwischen dem letzten Teil der »Fallout«-Reihe, »New Vegas«, und »Rage« knapp zwölf Monate Entwicklungszeit – und diese zeichnen sich deutlich in der Grafik ab. Die ist einfach nur top! Mit 60 Bildern pro Sekunde legt »Rage« die Messlatte für andere Ego-Shooter gewaltig hoch. Die ersten Bilder des Spiels gleichen eher denen eines James-Cameron-Films. Alles in allem: sieht einfach nur gut aus!

Die Steuerung ist wie in fast jedem Ego-Shooter recht simpel gehalten, was sich in harten Gefechten durchaus als Vorteil erweist. Nützliche Utensilien aus dem Inventar lassen sich einfach auf das Steuerkreuz

legen und sind somit schnell ausgewählt. Gut so, denn sie entpuppen sich als kleines Highlight im Spiel. So kann man sich aus ein paar Klingen, Schrauben sowie Elektroschrott einen Boomerang basteln, der den Gegner bei erfolgreichem Treffer einen Kopf kürzer macht. Auch sehr unterhaltsam sind die ferngesteuerten Bombenautos. Passiert es doch einmal, dass man niedergeschossen wird, wird man durch den im Körper implantierten Defibrillator wiederbelebt – besonders nützlich bei den Gegnern, die die Drei-Meter-Marke überschreiten – was nicht selten vorkommt.

Die Spieldauer wurde von Entwickler id Software im Vorfeld besonders betont und fällt mit knapp 15 Spielstunden für Haupt- und Nebenmissionen etwas länger aus als bei anderen Shootern, wie zum Beispiel »Halo: Reach«. Der Multiplayer-Part ist jedoch sehr knapp gehalten: kein Deathmatch, kein Flaggenklau. Allerdings gibt's einen sehr spaßigen »Multiplayer-Combat-Race-Modus«. Dieser ist aber besonders für Späteinsteiger schwierig, da mit jedem Rang des Spielers sein Fahrzeug mit verbessert wird. Infolgedessen haben Spieler mit niedrigem Rang nur geringe Chancen, ein Match zu gewinnen, wenn sie auf Langzeitspieler treffen. Jedoch sind die Koop-Missionen, welche auch über Splitscreen spielbar sind, sehr abwechslungsreich und machen jedes Mal aufs Neue Laune. Außerdem begeistert die Einzelspieler-Kampagne von »Rage« mit einem hohen Wiederspielwert. Wer außerdem scharf auf den vollen Gamerscore ist, wird »Rage« nach dem Durchspielen auf keinen Fall zum Verstauben in den Schrank stellen, denn die Erfolge sind alles andere als geschenkt.

Dennis Korb/sab



Leserwertung

Trotz kleiner Schwächen ist »Rage« sein Geld wert. Wer auf Endzeit-Shooter steht, wird es lieben und begeistert sein.

8.5 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 11/2011: 9.2



✕ Nachgefasst

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Mit »Call of Duty: Modern Warfare 3« erschien am 8. November der nunmehr achte Teil der »Call of Duty«-Reihe. Kopf an Kopf mit »Battlefield 3« rührte der Titel im Hype-Kochtopf und kämpft jetzt um die Genrekronen. Doch was sagt die Community zum fertigen Spiel? Kann »Call of Duty« immer noch überzeugen oder ist es langsam ausgelutscht? Hier einige Lesermeinungen...

CFG Vin Kool ist der Erste im 360-Live-Forum, der eine Version des Activision-Shooters sein Eigen nennt und kurz darauf seine Meinung kundtut: »Nach den ersten Dutzend Runden Team-Deathmatch lässt sich festhalten: Wer Call of Duty liebt, der kommt hier auch nicht dran vorbei. Momentan leide ich zwar noch an Reizüberflutung wegen der ganzen neuen Perks, der neuen Maps, des neuen Killstreak-Systems, des Prestige-Shops und so weiter. Klar, es ist im Grunde wie Modern Warfare 2. Aber es macht schon wieder richtig Laune.« Chris 99 ist da ganz anderer Meinung: »Ich habe versucht, unvoreingenommen an das Spiel ranzugehen. Aber nach den ersten drei Mehrspieler-Partien und den ersten Storymissionen ist es mir vergangen.« Ein hartes Stück Brot, doch Chris 99 ist mit dieser Meinung scheinbar nicht allein. Auf metacritic.com, einer bekannten US-Webseite, die Spielewertungen sammelt, erhielt »Modern Warfare 3« eine durchschnittliche Nutzer-Bewertung von drei aus zehn Punkten. Die Spieler

beschweren sich, der dritte Teil habe nichts dazugelernt und sei eine aufgekochte Version des Vorgängerspiels. *paYnis* schließt sich Chris 99 an: »Ich rege mich nur noch auf. Vielleicht habe ich bald eine bessere Chance gegen die ganzen Geeks, die schon jetzt Level 45 sind, aber letztendlich gefallen mir Modern Warfare 2 und Black Ops besser. Bei der Kampagne dasselbe: wie gewohnt schöne Action ohne viel Anspruch. Bei mir kam nur Langeweile auf.« Paindorn versteht den ganzen Aufruhr nicht: »Das hätte man sich doch denken können. Das hier ist Call of Duty. Es war nie realistisch, storymäßig war auch nie wirklich viel geboten. Aber so war Call of Duty meiner Meinung nach schon immer; da frag ich mich, warum sich alle so aufregen. Klar, der Mehrspieler-Modus hat sich nie wirklich verändert, aber wieso denn auch?« Megalow steht zwischen den Fronten: »Der von den Fans erfundene Titel Modern Warfare 2.5 ist so was von berechtigt. Ich habe nichts gegen das Motto »Ändere nie ein funktionierendes System«,

aber das Spiel fühlt sich einfach wie eine Erweiterung an. Trotzdem macht es ordentlich Laune.« Vielfach angesprochen wird auch die fehlende Taktik. Diese Kritik kontert nikk83 jedoch schnell aus: »Generell ist und waren die Modern-Warfare-Teile aber schon immer Run-and-Gun-Spiele. Wer also ausgedehnte taktische Scharmützel erwartet, setzt aufs falsche Pferd. Da ich meistens Deathmatch zocke, ist die einzige Taktik meist ohnehin: Kill sie! Alle!« Dschaijh hat damit ebenfalls kein Problem: »Call of Duty ist eben ein Ego-Shooter. Da ist nicht viel mit Taktik. Einfach alleine rein, einen auf »Lone Ranger« machen und nur auf die eigene Abschuss-Statistik achten. Genauso will ich es. Für Team und Taktik habe ich ja Battlefield 3.« Wie zu erwarten, war damit die Grundsatzdiskussion »Battlefield 3« versus »Modern Warfare 3« losgetreten. Um das Ganze auf den Punkt zu bringen, sei hier Heckinators Beitrag genannt: »Ich finde immer noch, dass man die beiden nicht vergleichen darf. Es sind beides klasse Online-Shooter – auf ihre eigene Art, mit dem unverkennbaren Stil der jeweiligen Spieleserie. Ich besitze beide und werde wöchentlich zwischen Gears of War 3, Battlefield 3 und Modern Warfare 3 pendeln.« CFG shark302 stimmt ihm zu: »Ich habe beide Spiele gern und werde sie auch weiterhin beide zocken. Meine Top 2!« Der neue Online-Service »Call of Duty: Elite« wird ebenfalls hitzig diskutiert: CFG shark302 fragt: »Sagt mal, hat sich jemand von euch schon die Premium-Version gekauft?« Während DisasterMaster sofort sarkastisch hinzufügt: »Dafür müsste es erst mal richtig laufen«, ist elloco78 der Meinung, dass es sich wirklich lohnt. Elloco78 wörtlich: »Ich hole mir eh jedes Kartenpaket, von daher sind die Mehrkosten nicht mehr ganz so hoch. Die Kinderkrankheiten sind mittlerweile auch Schnee von gestern. Ich habe sogar 30 Tage Premium-Elite geschenkt bekommen, weil meine Version des Online-Dienstes zunächst fehlerhaft war.«

Zusammengefasst fällt der Gesamteindruck der 360-Live-Forenutzer schwankend aus. Für alle, die sich bisher nicht entscheiden konnten, hat Cryday den passenden Rat: »Ich hab mittlerweile viel Kampagne und ein wenig Spezialeinheit gespielt. Was soll ich sagen – es ist nett. Wer Call of Duty mag, kann bedenkenlos zugreifen. Aber Innovationen sollte man keine erwarten.« Du siehst das völlig anders? Dann klick dich rein im Forum auf www.360-live.de oder schreib uns an redaktion@360-live.de. Gerne auch zu »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, welches nächsten Monat an dieser Stelle wahrscheinlich in den Mittelpunkt rückt.

