

360 LIVE

Exklusiv-Reportage
**DEIN WEG
IN DIE
SPIELINDUSTRIE**

4 SEITEN ZUKUNFTSKRIEG
**GHOST RECON
FUTURE SOLDIER**

KAMPAGNE AUSFÜHRICH ANGESPIELT: SO GUT
IST UBISOFTS TAKTIK-SHOOTER WIRKLICH!



DAS ENDE IST NAH!

DARKSIDERS 2

Weltuntergang auf Probe: THQs
Apokalypse im 3-Seiten-Check!

MESSERSCHARFES PREVIEW!

HITMAN ABSOLUTION

Agil, tödlich, Axt im Gepäck:
auf der Jagd mit Agent 47!

MILCHSTRASSE AM ABGRUND
MASS EFFECT 3

ALLES ZU KOOP-MODUS, RÜSTUNGSSYSTEM,
SPIELSTAND-IMPORT. GALAKTISCHE BILDER!



BRANDAKTUELL

Gears 3: RAAMs Shadow – die Story-Erweiterung im Test!
Syndicate – Cyberpunk-Shooter mit Koop-Implantat!

Soul Calibur 5 – Deutschlands erster Test! Kauftipp!

AUSSERDEM Ninja Gaiden 3, Silent Hill: Downpour,
MGS HD Collection, Binary Domain, Trine 2, Amy,
The Darkness 2, UFC 3, Dirt Showdown, Asura's Wrath
Windows Phone 7: Xbox Live Arcade für unterwegs!

ZEITREISE GEGLÜCKT

FINAL FANTASY 13-2

Traumhaftes Gefühlskino aus Japan.
Der beste Teil der Saga im 5-Seiten-Test!

RESIDENT EVIL

Operation Raccoon City:
Zündet Capcoms Koop-Horror?



KINGDOMS OF AMALUR

Geniale Symbiose aus Skyrim,
Dragon Age und Fable. Hit-Tipp!

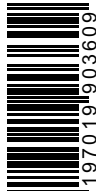


Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20 Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

www.360-five.de

€ 3,60

0 2



AUSCABE02

4 197019-903609



Rising Star Games



DELUXE EDITION
inkl. Wendecover
+ Poster mit Artwork
& Movieliste
+ Digital Art-CD
JETZT IM HANDEL!

THE KING IS BACK!

THE KING OF FIGHTERS XIII™

Kämpfe mit über 30 Fightern aus der gesamten KoF-Saga, darunter 5 brandneue Charaktere



Erlebe ausgefeiltes Gameplay inkl. der neuen Special Move-Gattung NEO MAX



Sei Teil des Finales der Ash-Saga



©SNK PLAYMORE „THE KING OF FIGHTERS XIII“ is a registered trademark of SNK PLAYMORE CORPORATION. All rights reserved. Licensed to and published by Rising Star Games Limited.
„PlayStation“, „PS3“, „PS3“ and „PS“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. Alle Rechte vorbehalten.
Distributed by dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

Willkommen bei 360 Live!



Endlich spricht die Xbox 360 Deutsch! Oder besser gesagt: versteht es. Mit dem Upgrade auf die neue Dashboard-Version am 6. Dezember letzten Jahres wurde – mit über zwölf Monaten Wartezeit – zu guter Letzt dann doch noch die Kinect-Sprachsteuerung nachgeliefert. Und was soll ich sagen: Das Resultat verhält sich ein bisschen wie die nagelneue Studie einer Solar-Rennsemmel im Genfer Autosalon: Herrscht anfangs noch überschwängliche Euphorie ob des schicken Designs und der futuristischen Art und Weise der neuen Mobilität, erweist sich das Modell schnell als viel zu wenig alltagstauglich. Bei dem Versuch, sich stimmlich durch die Menüs zu navigieren, braut sich in der Brust des Benutzers schon bald ein Tornado, nein, ein Hurrican zusammen. Mir platzte schließlich der Kragen, als ich im Menü

»Der Hände-frei-Ansatz zerplatzt binnen Minuten wie eine Seifenblase in einem Gewächshaus voller Kakteen.«

»Spiele« und dort im Untermenü »Demos« den Punkt »Neu« anwählen wollte. Sichtlich bemüht um eine klare und deutliche Aussprache gelang es mir auch nach dutzenden Anläufen nicht, das Wort so zu betonen, dass es die Kiste versteht. Neu mit langem N, E, oder U; mal ausgesprochen wie quietschendes Cheerleader-Gequäke, mal wie fauliges Zombiegegröle – ich habe wirklich alles versucht. Und wurde dabei leider nur noch genervt. Verdammte Axt, das kann selbst mein verstaubtes, fünf Jahre altes Klapphandy besser! Warum im Gegenzug komplexe Denglisch-Wortkreationen wie »Neue Marktplatz-Apps« und dergleichen vom Kinect-Array-Mikrofon tadellos und umgehend registriert werden, bleibt mir schleierhaft. Die traurige Wahrheit: Leider ist das Sprachsteuerungs-Erlebnis aktuell noch viel zu sehr liebloses Flickwerk. Denn

statt wirklich jeden Menüpunkt mit der eigenen Stimme aufrufen zu können, ist auch noch ab einer gewissen Interaktionsebene einfach Schluss. Schicht im Schacht! Einen simplen Download-Vorgang bestätigen? Einen Spielstand in den mittlerweile verfügbaren Cloud-Online-Speicher transferieren? Die praktische Bing-Suchfunktion per Sprachsteuerung mit neuen Begriffen füttern? Alles weiterhin nur mittels Controller oder Handgesten-Steuerung möglich. Der im Kern grandiose und im Vorfeld mit Pauken und Trompeten angekündigte Hände-frei-Ansatz zerplatzt somit binnen Minuten wie eine riesige Seifenblase in einem Gewächshaus voller Kakteen. Doch die Dashboard-Enttäuschung geht noch weiter. In Österreich bietet Microsoft die Sprachsteuerung vorerst gar nicht an: Die Eidgenossen und wir Deutschen dürfen mitmischen, die Ösis sind aus dem Rennen. Aufreger Nummer drei: In den USA klagen zahlende Gold-Kunden, dass sie seit dem Dashboard-Update plötzlich wirre Werbeeinblendungen ertragen müssen, die so rein gar nichts mit ihrer Konsole zu tun haben. Oder hat Blizzard klammheimlich hinter dem Rücken der Weltöffentlichkeit »World of Warcraft« für Xbox 360 angekündigt? Sicher nicht!

Liebe Redmonder, ich mag eure Xbox-Hardware wirklich sehr, besitze sie von Anfang an. Aber in Zukunft doch bitte ein bisschen mehr Konsequenz bei der Umsetzung neuer Ideen und ein bisschen weniger Werbetrommel-Rühren. Etwa die Apps für Lovefilm und die ZDF-Mediathek: in der verkaufsfördernden Werbung vor Weihnachten bereits vollmundig angepriesen, zum Fest immer noch nicht verfügbar. Leute, bitte nie mehr solche Rohrkrepierer!

Und deine Meinung? Hält das neue Dashboard-Update, was die Werbetexter jubelnd versprechen? Versteht dich deine Xbox?

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 ACTION-FEUERWERK-AUSGABE!

2012 hat gerade erst begonnen, und schon kann sich die Redaktion vor der Flut hochkarätiger Vorschau-Events kaum mehr retten. Michael verhört in London die »Hitman: Absolution«-Entwickler, Sabine geht in Rom mit »Darksiders 2« auf Tuchfühlung, Markus macht in Paris mit »Ghost Recon: Future Soldier« Jagd auf Terroristen, Moritz schnetzelt sich in München bei »Ninja Gaiden 3« durch und Jan wagt den Hypersprung mit »Mass Effect 3«. Dazu gibt's brandheiße Tests zu »Final Fantasy 13-2«, »Soul Calibur 5«, »Never Dead« und ein spannendes Feature zu Xbox-Spielen auf Windows-Phone-7-Geräten.

PREVIEW-INVASION AB S. 14,
TESTS AB S. 49,
XBOX-SPIELE MOBIL AB S. 78

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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

✖ Coverthema

FINAL FANTASY 13-2

Während die Japaner schon seit dem 15. Dezember fröhlich durch die Zeit reisen, dürfen wir nun auch endlich ran: Am 3. Februar steht »Final Fantasy 13-2« hierzulande in den Läden – und bei 360 Live schon vorher auf dem Prüfstand. Im ausführlichen 5-Seiten-Test des Mega-Rollenspiels erfährst du nicht nur, warum Chocobos exzellente Reittiere sind und Moogles Karies verursachen, sondern auch, warum es sich lohnt, mit Serah und Noel die Welt zu retten. Rezension der deutschen Version!



360 LIVE
AUSGABE FEBRUAR 12

DAS STECKT DRIN

50 COVERSTORY Final Fantasy 13-2	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 PREVIEWS Spiele von morgen	49 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	66 COMMUNITY Live Arcade, Termine, Leserpost
--	--	---	---	--

KRIEG IN SEINER MODERNSTEN FORM



14 GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Zurück aus der Zukunft: So gut ist Ubisofts Taktik-Hammer wirklich!

DAS ENDE NAHT!



18 DARKSIDERS 2

Weltuntergang auf Probe: THQs Apokalypse im 3-Seiten-Check!

AKTUELL

- 06 Heißer Stuhl: Jonas Laakso über Ridge Racer Unbounded
- 06 Skullgirls
- 08 Fortnite
- 08 The Amazing Spider-Man
- 08 Tony Hawk Pro Skater HD
- 09 Alan Wake's American Nightmare
- 09 Xcom: Enemy Unknown
- 09 Dead Rising 3
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Metal Gear Rising: Revengeance
- 12 Mitmach-Charts / Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Ghost Recon: Future Soldier
- 18 Darksiders 2
- 21 Mass Effect 3
- 24 Syndicate
- 26 Hitman: Absolution
- 29 Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 32 The Darkness 2
- 34 Ninja Gaiden 3
- 36 Silent Hill: Downpour
- 38 Resident Evil: Operation Raccoon City
- 45 UFC Undisputed 3
- 46 Asura's Wrath
- 47 Dirt Showdown
- 48 300 Minuten mit... Binary Domain

TEST

- 50 Final Fantasy 13-2
- 55 Never Dead
- 56 Soul Calibur 5
- 58 Metal Gear Solid HD Collection
- 59 Trine 2
- 60 Amy
- 60 All Zombies Must Die!
- 61 Gotham City Impostors
- 62 Catherine



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

76 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

**Spartipps,
Zubehörtests**

**Forum, News
und mehr**

- 70 Sonic CD
- 70 Joe Danger Special Edition
- 70 Voltron: Verteidiger des Universums
- 70 Chopflifter HD

POSTER

- 41 The Darkness 2
- 42 Risen 2: Dark Waters

REPORTAGE

- 63 Reportage:
Dein Weg in die Spieleindustrie

COMMUNITY

- 66 Interview mit Niklas Krellenberg von Alternate attax
- 66 Mecker-Ecke
- 67 Gears of War 3: RAAMs Shadow
- 68 Wahl zum Spiel des Jahres 2011:
Die Gewinner
- 70 Community Arcade
- 71 Community Gamerscore –
The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 72 Aktion Lesertest –
Assassin's Creed: Revelations
- 73 Nachgefasst: Neues Xbox-Dashboard
- 74 Leserpost

KAUFBERATER

- 76 Sky Go auf den Zahn gefühlt
- 77 Kauf- und Spartipps;
The Darkness 2 Limited Edition
- 78 Kaufberater Spezial:
Windows Phone 7 mit Xbox Live
- 80 Zubehörtests
- 81 Spieltermine

SERVICE

- 11 Abo
- 49 Impressum
- 82 Vorschau

RIESIG, TOLL UND TOTAL JAPANISCH

50 FINAL FANTASY 13-2

Zauberhafte Bonbon-Grafik, verquere Zeitreisen und spaßiger Mogry-Weitwurf. Der Rollenspiel-Hit im Test!



TOPSPIELE

21 Mass Effect 3

- 18 Darksiders 2
- 24 Syndicate
- 32 The Darkness 2



26 Hitman: Absolution

- 36 Silent Hill: Downpour
- 38 Resident Evil: Operation
Raccoon City
- 45 UFC Undisputed 3



29 Kingdoms of Amalur
Reckoning

- 46 Asura's Wrath
- 47 Dirt Showdown
- 55 Never Dead
- 56 Soul Calibur 5



34 Ninja Gaiden 3

- 58 Metal Gear Solid HD
Collection
- 62 Catherine

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	NEUES VON EPIC	ANGST IM DUNKELN?	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Jonas Laakso über Ridge Racer Unbounded	Fortnite	Alan Wake's American Nightmare	Metal Gear Rising: Revengeance	Charts

✕ DER HEISSE STUHL Jonas Laakso

Bugbear Entertainment entwickelt seit mittlerweile zehn Jahren Videospiele. Das Besondere? Bisher waren die Finnen ausschließlich ihrem favorisierten Genre treu: den Rennspielen. 360 Live hat sich in Frankfurt mit Produzent Jonas Laakso getroffen und mit ihm über Strecken-Editoren, gewaltbereite Fans und finnische Blut-Pfannkuchen geplaudert.

Bisher kennt man die »Ridge Racer«-Serie als Zufluchtsort für Freunde arcade- und driftlastiger Renn-Action. Dank neuem Entwicklerstudio und frischem Namenszusatz soll sich das nun mit »Unbounded« ändern. In der Serienauskopplung fliegen wie in einem »Burnout« zerborstene Autoteile im Sekundentakt durch die Straßen der Metropole Shatter Bay. Ähnlich einem »Split/Second: Velocity« zerstört der Spieler ganze Hausfassaden und legt so Abkürzungen frei. Alles nur geklaut? Etwas abgespickt vielleicht, daraus macht Produzent Jonas Laakso gar keinen Hehl. »Wir sagen ja nicht, dass wir komplett anders sind, aber wir versuchen auch eine neue Erfahrung zu schaffen.« Diese Erfahrung basiert auf zwei Kernpunkten: Zum einen wäre da das Renngeschehen. Es vermengt die besten Zutaten aus den genannten Serien und erschafft daraus adrenalingeladene Renn-Action zwischen Stadtverkehr, Betonpfeilern und rivalisierenden Rasern, die dir ans Sportlenkrad wollen. Zum anderen soll sichergestellt werden, dass genügend Inhalte und Modi vorhanden sind, um auf dem modernen Videospiel-Markt zu bestehen. Hübsche Grafiken und schnelle Autos sind also nicht alles – möglichst abwechslungsreich soll »Unbounded« werden. Vier unterschiedliche Offline-Modi, in denen man unter anderem möglichst lange driftet, Gegner dominiert oder mit einem riesigen Truck möglichst viele Polizeikarren auf den Schrottplatz schickt, sind dabei nur der Anfang. Auch Online-Spielvarianten mit bis zu zwölf Spielern gleichzeitig gehören zum Vollgas-Paket. Besonders stolz sind die Finnen auf den vom Start weg mitgelieferten Strecken-Editor. Nach dem Lego-Prinzip werden hier 150 unterschiedliche Strecken-

Teile aneinandergereiht und im Anschluss um Loopings, Barrieren und Steilwände ergänzt. Die nur wenige Kilo-byte kleinen Dateien können danach via Xbox Live mit »Unbounded«-Spielern weltweit getauscht werden. »Technisch und konzeptuell ist ein solcher Editor eine große Herausforderung, vor allem wenn er auf Konsole gut funktionieren soll. Ich bin deshalb nicht überrascht, dass es nicht mehr Spiele mit so einer Funktion gibt«, prahlt Laakso. Doch warum »Ridge Racer« dermaßen verändern? Warum das Risiko eingehen, langjährige Fans durch viele Neuerungen zu verprellen? Jonas antwortet ganz entspannt: »Jetzt fängt das Spiel gerade erst an, immer mehr einem Ridge Racer zu ähneln. Zugeben, das Feedback war bisher gemischt. Ich bin selbst Fan der Serie, und wenn ich gehört hätte, dass sich ein anderes Studio dem Thema annimmt, hätte ich auch nicht sonderlich positiv reagiert. Ehrlich gesagt warte ich immer noch darauf, dass eines Tages irgendjemand auf mich zukommt und mir eine verpasst.« Geht's nach der in Frankfurt ausführlich angespielten Preview-Version, muss sich Laakso diesbezüglich jedoch keine Sorgen machen. Dennoch: Um optimal auf eine solche Auseinandersetzung vorbereitet zu sein, empfiehlt Jonas, sich – typisch finnisch eben – mit jeder Menge Kartoffeln und Fleisch fit zu füttern. Ganz nebenbei die perfekten Begleiter, um die ungemütlichen finnischen Winter voller Regen, Schnee und nordischer Depression zu überstehen. Zudem rät er Finnland-Reisenden: »Man sollte unbedingt einmal Blut-Pfannkuchen probieren. Wer Blutwurst kennt, kann sich in etwa vorstellen, in welche Richtung das geht. Irgendwie anders, aber gut. Wie das Anfang März erscheinende Unbounded eben.«



BIO

Name |

Jonas Laakso

Firma |

Bugbear Entertainment

Position | Produzent

Arbeitet gerade

an | Ridge Racer

Unbounded

Schon gewusst? |

Jonas' Lieblingsspiel ist »Burnout 3: Takedown« auf der Ur-Xbox.

Er warnt allerdings eindringlich davor, den Arcade-Racer zu lange an einem Stück zu spielen und danach direkt Auto zu fahren.