Malte Banz

Ist der neue Shooter aus dem Hause Activision tatsächlich Aufgekochtes vom Vortag? Fehlt die Innovation – oder ist diese vielleicht auch gar nicht nötig? Hier die subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Sönke Siemens:

Ich geb's offen zu: Der Überlebens-Modus hat mich voll erwischt. Seit einigen Wochen komme ich zu gefühlt jedem zweiten Termin mit Freunden und Bekannten geschlagene 20 bis 30 Minuten zu spät. Wer sowieso schon an notorischer Unpünktlichkeit leidet, lässt hiervon besser die Finger – extreme Suchtgefahr, genauso wie im Mehrspieler-Modus.

Michael Förtsch:

Boooooom! Krach! Ratter! Krawumm! Schrei! Kraaaaaaaaaaawatsch! Zwisch! Peng, peng, peng! Waaaaaaaaaaaah! Ratter, ratter, ratter! Krach! Tssssssssssssssssssssssssier! Bääääääääääääääääääääääm! Do-don! Paaaaaaatsch! Fup! Schmetter! Boooooom! Liebe oder hasse es!

Markus Würstle:

Ganz ehrlich? Die Kampagne interessiert mich kein Stück, und auch der Spezialeinheit-Modus ist für mich nur eine kurzfristige Dreingabe. Meiner Meinung nach liegt der Schwerpunkt für die meisten hier sowieso wieder auf den Online-Mehrspieler-Schlachten

in kompakten Arealen. Bin daher umso mehr gespannt auf kommende Download-Inhalte und inwieweit sich die Entwickler trauen, dort neuen Ideen freien Lauf zu lassen.

Moritz Wanke:

Activision versteht's, Action und Inszenierung auf Weltklasse-Niveau unters Volk zu bringen. Aber mal ehrlich: Das ganze gesichtslose Bumm-Bumm gab's in den anderen beiden Teilen auch schon in dieser Form. Wieso nicht greifbare Figuren mit facettenreichen Persönlichkeiten vorstellen? Dann bleiben mir vielleicht auch mal die Helden im Gedächtnis und nicht nur Explosionen.

Malte Banz:

Die Action rockt, keine Frage. Der Mehrspieler-Modus ist ebenfalls phänomenal gut – doch die neuen Waffen und Extras reichen mir einfach nicht aus. Das Ganze spielt sich mehr wie eine Erweiterung als ein eigenständiges Spiel. Lediglich der Spezialeinheiten-Modus reizt mich.



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

360_{LIVE} LESERPOST



Kein neues Jahr ohne gute Vorsätze! Was sich die 360-Live-Redaktion so für 2012 vorgenommen hat, kannst du im Aktuell-Teil unter »Was uns bewegt« nachlesen. Aber auch die Leser scheinen sich mit dem guten Vorsatz »Mehr nette Leserbriefe schreiben« regelrecht übertrufen zu haben. Insbesondere zu unserem sechsjährigen Jubiläum haben wir Hunderte freundliche Zuschriften erhalten. Vielen Dank noch mal dafür! Und allen in diesem Sinne einen guten Start ins Weltuntergangsjahr 2012!

ZOCKER GESUCHT

Euer Heft ist echt gut, aber ich hätte mich über ein Poster von »Halo« oder »Modern Warfare 3« gefreut und war dann ein bisschen enttäuscht, als es nur ein »Hitman«- und »The Run«-Poster gab. Wisst ihr, ob es auch ein HD-Remake zu »Halo 2« geben wird? Apropos »Halo«: Ich habe »Halo 3«, »ODST«, »Halo Wars« und bald auch das Remake und wollte fragen, ob jemand aus der Leserschaft Lust hat, mit mir »Halo« zu spielen. Mein Gamertag ist: the Simbox. Freue mich auf Zuschriften! Simon Weber, per Mail

Jan: In unserer Leserschaft – und vor allem bei uns im Forum – findest du bestimmt etliche »Halo«-Begeisterte, die ebenfalls Lust auf ein kleines Match haben. Sollte sich bei dir über deinen Gamertag

niemand melden, versuch's doch mal mit einem Aufruf im Forum auf www.360-live.de. Dort kündigen wir selbst auch ab und zu Online-Matches gegen die Redaktion an. Unseren Gamertag findest du links im Kasten. Was die HD-Neuaufgabe von »Halo 2« betrifft, sagt 360 Live: so sicher wie das Amen bei der Weihnachtspredigt – nicht zuletzt weil »Halo Anniversary« extremen Anklang findet.



RECHTSFRAGE

Hey, mal eine kurze Frage an euch: Wie schaut es denn mit dem Rechtlichen aus, wenn ihr zum Beispiel einen Artikel über ein Spiel verfasst oder Bilder davon aufnehmt? Wird da vorher mit den Herstellern gesprochen oder steht es einem frei, einen Test zu einem Spiel zu schreiben und öffentlich zu machen?

Jannik Kelm, per Mail

Moritz: Grundsätzlich ist Deutschland ein freies Land und es besteht das Recht der freien Meinungsäußerung. Zumindest sofern diese Meinungsäußerung zu einem frei erwerblichen Produkt erfolgt, das nicht in irgendeiner Weise rechtlich bedenklich ist. Da Spiele nach ihrem Erscheinen frei erwerblich sind, steht es dir also frei, deine Meinung dazu zu veröffentlichen und auch Screenshots von deinem Produkt anzufertigen. Anders ist es natürlich bei hierzulande indizierten oder beschlagnahmten Spielen. Texte und Bilder zu solchen Games können im schlimmsten Fall schwerwiegende rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen. Auch bei speziellen Vorab-Versionen für die Presse, die nur auf Spezial-

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

Ich hatte mir gleich nach ihrem Erscheinen eine alte Ur-Xbox gekauft und mit der so manch lustige Stunde verbracht. Nach zwei Jahren trennten sich aber unsere Wege und ich wurde spielekonsolenlos. Mittlerweile denke ich wieder ernsthaft darüber nach, mir eine Xbox zu kaufen – auch weil meine Tochter mit ihren fünf Jahren Interesse daran bekundet. Um mich vorab ein wenig ausführlicher zu informieren, habe ich euer Magazin gekauft und muss sagen, dass es mir sehr gut gefällt! Was wäre ich froh gewesen, wenn es schon 2001 ein entsprechend gut gemachtes Magazin für die alte

Xbox gegeben hätte!

Christian Schmalzgruber, per Mail

Sönke: Das ist auch mal interessant, dass Leute unser Heft kaufen, obwohl sie noch gar keine Xbox ihr Eigen nennen. Schön jedenfalls, wenn wir dich überzeugen konnten. Und was die Konsole angeht: Weihnachten, Ostern und Geburtstage gibt's schließlich immer. Und die Xbox 360 inklusive Kinect war noch nie so günstig zu kriegen wie jetzt. Sollte außerdem nächstes Jahr auf der US-Spielemesse E3 in Los Angeles der 360-Nachfolger vorgestellt werden, könnte ich mir vorstellen, dass auch dann die Preise noch mal ordentlich purzeln!