» Ehrlich gesagt warte ich immer noch darauf, dass eines Tages irgendjemand auf mich zukommt und mir eine verpasst. «

Jonas Laakso, Bugbear Entertainment

SKULLGIRLS

Unfassbar, was die Jungs von Reverge Labs da auf die Beine stellen. Mit »Skullgirls« hievt das kalifornische Team ein Xbox-Live-Arcade-Beat-'em-Up in den Ring, das sich mit aktuellen Vollpreis-Genregrößen spielerisch durchaus messen kann. Gameplay-Grundgerüst sind rasante Dreier-Tag-Team-Duelle, bei denen sich die Charaktere auf einer 2D-Schiene bewegend die Lebensenergie aus dem Leib prügeln. Die intuitive Steuerung weiß sofort zu gefallen, ebenso die handgezeichnete, hoch aufgelöste Kämpferriege: ausschließlich bestehend aus aufreizenden Damen – den Skullgirls. Jedes der acht Mädels setzt auf einen individuellen Kampfstil: Das Schulmädchen Filia versteht sich etwa als Meisterin schneller Kombos, Cerebella dagegen

könnte mit ihren fatalen Greifattacken die Tochter von Zangief aus der »Street Fighter«-Reihe sein. Peacock stellt mit ihren pechschwarzen Augen und den über-großen Micky-Maus-Händen eine Hommage an alte Zeichentrick-Serien dar, während Katzenbraut Ms. Fortune sogar ihren Kopf zum Kampf abnehmen kann – schräg. Grufti-Queen Parasoul hat ihre weitreichenden Angriffe offenbar von Capcoms Guile abgeschaut, derweil Painwheel ihre Gegner bevorzugt mit einer Art riesigen Sense in Stücke reißt. Und Krankenschwester Valentine? Ihre Giftspritzen und die chirurgische Säge sollte man lieber meiden. Die letzte Figur bleibt vorerst noch geheim. Nur acht Charaktere? Klingt wenig, wird durch die umfangreichen Story-, Online- und Trainingsmodi jedoch gut kaschiert. Genre-Fans behalten's auf dem Radar!

klein- GEDRUCKT

SAMARITAN

✖ Das frisch angekündigte »Fortnite« – mehr auf der nächsten Seite – ist nur eines von fünf Projekten, die beim Studio Epic Games heranreifen. Das sagte Studio-Präsident Mike Capps. Mehr mögen die »Gears of War 3«-Macher aber nicht dazu verraten. Möglicherweise ist eines der Projekte jedoch ein Sci-Fi-Game, das auf der Tech-Demo »Samaritan« basiert, in dem ein finster dreinblickender Kerl mit Trenchcoat fiese Roboter vermöbelt.

GTR 3

✖ Die legendäre Rennsimulations-Serie »GTR« des schwedischen Studios Simbin wird fortgesetzt. Auf der offiziellen Website wurde das Game bereits bestätigt. Viel bekannt ist noch nicht. Aller Wahrscheinlichkeit nach dreht sich jedoch erneut alles um Sportwagen, Edelkarossen und Racing-Boliden, die der Spieler über reale Strecken in aller Welt scheucht. Ob erneut die Lizenz des Rennverbandes FIA die Packung zielt? Leider noch so unklar wie ein Erscheinungsdatum.

IOS GEHEIMPROJEKT

✖ IO Interactive, die Macher von »Hitman« und »Kane & Lynch«, wollen nicht immer das Gleiche machen. Aus genau diesem Grund möchte sich das dänische Team nach »Hitman: Absolution« an etwas gänzlich Neues wagen. Laut Studio-Chef Niels Sorensen gebe es auch schon konkrete Pläne. Mehr werde derzeit aber noch nicht preisgegeben.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



GORE VERBINSKI...

...der Regisseur von »Fluch der Karibik« möchte ein XBLA-Spiel entwickeln. Ein Vertrag mit Microsoft ist schon unterschrieben.

BATMAN: ARKHAM WORLD...

...ist nicht in Arbeit, teilte Rocksteady Games mit. Der Titel, der auf den VGA-Awards in den USA fiel, war nur ein Scherz.

COMMAND & CONQUER...

...Generals 2 heißt das neue Bioware-Spiel. Der Echtzeitstrategie-Titel erscheint vorerst allein für PC.

✖ FORTNITE

TÜR ZU, DIE ZOMBIES KOMMEN!

» Wir haben uns entschieden, dass es Zeit ist, etwas Witziges zu probieren. «

Finstere Kreaturen winden sich aus ihren feuchten Verschlängen, wenn der Mond emporsteigt. Geister und Spektralwesen schweben umher. Die Toten erwachen wieder zum Leben. Und diese Kreaturen der Nacht wollen nur eines: den Menschen an die Gänsehaut. Das ist die Story von »Fortnite«, dem frisch angekündigten Mehrspieler-Game der »Gears of War 3«-Macher. Und das hat außer den Düsterrwesen so gar nichts mit den letzten Games des auf Brachial-Action spezialisierten Studios gemein. »Wir haben uns entschieden, dass es Zeit ist, etwas anderes und Witziges zu probieren«, so Vorzeige-Sunnyboy Cliff Bleszinski. Um genau das zu erreichen, setzen die US-Entwickler auf einen abgedrehten Comic-Look Marke »Team Fortress 2« und werfen verschiedene Genres in einen Topf: Survival-Horror, Third-Person-Action, Taktik-Shooter und eine gute Portion Strategie.

Tagsüber erkunden die Spieler gemeinsam die Welt: menschenleere Städte, Friedhöfe und Geisterdörfer. Sie sammeln Ressourcen, Waffen, Munition und andere Rohstoffe, bauen gemeinsam ein Fort und ziehen Barrikaden hoch. Ähnlich dem Verteidigungsanlagenbau im Horde-Modus aus »Gears of War 3« eben. Versinkt die Sonne hinter dem Horizont, wandelt sich das Game zu einem schnellen Shooter. Dann strömen Welle um Welle Albtraumkreaturen aus der Dunkelheit auf das Fort zu. Gemeinsam ums Überleben kämpfen – das hat in dieser Phase oberste Priorität. Ob abseits des Über-

lebenskampfes noch Missionen zu erfüllen sind, vielleicht ein Solo-Modus auf dem Plan steht und die Spieler eventuell sogar in die verwesenden Körper der Zombies respektive die Ektoplasma-Hüllen der Geisterwesen schlüpfen können? Alles noch unsicher. Ebenso ob »Fortnite« als Vollpreistitel oder als Download-Game erscheint. Nicht mal ein Erscheinungsdatum mag Epic Games derzeit verraten.



✖ THE AMAZING SPIDER-MAN

SPINNENMANN, DIE SECHSTE

Im Juli 2012 startet der neue Spinnenmann-Film »The Amazing Spider-Man« von »500 Days of Summer«-Regisseur Marc Webb. Wenig überraschend wird passend dazu auch ein Videospiel gleichen Namens erscheinen. Verantwortlich dafür zeichnen erneut Hersteller Activision und das Studio Beenox. Kenner der vorherigen Spiele der Reihe dürften das mit einem Stirnrunzeln zur Kenntnis nehmen. Zwar konnten die letzten Ableger mit eigenem Stil und interessanten Ansätzen punkten, sie kranken jedoch an allzu einseitigem Spielablauf und frickeliger Steuerung. Ob die Kanadier diesmal aus ihren Fehlern lernen? Zumindest in Sachen Navigation und Kampf verspricht das Studio aus Quebec »Fortschritte«. Obendrein soll im Gegensatz zum letzten Netzspinner-Abenteuer »Edge of Time« wieder eine offene Spielwelt locken. Ein erster Trailer zeigt Blitze schießende Roboterdrohnen, panisch flüchtende Passanten und eine monströse Riesenspinne, die beabsichtigt, Spidey mit einem Plasmastrahler zu grillen. Zumindest optisch gefällt das Gebotene. Ein erstes Preview zu »The Amazing Spider-Man« erwartet dich wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe.

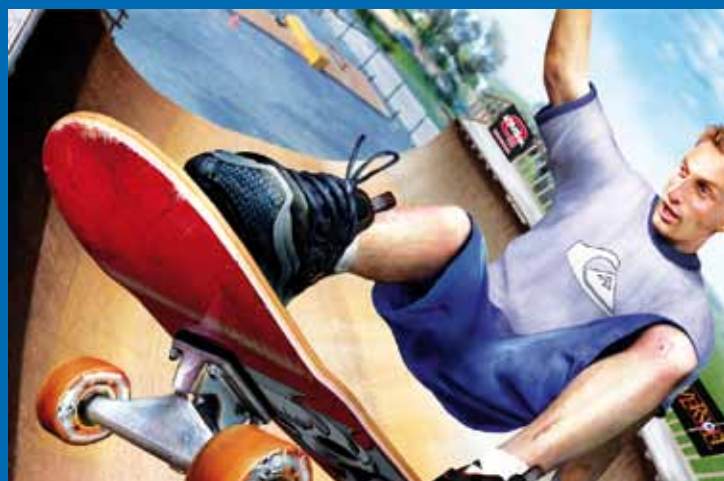


✖ TONY HAWK PRO SKATER HD

BRETTTSCHARF!

Alte Bretter mit neuem Anstrich. Skateboard-Legende Tony Hawk selbst hat es Anfang Dezember angekündigt: Mit »Tony Hawk Pro Skater HD« erscheint eine Best-of-Mixtur der ersten drei »Tony Hawk«-Spiele. Die coolsten Strecken, Rails und Fahrer – darunter Nyjah Huston, Chris Cole, Eric Koston, Andrew Reynolds und natürlich Tony – vereint in einem Game. Natürlich mit kräftig aufgebohrter Grafik, neuen Figurenmodellen und überarbeiteten Texturen. Beinharte Fans wird's freuen, nicht zuletzt weil sich die letzten »Tony Hawk«-Ableger immer mehr vom Kerngedanken der legendären Ahnen entfernten. Erscheinen soll »Pro Skater HD« Anfang 2012 für XBLA.

» Die coolsten Strecken, Rails und Fahrer vereint in einem Game. «



✖ ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE



DAS BÖSE IN MIR

Der Schleier der Dunkelheit wurde endlich gelüftet: Das neue Grusel-Abenteuer um den Schriftsteller Alan Wake kommt allein als Download und trägt den finalen Titel »Alan Wake's American Nightmare«. Dieses schleudert den Geisterjäger wider Willen nach Night Springs im amerika-

nischen Bundesstaat Arizona. Ein Kleinstadt unweit der Route 66, die auch Handlungsort einer verqueren TV-Serie innerhalb der »Alan Wake«-Welt ist. Ein Ort, wie es ihn eben nur in einer TV-Serie geben kann: komplett mit Ölförderfeldern, Motel, Autokino, Sternwarte, Radiosender, Canyon, Wohnwagen-Siedlung und finsternem Horror-Wald. »American Nightmare ist eine Folge der Serie von Night-Springs-TV.

Eine, die von Alan Wake vor Jahren selbst geschrieben wurde. Nun ist er darin gefangen«, erklärt Aki Järvillehto, Vize-Präsident von »Alan Wake«-Erfinder Remedy, dem finnischen Radiosender Ylex. Während das Originalspiel von 2010 hauptsächlich von Horror-Autor Stephen King und Regisseur David Lynch inspiriert war, sei diesmal auch Robert Rodriguez' Splatterfilm »From Dusk Till Dawn« ein großer Ideengeber. Allerdings kämpft Alan Wake hier nicht gegen Vampire, sondern erneut gegen die Dunkelheit. Der

»Ein Ort, wie es ihn eben nur in einer TV-Serie geben kann.«

Spieler wird also auf bekannte Gegner-Typen stoßen: Axt-schwingende Irre und angriffs-lustige Krähen zum Beispiel. Auch ein Wesen, das Alans schlimmste Albträume übersteigt, soll dem von einer Schreibblockade geplagten Schriftsteller über den Weg laufen. Eine finstere Karikatur seiner selbst: Mr. Scratch. Neben der Kampagne bekommt das Game überdies einen Überlebensmodus spendiert, in dem der Spieler mit massig Waffen gegen immer stärkere Gegnerwellen kämpft. Erscheinen soll der spielbare Horror-Roman im Frühjahr 2012 für Xbox Live Arcade.

✖ ALIENS IM KELLER? XCOM ANRUFEN!



XCOM: ENEMY UNKNOWN

Sie sind rar, aber es gibt sie: Spiele, die ihren Fans ob ihrer Qualität, ihrer fesselnden Atmosphäre und ihrer düsteren Gangart auch nach knapp zwei Jahrzehnten noch im Bewusstsein kreisen. So auch der rundenbasierte Strategie-Hit »X-Com« aus Zeiten des Microsoft Betriebssystems MS-DOS. Seit

1993 erschienen unter eben diesem Namen eine ganze Reihe von Sci-Fi-Strategiespielen, die nicht nur durch die Bank Bestwertungen einheimsten, sondern auch heute noch in Foren heiß diskutiert werden. Dabei ist die Handlung einer jeden Serienauskoppelung nahezu identisch: Eine unbekannte Alienrasse

infiltriert den blauen Planeten, beißt sich dann aber die Zähne an deinem Sondereinsatztrupp aus, der sogenannten Extraterrestrial Combat Force. Anders als der Taktik-Shooter »Xcom« – in Entwicklung bei »Bioshock 2«-Macher 2K Marin – bleibt »Enemy Unknown« dem klassischen Gameplay-Gewand der Serienväter treu. Neben der Koordination von rundenweise ablaufenden Kampfeinsätzen aus Iso-Ansicht muss der Spieler also zum Beispiel die Aktivitäten in seiner Ausgangsbasis koordinieren, neue Technologie mit Hilfe von geborgenen Alien-Artefakten erforschen und sich um die Ressourcenverwaltung kümmern. Federführend bei der Entwicklung von »Enemy Unknown« ist Firaxis Games, das Team hinter dem weltweit bekannten Strategie-Bestseller »Civilization«. Die Amerikaner versprechen nahezu komplett zerstörbare Umgebungen, die auch taktischen Nutzen bieten; schweißtreibende Entscheidungssituationen bei denen das Schicksal ganzer Länder auf dem Spiel steht und eine fortschrittliche KI, die auf Wunsch bestimmte Aktionen automatisiert durchführt. Erscheinen sollen »Enemy Unknown« noch 2012. Der 2K-Marine-Shooter wurde laut Berichten des US-Fachmagazins Game Informer dagegen auf 2013 verschoben.

✖ DEAD RISING 3

HIRNLOS GLÜCKLICH

Es sind nur Gerüchte, die aus der Quarantäne-Zone nach außen dringen. Doch sie machen einen mehr als plausiblen Eindruck: »Dead Rising 3«, der dritte Teil der hierzulande beschlaggenommenen Zombie-Metzel-Serie, scheint in Arbeit. Wie das US-Blog Siliconera erfahren haben will, soll die Untoten-Apokalypse diesmal im fiktiven Los Perdidos, USA, stattfinden, einer Los Angeles nachempfundenen Großstadt, die von der Regierung hermetisch abgeriegelt wurde. Der Held, Automechaniker Rick, plant zusammen mit anderen Überlebenden die Flucht. Hierfür wollen sie ein Flugzeug startklar machen. Viel Zeit bleibt jedoch nicht, denn das Militär arbeitet bereits an einer desinfizierenden Lösung – eine

Atombombe soll's richten. Obendrein kommt es zu Schwierigkeiten mit anderen Überlebenden, die ob des Chaos durchdrehen oder selbst schon infiziert sind. Und auch der Pharma-Konzern Phenotrans, wohl verantwortlich für die Zombie-Seuche, spielt seine Spielchen.

»Zeit zu fliehen bleibt kaum, denn das Militär arbeitet bereits an einer Lösung – einem Atomschlag.«

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Der Kunsthändler Maarten Brands hat im niederländischen Utrecht eine Galerie gegründet, die sich alleinig Bildern und anderen Werken von Künstlern widmen soll, die in der Videospelbranche arbeiten. Zu sehen sind in der Galerie »Cook & Becker« etwa Bilder von Keita »Katamari« Takahashi und Jesse »Killzone« Van Dijk.

✖ **Zahl:** 2012. Das ist das neue Jahr. Das Jahr, in dem die russische Mondmission Luna-Glob starten soll, in dem sich der Tag des Untergangs der Titanic zum hundertsten Mal jährt und in dem die Olympischen Spiele in London stattfinden. Und als wäre das nicht genug, ist es auch noch das Jahr, in dem Games wie »Max Payne 3«, »Tomb Raider« und »Bioshock Infinite« erscheinen.

✖ **Zitat:** »Ich hatte damals kein Geld und hab mich mit Autoreparaturen über Wasser gehalten. Eines Tages wollte der Ferrari eines Nachbarn nicht anspringen. Der Kerl hieß John Carmack und machte Videospiele«, sagt »Alice: Madness Returns«-Macher American McGee über seinen skurrilen Weg in die Videospelindustrie.

Aus der Redaktion

✖ Mit vollem Erfolg ist die 360-Live-Redaktion nicht nur ins neue Jahr gerutscht, sondern hat auch den lang geplanten und stets gut besuchten Adventskalender auf Facebook beendet. Mehrere hundert Facebook-Fans sind in dieser Zeit hinzugekommen, massenweise kurios-kreative Antworten brachten uns zum Schmunzeln. Einige der besten findest du auf den Leserbriefseiten dieser Ausgabe. In diesem Sinne noch einmal Danke an alle, die mitgemacht haben, und Glückwunsch an diejenigen, die gewonnen haben! Bis zum nächsten Mal!

WAS UNS BEWEGT

✖ Fast gänzlich ohne Blessuren und Ausrutscher ist das gesamte Team ins neue Jahr gerutscht. Es wurde gefeiert, getrunken, fürstlich gespeist und noch mehr gefeiert. Wie's sein soll eben. Trotzdem wurde die Urlaubs-, Weihnachts- und Silvesterzeit natürlich auch genutzt, um so einiges zu zocken, das sich im privaten Games-Schrank angesammelt hat: Moritz hat sich etwa »Shadows of the Damned« und – wie Sönke – »Super Mario 3D Land« vorgeknöpft. Michael verbrachte die Zeit mit den PC-Mehrspieler-Shootern »Killing Floor« und »Team Fortress 2«, Sabine dagegen spielte mit größter Freude die deutsche Fassung von »Final Fantasy 13-2« durch – Test in dieser Ausgabe. Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf www.facebook.com/360livemagazin und unter twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTENMETAL GEAR
RISING
REVENGEANCE

Das Spiel stand auf Messers Schneide. Nach langem Schweigen wurde während den Video Game Awards des US-TV-Senders Spike »Metal Gear Solid: Rising« erneut angekündigt – unter neuem Namen. Kein Wunder, handelt es sich bei »Metal Gear Rising: Revengeance« doch eigentlich um ein vollkommen neues Game. Der erste Entwicklungsversuch des Games ging gehörig in die Hose und wurde eingestampft. Jetzt will das »Bayonetta«- und »Vanquish«-Studio Platinum Games den gefallenen Riesen wiederbeleben. Mit Erfolg, wie's scheint. Die Japaner aus Osaka haben die Klinge neu geschmiedet: ein frisches Team, eine neue Story und ein verändertes Konzept wurden gemeinsam mit den »Metal Gear«-Machern von Kojima Productions entworfen. Weiterhin dreht sich alles um Cyberninja Raiden. Doch statt den Plot zwischen den Geschehnissen von »Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty« und »Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots« anzuschließen, soll nun alles lose an die Story von »Metal Gear Solid 4« anknüpfen. Raiden verdingt sich als Söldner für diverse Privatarmeen und sogenannte Sicherheitsfirmen, nachdem die Welt ins Chaos stürzte. Die Zustände sind beängstigend: Bürgerkriege herrschen, Armee-Roboter patrouillieren durch die Straßen vieler Millionenstädte, Regierungen wechseln so schnell wie andere ihre Liebschaften. Schlimmer noch: Urplötzlich tritt ein

neues, unbekanntes Heer bestehend aus modernsten Cyborg-Kriegern auf den Plan, dessen Ziele unklar und die Schlagkraft unbeschreiblich sind. Weitere Details wollen die Macher bisher nicht über die Hintergrundgeschichte enthüllen. Dafür zeigen sie umso mehr vom eigentlichen Spiel – und das hat so gar nichts mit der Schleicherei aus der »Metal Gear Solid«-Reihe zu schaffen. Stattdessen erinnert es eher an ein »Bayonetta« oder »Ninja Gaiden« im »Metal Gear«-Universum: Umgeben von Schützenpanzern wird Raiden durch eine Gruppe von bewaffneten Soldaten gejagt. Wild und mit brutaler Gewalt springt er zwischen ihnen hin und her, lässt sein Katana durch die Luft wirbeln. Blutfontänen spritzen. Dann ein Tritt, der die Umgebung erzittern und ein Auto umherwirbeln lässt, gefolgt von einer brutalen Säbelorgie, die einem Soldaten tatsächlich Arme, Beine und Kopf abtrennt – welche dann nochmals in steakgroße Stückchen geschmetzelt werden. Wenige Sekunden später das gleiche Schauspiel mit einem Gekko-Roboter. Wie durch Butter gleitet Raidens Schwert durch Fleisch und Metall. Ob das hierzulande kommt? Unwahrscheinlich. »Revengeance« setzt auf Gigantismus, Übertreibung und harte Gewalt. Sieht auf den ersten Blick verdammt interessant aus. Ob es allerdings den Fans zusagt? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du mit »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« von Rising Star Games das dickste Actionbrett unter den Vertikal-Shootern dazu. Wenn Myriaden von engmaschigen Projektilsalven den Bildschirm fluten, retten dich hier nur Geschick, akkurates Timing und genretypische Spezialattacks. 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 fantastisch choreografierten Kugelhagel mit den vielen Extras »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



360-LIVE-
8.4
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 abschieken 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 zwölf Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von zwölf. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« 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 »Dodonpachi Resurrection – Deluxe Edition« als Abo-Prämie erhalten. USK: ab 12 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 8.12.2011

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

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

47%

Tendenz ↑

Einschätzung | sehr gut

Der Rockstar-Games-Gründer Dan Houser möchte keine Informationen zu »GTA 5« preisgeben. Gegenüber dem Unterhaltungsmagazin Variety sagte er, es zerstöre die Magie des Videospiele.



HALO 4

2 Hersteller | Microsoft

35%

Tendenz ↑

Frank O'Conner, Entwicklungschef von 343 Industrie, gab auf Neogaf.com bekannt, dass »Halo 4« auf Teilen der »Halo: Reach«-Engine aufbauen wird.

Einschätzung | sehr gut



MASS EFFECT 3

3 Hersteller | Electronic Arts

35%

Tendenz ↑

In »Mass Effect 3« verfügt jede Charakterklasse über eine eigene, sehr starke Nahkampf-Attacke, die gleich ganze Gegnerhorden aus den Latschen hebt.

Einschätzung | sehr gut



- 4 Borderlands 2**
29% Einschätzung | sehr gut
- 5 Max Payne 3**
29% Einschätzung | sehr gut
- 6 Bioshock Infinite**
24% Einschätzung | sehr gut
- 7 The Witcher 2: Assassins of Kings**
24% Einschätzung | sehr gut
- 8 Tomb Raider**
24% Einschätzung | sehr gut
- 9 Aliens: Colonial Marines**
18% Einschätzung | sehr gut
- 10 Resident Evil 6**
18% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Dezember 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
2	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft
3	FIFA 12	Electronic Arts
4	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
5	Kinect Sports Season Two	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Dezember 2011



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
2	Just Dance 3	Ubisoft
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
4	Madden NFL 12	Electronic Arts
5	Kinect Sports Season Two	Microsoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
2	Monster Hunter Frontier 3	Capcom
3	Kinect Disneyland Adventures	Microsoft
4	Onechanbara Z: Kagura	D3 Publisher
5	Soul Calibur 5	Namco Bandai

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

BATTLEFIELD 3

1 Hersteller | Electronic Arts

52%

Tendenz ●

360-Wertung | 9.0

Seit Dezember ist der Download-Inhalt »Back to Karkand« erhältlich, der vier neue Karten enthält: Wake Island, Karkand, Sharqui Peninsula und Golf von Oman.



THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

2 Hersteller | Bethesda

29%

Tendenz ↑

Die erste Download-Erweiterung zu Bethedas Rollenspiel erscheint zunächst nur für Xbox 360. Playstation-3-Besitzer müssen sich einen Monat länger gedulden.

360-Wertung | 9.3



BATMAN: ARKHAM CITY

3 Hersteller | WB Games

24%

Tendenz ↑

Der Abspann und ein gut verstecktes Osterei lassen es bereits vermuten: Harley Quinn hat ein Baby bekommen. Ein Hinweis auf Teil Drei?

360-Wertung | 9.5



- 4 Call of Duty: Modern Warfare 3**
24% Wertung | 9.2
- 5 Assassin's Creed: Revelations**
19% Wertung | 8.6
- 6 Gears of War 3**
19% Wertung | 9.4
- 7 FIFA 12**
14% Wertung | 9.0
- 8 Halo: Combat Evolved Anniversary**
14% Wertung | 8.3
- 9 Forza Motorsport 4**
10% Wertung | 9.4
- 10 Halo: Reach**
10% Wertung | 9.0

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

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

1 Hersteller | Ubisoft

Leserwertung
9.6

360-Live-Wertung
8.6

Play777: »Einfach nur Bombe! Viele neue Elemente und eine kernige Story. Außerdem ein spannender Mehrspieler-Modus. Ich gebe satte 9.6!«



THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

2 Hersteller | Bethesda

Leserwertung
9.2

360-Live-Wertung
9.3

Germansoldier95: »Eine große Spielwelt, ein süchtig machendes Sammlerprinzip und gutes, forderndes Gameplay. Ein Topspiel, das allerdings viel Zeit in Anspruch nimmt.«



SAINTS ROW: THE THIRD

3 Hersteller | THQ

Leserwertung
9.0

360-Live-Wertung
8.4

Tischkante: »Das Game ist der Hammer. So viel zu lachen, so viel Spaß, so viel Action, so viel krankes Zeug, so viel schwarzer Humor...«



4 WWE 12

Hersteller | THQ

Leser-Wertung | 8.8

360-Live-Wertung | 8.4

Gr Helljumper: »Eines der besten Wrestling-Games. Was noch verbessert werden könnte, wäre die Grafik, dann ist's aber auch perfekt.«

5 Need For Speed: The Run

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 2.0

360-Live-Wertung | 7.2

Arimay: »Ein Spiel zum Vergessen, vor allem wenn sich die Forza-DVD im Laufwerk dreht.«

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

HALO 4

1 Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial
9.5

360-Live-Potenzial
8.5

Vinman81: »Ich denke, Halo 4 wird ein super Neubeginn der Serie, aber auch der letzte Teil für Xbox 360. Da kommt ein Hammer auf uns zu. Meine Einschätzung? 9.5«



ASURA'S WRATH

2 Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial
9.5

360-Live-Potenzial
8.5

Lyndge: »Wenn es auch nur annähernd den bisher gezeigten Trailern entspricht, dann wird's der Hammer – und Bayonetta einen großen Bruder haben.«



SOUL CALIBUR 5

3 Hersteller | Namco Bandai

Leser-Potenzial
8.5

360-Live-Potenzial
8.7

Bl00dy Destiny: »Wird eine Orgie für Prügel-fans! Hoffentlich auf dem Niveau von Street Fighter IV, nur mit hübscheren Mädels und Charakteren aus anderen Games.«



4 Ninja Gaiden 3

Hersteller | Tecmo Koei / THQ

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 7.5

j.j.j.: »Ninja Gaiden 3 wird hoffentlich wieder so schwer, wie es alle Teile zuvor auch waren. Dann hat man mal wieder eine echte Herausforderung.«

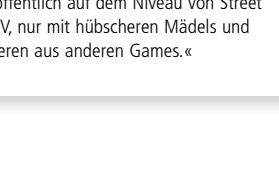
5 UFC 3 Undisputed

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.0

DerSpieler187: »Im Endeffekt nur ein Update des Teils von 2010. Echte Neuerungen darf man nicht erwarten. Trotzdem scheint das Gebotene großes Kino für jeden UFC-Fan zu sein.«



✕ DEIN VOTING

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



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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

VOM SPIELSPASS MAL ABGESEHEN

Was ist dir bei einem Spiel am wichtigsten?

Story	48%
Grafik	38%
Sound und Musik	10%
Mehrspieler-Modus	4%

NUR MIT ECHTEN MENSCHEN!

Würdest du dir einen Shooter kaufen, der nur online spielbar ist?

Ich würde abwarten und den Titel eventuell später kaufen.	38%
Ohne Kampagne? Ohne mich!	29%
Wäre schade, aber wenn die Qualität stimmt, würde ich ihn trotzdem kaufen.	23%
Ja, denn ich fasse die Kampagne sowieso nicht an.	10%

ZUSATZHARDWARE FÜR DEINE KONSELE

Spielst du gern mit einem Lenkrad?

Mir reicht mein Controller.	81%
Ja, jedes Rennspiel.	13%
Ich kann es mir leider nicht leisten.	6%
Ich habe Zusatzhardware anderer Art.	0%



Erhältlich | 24. Mai 2012 | Status | 80% komplett

**VORAB-VERSION
DURCHGESPIELT!**

kurz&knapp

Hersteller |

Ubisoft

Entwickler |

Ubisoft Paris / Ubisoft
Bukarest / Ubisoft Red
Storm

Genre | Third-
Person-Shooter

Spieler | 1 - unklar

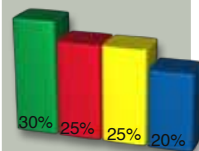
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Third-Person-Shooter für Taktik-Freunde, Waffennarren und Koop-Fans.

das ist drin

- Schleichen
- Gegner markieren
- Waffen basteln
- Drohnen lenken



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER™

Knapp fünf Jahre ist es her, dass ein Spiel der »Ghost Recon«-Serie das letzte Mal auf der Xbox 360 erschien. Mit »Future Soldier« begibt sich Ubisoft zurück in die Zukunft, genauer gesagt ins Jahr 2024, und macht machthungrigen Terroristen das Leben schwer. 360 Live hat die erste Vorabversion des Third-Person-Taktik-Shooters in Paris durchgespielt und berichtet erstmals live aus dem Krisengebiet.



Schick, schick, nur leider erreicht die Grafik noch nicht das Niveau der vom Hersteller zur Verfügung gestellten Screenshots.

✕ Gunsmith

WAFFENBAU LEICHT GEMACHT

Waffenarren aufgepasst: Dieser Charakter-Editor wird dich wegsprengen! Im sogenannten Gunsmith-Modus lassen sich nicht nur Kämpfer von Kopf bis Fuß für Kampagne und Online-Gefechte einkleiden, sondern auch sämtliche Waffen nach Herzenslust konfigurieren. Zur Auswahl stehen 52 real existierende Schießprügel, darunter das leichte Maschinengewehr Stoner 96, die Maschinenpistole MP7, der Scharfschützen-Liebling M100, die M-1014 Shotgun und die FN Five-seven Pistole. Auf bestimmte Waffen können stellenweise bis zu 48 unterschiedliche Erweiterungen geschraubt werden, wodurch sich insgesamt über 20 Millionen Flinten-Kombinationen ergeben. Die Modifizierungen reichen von kosmetischen Anpassungen wie der Bemalung mit verschiedensten Tarnmustern bis hin zu speziellen Magazinen, Aufsätzen für den Waffenunterlauf, unterschiedlichen Abzugshebeln und Visieraufsätzen. Besonders gelungen: Kaum zusammengeschaubt, kannst du jede einzelne Waffe praktisch ohne Ladeunterbrechung mit auf den Schießstand nehmen und das Schussverhalten auf Entfernungen von bis zu 100 Metern testen.

Schade: Kollegen per Kinect-Sprachbefehl zu kontrollieren, ist keine Option.



Ein riesiger Feuerball, der auf dich zurast. Eine Druckwelle, die dich von innen nach außen kehrt. Von deinem Leichnam ist nicht mehr übrig als ein undefinierbarer Matsch aus Knochen-splittern, zeretzten Eingeweiden, jeder Menge Blut und dem Gestank von verbranntem Menschenfleisch. Keine schöne Art, das Zeitliche zu segnen, und nur eine von vielen möglichen Arten, in »Future Soldier« zu sterben. Als Mitglied einer renommierten Spezialeinheit zur Verbrechens- und Terrorbekämpfung – hier Ghosts genannt – rechnest du jedoch stets mit dem Schlimmsten. Hinter jeder Ecke könnte der Tod in Form eines schwer bewaffneten Extremisten, einer geschickt platzierten Anti-Personen-Mine oder irgendeiner anderen hinterhältigen Falle lauern. Wie gesagt, die Gefahr ist dir mehr als bewusst – und genau das spornt an. Nicht nur, um die freie Welt und Milliarden Unschuldiger vor Bombenleger-Pack und radikalen Undergroundkämpfern zu bewahren, sondern auch, um dich und deine Kollegen wieder wohlbehalten nach Hause zu bringen. Und trotzdem kannst du nicht jede Eventualität voraussehen, musst dich darauf einstellen, dass jeder Atemzug dein letzter sein könnte. Nicht lange ist es her: Vier Ghosts, eine seit Jahren eingespielte Einheit, tapen in genau solch eine Falle. Eine riesige Explosion löscht das Quartett binnen Sekunden aus und hinterlässt nur trauernde Witwen, Kinder, Eltern und Freunde. Nun ist es die Aufgabe eines neuen Ghost-Teams, herauszufinden, was genau an jenem schicksalsträchtigen Tag passiert ist und wer die Drahtzieher sind.

Das Jahr 2024: Die Suche führt die vier aus Third-Person-Sicht agierenden Hightech-Kämpfer Kozak, 30K, Pepper und Ghost Lead zunächst nach Südamerika. Dort, wo das Attentat stattfand, gilt es, erste Hinweise auf die Hintermänner ausfindig zu machen. Und sich mit der für Neueinsteiger anfangs überfrachteten, bald jedoch sehr eingängigen Steuerung vertraut zu machen.

WAFFENHANDBUCH, LEKTION DREI

Mit dem A-Knopf verschanzt du dich hinter Mauern, Containern und sonstigen Deckung spendenden Objekten. Alternativ dient die Taste zum Überspringen hüfthoher Hindernisse beziehungsweise bei Gedrückthalten zum Ausführen eines »Roadie Run«, wie man ihn aus »Gears 3« kennt. Kennst du nicht? Um gleichzeitig möglichst schnell und sicher hinter eine schützende Barrikade zu gelangen, duckt sich der Charakter und sprintet in diesem gebückten Zustand nun auf sein Ziel zu. Sehr praktisch! Mit der Y-Taste wechselst du wiederum zwischen deiner Haupt- und Sekundärwaffe und mit dem X-Knopf lädst du nach oder belebst im Ernstfall gefallene Kameraden wieder. LT zum Zielen, RT zum Schießen – kennt man. Per Druck auf den rechten Analogstick schaltest du zudem in die Ego-Perspektive und bläst Gegner über Kimme und Korn aus den Latschen.

Diese erste Feuertaufe bestanden, führt die Reise weiter nach Afrika, genauer nach Nigeria, wo sich ein in Verbindung mit dem Anschlag stehender

Waffenlieferant verschanzt hält. In einem belebten Flüchtlings-Zeltlager sollst du dich unbemerkt an den Widerling heranschleichen. Leichter gesagt, als getan, denn unter die vielen Zivilisten haben sich auch einige schwer auszumachende Wachen gemischt. Ein guter Zeitpunkt, um die via LB-Schultertaste geworfene Sensor-Granate zu testen. Das kleine Wunderwerk der Technik hinterlässt beim Aufprall keinerlei Spuren und markiert bewaffnetes Fußvolk in deinem Sichtfeld, ohne dieses zu alarmieren. Okay, Lagebericht: Links neben einem heruntergekommenen Zelt hält sich ein dir mit dem Rücken zugewandter Tango versteckt. Wenige Meter dahinter zwei weitere. Wen du wie aus dem Verkehr ziehst, bleibt dir überlassen.

Grundsätzlich könntest du natürlich einfach auf deinen geübten Waffenumgang vertrauen und wild schießend schnurstracks auf die Feinde zurennen.

Und außerdem?

- Den vier Ghosts Kozak, 30K, Pepper und Ghost Lead wurden jeweils 2.500 Animationen spendiert
- Der Waffen-Editor »Gunsmith« kann auch per Kinect bedient werden
- Das Spielgeschehen der Kampagne wird mit rund einer Stunde Filmmaterial inszeniert
- Die komplette Kampagne soll auch im Vier-Spieler-Koop-Modus bestreitbar sein
- Etwaige Sondereditionen sind noch streng geheim
- Erfolge im Moment besser gehütet als die wahre Identität der Ghost-Mitglieder
- Ursprünglich sollte »Future Soldier« bereits im Fiskaljahr 2009/2010 erscheinen. Hoffentlich klappt's nun mit dem geplanten Erscheinungstermin am 24. Mai

✖ Im Gespräch mit Produzent Yann Suquet

IM ZEICHEN DER US NAVY



360 Live: Was war bisher die größte Herausforderung in der Entwicklung?

Yann: »Ghost Recon« war immer schon eine Serie über Elite-Soldaten. Das damit verbundene Gefühl wollen wir an den Spieler weitergeben. Wir haben »Future Soldier« in sehr enger Zusammenarbeit mit vier Navy Seals entwickelt, um unter anderem deren Know-how in Sachen Waffen zu berücksichtigen. Ergebnis: Du kannst nicht nur zwischen unzähligen Waffen wählen, sondern – wie jeder Navy Seal es tun würde – sie auch bis ins kleinste Detail modifizieren. Jeder kämpft folglich mit der auf seinen Spielstil maßgeschneiderten Bewaffnung. Die Seals wurden zudem direkt in den Motion-Capturing-Prozess eingebunden. Dass wir gleich vier Seals verpflichten konnten, war insofern wichtig, da sie ja stets als Einheit agieren. Der starke Zusammenhalt der Gruppe wurde uns dadurch noch bewusster. All das haben wir versucht im Spiel zu repräsentieren – mit großem Erfolg, wie ich finde.