TOPTHEMA

ABO-GESCHENKE

Mal eine Frage an die Redaktion in Sachen Abo-Prämie. Wie sieht es da eigentlich mit uns Bestandskunden aus? Kann man da den langjährigen Abonnenten nicht auch mal ein kleines »Extra« zukommen lassen? Ich meine, ich verstehe, dass sich Neukunden am besten mit einer Prämie locken lassen. Aber für Bestandskunden besteht so etwas meistens nicht. Das soll jetzt nicht so rüberkommen, dass ich unbedingt etwas schnorren will. Seht es lieber als kleine Anregung, vielleicht ein kleines Dankeschön an die treuen Abonnenten zu vergeben.

IMD Prometheus, aus dem Forum

Sabine: Nur um kein falsches Bild aufkommen zu lassen, sei an dieser Stelle gesagt, dass uns die langjährigen Bestandskunden selbstverständlich ebenso wichtig sind wie hinzugewonnene Neukunden. Jeder Einzelne trägt schließlich dazu bei, dass 360 Live seit über sechs Jahren erfolgreich funktioniert. Andererseits ist es für uns nicht nur ein großer finanzieller Mehraufwand, alle treuen Abonnenten regelmäßig mit Dankeschön-Goodies zu versorgen, sondern auch ein logistischer. Mal ganz davon abgesehen, dass die Arbeit zuerst bei unseren Damen vom

Abo-Service liegen würde, die aus dem Wust an Abonnenten zunächst die herausfiltern müssten, die zum Beispiel ohne Unterbrechung des Abos schon sehr viele Jahre dabei sind. Deshalb versuchen wir doch lieber, unsere treuen Leser mit immer mehr Gewinnspielen bei Laune zu halten. Zuletzt etwa das gigantische Jubiläumsgewinnspiel und der Facebook-Adventskalender. Oder aktuell die große Leserumfrage und das »Tomb Raider«-Gewinnspiel. Denn von solchen Aktionen profitieren schließlich in erster Linie diejenigen, die unser Heft regelmäßig und vor allem aufmerksam lesen.

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 | René Wigger **Alter** | 15 **Wohnort** | Hilden **Name im Forum** | Der-mit-der-360-tanzt

Kurz-Bio | René ist noch Schüler einer Realschule. Die verhilft ihm übrigens nicht nur bald zu einem Abschluss, sondern sorgte 2009 auch dafür, dass René sein großes Hobby entdeckte: American Football. Und auch sonst ist sein Alltag durchweg ausgefüllt; etwa mit Gitarre lernen, Musik hören, Niederlagen des 1. FC Köln verkraften und Filme schauen.



360 Live: Du bist begeisterter und vor allem erfolgreicher American-Football-Spieler, warst schon Deutscher Meister und NRW-Meister. Könntest du dir in diesem Bereich auch eine berufliche Karriere vorstellen?

René: Eine Berufliche Karriere im American Football wäre das Größte für mich! Am liebsten bei den »Pittsburgh Steelers«. Aber da es deutschlandweit erst drei Spieler geschafft haben, in die NFL zu kommen, sind die Chancen da eher gering. Doch hobbymäßig ist es für mich auch okay.

360 Live: Im Jahr 2010 standest du vor der Wahl: Xbox 360 oder Playstation 3. Was hat dich letztlich von der Xbox überzeugt?

René: In erster Line hat mich der Exklusivtitel »Halo« gelockt, da ich sehr großer Sci-Fi-Fan bin. Aber auch so hat

es mich mehr zur 360 hingezogen, da ich dort einen besseren Onlinemodus habe, und sie damals auch günstiger war. Im Nachhinein weiß ich, dass ich die richtige Entscheidung getroffen habe. Ohne diese Entscheidung hätte ich nie die Leute kennengelernt, mit denen ich nun täglich zusammen spiele und Spaß habe.

360 Live: Die ganz großen Spielekracher von 2011 sind veröffentlicht und rocken die Konsole. Was erhoffst du dir vom Spielejahr 2012?

René: 2011 war ein Hammerjahr. 2012 warte ich am meisten auf »Halo 4«. Das wird eines der besten Spiele nächsten Jahr. Des Weiteren freue ich mich total auf den neuesten Ableger der »GTA«-Reihe. Doch ich warte mal ab, was noch kommt. »Xcom« zum Beispiel würde mich auch interessieren. Ich lass mich überraschen.

Konsolen lauffähig sind, gelten gewisse Ausnahmeregelungen. Die sind für dich aber wohl irrelevant, und du bist keinem Hersteller für deine Meinung in irgendeiner Form Rechenschaft schuldig.

WENIGER REPORTAGEN

Ich bin mit der Qualität und dem Umfang eurer Zeitschrift sehr zufrieden. Neben interessanten News und Interviews mit den Spiel-Entwicklern sind für mich vor allem eure Spielbewertungen wichtig. Meine Kaufentscheidung hängt zum Großteil von euren Testurteilen ab, welche sehr oft mit meinem Geschmack und Urteil übereinstimmen. Nun kurz zu einem Verbesserungsvorschlag: Einige Reportagen, beispielsweise die aktuelle mit dem Thema »Sex in Videospielen«, passen meiner Meinung nach nicht wirklich in das Gesamtkonzept der Zeitschrift. Den Platz für solche Reportagen könnte man für weitere Xbox-Live-Artikel oder Community-Themen verwenden.

Stefan Weier, per Mail

Michael: So sehr können Meinungen auseinandergehen. Noch bis vor einiger Zeit hatten wir nie Reportagen in der 360 Live – bis immer mehr Wünsche danach in unserer Leserschaft laut wurden und wir es einige Ausgaben lang probierten. Die Resonanz auf die ersten Reports war sehr positiv – und auch jetzt bekommen wir regelmäßig Zuschriften von Lesern, die sich besonders auf diese Extra-Seiten abseits von Tests, Previews und Interviews freuen. Klar ist nicht jedes Reportage-Thema für jeden Leser gleich interessant. Aber wie hieß es noch vor ein paar Ausgaben in den Leserbriefen: Wir haben immerhin auch einen Bildungsauftrag. Und die Reportagen sind ein kleiner Schritt dahin, diesen zu erfüllen und auch den Horizont unserer Leserschaft zu erweitern. Okay, ein kleines Selbstinteresse steckt natürlich auch dahinter: Den meisten hier macht es nämlich unglaublich Spaß, die Themen zu recherchieren und anschließend aufzubereiten. Markus zum Beispiel arbeitet gerade an einer Speedrun-Reportage. Input und Anregungen dazu bitte direkt per Mail an markus@360-live.de.

* LASS ES RAUS!

VORSCHAU-THEMEN

Nachdem ich mittlerweile seit über einem Jahr jedes Heft kaufe und lese, habe ich voller Freude die Vorschau auf Heft 12/2011 gesehen. Ihr habt eine halbe Seite der Vorschau einem Artikel über »Tomb Raider« gewidmet, mit der Ankündigung einer prickelnden Coverstory mit ausgiebiger Anspiel-Session, Interview und Poster. Super, dachte ich mir, und hab dann auch endlich ein Abo abgeschlossen, da ich mir dachte, ich kauf das Magazin ohnehin wieder. So weit alles gut. Heft 12/2011 liegt mittlerweile vor mir, aber wo ist der so groß angekündigte Artikel über »Tomb Raider«? Ich kann schon verstehen, dass bis zu einer Veröffentlichung das eine oder andere dazwischenkommen kann. Aber so eine ersatzlose Streichung ohne ein Wort

der Entschuldigung im Heft fand ich nicht so toll. André Schneider, per Mail

Sabine: Da hast du das Heft vermutlich nicht ganz aufmerksam gelesen. Auf Seite 10 des Aktuell-Teils der Ausgabe 12/2011 haben wir nämlich sehr wohl geschrieben, warum wir den großen Lara-Artikel leider verschieben mussten. Grund dafür war, dass uns Hersteller Square Enix kurz vor knapp mitteilte, dass man uns kein neues Material zu »Tomb Raider« liefern könne – stattdessen aber zu »Final Fantasy 13-2«. Und aus dem Nichts lässt sich nun mal keine Coverstory schreiben. Dafür haben wir die Zwischenzeit genutzt und uns endlich mit frischen Infos beliefern lassen. Zudem haben wir den 15. Geburtstag von Lara Croft zum Anlass genommen, um auch noch einmal auf ihre Schaffensgeschichte zurückzublicken und ein Gewinnspiel auszugraben. Ich hoffe, das tröstet dich ein bisschen über die einmonatige Verzögerung hinweg.