360 Live: Was hat sich taktisch im Vergleich zu den Vorgängerspielen geändert?

Yann: Einer der größten Unterschiede zwischen den »Ghost Recon: Advanced Warfighter«-Spielen und »Future Soldier«: Wir verwenden keine Positionsbefehle mehr, sondern Zielbefehle. Die Navy-Soldaten verdeutlichten uns, dass es in echten Kampfeinsätzen nicht um Positionen geht, sondern nur um Ziele. Als Anführer einer Elite-Einheit würde ich zum Beispiel niemals befehlen: Du versteckst und verschanzt dich hinter diesem Baum und gehst dann aggressiv vor. Wenn jemand kommt, baller ihn einfach ab! Vielmehr werd ich ihm sagen: Das hier ist die Situation, mit der wir uns auseinandersetzen müssen. Du nimmst diesen Feind als Ziel, du diesen und ich diesen. Sobald jeder sein Ziel im Visier hat, drücken wir gleichzeitig ab.

360 Live: Gab es einen besonders denkwürdigen Moment während des Entwicklungsprozesses?

Yann: Ja, definitiv! Ich bin ein relativ sportlicher Mensch, und die Elite-Soldaten haben uns mal zu einem Trainingstag mitgenommen. Davor hab ich mir gedacht: Klar, kein Problem. Ich gehe dreimal die Woche ins Fitnessstudio, mache Ausdauertraining und so weiter, ich bin doch super in Form. Kurz darauf wurde ich eines Besseren belehrt (lacht).

Jetzt aber sofort ab in Deckung! Als Fußsoldat sollte man sich besser nicht mit Helikoptern oder anderem schwerem Gefährt anlegen.



Da du allerdings nicht entdeckt werden darfst und diese Option sowieso mit Abstand am schwierigsten durchführbar ist, entscheidest du dich für die lautlose Variante: anschleichen, einatmen, Genick brechen, ausatmen. Dein bester Freund bei diesen sogenannten »Stealth Kills«: die B-Taste. Je nachdem, ob du diese nur antippst oder gedrückt hältst, duckst du dich oder du wirfst dich komplett auf den Boden. Nach kurzer Wartezeit aktiviert sich in beiden Fortbewegungsmodi sodann automatisch ein optischer Tarn-Mantel. Diese adaptive Verschleierung basiert auf bereits heute teilweise im Einsatz befindlichen Technologien und projiziert die gesamte Umgebung auf den Mantel. Dadurch macht der Ghost seinem Namen alle Ehre: Er wird praktisch unsichtbar für das ungeübte Auge. Wirbelsäulen, nehmt euch in Acht!

Wer es sich allerdings noch einfacher machen will, fordert Schützenhilfe von seinen KI-Kollegen an. Heißt: Du markierst mittels RB-Schultertaste bis zu drei Ziele. Sofern nicht gerade in ein Gefecht verwickelt, suchen die Waffenbrüder sogleich Sicht-

kontakt zu diesen und bereiten sich auf ein synchronisiertes Ausschalten der Feindeinheit vor. Geben alle ihr Okay, reicht ein erneutes Gedrückthalten der RB-Taste für den Schussbefehl und das Terroristengesindel sackt leblos in sich zusammen. Wer selbst aktiv mitmischen will, kann einen vierten Widersacher ins Fadenkreuz nehmen, während die befreundeten Ghosts nach dem Initialschuss eigenständig die noch übrige Gefahr neutralisieren. Eine Ehrenmedaille kassiert die Kameraden-KI bei all dem zwar noch nicht, sie tut aber in der Regel, was man ihr aufträgt, und agiert auch sonst überwiegend zuverlässig.

PESCHA-WAS?

Wenige Stunden und einen gestürzten Waffen-dealer später schlagen die Ghosts in Peschawar auf, der Hauptstadt der pakistanischen Provinz Khyber Pakhtunkhwa. Dort vermutet die Aufklärung den eigentlichen »Lord of War«, sprich den Chef des Waffenschieber-Syndikats. Kaum vor Ort in der Drei-Millionen-Seelen-Stadt, entbrennt ein Kugelhagel,





Spezialeinheit oder Dorfpolizei?

- +** Durchdachte Steuerung, realitätsnahe Atmosphäre trotz in der Zukunft spielender Geschichte, der versprochene 4-Spieler-Koop-Modus könnte ein Mehrspieler-Kracher werden
- Bisher noch nicht sonderlich hübsch, Gegner sehen noch fast alle gleich aus, Soundtrack aktuell eher unauffällig

der seinesgleichen sucht. Mitten auf der bis eben noch von Tuktuks, Bussen und Kleintransportern wild befahrenen Hauptstraße kommt es zum Showdown mit den schwer bewaffneten Handlangern des Attentat-Drahtziehers. Unweit entfernt von einer provisorisch errichteten Straßensperre und fluchtartig verlassenen Fahrzeugen verschanzt du dich hinter einem schwarzen Jeep. Erste Schüsse fallen, Menschen rennen panisch umher, versuchen, sich in Sicherheit zu bringen. Dazwischen die Soldaten des Terrorpaten. Vorbeisurrende Querschläger, zersplit-



Das schwarze Auto, das hier als Deckung dient, sieht nach wenigen Sekunden Gegnerbeschuss garantiert nicht mehr so hübsch aus.

ternde Glasscheiben, markerschütterndes Gekreische, das Stakkato von Maschinengewehren, zu Boden fallende Menschenkörper, explodierende Autos – eine Symphonie des Chaos könnte melodischer kaum klingen.

Um hier trotzdem den Durchblick zu behalten, aktivierst du eine Drohne. Ähnlich real existierender Technologie dieses Typs kannst du das Fluggerät vollkommen frei durch den Luftraum, dicht hinweg über den Kugelhagel steuern. Eine Art Röntgen-Sicht hilft dabei, Bösewichte von Unschuldigen zu unterscheiden und für deine Kollegen zu markieren. Das erleichtert die Suche nach Widerständlern ungemein und hilft, ungewollte Kollateralschäden zu minimieren. Dann plötzlich: Du robbst die staubige Kreuzung entlang, lugst nach vorne. Keine 20 Meter vor dir siehst du die Füße eines von der Drohne gekennzeichneten Terror-Kämpfers hinter einem anderen Auto hervorstehen. Zwei hinterhältige Volltreffer auf die Knöchel, zwei weitere auf den einknickenden Körper – alles vorbei? Von wegen! Unweit entfernt erkennt du einen weiteren Terroristen hinter einem weißen Kleintransporter. Auch Pepper hat ihn im Blickfeld, rennt schnellen Schrittes in seine Richtung. Von dieser Position aus das Schwein erledigen? Keine Chance! Aber darum geht es auch gar nicht. Obwohl du den Feind nicht konkret siehst, drückst du ab und hältst ihn so mit kontrollierten Salven in Schach. Er kann sich also unmöglich bewegen, ohne getroffen zu werden – die Gelegenheit für deine Kameraden zuzuschlagen. Ein Projektil verlässt Peppers 45T-Pistole, der Widersacher taumelt. Da waren's nur noch zwei!

Also wieder die Drohne auspacken, diesmal jedoch zu Angriffszwecken. Dein Joker: Fliegst du knapp über dem Boden, kannst du die Drohne per B-Taste landen und in einen ferngesteuerten Wagen transformieren. Behäbig tuckerst du einem Bus – der letzten Tango-Stellung – entgegen. Unter dir Schutt und Dreck, über dir der Unterboden des durchlöchernten Blechriesen. Noch bevor die verschanzten, stark gepanzerten Söldner etwas bemerken, zündest du

mit der X-Taste einen »Sonic Pulse«. Der Schallwellen-Angriff setzt die beiden kurzzeitig außer Gefecht. Nun haben Ghost Lead und 30K leichtes Spiel, sie ins vernichtende Kreuzfeuer zu nehmen. So macht Teamwork Spaß!

Wie die Jagd weitergeht, sei an dieser Stelle noch nicht verraten. Nur so viel: Nicht alles ist, wie es scheint. Schon bald nimmt – wie auch nicht anders von einem Tom-Clancy-Spiel zu erwarten – die ganze Nummer geopolitische Ausmaße an. Wie's aussieht, trägt die zähe Ghost-Truppe auch diesmal das Schicksal ganzer Kontinente auf ihren Schultern.

GESELLIGE TERRORISTENJAGD

Die ersten Anspielmissionen überzeugen, lassen allerdings noch keine verlässlichen Rückschlüsse auf den leider nicht gezeigten Koop-Modus zu. Ubisoft versicherte allerdings, dass die gesamte Kampagne von Anfang bis Ende auch im Team mit bis zu drei Freunden spielbar sein wird. Simultanes Gegnere ausschalten, gegenseitig Feuerschutz geben, lautlos Terroristen-infizierte Gebäude stürmen – richtig ausbalanciert könnte vor allem dieser Modus unterm Strich das meiste Adrenalin ins Blut pumpen. Frontbericht dazu wahrscheinlich schon im übernächsten Heft. Bis dahin: Kopf aus der Schusslinie halten, Ghost!

Markus Würstle

360 LIVE sagt...

Die Preview-Fassung macht Lust auf mehr. Jetzt noch die Optik aufbrezeln, dann zündet die Taktik-Granate.

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

DARKSIDERS 2

Die Reiter der Apokalypse galoppieren wieder. Und wo Krieg herrscht, kann Tod nicht weit sein.

Ein bisschen skurril ist Vigil Games' Verständnis von Tod ja schon: ein hageres Bürschchen in hautengen Lederhosen mit nacktem Oberkörper, einer Totenschädel-Maske vor dem Gesicht und langen, filzigen Haaren. In diesem Outfit könnte der Kerl gerade eben noch mit der Nu-Metal-Band »Slipknot« auf Tournee gewesen sein und neben Lead-Gitarrist Mick Thomson in die Saiten gehauen haben. Aber für so was hat der apokalyptische Reiter Tod keine Zeit. In »Darksiders 2«, dem Nachfolger zum 2010 erschienenen Hit-Action-Schnetzler, muss der ungewöhnliche Held seinem Bruder Krieg unter die Arme greifen. Kenner erinnern sich: Krieg wurde zuletzt ungerechtfertigt beschuldigt, die Apokalypse frühzeitig ausgelöst zu haben. Tod glaubt allerdings nicht an Kriegs Verschulden und macht sich in der Unterwelt auf, die Misere wieder rückgängig zu machen. Richtig gelesen: in der Unterwelt. Die Oberfläche – also das zerstörte New York, in dem Kriegs Rachefeldzug tobt – erreicht Tod niemals. Trotzdem

wird die offene Welt der Hölle rund vier Mal so groß sein wie im Vorgängerspiel, und selbst die erste der insgesamt vier Zonen der Spielwelt soll schon mehr Kerker beherbergen als Krieg in seinem gesamten Abenteuer besuchte. Zudem konnten sich die Designer in der Unterwelt massiv austoben und Welten kreieren, die jeder Beschreibung spotten: fleischige Schächte, von Aas bedeckte Gänge, giftig-grün leuchtende Höllenschlunde und schwebende Schlösser, die von in Ketten gelegten Drachen bewacht werden. Umwerfend schräg! Klingt aber auch nach verdammt viel Arbeit? Allerdings! In knapp 60 Spielstunden soll Tod seine Aufgabe erfüllen – und die geht der blasse Schnitter vollkommen anders an als sein brachialer Bruder. Das zeigt eine fortgeschrittene Version des Games bei einem Anspiel-Event in Rom deutlich.

DER TOD IST SEIN GESCHÄFT

Natürlich stellen sich Tod auf seiner Mission allerlei

Höllenwesen in den Weg: obligatorische Skelettkrieger, keulenschwingende Dämonenritter, fleischfressende Käfer und übergroße Gebilde, die nur aus Knochen, Hautfetzen und Fäusten zu bestehen scheinen – ähnliches Kropfzeug, mit dem sich auch Krieg schon abgeben musste. Wer die Angriffstaste X antippt, erlebt aber gänzlich andere Kampfabläufe. Tod ist wendiger, agiler, klettert gar wie ein Ezio Auditore an Wänden entlang, weicht den Schlägen von Gegnern flink aus, statt sie zu blocken und fegt wie ein Wirbelwind mit seinen beiden Sensen durch Massen an Widersachern. Auf Knopfdruck bedient sich der apokalyptische Reiter schwarzer Magie oder ruft sogar einen Schwarm Krähen herbei, der die Feinde aus der Luft angreift. Will Tod einzelne Gegner separieren, benutzt er eine Art Enterhaken, um die Widerlinge zum finalen Auseinandernehmen zu sich heranzuziehen. Es staubt, wenn die Knochen der Skelette brechen und spritzt bedrohlich rot, wenn Tod mit seinem Haken Dämonen den Kopf vom Körper reißt.



kurz&knapp

Hersteller | THQ

Entwickler |

Vigil Games

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1

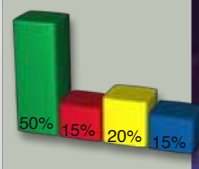
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Parallelgeschichte zum ersten »Darksiders«, diesmal mit dem schnittigen Tod in der Hauptrolle.

das ist drin

- Sensenmann
- Sensen-Sezierung
- Sensations-Kills
- Jetzt ist Sense!



Und außerdem?

- Reines Einzelspieler-Abenteuer ohne Online-Funktionen
- Erfolge verbergen sich noch in den Tiefen der Unterwelt
- Eine Sammler-Edition ist geplant, zu deren Inhalt verliert Hersteller THQ aber noch kein Wort

Je öfter er einen Treffer landet, desto abartiger und effektvoller werden seine Angriffe. Wer gewaltfreie Familienunterhaltung sucht, wird gleich seines Platzes verwiesen. »Darksiders 2« wird ähnlich brutal wie sein Vorgänger, steuert geradewegs auf eine USK-18-Freigabe zu. Das zeigt sich spätestens bei einem der zahlreichen Bosskämpfe. Ganz davon abgesehen, dass manche Oberfieslinge allein in puncto Widerwärtigkeit schon eine reine Erwachsenen-Freigabe verdient hätten. Da gibt es zum Beispiel einen gigantischen Knochenwurm, der wie eine lebendig gewordene Wirbelsäule anmutet. Das Vieh gräbt sich zum Schutz gern ein, um alsdann rasant aus dem Boden zu schießen. Doch so springt man nicht mit Tod um! Der zieht das Gliedermonster mit seiner Geisterpeitsche an die Oberfläche und beginnt daraufhin, mit seinem Streithammer dem Biest Knochen um Knochen zu brechen. Wer einmal die Taktik durchschaut hat, hat leichtes Spiel. Und wenn Tod auf Knopfdruck in seine mächtige Dämonenform, den »Grimmigen Sensenmann«, wechselt, wird das Schlachtfeld schnell zum Schlachthof. Tod tauscht dann seine zwei kleinen Sensen gegen ein übergroßes Exemplar und pflügt wie eine blutige Egge durch die Gegnerscharen. Das tut einem schon selbst weh, so unappetitlich sieht das aus!

TALENTIERTER TOD

Wo in Teil Eins nach dieser Beschreibung des Kampfsystems schon beinahe Schluss wäre, setzt der zweite zahlreiche Neuerungen drauf. Um aus »Darksiders 2« ein waschechtes Action-Rollenspiel zu machen, stellen die Entwickler nun unter anderem Nebenmissionen zur Verfügung, die bei dämonischen Auftraggebern überall in der weitläufigen, offenen Spielwelt warten. Nur gut, dass Tod direkt zu Spielbeginn auf sein untotes Reitpferd »Verzweiflung« als Schnellreisesystem zurückgreifen kann, sonst hätte der Schnitter schon bald Blasen an den knöchernen Füßen. Auch das Talentsystem wurde erstaunlich umfangreich erweitert, lässt nun bei jedem Stufenanstieg die Steigerung einzelner Fähigkeiten zu – zum Beispiel das Herbeirufen des zuvor erwähnten Krähenschwarms. Aber noch viel cooler als das: Tod macht sich auch als Leichenfledder hervorragend, seit sich in zerlegten Gegnern neuerdings allerlei Wertsachen finden. Da gibt es Rüstungsteile, Waffen und Accessoires zu ergattern, die sich, einmal angeschafft, sogar in Tods Optik zeigen. Der Sensenmann rennt also fortlaufend mit wechselnder Ausrüstung durch die Unterwelt und passt sich somit ganz dem Geschmack des Spielers an – top!

Auch an die Waffen ist Tod nicht länger so fest gebunden wie es Krieg zuvor war. Zwar ist die

✗ Tödliche Hilfsmittel

HERR DER ROBOTER

Ab und an trifft Tod in Kerkern auf inaktive, golemartige Roboterwesen, die er mit Hilfe von Schalterrätseln aktivieren und für seine Zwecke nutzen kann. Die leuchtenden Kameraden, die aussehen wie eine Art Marmorkugel mit Gliedmaßen, lassen sich aktiv steuern. Ihre gewaltigen Fäuste sind nicht nur im Kampf nützlich, um selbst knallharte Steingolems zu zerquetschen wie ein Avocado-Mayo-Sandwich, nein, sie können beispielsweise auch Hindernisse aus dem Weg räumen und so neue Routen in Kerkern freilegen. Zudem sind sie absolut unempfindlich gegen Lava und tragen ihren Erwecker anstandslos durch seichtere Magma-Ströme und -Becken. Ist die nächste Zielebene zu weit entfernt oder die Lava doch zu tief, kann der Roboter auf Knopfdruck einen Arm ausfahren und so ein festes Seil zwischen ihm und der gewünschten Position spannen. Zu schade, dass diese hilfreichen stummen Diener nicht in Tods Handgepäck passen...



Schneidiger Schnitter oder geschnittener Schnetzer?

- ➕ Deutlich größere Spielwelt mit abwechslungsreichen Arealen, flottes Gameplay mit handlicher Steuerung, viele neue Rollenspiel-Funktionen, beeindruckende Bossgegner, auch Knobler kommen auf ihre Kosten
- ➖ Grafisch gut aber kein Überflieger; es muss sich zeigen, ob sich das Spielgeschehen bei so viel Spielzeit nicht künstlich in die Länge zieht

Doppelsense seine Primärwaffe, als Sekundär-Mordinstrument kann Tod jedoch mitführen, was ihm beliebt: Äxte, Streitkolben, Wurfmesser, Schusswaffen – und natürlich den besagten, brachialen Kampfhammer, der zwar ungeheuer behäbig ist, aber einschlägt wie die Kometen der Apokalypse ins Rockefeller Center. Für Abwechslung ist also gesorgt. Freilich nicht nur bei den Waffen. Das beweist Vigil Games mit einem völlig neuen Levelabschnitt, der im Rahmen der Rom-Veranstaltung erstmals gezeigt wird.