* SCHNIPSEL

Könnte man es nicht irgendwie einrichten, dass man bei solchen Ausnahmereisungen wie zum Beispiel »The Elder Scrolls 5: Skyrim« das 2.700 Zeichen-Limit beim Lesertest auf beispielsweise 5.000 erhöht und somit zwei Seiten im Heft zur Verfügung hat?

Baphomet, aus dem Forum

Könnte man sicherlich. Die Frage ist dann nur: Auf was will man stattdessen verzichten? Denn einfach eine Seite mehr drucken geht nicht. Da gerät unser Layout durcheinander. Es spricht ja nichts dagegen, wenn du einen Test verfasst, der länger als 2.700 Zeichen ist. Nur musst du dich dann entweder damit abfinden, dass er gekürzt wird, oder eben nicht im Heft landet. Dafür gebühren dir Ruhm und Ehre garantiert im Forum!

Wann kommen Infos zum neuen »Rainbow Six: Patriots«? Ansonsten klasse Heft!

Chef_Noob 15, aus dem Forum

Nur keine Panik! Die haben sich beim letzten Sturmangriff auf die Redaktion zuhause auf Kampfphelis abgeseilt und die 360 Live infiltriert. Erste Infopappen siehe Aktuell-Teil dieser Ausgabe.

Wünsche mir mal einen größeren Beitrag zu »Darksiders 2«.

Hmc, aus dem Forum

Wie groß ist für dich denn groß? Reichen dir drei, vielleicht sogar vier Seiten? Die können wir mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit nämlich schon im Preview-Teil der nächsten Ausgabe anbieten.

An dieser Stelle mal keine Leserzuschrift, sondern eine kleine Ehrerbietung für das Engagement einiger Mitglieder des 360-Live-Forums. Die haben sich nämlich die Mühe gemacht und aus den zahlreichen Lesertests ein eigenes PDF-Magazin zusammengeschustert. Wer Interesse hat, kann sich die November-Ausgabe kostenlos im Forum herunterladen. Zu finden im Thread unter »Sonstiges, Off-Topic-Stammtisch, Gamer 4 Gamer – Das Usermag der besonderen Art«. In diesem Sinne: Danke vor allem an Rookafella, den Initiator und Layouter des Magazins und an alle engagierten Lesertester!



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

* SPRUCH DES MONATS

» Is' mir scheißegal, wer dein Vater ist. Wenn ich hier angle, läuft keiner übers Wasser!!! «

dustindollin

360^{LIVE} LESERUMFRAGE

Hier ist sie mal wieder, die alljährliche 360-Live-Leserumfrage. Also ran an die Kugelschreiber und flott den Fragebogen ausgefüllt. Nur so können wir 360 Live nach deinen Wünschen verbessern. Wer den Fragebogen nicht aus dem Heft entfernen möchte, kann ihn natürlich auch fotokopieren oder auf www.360-live.de als PDF zum Ausdrucken herunterladen. Oder den Fragebogen direkt online auf unserer Webseite ausfüllen. Wer zudem seine Kontaktdaten angibt, nimmt automatisch am großen 360-Live-Umfrage-Gewinnspiel teil. Schon jetzt ganz herzlichen Dank für dein Engagement! Los geht's...

1. Ich habe diese Ausgabe gekauft, weil... (Mehrfachnennungen möglich)				2. Am besten gefällt mir an 360 Live...	
☐ mir das Covermotiv bzw. das Titelthema gefällt		☐ mir der Themenmix insgesamt gefällt		☐ der Aktuell-Teil	
☐ mir der Schreibstil allgemein gefällt		☐ ich 360 Live regelmäßig lese		☐ die Previews	
☐ ich mal ein neues Magazin ausprobieren wollte		☐ mir 360 Live von jemandem empfohlen wurde		☐ die Tests	
☐ habe diese Ausgabe nicht gekauft, sondern nur mitgelesen				☐ die Features/Reportagen	
				☐ der Kaufberater	
				☐ der Community-Teil	
				☐ etwas anderes, nämlich...	

3. Außerdem möchten wir dich bitten, folgende Dinge noch mal im Detail zu bewerten:				
Themenwahl	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Aktualität	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Inhaltliche Kompetenz	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Schreibstil	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Umfang	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Optische Gestaltung	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Draht zur Redaktion	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Abo-Zustellung/Abo-Service	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Preisgestaltung	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu

4. Welche Systeme besitzt du? (Mehrfachnennungen möglich)		5. Mit welchem System spielst du außer der Xbox 360 auch noch? (Mehrfachnennungen möglich)		6. Wie viele Personen lesen, abgesehen von dir selbst, noch in dieser Ausgabe von 360 Live?		7. Wie viele Spiele kaufst du in etwa pro Monat?	
☐ Xbox 360	☐ Playstation 3	☐ Playstation 3	☐ Wii	☐ keine weitere Person		☐ eins	
☐ Wii	☐ PC	☐ PC	☐ Playstation 2	☐ eine		☐ zwei	
☐ Playstation 2	☐ PSP	☐ PSP	☐ Nintendo DS	☐ zwei		☐ drei	
☐ Nintendo DS/3DS	☐ iPhone	☐ Nintendo 3DS	☐ iPhone	☐ drei		☐ vier	
☐ iPad	☐ Android-Handy	☐ iPad	☐ Android-Handy	☐ vier		☐ mehr als vier	
☐ anderes Handy	☐ anderes Tablet-Gerät	☐ anderem Handy	☐ anderem Tablet-Gerät	☐ mehr als vier		☐ kaufe nur gelegentlich Spiele	

8. Wo kaufst du normalerweise deine Games? (Mehrfachnennungen möglich)		
☐ in Elektronikmärkten (z.B. Saturn, Media Markt)	☐ bei großen Internetanbietern/Marktplätzen (z.B. Amazon, Ebay)	☐ anderswo, nämlich:
☐ im Fachgeschäft (z.B. Game Stop, McMedia)	☐ im Internet-Fachhandel (z.B. Spielegrötte)	

9. Wo hast du diese 360-Live-Ausgabe gekauft?		10. Wie häufig besuchst du die 360-Live-Webseite pro Monat?	
☐ Bahnhofskiosk	☐ Tankstelle	☐ einmal	☐ zwei- bis fünfmal
☐ normaler Kiosk	☐ Zeitschriftenregal im Supermarkt/Kaufhaus	☐ mindestens zweimal pro Woche	☐ fast täglich/täglich
☐ online als PDF	☐ bekomme ich im Abo	☐ gar nicht	☐ besuche nur das Forum

11. Ich besuche außerdem folgende Webseite mindestens zweimal monatlich (Mehrfachnennungen möglich):				
☐ 4players.de	☐ eurogamer.de	☐ gamepro.de	☐ videogameszone.de	☐ consol.at
☐ areagames.de	☐ gameswelt.de	☐ dynamite.de	☐ gamona.de	☐ krawall.de
☐ ign.de	☐ geemag.de	☐ xboxfront.de	☐ maniac.de	☐ onlinewelten.com
☐ computerbild.de/cbs/	☐ gamefront.de	☐ spieletipps.de	☐ gamersglobal.de	☐ andere:

Mitmachen und gewinnen!