LEICHTFÜSSIG

Tod steht lässig auf einer Empore und blickt eine lange, steinige Treppe hinunter. An den Wänden fließen nicht enden wollende Ströme von Lava, lassen die Umgebungsluft flimmern und betäuben die Ohren mit unglaublichem Getöse. Zielstrebig marschiert Tod auf eine übergroße Flügeltür zu. Damit sich der Schnitter nicht selbst die Hände schmutzig macht, öffnen auf Knopfdruck zwei geisterhafte Schattenarme geräuschvoll das Tor. Tod's Blick schweift über eine Steinbrücke, seine kalten Augen bleiben auf einem Wesen an ihrem anderen Ende haften, einer Art Lava-Golem. »Ghorm ist unzerstörbar!« schmettert es von weiter hinten. Die Erde bebt, als Ghorm mit seinen Klotz-Fäusten auf den porösen Boden trommelt und die Brücke zum Einsturz bringt. Der direkte Weg ist versperrt, das Ziel mehr als klar: Ghorm muss für diese Respektlosigkeit bezahlen. Folglich kämpft sich Tod zunächst durch kleinere

Steingolem-Lakaien und landet nach wenigen Minuten am vergitterten Boden eines senkrechten Schachtes. Unter Tod's Füßen brodeln die Lava bedrohlich. Wer jetzt mit Enterhaken und Kletterkünsten den Aufstieg wagt, kann fast erraten, was ihm blüht: Kaum erklimmt Tod leichtfüßig den ersten Absatz, beginnt die Lava unaufhaltsam zu steigen. Der Orchestersound im Hintergrund kündigt von akutem Zeitmangel. Schnelligkeit und Reflexe sind jetzt gefragt. Eigenschaften, die der grobschlächtige Krieg nicht mitbringt. Tod hingegen nimmt's gelassen, hechtet an Metallschienen von links nach rechts, benutzt seinen Haken an Ösen und Vorsprüngen und bewältigt auch mal eine kurze Strecke komplett ohne Hilfsmittel mit einem »Wall-Run«. Klasse, wie geschmeidig das aussieht!

AUF GROSS FOLGT GRÖßER

Zu guter Letzt steht er dann endlich Ghorn gegenüber, der mit seinem XXL-Feuerschwert und einer Art Steinbohrer am linken Arm durchaus Respekt einflößt. Doch Tod weiß sich zu helfen, beschwört zunächst ein paar Särge, denen alsbald Zombies entsteigen, die neu aufgetauchte, kleine Feinde für eine Weile beschäftigen. Diese Zeit nutzt der Sensenmann, um zuerst Ghorns kraftvollen Schlägen auszuweichen und ihm dann mit seinem Hammer das Rückgrat zu zertrümmern. Ghorn aber ist hartnäckig: reißt ihn immer mit Schockwellen von den Füßen und lässt brodelnde Lava empor schießen. Letztlich hat er Tod's

Dämonenform aber nichts entgegenzusetzen, die zunächst ein gewaltiges Magma-Loch in den Rücken des Golems schlägt, seine Sense in selbigem versenkt, von dort aus fein säuberlich die steinernen Gliedmaßen abtrennt und sie anschließend lässig aus dem Sichtfeld des Spielers kickt. Coole Nummer!

Dass es noch weitaus größer geht, beweisen Vigil Games ganz zum Schluss ihrer Präsentation: Um den anwesenden Journalisten einen Eindruck davon zu geben, wie ein »echter« Bossgegner aussieht, gestatten sie einen kurzen Szenenwechsel zu einer Lava-Grube, in der in Ketten gelegt die Waffe eines noch nicht enthüllten Oberfeindes schlummert: ein steinernes Schwert, mindestens 50 Mal so groß wie Tod selbst, gegen das die Sennen des Schnitters wirken wie Zahnseide. Das sind Dimensionen! Ziemlich sicher: »Darksiders 2« wird richtig groß – nicht nur in seinen virtuellen Ausmaßen.

Sabine Schischka

360LIVE sagt...

Wenn Tod die Sense auspackt, hat die Unterwelt nichts zu lachen! »Darksiders 2« könnte eines der HITPOTENZIAL Action-Highlights 2012 werden.

8.5 von 10



✗ Schwarzer Freund

KRÄCHZEN UND FLÜSTERN

Auch in »Darksiders 2« stehen Rätsel aller Art auf dem Unterwelt-Programm. Hier ein Schalter, dort eine verschiebbare Kiste, da ein Knopf. Je größer die Areale, desto schwieriger wird es da manchmal, den Überblick darüber zu behalten, welcher Mechanismus was und wo bewirkt. Krieg stand im Vorgängerspiel für solche Situationen noch sein unliebsamer Begleiter, der Wächter, zur Seite. Tod setzt auf seinen gefiederten Freund: eine Krähe namens »Staub«. Der weise Vogel nimmt beispielsweise immer dort Platz, wohin Tod als nächstes gehen muss und lotst seinen Herrn mit freundlich-schaurigem Gekrächze. Welch willkommene Abwechslung zum ewig nervigen Anstands-Wauwau-Wächter von Krieg!





Erhältlich | 8. März 2012 Status | 100% komplett

kurz&knapp

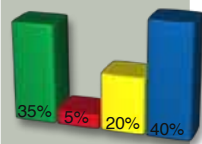
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Bioware
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Intergalaktische Irrfahrt eines Helden, um das Aussterben der menschlichen Rasse zu verhindern.

das ist drin

- Nette Aliens
- Fiese Aliens
- Gutmenschen
- Verrätertypen



MASS EFFECT 3

Seit jeher vereint die »Mass Effect«-Reihe das Beste aus Rollenspiel-Atmosphäre und Adrenalin-geladener Third-Person-Action. Gelingt Teil Drei dieser Spagat ebenfalls? 360 Live wagt den Hypersprung auf der Suche nach Antworten...

**NEUE STORY- UND KOOP-DETAILS
JETZT IN 360 LIVE!**



Elder Ritter der Zukunft, ganze Völker hast du bereits gerettet und die Zitadelle, eine in der gesamten Milchstraße als Dreh- und Angelpunkt bekannte Raumstation, vor ihrem Untergang bewahrt. Danach konntest du quasi im Alleingang der todbringenden Sammlerspezies Einhalt gebieten und viele andere, tief im All verborgene Gefahren abwenden. Doch nun scheint das Schicksal der Erdenbürger besiegelt: Ein Netz gigantischer fliegender Stahlkolosse umschließt den blauen Planeten; stachelt

seine Bewohner schon aus großer Distanz durch sein psychoakustisches Dröhnen zu panischen Reaktionen an. Die widerhallenden Alien-Kampfschreie sind allerdings das geringste Problem: Ähnlich den Angreifern aus H.G. Wells »Krieg der Welten« zeigen die Reaper genannten Invasoren keinerlei Skrupel und äschern mit ihrer schier übermächtigen Feuerkraft ganze Metropolen ein. Millionen sterben allein am ersten Tag des Angriffs elendig. Nur du als wichtigster Vertreter der menschlichen Rasse kannst den nahenden

Exodus nun noch stoppen – indem du die zahlreichen Völker der Galaxis vereinst und zu einem gemeinsamen Gegenschlag anführst. Denn du, Commander Shepard, bist Auserwählter – nicht nur deines, sondern unser aller Schicksals...

LETZTE CHANCE

Die Reaper übertreffen mit ihren riesigen, insektenartigen Maschinenkörpern jede im Universum bekannte Technologie. Das menschliche Bewusstsein



Erfolge im neuen Koop-Modus können dir maßgeblich dabei helfen, die Kampagne zu meistern. Dennoch verspricht Bioware: Solo-Spieler haben keine Nachteile!



Milchstraße zum Anbeißen! Der Grafikmotor wurde noch einmal deutlich aufgebohrt: Licht- und Partikeleffekte zaubern starke Kontraste auf die Mattscheibe.



Unten: Dank eines extrem flexiblen Charaktereditors muss Commander Shepard keineswegs männlich sein. Diese Schönheit ist nur eines von vielen Beispielen, wie Weltenretterin Miss Shepard aussehen könnte...



✱ Nimm mich mit!

DIE SPIELSTAND-RETTUNGSKAPSEL

War das Importieren des eigenen Spielstands aus Teil Eins nach Teil Zwei nicht wirklich spektakulär, so kommt dieser Funktion nun eine wesentlich größere Bedeutung zu. Denn in Teil Drei werden auch getroffene Entscheidungen aus Teil Eins berücksichtigt, die in Teil Zwei völlig unter den Teppich gekehrt wurden. Als Shepard seine Kollegin Ashley etwa in eine Krankenstation geleitet, passiert das ohne importierten Spielstand recht distanziert. Hat man die Lady aber in Teil Eins um den Finger gewickelt, trägt er sie in enger Umarmung hinein und legt sie dort aufs Krankenbett. Insgesamt werden bei diesen – im Hintergrund sehr aufwendigen – Verknüpfungen über 1.000 Variablen berücksichtigt, die du innerhalb deines bisherigen Spielverlaufs selbst vordefiniert hast. Das macht die »Mass Effect«-Trilogie zu einer ganz besonderen Dreiteiler-Erfahrung – fantastisch!

Und außerdem?

- Die Solo-Kampagne setzt sich nach aktuellem Stand wieder zu gleichen Teilen aus Action- und Rollenspiel-Abschnitten zusammen; der Koop-Modus für vier Spieler gleicht hingegen einem Horde-Modus und ist primär auf Action geeicht
- Demo zur Kampagne sowie eine gesonderte Demo zum Koop-Modus sollen noch im Januar auf Xbox Live erscheinen
- Kinect wird unterstützt, etwa für die sprachgesteuerte Auswahl von Dialogantworten und Teambefehle
- Auch als N7 Collector's Edition erhältlich, inklusive 70-seitigem Artbook, Comic, Kunstdruck, Aufnäher und Download-Extras
- Je nach Händler unterschiedliche Vorbesteller-Boni



Im Koop-Modus geht's Horde-typisch oftmals recht chaotisch zu – gut, dass auf das überarbeitete Deckungssystem fast immer Verlass ist.



Diesen rüstigen Ataskriegern aus dem Koop-Modus rückt man am besten so schnell wie möglich mit einem dicken Geschütz auf die schleimige Alien-Pelle, bevor sie aufmüpfen werden.



Spür meine Klinge!
Nicht nur für Shepards
Universalwerkzeug
werden die Nahkampf-
möglichkeiten um
zahlreiche neue
Angriffe erweitert.

scheint nicht in der Lage, sie auch nur ansatzweise zu verstehen. Und nun kommen sie, um diese scheinbar an ihrem Höhepunkt angelangte Zivilisation – wie in Zyklen bereits mehrfach in anderen Welten geschehen – im Eiltempo zu Fall zu bringen. Ein ungleiches Kräftemessen beginnt. Wie gut, dass Shepard gleich zu Spielbeginn die Flucht vom gebeutelten Menschenplanet gelingt. Was er überhaupt dort zu suchen hat? Wer's selbst herausfinden will, spielt noch schnell den letzten »Mass Effect 2«-Download-Inhalt »Die Ankunft«.

Der Erde kam in der Handlung bisheriger Teile keinerlei tragende Rolle zu. Nun rückt sie in den Mittelpunkt und ihr Schicksal steht oder fällt basierend auf Shepards weiterem Handeln. Viele Alien-Bekanntschaften hat der Haudегen auf seinen interstellaren Reisen durch politisches Feingespür und puren Heldenmut bereits für sich gewinnen können. Doch ob und welche dieser Volksvertreter – etwa die Königin des Insektenvolks der Rachni – sich Shepards Allianz gegen die Reaper anschließen, hängt von vielen Faktoren ab. Unter anderem auch von den in den Vorgängerspielen getroffenen Entscheidungen. Damit diese berücksichtigt werden, kannst du – wie schon in Teil Zwei – den eigenen Spielstand in den dritten Teil transferieren. Dass Mutter Erde am Ende trotzdem in Flammen aufgeht? Ist in Anbetracht von über einem halben Dutzend Spielenden keinesfalls auszuschließen...

Der kanadische Entwickler stellte bereits mit dem ersten Teil sein Talent für erstklassige Science-Fiction-Stories unter Beweis und lieferte ein Rollenspiel von epischer Größe gewürzt mit gelungenem Action-Einschlag und wegweisender Technik. Für »Mass Effect 2« wanderte der spielerische Fokus in Richtung Action. Die Charakterentwicklung sowie das Ausrüstungs-Management wurden stark entschlackt. In Teil Drei sollen nun die Bedürfnisse von Rollenspiel- und Action-Jüngern wieder gleichermaßen berücksichtigt werden. So erhalten etwa die meisten Waffen, Raumanzüge und Ausrüstungsgegenstände bis zu zwei zusätzliche Erweiterungsplätze, die mit

Zielhilfen, besserer Munition und dergleichen gepimpt werden können. Die Menge der Verbesserungen ist pro Waffengattung allerdings auf fünf beschränkt – eine für ein Rollenspiel immer noch recht überschaubare Stückzahl.

Ein weiterer Schritt, um das Spielgefühl zu intensivieren, ist die Ergänzung eines Gewichtssystems. Jede Rüstung, jedes Implantat, jede Waffe und sonstiges Kriegsgerät erhält erstmals einen spezifischen Wert, der die Traglast des jeweiligen Objekts widerspiegelt. Allerdings wirkt sich der zur Verfügung stehende Gesamtwert nicht auf die Spielgeschwindigkeit oder Trägheit deines Helden aus, sondern vielmehr auf dessen Kampfcharakteristika. Darüber hinaus wurden die noch im Vorgängerspiel zum Großteil vordefinierten Charakter-Klassen deutlich angepasst: In »Mass Effect 3« kann jede Klasse prinzipiell jede Waffe und jeden Ausrüstungsgegenstand nutzen – lästige Einschränkungen wie das Scharfschützengewehr-Verbot für Techniker sind passé!

Bleibt die Frage, ob ein bis zum Anschlag gerüsteter Recke nicht irgendwann übermächtig wird, wenn er sich trotz schwerer Ausrüstung gar nicht langsamer bewegt? Die Antwort liegt in den vielen

» Die Bedürfnisse von Rollenspiel- und Action-Jüngern sollen gleichermaßen berücksichtigt werden. «

Spezialfähigkeiten, die dir nicht nur als Befehlshaber deines Trupps, sondern jedem einzelnen Kämpfer auf dem Feld zur Verfügung stehen; je nach Charakterklasse können das zum Beispiel Technik-Fertigkeiten wie das Hacken von Schaltkreisen mechanischer, KI-gesteuerter Gegner oder das Lahmlegen feindlicher Schilde sein. In den Vorgängerspielen ist die Aufladegeschwindigkeit dieser über ein Ringmenü zuschaltbarer Fertigkeiten alleine vom eigenen Charakterfortschritt sowie der Verfassung der Teammitglieder abhängig. Hier jedoch wurde sie direkt mit dem neuen Gewichtssystem verknüpft. Soll heißen: Rüstest du deinen Charakter wie einen »Call of Duty«-Sturmkämpfer bis zum Limit mit vollen Waffenupgrades, ballistischem Schutz und dergleichen auf, werden sich seine Spezialfähigkeiten nach Gebrauch nur sehr langsam auffrischen. Ein Krieger mit leichtem Rüstzeug und beispielsweise lediglich einer Pistole im Halfter kann hingegen viel öfter auf seine speziellen und oftmals sehr mächtigen Fertigkeiten zurückgreifen, da sie sich bei geringer Traglast

wesentlich schneller regenerieren. Die Gameplay-Vorteile liegen auf der Hand: Die Wahl der Klasse hat keine Nachteile mehr, sofern du deinen Helden je nach Missionsanforderung mit dem passenden Rüstzeug ausstattest. Unterm Strich kommt das neue Gewichtssystem also sowohl dem taktischen Anspruch als auch der Abwechslung zugute. Super!

SPIEL DOCH, WIE DU WILLST!

Doch Biowares Drahtseilakt, Action- wie auch Rollenspieler zufriedenzustellen, geht noch weiter. Möchtegern-Rambos nämlich bekommen sozusagen einen Freischein dafür, sich die Action-Rosinen der Solo-Kampagne herauszupicken und alles andere – wie Konversationen und Nebenmissionen – im Eiltempo abzuhandeln oder gar komplett zu ignorieren. Die Idee ist brilliant: All den Rückhalt anderer Zivilisationen, den sich der bekennende Rollenspieler innerhalb der Kampagne durch viele clever geführte Dialoge erkämpft, kann ein Nicht-Rollenspieler durch das Abschließen des neuen Koop-Modus ebenso erwirken. Für diesen Mehrspieler-Komplex wird mit dem Editor ein eigener Held erstellt, der sich dann mit bis zu drei Online-Verbündeten – wie in einem herkömmlichen Horde-Modus – in immer neuen Szenarien stetig anrückenden Feindwellen entgegenstellt. Zwischendrin motiviert der Erwerb neuer Waffen, Rüstungen und Fertigkeiten. Dass sich solch ein Zusatzmodus auf den Verlauf der Solo-Kampagne auswirkt, ist ein echtes Novum. Trotzdem geschieht dies nicht ganz ohne Eigennutz seitens EA: Wer mit seinem Können weder im Koop- noch im Einzelspieler-Modus einen Blumentopf gewinnt, darf mit echtem Geld nachhelfen und mächtige Ausrüstung einkaufen. Bleibt zu hoffen, dass der spürbar kniffligere Schwierigkeitsgrad auch in späteren Abschnitten fair daherkommt. Davon abgesehen: großartige Idee für ein galaktisches Abenteuer, bei dem so gut wie alle Zeichen auf Hit stehen. Her mit der Testfassung!

Jan Heinrich

Friedensstifter oder Schmieregeldzähler?

+ Steiles Technikgerüst, eigenständiges Erzähluniversum mit vielen starken Charakteren, Spielstand-Import beeinflusst Storyverlauf, mehr Freiheiten als in Teil Zwei, imposante Soundkulisse, will reine Action- sowie Rollenspiel-Fans gleichermaßen gut unterhalten...

- ...ob dieser Drahtseilakt auch gelingt, kann erst das fertige Spiel zeigen

360 LIVE sagt...

Drei Worte: Wird dich wegbeamen! Wer sich auch nur ansatzweise für Sci-Fi-Geschichten begeistern
HITPOTENZIAL kann, muss sich das hier vormerken.

9.0 von 10

Erhältlich | 23. Februar 2012 Status | 95% komplett

kurz&knapp

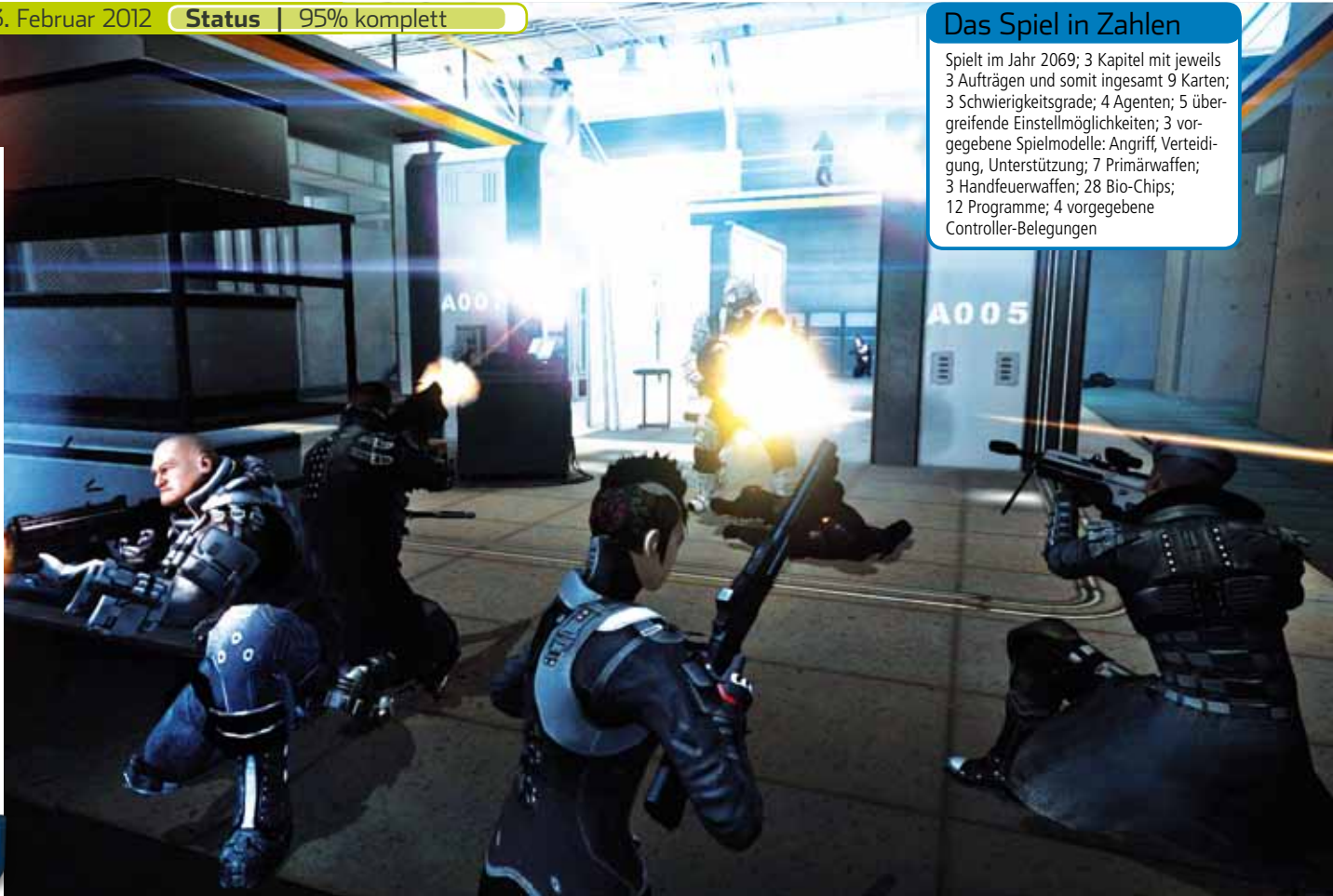
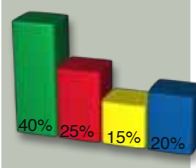
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Starbreeze Studios
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Eigenständiger und knackig schwerer Koop-Modus für vier Agenten in tödlicher Matrix.

das ist drin

- Finger am Abzug
- Augen in DART-Vision
- Körper hinter Deckung
- Zunge am Fluchen



Das Spiel in Zahlen

Spielt im Jahr 2069; 3 Kapitel mit jeweils 3 Aufträgen und somit insgesamt 9 Karten; 3 Schwierigkeitsgrade; 4 Agenten; 5 übergreifende Einstellmöglichkeiten; 3 vorgegebene Spielmodelle: Angriff, Verteidigung, Unterstützung; 7 Primärwaffen; 3 Handfeuerwaffen; 28 Bio-Chips; 12 Programme; 4 vorgegebene Controller-Belegungen

SYNDICATE

Der Agent, der mich hackte. Oder: So spielt sich der Koop-Modus...

Ich begrüße Sie, Agent. Als Repräsentant von Eurocorp darf ich Sie herzlich bei uns willkommen heißen. Sie sind nun Teil eines der im Jahr 2069 weltweit führenden Konzerne für kybernetische Körperimplantate zur Steigerung psychischer und physischer Leistung. Ich darf Sie daran erinnern, dass Sie mit der Implantation unseres DART-6-Systems in Ihren Körper Ihre völlige Hingabe gegenüber der Firma zugesichert haben. Anweisungen und Befehlen der Eurocorp müssen Sie Folge leisten. Ansonsten folgt die Deaktivierung der DART-Augmentierung, was Ihren unmittelbaren Tod zur Folge hat.

Doch sehen Sie es von der positiven Seite: Als Agent von Eurocorp schicken wir Sie zu neun Aufträgen in der ganzen Welt, darunter China, Argentinien und Neuengland. Die erste Mission verlangt Ihr Eingreifen in Westeuropa. Zusammen mit drei weiteren Agenten an Ihrer Seite müssen Sie Colonel Gabron auf einem Industriegelände finden und töten. Das Cayman-Syndikat versucht, uns wichtige Marktanteile streitig zu machen. Ihr Team wird daher dafür sorgen, dass der Colonel sein Vorhaben alsbald bereut. Verstanden? Allerdings müssen Sie mit heftigem Widerstand seitens Gabrons Privatarmee rechnen. Eurocorp stellt Ihnen aus diesem Grund ein umfangreiches Arsenal an Feuerkraft und Körpermodifikationen zur Seite. Welche der sieben Primär- sowie der drei Handfeuerwaffen Sie auswählen, bleibt Ihnen überlassen. Ob Sie den Colonel mit dem

TAR-39 Sturmgewehr, der Castellano CQC-11 Schrotflinte oder lediglich mit einem Razorback M786 Revolver assimilieren, ist für uns irrelevant.

Ferner stellen wir Ihrem Team zwölf taktische Programme zur Verfügung, an die sich Ihre frisch implantierten Systeme aber erst noch gewöhnen müssen. Um zum Beispiel die Leistungsfähigkeit von »Team-Heilen«, »Energie-Entzug« oder die Batterielaufzeit für Ihre DART-Röntgensicht zu verbessern, müssen Ihre Systeme erst genug Erfahrungsdaten im Kampf gesammelt haben. Daher raten wir Ihnen dringend, sich mit zahlreichen Feindabschüssen und dem Erreichen von Missionszielen zu bewähren und Gadgets wie das elektrostatische Schild wann immer möglich zu nutzen.

Das DART-System ermöglicht Ihnen außerdem, Ihre körperlichen Fähigkeiten deutlich zu erweitern. Bis zu 28 Chips können Sie in Ihren Körper einfließen. Wie klingt beispielsweise eine Erhöhung Ihrer Gesundheit

Überhacker oder Skriptkiddy?

- ➕ Stilsicheres Design, enorm umfangreiche Modifizierungen, gute Eindeutigkeit in Wort und Schrift, fordernder Schwierigkeitsgrad im Koop-Modus...
- ➖ ...der bei weniger als vier Spielern schnell frustriert, Gegner erscheinen zuweilen wie aus dem Nichts, bis auf Körper-Implantate recht innovationsloser Koop-Modus; anspruchslose Schießbuden-KI, die nur wegen ihrer deutlichen Überzahl mächtig ist



Gut gehackt ist halb gewonnen: Gegner verwirren und Kollegen heilen, das funktioniert handlich via LB-Schultertaste.

1



✖ Die Syndicate-Saga

EIN ALTER BEKANNTER

Was haben »Fable« und »Syndicate« gemein? Richtig, beide stammen von Entwickler-Guru Peter Molyneux. Bereits 1993 veröffentlichte der Brite mit seinem Studio Bullfrog den Cyberpunk-Klassiker für PC. Im Gegensatz zur Neuauflage handelt es sich beim Original um ein Echtzeit-Strategiespiel aus der Iso-Perspektive. Und genau aus diesem Grund kritisieren viele Fans die Verwandlung in einen Ego-Shooter. Warum man sich trotzdem freuen darf? Entwickler Starbreeze bewies schon mit den beiden »Riddick«-Games sowie dem ersten »The Darkness«-Shooter überragendes Talent. Wenn jemand »Syndicate« als packenden Ego-Shooter umkonstruieren kann, dann die Schweden. Nur beim Koop-Modus haben die Jungs bislang kein so glückliches Händchen...

2



✖ Tödliche Nerds

ERST HACKEN, DANN SCHIESSEN!

1 Zwei Männer, zwei Frauen. Diese vier anonymen Gestalten entsendet das Syndikat Eurocorp im Online-Koop-Modus in global verstreute Krisenherde, sprich Missionen. Charakterklassen? Hier nicht vorhanden. Vielmehr bestimmen Spieler selbst durch Programme und Upgrades ihre präferierte Richtung.

2 Waffen durchladen, Deckung suchen, Gegner ausknipsen: Spielerisch unterscheidet sich »Syndicate« kaum von anderen Shootern. Einzige Besonderheit: Statt mit heilenden Verbandkästen kurieren sich Spieler gegenseitig durch Hacken. Auch Gegner können »gehackt« und so zum Beispiel zum Selbstmord getrieben oder zum Überlaufen bewegt werden.

3 Für Abschüsse und erreichte Missionsziele gibt's Erfahrungspunkte und Tokens, die zur Verbesserung von Programmen und Waffen dienen. Praktisch im Kampf, allerdings rollen die nötigen Punkte nur langsam aufs Konto.

3



um 33 Prozent? Oder ein verminderter Waffenrückstoß samt der daraus resultierenden verbesserten Präzision? Interessant, was das DART-System schon heute zu leisten vermag, nicht wahr? Allerdings geht die Produktion dieser Chips mit einem langwierigen und kostspieligen Prozess einher. Ein Aufwand, dessen Wert den Ihrigen deutlich übersteigt! Ich empfehle Ihnen daher, solche Chips direkt aus modifizierten Gegnern zu extrahieren.

Allerdings sollten Sie bei den augmentierten Soldaten Vorsicht walten lassen. Mit ihren weißen Panzeranzügen aus verstärktem Polycarbonat sehen sie gewöhnlichen Soldaten zwar sehr ähnlich, dennoch agieren sie deutlich stärker und agiler und sind

zuweilen sogar gegen Angriffe immun. Wenn das in Ihr Auge integrierte Anzeigefeld einen Gegner grau-orange hervorhebt, gilt nur eine Regel: schleunigst hinter Wänden oder anderen Objekten Deckung suchen und die Situation neu überdenken. Eine bewährte Gegenmaßnahme: das Opfer bis auf wenige Meter in Ihre Nähe lassen und anschließend das Schutzsystem hacken. Der Hacking-Prozess dauert zwar einige Sekunden, dann jedoch bringen wenige gut platzierte Treffer einen Cayman-Söldner sofort zu Fall. Haben Sie das gespeichert, Agent? Ihr Leben hängt davon ab!

Ganz wichtig: Beobachten Sie den Feind in Gefahrensituationen mit Ihrer DART-Vision, ein Röntgenblick, der Personen durch Wände hindurch anhand orangefarbener Silhouetten sichtbar macht, genau. Denn sollten Sie doch mal zu viele Treffer kassieren, kann auch Ihr DART-System Sie nicht mehr selbstständig regenerieren und Sie sind vollends auf die Hilfe eines Ihrer Team-Mitglieder angewiesen. Das Problem: Je länger Sie handlungsunfähig sind, desto länger braucht Ihr Kamerad für den Neustart Ihrer Systeme. Ein Zustand, den unsere Kampfeinheit in keiner Weise anstrebt. Sie fragen, was passiert, wenn Ihr komplettes Team zu Boden geht? Eurocorp reproduziert Sie an einem der Terminals, die Sie im

Krisengebiet bereits gehackt haben. Das Spielchen lässt sich beliebig oft wiederholen, wirft aber kein schönes Licht auf die Einheit.

Wie Sie sehen, müssen Sie als Agent pfeilschnell reagieren und alles durchdenken. Das mag anfangs etwas überfordern. Doch unsere Versuchsstudien haben gezeigt, dass Sie der Richtige für den Job sind. Dennoch sei gesagt: Die bevorstehenden Aufträge werden Sie ans Limit treiben. Ihre Gegner werden Sie unter Druck setzen, Scharfschützen, Soldaten mit Raketenwerfern und die Minigun von Colonel Garbon werden jeden Moment der Unachtsamkeit mit Ihrem Tod bestrafen. Beißen Sie sich durch und zerstören Sie die anderen Syndikate – sonst wird Eurocorp Sie zerstören. Sind Sie bereit, Agent?

Moritz Wanke

Und außerdem?

- Koop-Modus von Hauptgeschichte abgekoppelt und ein reines Online-Erlebnis für bis zu vier Spieler
- Koop-Karten sind an Kulissen aus dem Original-»Syndicate« angelehnt
- Weitere Mehrspieler-Modi bislang nicht geplant
- Drei Schwierigkeitsgrade; namentlich: Normal, Schwer, Experte; übersetzt: schwer, sehr schwer, unmöglich. Story-Modus soll dagegen deutlich einfacher ausfallen
- Ob Gliedmaßen und Köpfe auch in der deutschen Version fliegen und platzen? Electronic Arts befindet sich noch mit der USK im Gespräch. Neuester Stand auf www.360-live.de

360 LIVE sagt...

Der Story-Modus steuert auf einen Kauffipp zu, der Koop-Modus hechelt nur hinterher – eine nette HITPOTENZIAL Dreingabe bleibt Letzterer trotzdem.

8.0 von 10



HITMAN ABSOLUTION

Kalt. Berechnend. Axt im Gepäck.

Die Stille ist die Sprache des Todes. Und keiner spricht sie so gut wie Agent 47 – außer vielleicht der Tod selbst. Der im Genlabor gezeugte Killer mit dem markanten Glatzkopf wurde einzig fürs Töten geschaffen. Destilliert aus der DNA von fünf gestandenen Soldaten, gnadenlosen Attentätern und kriminellen Meisterhirnen, tötet er effizient, plant geistreich und verschwindet spurlos. Zumindest fast. Denn in seinem bis dato letzten Auftritt »Blood Money« aus dem Jahr 2006 wurde seine Beerdigung begangen. Auf diese Weise, hoffte der Assassine mit dem Strichcode auf dem Hinterkopf, könne er sich von seinem einstigen Arbeitgeber, der International Contract Agency, lossagen. Schlussmachen mit seinem Job. Leider falsch gedacht! Selbst die Besten können ihrer Bestimmung scheinbar nicht entfliehen...

BLUT ZU BLUT, FLEISCH ZU FLEISCH

...und so präsentieren Hersteller Square Enix und »Hitman«-Erfinder IO Interactive Mitte Januar den Auftakt der Auferstehung von Nr. 640509-040147. Der Grund für die Rückkehr? Der Tod von Diane Burnwood. Sie war die Vermittlerin für Agent 47: sein

einstiger Kontakt bei der Agency. Diejenige, die ihm sagte, wer als Nächstes sterben müsse. Und damit der Mensch, der 47 näher war als jeder andere. Kein Freund, keine Geliebte, nur eine Stimme am Telefon, der er vertrauen konnte. Die ihn nie betrügen würde. Das ist viel im Leben des Hitman, der sonst abseits der Gesellschaft existiert. Und eben diese Stimme hat ihn für eine letzte Aufgabe ausgewählt: Er soll herausfinden, wieso sie sterben musste. Zudem soll er, der wohl kaltherzigste Mensch auf diesem Planeten, sich um ihr Kind kümmern: Victoria!

Genau hier setzt die in London gezeigte Demo-Passage von »Absolution« an. Das katholische Waisenhaus Rosewood in Chicago. Hier soll die Kleine nach dem Tod ihrer Mutter untergebracht worden sein. Doch ist 47 nicht der Einzige, der sie sucht. Auch ein Kerl mit dem Decknamen Black Dexter und seine irren Gefolgsleute haben sich aufgemacht, sie zu finden. Warum? Wieso? Das liegt noch im Dunkeln, ist vorerst aber auch ohne Belang. Denn der Glatzkopfkiller ist schon fleißig am Werk. Versteckt in einem Aufzugschacht und im Gewand eines Priesters sieht er zu, wie zwei Typen gerade voller Wonne auf die Leiche einer Nonne einschießen – makaber. Als sie



kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix / Eidos

Entwickler |

IO Interactive

Genre |

Third-Person-Shooter

Spieler |

1

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die Wieder-auferstehung des totesagten Auftragskillers.

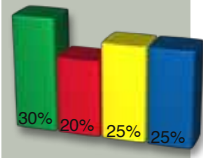
das ist drin

● Blut

● Genickbrüche

● Patronen

● Nonnen





Und außerdem?

■ Agent 47 arbeitet alleine – immer! Daher wird's keinen Mehrspieler-Modus geben ■ Für Veteranen soll ein besonders harter Modus geboten werden, in dem die Instinkt-Fähigkeiten deaktiviert sind ■ Quetsche-Entchen sind so gut wie sicher, das Indiz liegt der Redaktion vor ■ Dieses »Hitman«-Game wird nicht das letzte sein; mehr mögen die Macher der Serie noch nicht verraten ■ Nach »Hitman: Absolution« will sich IO Interactive einem Geheimprojekt widmen, das nichts mit Agent 47 zu tun hat

✖ Abgeschaut?