Wer bei unserer Umfrage mitmacht und uns außerdem seine vollständige Anschrift, eine telefonische Erreichbarkeit und E-Mail-Adresse nennt, nimmt automatisch an unserem großen Gewinnspiel teil. Als Hauptpreis winkt diesmal ein sensationelles »Soul Calibur 5«-Paket von Namco Bandai, bestehend aus dem Spiel selbst und - Trommelwirbel - einem 150 Euro teuren Fighting Stick. Dazu gibt's eine Wagenladung Sammlerraritäten im »Soul Calibur 5«-Design, darunter eine iPhone-4-Schutzhülle, ein riesiger Wandkalender, ein Sammelkarten-Set sowie ein todschickes T-Shirt. Doch damit nicht genug: Als Hauptpreise zwei und drei gibt's die eben genannten Pakete ohne den Fighting Stick. Außerdem findest du auf www.360-live.de die komplette Liste weiterer spannender Gewinne, die wir unter allen Teilnehmern verlosen.

Teilnahmeschluss ist der 24.01.2012. Maßgeblich ist das Poststempel-Datum beziehungsweise das Eingangsdatum der E-Mail. Mitarbeiter der Sponsoren der Gewinnspielpreise, der Airmotion GmbH sowie der Airmotion Games GmbH dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Teilnehmern, die ein USK-18-Game gewinnen, jedoch nicht über 18 Jahre alt sind, wird ein anderer Preis angeboten.



12. Wie beurteilst du die 360-Live-Webseite:

Aktualität	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Optische Gestaltung	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Inhalt	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Forum	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu
Gesamtbewertung	☐ sehr gut	☐ gut	☐ durchschnittlich	☐ sagt mir gar nicht zu

13. Welche Dinge möchtest du noch zum Heft, der Webseite beziehungsweise 360 Live allgemein loswerden?

14. Welches Spielemagazin liest du neben 360 Live noch? (Mehrfachnennungen möglich)

☐ Computer Bild Spiele	☐ Consol Plus	☐ Games Aktuell	☐ GamePro	☐ Games and More	☐ M!Games	☐ Gameplay
☐ XB Games	☐ X3	☐ PS3M	☐ play 3	☐ PLAYblu	☐ N-Zone	☐ Buffed
☐ GameStar	☐ PC Games	☐ PC Action	☐ Gamers Plus	☐ Game Master	☐ Elektrospieler	☐ GEE
☐ Gamefront	☐ ausländische Spielemagazine	☐ kein anderes	☐ andere, nämlich...			

15. Nutzt du die Online-Funktionen von Spielen?

☐ fast immer/immer	☐ oft	☐ manchmal	☐ gar nicht
---	------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

16. Wie spielst du am liebsten und welche Online-Funktionen nutzt du? (Mehrfachnennungen möglich)

☐ Ich spiele in einem Clan	☐ Ich spiele ein Game meistens nur einmal durch	☐ Ich spiele gern online mit Freunden	☐ Ich habe mir die Kinect-Hardware gekauft	☐ Die meisten Spiele verkaufe/ tausche ich nach einiger Zeit
☐ Ich kaufe mir Download-Inhalte via Xbox Live	☐ Ich spiele meistens allein	☐ Die meisten Spiele, die ich kaufe, behalte ich	☐ Ich spiele gern mit Freunden direkt an einer Konsole	☐ Ich nutze Kinect regelmäßig
☐ Manchmal kaufe ich ein Spiel primär wegen der Erfolge (Gamerpoints)	☐ Online spiele ich auch Browserspiele	☐ Ich spiele ein Game oft mehrfach durch	☐ Ich spiele gerne mit Lenkrad- und anderen Spezial-Controllern	☐ Ich spiele Xbox-Live-Spiele auf meinem Windows-Phone

17. Abschließend noch einige Angaben zu deiner Person:

Alter:	Geschlecht: ☐ weiblich ☐ männlich	Ich spiele Computer- und/oder Videospiele ca. Stunden pro Woche
Ich habe einen Account bei/nutze ☐ Facebook ☐ Twitter ☐ Lokalisten ☐ StudiVZ/SchülerVZ ☐ Wer kennt wen ☐ Google+ ☐ Youtube ☐ Andere Community:		

18. Welcher Beschäftigung gehst du nach?

☐ Ich bin Schüler/in	☐ Ich studiere	☐ Ich bin Auszubildende/r	☐ Ich bin Angestellte/r bzw. Arbeiter/in
☐ Ich bin Beamte/r	☐ Ich bin selbstständig	☐ Ich bin derzeit in keinem Ausbildungs- oder Arbeitsverhältnis tätig	

19. Wenn du am Gewinnspiel teilnehmen möchtest, brauchen wir außerdem noch folgende Informationen:

Vorname, Nachname:	Adresse:
Telefon:	E-Mail:

Vielen Dank für deine Teilnahme!

360_{LIVE}
JANUAR 2012

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 HARDWARE DES MONATS

uDraw inklusive Instant Artist

79 SPARTIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

80 ZUBEHÖRTESTS

Xanthos Headset,
Ferrari F1 Wheel T500

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

UDRAW INKLUSIVE INSTANT ARTIST

Kreativwerkzeuge für Konsole sind zweifelsohne eine Rarität. Nun bringt Hersteller THQ den bereits auf Wii hochgelobten Spezial-Controller uDraw auch für Xbox 360. Das kleine Zeichentablett wird direkt mit der Mal-Software »Instant Artist« geliefert. Nette Idee, aber kann das an jüngere Zielgruppen adressierte Zubehör auch im Praxistest überzeugen?

Genre | Kreativ-Anwendung Hersteller | THQ USK | ab 0 Jahren Xbox Live | ja
Spieler | 1 Aktueller Preis | ab 80 Euro Erhältlich | 18. November 2011

Das in schickem schwarz gehaltene Game-tablet »uDraw« hat etwa die Ausmaße einer etwas dickeren Spielehülle, ist auf der Rückseite ergonomisch geformt und besteht aus dem Multitouch-Zeichenpad, das wie ein Wireless-360-Controller drahtlos mit der Konsole kommuniziert. Um die Zeichenfläche herum sind die wichtigsten Xbox-360-Aktionstasten angeordnet. Der mitgelieferte, zum Zeichnen nötige Stift ist über ein leicht biegsames Kabel mit der Oberkante des Gerätes verbunden. Insgesamt hinterlässt die Verarbeitung einen guten Eindruck. Gleich bei der Inbetriebnahme fällt jedoch ein Negativaspekt ins Auge: Das 32 Zentimeter lange Kabel des Stifts bleibt im Praxisbetrieb gerne mal an der rechten Gehäuseecke hängen. Tritt dieser Zustand ein, merkt man das beim Zeichnen sofort, da nicht genug Kabel »übrig bleibt«, um den Stift frei über das gesamte Zeichenfeld zu führen.

Der Stift selbst ist etwas klobig geraten und erinnert eher an Wachsmalkreide oder dicke Filzstifte. Für Erwachsene ist dies gewöhnungsbedürftig. Für Kinderhände eignet sich das Zeichengerät dagegen umso besser. Und das ist auch die Zielgruppe, an die sich das mitgelieferte Programm »Instant Artist«

richtet: Kids zwischen drei und neun Jahren. Hier können die Heranwachsenden eigene Bilder erstellen, Vorlagen ausmalen, Zahlen oder Buchstaben-Reihenfolgen nachmalen, sich in der Kunstschule Grundwissen und neue Tricks aneignen oder das kurzweilige Minispiel »Alien-Klatschen« erleben. In Sachen Zeichen-Modi stehen ähnlich viele Parameter bereit wie bei einer Profi-Software vom Schlage »Artrage« von Wacom für Windows, iOS und OS X. So kann die Strichart der vielen verschiedenen Stift- und Pinselarten, etwa Airbrush oder Fingerfarben, über die jeweiligen Zusatzoptionen genau vordefiniert werden. Eine Pipette zur Anpassung der Farbpalette an bereits Gemaltes ist ebenso vorhanden wie eine sogenannte Abspielfunktion. Diese zeigt auf Wunsch den gesamten Entstehungszyklus deines aktuellen Kunstwerks und kann auch als unbegrenzte Rückgängig-Machen-Option genutzt werden. Geübte Zeichner können die Abspielfunktion aber auch nutzen, um kleine, Daumenkino-artige Animationen zu erstellen. Auch Spaßig: Im Modus »Neigungs-labyrinth« muss ein Farbball mit dem Tablett verbauten Neigungssensor über vorgegebene Punkte geführt werden – prima als Hand-Auge-Koordina-

ZUBEHÖR
DES MONATS!

tions-Übung. Die fertigen Bilder können anschließend via Internetanbindung auf einen beliebigen Rechner exportiert und dann ausgedruckt werden.

Unterm Strich überrascht die Basissoftware mit ihrem üppigen Funktionsumfang, der ein »Windows Paint« vor Neid erblassen lässt. Um den Nachwuchs im frühen Alter an die Thematik heranzuführen, eignet sich »uDraw« hervorragend! Tests aller kompatiblen Spiele, darunter das 35 Euro teure Gesellschaftsspiel »Pictionary Ultimate Edition«, als Video auf www.360-live.de.

Jan Heinrich

Wertung 8.0



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS



GRAY MATTER

Genre | Abenteuer **Hersteller** | dtp
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | ab 16 Euro, Amazon.de

Von wegen Point-and-Click-Abenteuer gibt's nur auf PC! »Gray Matter« erzählt die Geschichte von Zauberkünstlerin Samantha Everett, die Dr. David Styles bei einem Experiment aushilft – das in einer Katastrophe endet. Resultat: intelligente Knobelaktion mit knisternder Mystery-Atmosphäre zum unschlagbaren Preis.

Wertung **8.0**

MICHAEL FÖRTSCH



FUEL

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Codemasters
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 21 Euro, Spielegrotte.de

Ja, ich weiß, »Fuel« ist bei Weitem nicht das am besten bewertete Rennspiel, dafür aber das mit der größten Spielwelt. Denn hier wird mit ATVs und anderen Offroad-Karren durch eine offene Welt gerast. Und die ist immerhin satte 14.400 Quadratkilometer groß. Damit landete »Fuel« sogar im Guinness-Buch!

Wertung **4.6**

SABINE SCHISCHKA



ENSLAVED ODYSSEY TO THE WEST

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 21 Euro, Amazon.de

Eine Fortsetzung des brillanten Actionabenteuers scheint ob der schlechten Verkaufszahlen wohl äußerst unwahrscheinlich. Wer zum Verkaufsstart noch gezweifelt hat, darf jetzt zum Schnäppchenpreis mit Monkey und Trip auf Robo-Jagd gehen. Spannend, einzigartig, ein Must-have!

Wertung **9.0**

MORITZ WANKE



DJ HERO 2

Genre | Musikspiel **Hersteller** | Activision
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 3
Aktueller Preis | 20 Euro, Amazon.de

Fette Beats abmischen, lässig Songs zusammenfaden und gekonnt Effekte einfügen sind genau dein Ding? Dann ist Activisions Plattenteller-Simulation samt passender Hardware der Hit für deine schräge Musikspiel-Sammlung. Vor allem der einsteigerfreundliche Party-Modus heizt auf jeder Fete ordentlich ein!

Wertung **9.0**

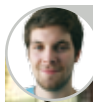
MARKUS WÜRSTLE



KNIGHT'S CONTRACT

Genre | Hack 'n' Slay **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 25 Euro, Amazon.de

Natürlich ist das hier nicht der heilige Gral des Hack-and-Slay-Genres, trotzdem macht's Spaß. Ungewöhnliches Setting, tolle Musik, skurrile Gegner und ein fordernder Schwierigkeitsgrad treiben dich stets voran. Nur bei Grafik und Abwechslung hapert's. Zu dem Preis aber großartig!

Wertung **7.6**

MALTE BANZ



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 24
Aktueller Preis | 27 Euro, Spielegrotte.de

Der zweite Teil der »Bad Company«-Serie ist auch heute noch jeden einzelnen Cent doppelt wert – in der Kampagne, aber auch im atemberaubenden Mehrspieler-Modus für bis zu 24 Spieler, die sich auf acht riesigen Karten mit einem Fuhrpark bestehend aus 15 Land-, Luft und Wasserfahrzeugen austoben dürfen.

Wertung **8.9**

SPECIAL EDITION

SOUL CALIBUR 5 COLLECTOR'S EDITION

Da lacht das Sammlerherz. Oder nicht?

Genre | Beat 'em Up
Hersteller | Namco Bandai
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 2 **Preis** | ab 80 Euro
Erhältlich | 3. Februar 2012

Der fünfte Teil der Beat-'em-Up-Reihe »Soul Calibur« steht bereits in den Startlöchern und macht dieser Tage durch den Gastauftritt von Ezio Auditore aus der »Assassin's Creed«-Reihe Schlagzeilen. Gilt Letzteres auch für die kürzlich angekündigte »Collector's Edition«?

Verpackt in einer Box im Design eines antiken Buches schlummern zahlreiche Extras für beknennende Sammler. Neben der Spieldisk liegen dem Paket ein hochwertiger Kunstdruck von Siegfried, ein ansprechendes Büchlein mit Konzeptzeichnungen der Charaktere und Umgebungen sowie der offizielle Soundtrack bei. Auf einer Bonus-DVD befindet sich zudem das Making-of – eine Dokumentation zum Werdegang des Projekts. Der Film bietet interessante Einblicke in das Entwicklerstudio »Team Soul« und lässt zentrale Mitarbeiter zu Wort kommen. Kreativ: Deren Unterschriften finden sich auf einer kleinen Karte mit dem Konterfei des neuen Kämpfers Patroclus, die in einem versiegelten Pergament-Briefumschlag steckt.

WETTRÜSTEN LEICHT GEMACHT

Abseits der physikalischen Schmankerl bietet die Sammler-Edition zwei digitale Extras, die du deinem Helden im umfangreichen Charakter-Editor überstülpen darfst: die dunkle, mit Stacheln besetzte Rüstung des schwarzen Ritters und die helle, golden schimmernde Plattenrüstung des Paladins. Weitere Extras? Leider nein! Weshalb 360 Live diese Sammler-Edition auch in erster Linie Serien-Kennern ans Herz legt. Und was den Preis betrifft: etwas übersteuert und mit 80 Euro im Vorverkauf bei Weitem nicht so sensationell günstig wie die ähnlich ausgestattete Vorbesteller-Version von »Dark Souls«, welches ja bekanntlich vom selben Hersteller stammt.

Malte Banz

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

MAX PAYNE 3 SPECIAL EDITION

Eine Offenbarung für Serien-Kenner.

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games
USK	ab 18 Jahren	Preis	ab 100 Euro
Vorbestellbar	bis zum 15.01.2012		

Ich entspannte meinen Abzugsfinger. Und dann war es vorbei. Dachte ich. Doch jetzt sitze ich in São Paulo, in meiner Bruchbude. Ich bin ein Wrack, ein Säuer. Mit einer Flasche Alkohol in der Hand blättere ich durch ein Fotoalbum. Hier habe ich Bilder eingeklebt, die meine inneren Dämonen darstellen. Eine leere Pistole zum Beispiel, umringt von Schmerztabletten und Blut. Aus meiner Anlage dudelt eine leise Melodie. Ich höre sie den ganzen Tag, auch wenn ich mal wieder unterwegs bin und diese Jobs für diesen Millionen-Mann Branco erledige – als wäre es mein eigener offizieller Soundtrack. Aber Musik hin oder her, ich wäre wahrscheinlich schon längst Fischfutter, wenn Branco mir nicht dieses kleine Paket mit Waffen zur Verfügung gestellt hätte. Die Hammerhead-Schrotflinte, der G9-Granatwerfer und die vielen Molotowcocktails sind für Kerle wie mich wirklich ein Segen.