VON SAM LERNEN HEISST SIEGEN LERNEN

Selbst die Besten der Besten können dazulernen. Und so hat Agent 47 wohl bei »Splinter Cell«-Agent Sam Fisher abgeschaut. Oder besser gesagt: die Jungs von IO Interactive bei Ubisoft Montreal. Denn Agent 47 beherrscht wie der Ex-Third-Echelon-Mann die Fähigkeit »Mark-and-Execute« – allerdings in leicht abgewandelter Form und hier als »Point Shoot« bezeichnet. Heißt: Im Kampf kann der Spieler damit die Zeit verlangsamen und dann mehrere Gegner markieren, die sogleich ohne weiteres Zutun mit jeweils einem Schuss ausgeschaltet werden. Einziger Unterschied zu Sam? Agent 47 darf schon beim Markieren der Gegner die Zeit stoppen, während Sam aus dem Hinterhalt arbeiten muss. Fieser Ideenklau? Eher weniger. Denn die Fähigkeit fügt sich fantastisch in die »Hitman«-Serie ein, passt prima zu den sowieso überragenden Killerfähigkeiten des Klon-Attentäters und bringt ein weiteres taktisches Element mit sich.



Oben: Stets halten patrouillierende Wachen ein Schwätzchen. Das impft den Missionen und der Umgebung viel Leben ein.

Unten: Zahlreiche Aufträge halten Sekundär-Aufgaben bereit. Etwa einen Wachmann davor retten, totgeprügelt zu werden. Der verrät dann mit Glück etwas über die Eindringlinge im Waisenhaus.



sich wegdrehen, heißt es nur noch: herausfinden, wo Victoria steckt – schnell. Also den Kopf runter und leisen Tritts den Typen hinterher.

Der Erste wird aus dem Hinterhalt gepackt und langsam erstickt. »Hsch. Hsch«, haucht der Hitman seinem Opfer zu. Genickbruch ginge auch, aber das könnte ja jemand hören. Sekunden später geht's ebenso leise weiter. Ganz still, aber mit bestimmtem Schritt schreitet der haarlose Henker durch die breiten Gänge des Waisenhauses. Große Fenster werfen Muster an die klinisch weißen Wände. Metallwägelchen mit Esstablets stehen umher und ein Clown-Püppchen liegt verloren auf dem Boden. Dazu überall: Leichen von Nonnen.

Wieder kommen dem Ex-Ruheständler Söldner in die Quere. In einem Musikzimmer patrouillieren die Stiernacken mit Sturmgewehren. »Das meiste Zeug hier ist nur Plunder«, regt sich der eine auf. Währenddessen geht 47 hinter einem Flügel in Stellung. Plötzlich wird das Bild gelblich, ein feuriges Knistern ertönt, flammende Linien erscheinen vor den Gegnern und zeigen den Weg, den sie entlanggehen werden. Das ist eine der neuen Instinkt-Fähigkeiten des Agen-

ten. Mit einer weiteren kann 47 Feinde als brennende Silhouette durch Wände hindurch erspähen. Das macht »Hitman: Absolution« vor allem für Einsteiger zugänglicher. So lässt sich besser planen und taktieren. In diesem Fall scheint die Lösung klar: ratzfatz an die Rückseite des Klaviers. Denn hier wird eine der Wachen gleich vorbeigehen. Zack! Heimtückisch schickt Agent 47 die Patrouille – als seine Kollegen nicht hinschauen – ins Land der Träume. Das nächste Opfer springt wenig später über die Klinge. Der Rächer wirft einen herumliegenden Teddybär in eine dunkle Ecke – der AK-47-Träger wird neugierig, folgt dem Geräusch und tappt voll in die Falle. Hinterlistig, gemein, Hitman eben.

EIN ANDERER WEG?

Wer in »Absolution« dem Weg des Assassinen folgt, muss mit Bedacht agieren. Herumliegende Leichen versetzen Gegner in Alarmbereitschaft. Blutspuren lassen sie Verdacht schöpfen. Folglich verstaust du immer wieder tote Körper in Wandschränken oder versenkst sie zur Abwechslung in einem Bälle-Bad, wie man's aus der Ikea-Kinderecke kennt.



Kahlkopf oder Halbglatze?

- +** Fantastische Grafik mit tollen Lichteffekten, plastischen Charakteren und detailreichen Räumen; guter Mix aus Verstecken und Kämpfen, der sich je nach Spielweise anpassen soll; unglaublich viele Gegenstände, die als Waffe benutzt werden können; großartig absurder Humor, bietet mit den Instink-Fähigkeiten viele Spielhilfen...
- ...die Veteranen jedoch stören könnten, stellenweise offenbart die gezeigte Alpha-Version noch hässliche Texturen – das ist jedoch Erbsenzählerei

Und auch sich selbst versteckt der Hitman gleich darauf in einem Schrank – nur um dann durch den Türspalt zuzusehen, wie einer der Söldner unter erleichterndem Stöhnen an eine Wand pinkelt. Ungestraft bleibt diese Pullerpause natürlich nicht: Der Typ landet tot und nackt im ... genau, Schrank. Seine Klamotten samt Maske trägt anschließend 47, der sich jetzt unter die Killer mischt. Auch hier findet der Instinkt Verwendung: Sollte jemand dem Glatzkopf

zu nahe rücken oder ihn ansprechen, kann er auf Knopfdruck ganz cool tun und mit der »Umgebung verschmelzen« oder von sich ablenken; etwa ein Sandwich in sich reinstopfen oder sich die Gangstermaske zurechtrücken. Aber was ist nun eigentlich mit Victoria? Das wüssten wir auch gerne – doch das Demolevel endet nur Momente später damit, dass der Strichcode-Killer durch Betätigen eines riesigen Schalters für Finsternis im Waisenhaus sorgt...

Als Trostpflaster präsentieren die dänischen Entwickler allerdings noch einen weiteren Weg, das Level anzupacken. Erneut startet der Meuchelmörder bei den schießfreudigen Kerlen und der Nonne. Diesmal jedoch spielt er nicht den Sandmann. Jetzt lässt er Hälse knacken – mit Schmackes! Ohne aufwändiges Verstecken geht's auf Konfrontationskurs. Das Ergebnis sind brutale und stellenweise morbid-komische Szenen. Etwa wenn der Attentäter zu einem Kreuzifix greift und damit einem der Mannen den Schädel bricht. Auch eine Bibel wird, wie so ziemlich alles, was frei in der Gegend herumliegt, in seinen Händen zur

tödlichen Waffe. Sogar altbekannte Todbringer wie eine Spritze feiern ihr Comeback. Richtig zur Sache geht's, als 47 eine Axt in die Finger bekommt. Im Kampf mit drei bewaffneten Söldnern wuchtet er das Beil dem ersten gegen den Unterschenkel. Dieser bricht unter martialischem Knacken. Den nächsten Delinquenten trifft die Spaltaxt zwischen die Augen. Blut spritzt, ein Schrei ertönt. Ausch! Harte Nummer! Ohne langes Zögern segelt das Holzhackergerät auch dem letzten Schergen entgegen – direkt in die Brust. Gute Nacht!

Die Miene von Agent 47, wenn er seine Widersacher ins Totenreich befördert? Steinhart. Dennoch wirkt der kaltherzige Mörder lebendig wie nie, denn Augen und Mimik vermitteln ein unfassbares Gefühl von Abscheu und Zorn gegen jene, die ihm kein ruhiges Leben vergönnen.

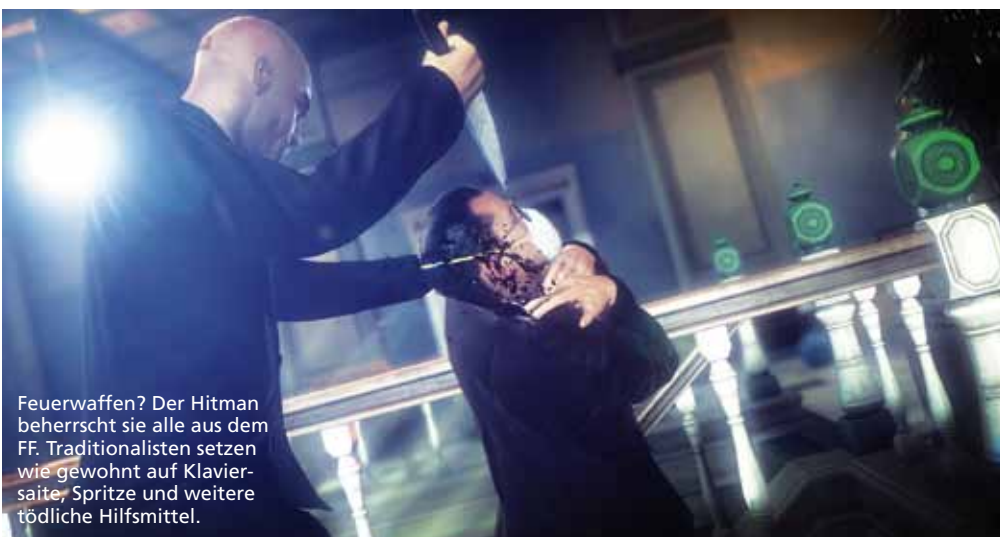
Ja, die bisherigen Eindrücke von »Hitman: Absolution« gefallen. Auch wenn die mögliche Rambo-Spielweise Serien-Veteranen erst mal ein Stirnrunzeln entlockt. Das nämlich mag zunächst nicht zur traditionell so taktischen, überlegten und stahlharten Serie passen. Doch ... verdammt, es schaut schon atemberaubend aus, wenn der Hitman mal ungezügelt die Waffen sprechen lässt. Wer »Splinter Cell: Conviction« kennt, weiß zudem: Sam Fisher hat die letzte Action-Injektion ebenfalls gut getan. Außerdem: Diesmal ist's für Nummer 47 kein dröger Auftrag, sondern eine Privatangelegenheit. Dass da selbst jemand mit einem Herz aus Eis so was wie Rachegefühle verspürt, sei ihm vergönnt.

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Kalte, brutale und gleichzeitig wunderschön inszenierte Auferstehung des besten Killers der Welt. **HITPOTENZIAL** Wird mörderisch gut!

8.5 von 10



Feuerwaffen? Der Hitman beherrscht sie alle aus dem FF. Traditionalisten setzen wie gewohnt auf Klaviersaite, Spritze und weitere tödliche Hilfsmittel.



Erhältlich | 10. Februar 2012

Status | 100% komplett



kurz&knapp

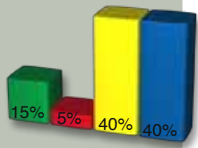
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Big Huge Games/
38 Studios
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Gigantisches Rollenspiel-Epos mit eigenwilligem Grafikstil – »Fable« lässt grüßen!

das ist drin

- Boggarts
- Ettins
- Tuatha Deohn
- Crudoks



**60 STUNDEN:
PREVIEW-VERSION
DURCHGESPIELT!**

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Wer von den Toten wiederaufersteht und frei von jeglichem Schicksal ist, muss sich neuen Aufgaben stellen: zum Beispiel dem Kampf gegen eine nahezu übermächtige Rasse, die sich dem Ende der Zivilisationen verschrieben hat...

Man könnte sich einen angenehmeren Start ins Heldenleben vorstellen als kalt, steif und durch und durch tot auf dem Weg in Richtung Verbrennungssofen. Doch im Action-Rollenspiel »Kingdoms of Amalur: Reckoning« ist der Tod nicht das Ende, sondern erst der Anfang. Wäre ja auch zu schade, wenn man die eben investierte Zeit in die Charaktergenerierung gleich wieder dem Feuer übergeben würde. So erwacht der selbst gebastelte

Held – ein Almain-Mensch, ein Varani-Schurke, ein Dokkalfar-Dunkelfelf oder ein Ljosalfar-Lichtelf – inmitten eines Leichenhaufens zu neuem Leben und sucht nicht nur nach einem Ausweg, sondern auch nach Antworten. Was ist geschehen? Wie bin ich gestorben? Und wieso lebe ich wieder? Um keine Details zur Story aus der Feder von Bestseller-Autor R. A. Salvatore vorwegzunehmen, sei bloß gesagt, dass die Wissenschaft dieser Tage in Amalur scheinbar

Großes vollbringen kann – dass du lebst, ist der beste Beweis dafür. Der Grund für die Auferstehung: ein tobender Krieg zwischen den alten Völkern von Amalur und den Tuatha Deohn, einer faschistischen Elfenrasse, die es sich auf die Fahne geschrieben hat, alles Fremde auszulöschen. Allerdings bleibt so eine Wiedererweckung nicht ohne Folgen. Denn der Held, den die Götter bereits zu Grabe getragen haben, ist von jeglichem vorbestimmten Schicksal befreit.



Seelenquell nennt sich die Apparatur, die den Helden aus dem Jenseits zurückholt. Viel geheimnisvoller als deren Technologie ist jedoch die Hintergrundgeschichte des Helden – eines der größten Mysterien im Spiel.





Um den gigantischen Dämonen Balor zu besiegen, bedarf es vor allem einer speziellen Taktik und Vorsicht vor seinem Laser-Auge.

✖ Schmieden, brauen, schleifen

PIMP MY RÜSTUNG

Nicht nur, dass »Reckoning« einen schieren Sammelwahn im Spieler weckt, der einem »Diablo« in nichts nachsteht, nein, an die gefundenen Schätze darf der Spieler auch noch selbst Hand anlegen: mit Gemmen. Diese Edelsteine lassen sich an Gemmen-Schleifaltaren in Rüstungen, Waffen und Accessoires einfassen, die sie dann mit speziellen Boni aufwerten. Wer lieber gleich selbst schmiedet, sammelt Felle, Griffe, Metallstücke und mehr in der offenen Spielwelt und fertigt am Amboss seine ganz persönliche Ausrüstung – das nötige Schmiedetalent vorausgesetzt. Ebenfalls nicht zu vernachlässigen: Tränke, die heilen und gewisse Statusboni verleihen. Auch hier heißt es: entweder kaufen oder an Alchemie-Tischen selber brauen – aus Reagenzien, welche die wunderschöne Flora Amalurs abwirft. Viel zu tun? Aber hallo! Und dabei sind das nur drei der noch viel zahlreicheren Freizeitmöglichkeit dieses Action-Rollenspiels...



Von Spielbeginn an festgelegte Klassen wie in anderen Rollenspielen gibt es hier nicht. Wer mag, wechselt schnell vom Zauberer zum Krieger, zum Schurken und gleicht lediglich deren Talente an.



Schicksalsbrecher oder Brechkübel?

- ✚ Einzigartig bunte und detailreiche Umgebungen, gigantische offene Spielwelt mit zahlreichen individuellen Städten und Dörfern, Unmengen an abwechslungsreichen Nebenmissionen, erstklassige deutsche Tonspur, Sammelwahn im Stil von »Diablo«, dynamische Kämpfe und durchgehend flüssige Bildwiederholrate, Entdeckerdrang wird belohnt, epische Schlachten und Story
- ✚ Comic-Stil – besonders bei den Figuren – nicht jedermanns Sache, hin und wieder Tonausfälle oder zeitversetzte Soundeffekte, gelegentlich aufploppende Elemente in der Spielwelt; Gegner sind zwar vielseitig, sehen aber alle gleich aus; öfters wiederkehrende Versatzstücke in Kerkern

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ohne Online-Funktionen ■ 50 Erfolge, sowohl fürs Voranschreiten in der Haupthandlung als auch für spezielle Kampfkationen; zum Beispiel: »Niskaru-Schlächter« für das Töten von 25 Niskarus ■ Diverse Boni für Vorbesteller bei unterschiedlichen Händlern: Bei Amazon gibt's etwa die Wüschelrute zum Aufspüren aller Reagenzien in der Umgebung; Gamestop hält das »Wahl der Bestimmung«-Pack mit drei Rüstungen, dem Kompass des Schicksals und drei zusätzlichen Schicksalskarten bereit; alle anderen Händler bieten das »Hand des Schicksals«-Waffenpaket mit insgesamt neun zusätzlichen Totschlägern an ■ Erscheint komplett ungeschnitten mit USK-18-Freigabe ■ Demo via Xbox Live erhältlich



Mit den Anglerfisch-ähnlichen Banshean ist nicht zu spaßen. Tipp zum Sieg: Ein flinker Wechsel zwischen Primär- und Sekundärwaffe, der ohne Unterbrechung über die Aktionstasten erfolgt.





Kein Spiel ohne Zombies!
In »Reckoning« schimpfen sich die Untoten »Söhne von Lasz«. Ihre Besonderheit: Sie spüren keinen Schmerz und weichen daher vor Klingenattacken nicht zurück.



Er kann frei über sein Tun bestimmen und auch das Schicksal anderer verändern. Eine nicht ganz ungefährliche Fähigkeit, deren Konsequenzen kaum überschaubar sind und die noch einige spannende Story-Wendungen parat hält.

Nach den ersten Schritten aus der Verfolgerperspektive findet sich in der schummrigen Feuerkammer eine behelfsmäßige Ausrüstung: ein paar Leinenschuhe, ein rostiges Schwert und ein Lederwams, bei dem du dich glücklich schätzen kannst, dass es die Maden noch nicht so stark erwischt haben wie seinen Herrn. So gerüstet erwehrt du dich nun der widerlichen Riesenratten hier unten. Im Kampf macht sich der Recke gut: Mit rhythmischem Drücken der X-Taste befördert er die ersten Nager effektiv ins Jenseits. Timing und Dynamik sind alles und gestalten die Kämpfe wunderbar flott: Mit jedem Treffer wirbelt Staub, die Biester werden gezielt in die Luft geschleudert, quieken beim erneuten Streich, fallen wie ein nasser Flohsack zu Boden und beginnen alsbald, schwach zu glitzern. Glitzernde Objekte: das eindeutige Zeichen, dass es hier etwas zu holen gibt. Im zerzausten Fell finden sich etwa einige Goldmünzen, die Gedärme geben ein paar halb verdaute Lederhandschuhe preis. Das geht ein paar Ratten lang so und schon ist es da, das Fieber – das Sammelfieber. Diese Gier nach Schätzen, nach versteckten Reichtümern und dem Glück, zwischen Plunder und Tand das ganz große Los zu ziehen. Es wird dich im Laufe des Spiels noch oft packen und nicht mehr loslassen. Nur noch diese eine Höhle! Und diese eine Kiste! In bester »Diablo«-Manier kann und will man einfach nicht mehr aufhören...