RELIKTE DER VERGANGENHEIT

Plötzlich klopft's an der Tür. Ach ja, Branco wollte neue Kleidung liefern. Er legt viel Wert aufs Äußere seiner Angestellten. Ich nehme das mit »Classic Character« beschriftete Paket entgegen und finde acht Kleidungsstücke. Das erste ist mein schwarzer Mantel aus New York, als ich noch mit Vladimir Lem zusammenarbeitete. Sein Outfit liegt auch in der Box. Darunter finde ich das einer Frau. Mona Sax... Plötzlich reißt mich das Telefon aus meinen dunklen Erinnerungen. Ich soll Branco treffen. Sofort. Minuten später verlasse ich die Wohnung. Allerdings nicht ohne den Patronen-Schlüsselanhänger, dessen Kappe sich abschrauben lässt, um nützliche Dinge wie Schmerzmittel darin zu verstauen. Dann trotte ich los. Branco sagt, wenn ich mich gut mache, schenkt er mir eine bierflaschengroße Statue von mir selbst. Mal sehen, ob ich bis dahin noch lebe...

Malte Banz



Kaufen? **JA**

ZUBEHÖR-TEST

GAMING HEADSET XHS 10

Hersteller	Bigben	Typ	Headset
Preis	ab 35 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Taktik-Shooter machen bekanntlich erst richtig Spaß, wenn man per Sprach-Chat mit seinem Team jede Aktion haarklein abspricht. Problematisch wird's jedoch, wenn alle Mitspieler aus voller Kehle drauflosbrüllen, weil mal wieder niemand Lust hatte, die Geräuschkulisse des Spiels per Fernbedienung oder Soundmenü herunterzuregulieren. Das mattschwarze »XHS 10«-Headset von Bigben schafft mit seinem externen Bedienfeld am knapp drei Meter langen Kabel Abhilfe. Denn die Drehrädchen »Volume« und »Chat« regeln die Lautstärke von Spiel und Kollegengebrabbel separat und stufenlos. Über dieses Bedienmodul lässt sich zudem direkt vom Xbox- in den PC-Modus wechseln sowie das Mikrofon stumm schalten. Die Soundqualität der Kopfhörer ist sehr annehmbar, vor allem Bässe übertragen die 40-Millimeter-Lautsprecher gekonnt und wuchtig. So weit, so gut...

NICHTS FÜR DICKKÖPFE

Größtes Problem: Das Headset lässt sich nur minimal an die Kopfgröße des Trägers anpassen. Schon eine etwas voluminösere Haarpracht kann sich spürbar auf den Tragekomfort auswirken – unangenehmer Druck auf Schädel und Ohren inklusive. Spieler mit großer Birne fallen somit durchs Raster. Die Qualität des Mikros ist ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei. Wird die ohnehin schon rauschige Sprache lauter gedreht, fängt das Ganze auch noch an zu knirschen und malträtiert das Trommelfell wie eine Käseprobe. Wiederum besser: das Anschlusskonzept. Zum einen lässt sich der Mikrofonarm abnehmen, zum anderen sind Standard-Klinkenstecker an Bord, sodass das Gerät auch mit jedem handelsüblichen Rechner oder Notebook funktioniert. Die Buchse für die Verbindung mit dem Controller sitzt sinnvoll positioniert neben den Lautstärkereglern, alle nötigen Verbindungskabel liegen bei.



Für sparsame Zocker mit kleinem Kopf okay. Alle anderen kommen ums Probetragen nicht herum.

7.0

DURACELL CHARGE BOX

Hersteller	Duracell	Typ	Ladestation
Preis	ab 30 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Duracell ist seit den 1930er Jahren bekannt dafür, sehr zuverlässige Energiespeicher-Lösungen anzubieten. 2011 erweiterte das Unternehmen die umfassende Produktpalette um die »Duracell Gaming Accessories«. Ein besonders praktisches Zubehörteil ist die »Charge Box« für Xbox 360. Die unscheinbare schwarze Ladestation wird nicht, wie heute bei zahlreichen Produkten dieser Art üblich, an die Xbox 360 angeschlossen, sondern hängt am normalen Stromnetz. Wer über einen entsprechenden Umsetzer verfügt, kann sie auch in 110-Volt-Netzen verwenden – praktisch. Im Lieferumfang inbegriffen sind zwei Nickel-Metallhydrid-Akkus mit einer Leistung von 1.200 Milliampere-Stunden. Da im Auslieferungszustand bereits vorgeladen, kannst du nach dem Auspacken direkt durchstarten. Macht die Akkuzelle dann erstmals schlapp, heißt es ab auf die robuste Ladestation. Dazu wird einfach der Controller auf den Kopf gestellt und komplett in die vorgefertigte Halterung befördert. Nun noch den Anschaltknopf betätigen und schon zeigt ein rot aufleuchtendes Licht, dass der Ladevorgang begonnen hat. Die Station bietet Platz für zwei Controller und dient somit als praktische Halterung, um die haus-eigenen Xbox-Controller an einem festen Platz aufzubewahren.

ZINK-KOHLE-BATTERIEN?

Ein vollständiger Ladevorgang dauert etwa fünf bis sechs Stunden. Die zuvor rote Leuchte wechselt dann in einen grünen Farbzustand – die Controller sind wieder einsatzbereit. Die angegebenen 24 Stunden Akkulaufzeit werden zwar nicht ganz erreicht, für einen ausufernden Gaming-Marathon von 15 bis 20 Stunden reicht's aber locker. Insgesamt also eine feine Lade-Lösung: damit das Pad läuft und läuft und läuft...



Durchdachte Lade-Lösung ohne merkliche Schwächen. Dank beiliegender Akkus auch preislich fair.

8.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG

XBOX 360

INVERSION

Hersteller **Namco Bandai**
 Genre **Third-Person-Shooter**



Bei diesem Actionspiel steht selbst das Covermotiv Kopf. Aus gutem Grund: »Inversion« wird von seinen Schöpfern, dem Team hinter »Time Shift«, als Anti-Schwerkraft-Shooter betitelt. Außerirdische Technologie sorgt laut Story dafür, dass die Schwerkraft der Erde manipulierbar wird. Daraus resultieren ungeahnte Perspektivwechsel vor abgedrehter Kulisse. Technisch macht »Inversion« bereits einen soliden Eindruck – wenn auch keinen sonderlich jugendfreien. Eine Koop-Kampagne sowie umfangreiche Mehrspieler-Modi sind ebenso geplant. Schwindelig wird's Shooter-Fans ab Anfang Februar!

UFC 3 UNDISPUTED

Hersteller **THQ** Genre **Beat 'em Up**



Nach über 17-monatiger Abstinenz karrt Hersteller THQ 2012 zum mittlerweile dritten Mal eine umfangreiche Kämpferriege ins Octagon. Neben verbesserter Grafik und über 150 spielbaren Charakteren soll Teil Drei insbesondere eines leisten: einsteigerfreundlicher werden, aber eingefleischten Fans ebenso viel Neues bieten. Dafür sorgt unter anderem der neue Pride-Modus, in dem sich Fans durch die berühmt-berüchtigte japanische Mixed-Martial-Arts-Liga fausten und kicken dürfen. Anschlag der Ringglocke: am 14. Februar 2012.

DEVIL MAY CRY HD COLL.

Hersteller **Capcom** Genre **Action**



Für Fans der kultigen »Devil May Cry«-Reihe, deren erster Teil im Winter 2001 das Licht der Welt erblickte, schnürt Capcom für Ende März 2012 eine HD-Collection zum Vorzugspreis von 40 Euro. Das Paket beinhaltet die ersten drei Teile mit verbesserter Grafik und etlichen Bonusinhalten. So bietet »Devil May Cry 3: Dantes Erwachen« etwa die Möglichkeit, in die Rolle von Dantes Zwillingbruder Vergil zu schlüpfen. Obendrein motivieren der »Bloody Palace«- sowie der »Turbo«-Modus – hierzulande niemals offiziell erschienen – zum mehrmaligen Durchspielen.

TERMIN	TITEL
13. Jan.	Snipers
2. Feb.	Metal Gear Solid HD Collection
3. Feb.	Final Fantasy 13-2
3. Feb.	Inversion
3. Feb.	Soul Calibur V
9. Feb.	Kingdoms of Amalur: Reckoning
9. Feb.	Silent Hill HD Collection
10. Feb.	Catherine
10. Feb.	Combat Wings: The Great Battles of WWII
10. Feb.	The Darkness 2
14. Feb.	UFC Undisputed 3
16. Feb.	SSX
17. Feb.	Binary Domain
17. Feb.	Jane's Advanced Strike Fighters
23. Feb.	Silent Hill: Downpour
23. Feb.	Syndicate
24. Feb.	Asura's Wrath
Feb.	Blades of Time
2. März	Ridge Racer Unbounded
8. März	Mass Effect 3
9. März	Street Fighter X Tekken
16. März	Sniper: Ghost Warrior 2
23. März	Resident Evil: Operation Raccoon City
30. März	Devil May Cry HD Collection
30. März	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations
31. März	Dragon's Dogma
März	Birds of Steel
März	Max Payne 3
März	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
30. Apr.	Prototype 2
Q1 2012	Brothers in Arms: Furious 4
Q1 2012	Darksiders 2
Q1 2012	Ninja Gaiden 3 (USA)
Q1 2012	The Witcher 2: Assassins of Kings
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Anarchy Reigns
2012	Armored Core 5
2012	Bioshock Infinite
2012	Borderlands 2
2012	Das Testament des Sherlock Holmes
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

TERMIN	TITEL
2012	FIFA Street
2012	Galaxy Beast
2012	Grand Slam Tennis 2
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	Naughty Bear 2
2012	Never Dead
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Rambo
2012	Raven's Cry
2012	Risen 2: Dark Waters
2012	Scivelation
2012	Serious Sam 3: BFE
2012	Sniper Elite V2
2012	Spec Ops: The Line
2012	Tekken Tag Tournament 2
2012	Tekken X Street Fighter
2012	The Ripper
2012	The Secret World
2012	Thief 4
2012	Tomb Raider

TERMIN	TITEL
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	Rainbow 6: Patriots

KINECT

TERMIN	TITEL
2. Dez.	Das Duell: Männer vs Frauen
2. Dez.	Disneyland Adventures
24. Feb.	Victorious: Time to Shine
Q1 2012	miCoach
2012	Diabolical Pitch
2012	Fable: The Journey
2012	Haunt
2012	Kinect Star Wars
2012	Project Draco
2012	Ryse
2012	Steel Battalion: Heavy Armor
2012	Twister Mania



Tom Clancy's Taktik-Shooter-Reihe »Rainbow 6« wird von Ubisoft Anfang 2013 mit »Patriots« reanimiert. Weitere Details siehe Aktuell-Teil dieser Ausgabe.

360 LIVE NEU AB DEM 25. JANUAR!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

FINAL FANTASY 13-2

Als unweit von Neu-Bodhum ein Meteorit einschlägt, rechnet noch keiner der Einwohner damit, welch finstere Trittbrettfahrer dieser verhängnisvolle Klumpen verdichteten Sternenstaubs in die Welt Grand Pulse gebracht hat. Während Lightning, die wehrhafte Anführerin des Vorgängerspiels, in der Zwischenwelt Valhalla gefangen scheint, geht der Spieler diesmal unter anderem aus der Sicht ihrer Schwester Serah auf Monsterjagd. Neben vielen neuen Charakteren, wie dem mysteriösen Noel Kreiss, peppen die Macher das Gameplay mit etlichen Neuerungen auf. Nur: Wie fügt sich alles zusammen? 360 Live wagt den Durchspiel-Marathon. XXL-Test!

DARKSIDERS 2

Der Tod ist kein knochiger Kerl in schwarzer Kutte, sondern schaut aus wie ein trinkfester Heavy-Metal-Rocker. Und er gibt sich auch nicht damit zufrieden, die Toten ins Jenseits zu begleiten. Zumindest in »Darksiders 2«. Hier kramt er die Sense und den Giganto-Hammer aus dem Schrank, um der zu früh gezündeten Apokalypse Einhalt zu gebieten. Dämonen verdreschen, Untote plätten und einer finsternen Verschwörung auf die Spur kommen ist angesagt. Wir sind in den Schwefelpfuhl hinabgestiegen und haben den neuen Antihelden ein Stück weit begleitet. Preview!

MASS EFFECT 3

Als eingefleischter »Mass Effect«-Fan muss man sich dieser Tage ganz schön zusammenreißen: Fast die komplette Story von Teil Drei geistert bereits im Netz herum. Doch Bioware hat schon angekündigt, dass es sich dabei um eine sehr frühe Version handle, die bis zum Erscheinen des Spiels an wichtigen Wendepunkten noch entscheidend abgeändert werden soll. 360 Live macht den Praxistest, spielt die Kampagne Probe und füllt den Frachtraum der Normandy bis zum Anschlag mit Infos, die wir sicher an den Reapern vorbei wieder zurück zur Erde schmuggeln. Preview!

PLUS!

THE DARKNESS 2

Kleine, widerwärtige, gefräßige Kreatur. Nichts außer Chaos im Kopf – Hauptsache, es blutet, oder? Wer noch keine Bekanntschaft mit den Darklingen, den schattenhaften Helferlein von Antiheld Jackie Estacado, gemacht hat, sollte schleunigst das Preview in diesem Heft lesen. Denn Anfang Februar infiltrieren die spitz-zahnigen Schergen der Finsternis dann endgültig die Ladenregale. Ob mit Erfolg oder doch nur halbherzig, zeigt unser Test im nächsten Heft. Plus kleines, aber feines Gewinnspiel.

SPIELE DES JAHRES 2011

Das dicke Ende kommt zum Schluss: Knapp drei Wochen lang hat die 360-Live-Leserschaft die Spieleflut von 2011 rekapituliert und in über einem Dutzend Kategorien ihre Lieblingstitel bestimmt. »Gears of War 3«, »Portal 2«, »Batman: Arkham City« oder vielleicht doch lieber »Forza Motorsport 4« als Spiel des Jahres gefällt? 360 Live präsentiert die Ergebnisse der Umfrage und nennt die Glückspilze der daran gekoppelten Verlosung. Du willst noch mitmischen? Alle Details in diesem Heft auf Seite 62.

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 ... GTA 5, NEUES BOWARE-Projekt, HALO 4, RAINBOX 6: PATRIOTS, GHOST RECON: FUTURE SOLDIER, BORDERLANDS 2, MAX PAYNE 3, SYNDICATE, BINARY DOMAIN, INVERSION, SSX, SILENT HILL: DOWNPOUR, SNIPER: GHOST WARRIOR 2, ASURA'S WRATH, STREET FIGHTER X TEKKEN, ALIENS: COLONIAL MARINES, DEAD OR ALIVE 5, DOOM 4, DRAGON'S DOGMA UND VIELES MEHR. Achtung: Die Redaktion behält sich vor, Themen aus aktuellem Anlass zu streichen oder zu ändern.

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. JANUAR 2012!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 45

STOP FUCKING ME MOM!

auch wir sind fans. ©



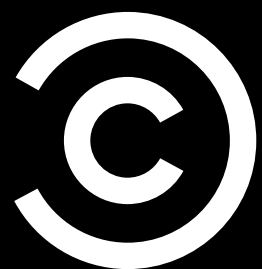
**SOUTH
PARK**

15

SONNTAG
11.12.2011

NEUE FOLGEN

WWW.COMEDYCENTRAL.DE/SOUTHPARK



COMEDY CENTRAL



RESISTANCE IS FUTILE

- 2 Analog-Sticks mit anpassbarem Widerstand
- 2 frei belegbare Multifunktionstasten
- 4 Hyperresponse-Aktionstasten mit Hintergrundbeleuchtung

Erhältlich bei:

amazon.de

eu.razerzone.com/onza

© 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.
This product is manufactured under license from Microsoft Corporation, Microsoft, Kinect, Xbox, Xbox LIVE, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
Amazon, das Amazon-Logo und Amazon.de sind eingetragene Marken von Amazon EU SARL und verbundenen Unternehmen.