SCHNÖRKELIG SCHÖN

Dennoch wäre es falsch, »Reckoning« auf die reine Beutelust zu reduzieren. Nur wenig später findest du dich endlich an der Oberfläche in den Feienlanden wieder und genießt den Blick auf die sonnenbeschiedene Welt: Vor dir erstreckt sich ein lichter Wald, durch dessen Baumkronen immer wieder einzelne Sonnenstrahlen blitzen. In der Luft liegt ein zartes Schimmern, wie Diamanten funkelnde Pollenblüten schweben vorbei. Im Schatten der Bäume wiegen sich geheimnisvolle Pflanzen in allen Farbnuancen, das Gras schimmert saftig grün und im Hintergrund zwitschern Vögel zu einer geheimnisvollen, aber freundlichen Orchestermelodie. Einfach malerisch, diese Welt! Und doch ist die Wildnis um die zahlreichen Städte und Dörfer von Amalur gefährlich: Wolfsrudel streifen umher, Boggart-Waldgeister

springen aus der Deckung und Kobold-Trupps lauern dir auf. Allerdings scheint keiner der Halunken Kampftaktiken mit der Suppenkelle gelöffelt zu haben – auch nicht auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade. Im Gegenteil sind die meisten Gegner ziemliches Klingenfutter; sie hauen daneben oder bleiben gar irgendwo tatenlos stehen, um sich kinderleicht abmurksen zu lassen. Da bleibt die echte Herausforderung leider aus. Ausnahmen wie die extrem gefährlichen Crudok-Schlangenwesen und Niskaru-Dämonen bestätigen die Regel. Aber auch diese Monstrositäten sind leichte Beute, wenn der Held auf seine Spezialfähigkeit zurückgreift: den »Fateshift«. Bei diesem übermächtigen Angriff verlangsamt sich die Zeit, du kannst Gegner um Gegner bequem niederstrecken und dir einen besonders brutalen Finalschatz für den dicksten Brocken aufheben, der mit einem Quicktime-Reaktionstest auseinandergerissen, aufgespießt oder der Länge nach zerteilt wird. Umwerfend, dieses Effektspektakel! Aber kein Wunder, dass »Reckoning« ein USK-18-Logo aufgedrückt bekommen hat. Je mehr Widersacher über

» Schon ist es da, das Fieber – das Sammelfieber. «

Axt, Streitkolben, Stab oder Bogen springen, desto mehr Punkte hagelt es für den herrlich überschaubaren Levelaufstieg. Hier gibt es lediglich drei Talentbäume: je einen für die kriegerische Macht, die magische Zauberei und die hinterhältige Raffinesse. Fähigkeiten wie ein Wirbelangriff, diverse magische Geschosse und Diebestalente können so gesteigert werden. Obendrauf hast du die Möglichkeit, dem schicksalslosen Helden mit jedem Stufenanstieg eine Art »Klasse« zu verpassen, die jederzeit beliebig verändert werden kann: das Seher-Schicksal befähigt den Charakter etwa zu einem kurzen magischen Teleport beim Ausweichen; der Soldat kann effektiver blocken; und der Jäger als präziser Bogenschütze hat eine höhere Chance auf kritische Treffer. Insgesamt 44 solcher Schicksale sind im Laufe des rund 70 Stunden dauernden Spielverlaufs freischaltbar. Eine stolze Menge, deren Vielseitigkeit dich immer wieder dazu animiert, neue Klassen und damit auch neue Fähigkeiten auszuprobieren.

DES HELDEN LOHN UND BROT

Und wie fühlt man den Rest der üppigen Spielzeit? Natürlich mit Haupt- und Nebenmissionen! Gerade

von Letzteren hat »Reckoning« so unendlich viele und toll erzählte, dass du aufpassen musst, die Hauptstory nicht aus den Augen zu verlieren. Insbesondere die wirklich gelungene deutsche Synchronisation zieht dich ins Geschehen, auch wenn dem Helden selbst leider eine eigene Stimme fehlt. Nachdem du dich an den liebevoll gestalteten Städten, darunter das altertümliche Didenhill, die magischen Gärten von Ysa und die hochherrschaftliche Steinstadt Rathir, sattgesehen hast, winken Münzen und andere Belohnungen: für Aufträge von fürsorglichen Müttern, Spinnenfeinden, Hochstaplern oder aber Typen, die denken, sie wären ein Wolf. Zwar laufen die meisten Missionen darauf hinaus, Gegner X auszulöschen, um Gegenstand Y zu ergattern, dennoch gestalten sie sich abwechslungsreich und stets motivierend. So musst du auf einer Waldlichtung etwa einen Troll mit Hilfe von »duftenden«, abgetrennten Hirschköpfen anlocken, an anderer Stelle einen umherwandernden Brunnen einfangen und dann einen Quacksalber stellen, der eine wertvolle Trankformel gestohlen hat. Sogar eine echte Belagerungsschlacht im Stil von Helms Klamm aus »Der Herr der Ringe« fehlt nicht im Repertoire der Aha-Momente. Gigantisch!

Am Ende hätte wohl niemand gedacht, dass in dem eher unscheinbaren »Reckoning« ein solches Rollenspiel-Kleinod steckt. Natürlich ist auch die Welt von Amalur nicht gänzlich ohne Macken, lädt etwa immer wieder Objekte nach und krankt vor allem an Zwilling-Gegnern. Alles in allem wirst du dennoch überrascht sein, wie geschmeidig das Gameplay von der Hand geht, wie fesselnd und komplex die Geschichte daherkommt und wie es »Reckoning« schafft, trotz Ähnlichkeiten zu Genre-Kollegen wie »Fable« ein durch und durch eigenständiges Spielgefühl zu vermitteln. Ein echter Überraschungshit eben!

Sabine Schischka

360LIVE sagt...

Muss sich nicht hinter Genre-Größen wie »Dragon Age« verstecken. Nach »Skyrim« der nächste HITPOTENZIAL westliche Rollenspiel-Kracher.

8.5 von 10

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

**EXKLUSIVE BILDER
NUR IN
360 LIVE!**

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler | Digital
Extremes

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Düstere Horror-
Comic-Adaption,
wieder mit Antiheld
Jackie Estacado in
der Hauptrolle.

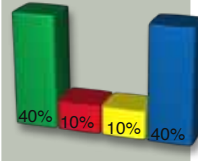
das ist drin

Dunkelheit

Licht

Emotionen

Massaker



THE DARKNESS 2

Der Stoff, aus dem Albträume sind...

Schon der Einstieg ist eine Achterbahnfahrt der Gefühle: Nachdem Unbekannte in einem Kugelhagel das Gehirn seiner Gespielinnen über das halbe Restaurant verteilen und den Schauplatz in ein Flammenmeer verwandeln, wird Antiheld Jackie Estacado schwer verletzt. Mit letzten Kräften versucht der aufstrebende Mafiaboss zu fliehen, als die Sicht plötzlich verschwimmt und eine kratzige Stimme sich tief in sein Bewusstsein bohrt. Die Finsternis hat wieder Besitz von ihm ergriffen, lässt ihn nicht einfach sterben, will ihren menschlichen Wirt nicht verlieren. Jackie profitiert von dieser bizarren Symbiose mit der von morbiden Motiven getriebenen Kraft: Solange kein direkter Lichteinfall herrscht, kann er mithilfe ihrer gestaltwandlerischen Fähigkeit zwei Tentakel mit klaffenden Mäulern befehlen, alles verschlingende schwarze Löcher heraufbeschwören, niedere Kreaturen zu Hilfe rufen und viel Unheilvolles mehr.

Der erste Kampagnenabschnitt nach dem Prolog beginnt in Jackies Villa. Sein alter Kumpel Vinnie hat bereits eine heiße Spur zu den Drahtziehern des Anschlags: Wie's aussieht, zeichnet für das Blutbad ein gewisser Swifty samt Gefolge verantwortlich. Höchste Zeit, den Attentätern in ihrem Unterschlupf mal einen Besuch abzustatten! Wer das Vorgängerspiel oder die Comicreihe kennt, weiß, wie Jackie in solchen Fällen vorgeht: im Alleingang und eine Blutspur hinter sich herziehend, die so manchem

Splatter-Film in nichts nachsteht. Meist mit einer Waffe in jeder Hand und unterstützt von den nach Opfern lechzenden Tentakeln zeigt Jackie der Gegnerbrut schon im Eingangsbereich, wo der Hammer hängt. Begleitet von schmerz erfüllten Animationen zerreißt er einen Widersacher nach dem anderen buchstäblich in der Luft. Denn Munition ist, obwohl alle Gegner beim Ableben ihre Bleispritze fallen lassen, niemals im Überfluss vorhanden. Jackie bleibt also meist gar nichts anderes übrig, als auf die niederträchtigen Mordpraktiken der Finsternis zurückzugreifen. Die dazu nötigen Kommandos gehen ruckzuck von der Hand. Via LB-Schultertaste ziehst du mit dem linken Tentakel Objekte aus der Umgebung herbei, die sich prima für Fernangriffe eignen. Dank einer recht verzeihenden Zielhilfe – sobald sich das Fadenkreuz rot färbt, sitzt quasi jeder Treffer – pinnt Jackie anschließend mit herumliegenden

Schlachthaus oder Ponyhof?

-  Atmosphärisch stark, ansehnlicher Comic-Look, orientiert sich ebenso nah an der gezeichneten Vorlage wie am Vorgängerspiel, ergänzend zur Solo- gibt's eine packende Koop-Kampagne
-  Noch leichter Zeilenversatz, teils überzogen brutal, Koop-Modi nicht auf dem geteilten Bildschirm möglich, in Deutschland kommt's nur geschnitten



Die Pumporgane von Gegnern leuchten durch ihre fleischlichen Hüllen in schillernden Farben – eine nette Effekthascherei, der spielerisch jedoch keine Bedeutung zukommt.

1



✖ Schlagertruppe

DER VENDETTA-MODUS

Parallel und ergänzend zur Solo-Kampagne wird im Vierer-Koop-Modus »Vendetta« die Geschichte der vier Haudegen Inugami, Shoshanna, Jimmy Wilson und JP Dumond erzählt. Jeder von ihnen stellt eine Charakterklasse dar und ist jeweils mit einer von Jackies Finsternis-Kräften gesegnet. Über mindestens sechs Stunden erstreckt sich das Koop-Abenteuer und spielt sich – darüber berichteten wir bereits ausführlich in Ausgabe 01/12 – sehr ähnlich einem »Borderlands«. Unzählige Nebenmissionen, Herausforderungen und die Möglichkeit, die Mitspieler kurz vor ihrem Ableben wiederzubeleben, sorgen für gehörig Langzeitmotivation. Bitte unbedingt noch nachreichen: einen Splitscreen-Modus.

2



✖ Totentanz

DIE MACHT DER FINSTERNIS

1 Wie schon in Teil Eins kann Jackie massiv zusätzliche Erfahrungspunkte zur Verbesserung seiner Talente einstreichen, wenn er die aus seinen Schultern wuchernden Finsternis-Tentakeln dazu animiert, Gegnerherzen herauszureißen und anschließend zu verzehren – na dann Mahlzeit!

2 Immer wieder übernimmst du die Kontrolle über einen Darkling. In dieser Szene musst du in einem abgeschlossenen Bereich Gegner malträtieren und anschließend einen elektronischen Schließmechanismus für Jackie außer Kraft setzen.

3 Während der rechte Arm der Finsternis vorwiegend als präzise Peitsche fungiert, die mit Leichtigkeit feindliche Biomasse durchtrennt, dient der linke primär zum Greifen und Werfen meist scharfer oder spitzer – und ergo tödlicher – Objekte.

3



Metallstangen reihenweise Mafia-Schergen an Hauswände. Die Primärfunktion des rechten Auswuchses gleicht dagegen eher einer Peitsche, mit der du mittels RB-Schultertaste heranströmendes Feindpack betäubst oder angeschlagene Kämpfer augenblicklich zerfetzt. Bleibt die Taste gedrückt, führt der rechte Stick die Peitsche direkt, womit sich gezielt Gliedmaßen und sogar ganze Körperhälften abtrennen lassen – harter Tobak!

Bereits in diesem Teil der Preview-Fassung kommt dem Licht-Schatten-Spiel große Bedeutung zu. Zur Erinnerung: In illuminierten Umgebungen verflüchtigen sich die Kräfte der Finsternis und hinterlassen Jackie als verwundbaren Durchschnittsmafioso. Regelmäßig Leuchtröhren, Glühbirnen und dergleichen mit gezielten Schüssen zu neutralisieren bleibt somit oberste Gangsterpflicht. Spielerisch präsentiert sich

dieser erste Abschnitt mäßig anspruchsvoll, was jedoch der Tatsache geschuldet ist, dass hier die Kernspielmechanik vermittelt wird. Darunter auch die Funktionsweise des Darklings, der Jackie – solange sich dieser im Dunkeln aufhält – auf Schritt und Tritt folgt und Feinden zum Beispiel ins Gesicht springt, um ihre Schädeldecke sodann mit einer Bratpfanne weichzuklopfen.

Die Verfolgungsjagd nach dem vermeintlichen Drahtzieher endet auf einer Baustelle. Im Führerhäuschen eines riesigen Baggers verschanzt, fordert dich Swiftly zum Duell heraus. Watsch! Immer wieder schleudert der Flüchtige Jackie eine tonnenschwere Abrissbirne entgegen. Der Darkling? Wirkt zunächst wie von der Bildfläche verschwunden, taucht dann jedoch seitlich des Geländes wieder auf. Jeden Muskel seines Gnom-artigen Körpers anspannend zerrt die buckelige Kreatur eine Gasflasche in Jackies Richtung, die du instinktiv mit dem linken Arm gen Swiftys Höllenmaschine wuchtest. Der rastet daraufhin völlig aus und weist sein Gefolge an, bei der Abrissparty mitzumischen. Vergebens. Während Jackie mit den Handlangern den blutgetränkten Boden aufwisch, schleppt der kleine Helfer eine Gaspulle nach der anderen herbei. Nach fünf Treffern wirft Swiftly das Handtuch und muss sich einem

Verhör unterziehen, das unter die Haut geht – wortwörtlich.

Im Anschluss überschlagen sich die Ereignisse derart, dass es Blasphemie gleichen würde, etwas vorwegzunehmen. Nur so viel: Die neue Story wird um einiges intensiver und geradliniger – sprich ohne Offene-Welt-Anleihen – erzählt als noch im Vorgängertitel. Schon bald plagen Jackie immer neue Visionen von seiner Geliebten Jenny – Bilder, die vor allem bei Serienkennern tiefe Emotionen wecken! Aber auch technisch, den leichten Zeilenversatz mal außen vor, hinterlässt das makabere Schauspiel einen erstklassigen Eindruck. Test zeitnah zur Veröffentlichung im Web und natürlich im nächsten Heft!

Jan Heinrich

Und außerdem?

- Die USK-Version erscheint geschnitten: kein Ragdoll sowie keine losen Körperteile ■ Alle Versionen beim Onlinespielen miteinander kompatibel ■ Wird für den deutschen Raum komplett lokalisiert; die Originaltonspur befindet sich mit auf der Disk ■ Details zur Limited Edition siehe Seite 77

360 LIVE sagt...

Sieht toll aus und strotzt nur so von intensiven Momenten. In Kombination mit dem Koop-Modus ein HITPOTENZIAL schaurig-schönes Gesamtpaket.

8.5 von 10

Erhältlich | Ende März 2012 Status | 90% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Tecmo-Koei

Entwickler | Team Ninja

Genre | Action

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ninja Ryu Hayabusa schnetzelt sich mit Schwert und Bogen durch die Fantasy-Welten.

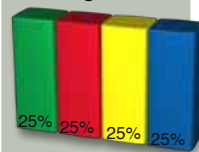
das ist drin

● Blut

● Mehr Blut

● Noch mehr Blut

● Blutorgie



NINJA GAIDEN 3

Blut spritzt – aus jedem gleich...

Der heiße Sand saugt das warme Blut mit einer irrsinnigen Geschwindigkeit auf, fast so, als hätte der Boden vor Jahren das letzte Mal etwas Flüssiges gesehen. Nahezu mühelos gleitet Ryu Katana durch die Körper der Terroristen, aus denen der rote Lebenssaft sprudelt wie Wasser aus einem Springbrunnen. Hier in der Wüste von Saudi Arabien muss er sich verstecken, der maskierte Mann. Irgendwo in den Dünen und Bauruinen von Rub al Khali lauert die mysteriöse, mit rotem Umhang und venezianischer Maske gekleidete Gestalt, die kurz zuvor in London den britischen Premierminister mit einem Degen durchbohrt hat. Was will dieser Kerl? Und warum verlangt er ausdrücklich nach Ninja und Serienheld Ryu Hayabusa? Fragen, die es in Tecmo Koeis Mixtur aus brachialer Action und japanischem Setting zu klären gilt. Erste Storyfäden durfte 360 Live mit einer spielbaren Vorabversion bereits enträtseln; einer Version, die manch langjährigem Serienkenner vielfach nicht gefallen wird...

Auf den ersten Blick wirkt »Ninja Gaiden 3« wie eine kompromisslose Fortführung der Action-Reihe: Aus der Verfolgerperspektive säbelt Ryu sich durch Horden von Gegnern. Sturmmaske, Tarnanzug, Uzi in der Hand – solche Amateure verpeist der Schattenkrieger zum Frühstück. Leichte Angriffe leitet die X-Taste ein, kräftige Hiebe mit dem Katana die Y-Taste. Meterhohe Salti vollführt Ryu rasant durch einen Tipper auf A. Mit dem Tempo einer Kreissäge fräst

sich der Shinobi durch die Reihen seiner Widersacher. Schräg durch die Schulter. Rein in den Bauch. Raus durch die Hüfte. Und der Raketenwerfer-bewehrte Scherge auf einem nicht zu erreichenden Turm? Dem jagt Ryu via LT-Schultertaste mit seinem Bogen einen Pfeil durch die Hirnmasse. Hart, heftig, kompromisslos. Zudem vermengt mit cineastischen Kameraeinstellungen und einer übertriebenen Menge Blut. Dass Gliedmaßen fest verschraubt an ihren Körpern bleiben, mutet bei solchen Bildern fast schon unlogisch an; vermissen wird's trotzdem nur die Splatter-Fraktion.

Auf seinem Weg von A nach B hinterlässt Ryu ein Blutbad. Die wenigen Hüpf- und Kletterpassagen wirken zuweilen aufgesetzt, sind aber trotzdem gern gesehene Abwechslung. Zwischen zwei Wänden hin- und herspringen, um höher gelegene Orte zu erreichen; Mauern unter Zuhilfenahme von Kunai-Dolchen hochkraxeln – nicht nur »Prince of Persia«-Fans geht das das Herz auf.

Kleiner Schnitt oder große Fleischwunde?

- ➕ Flüssiges und eingängiges Gameplay, cineastische Inszenierung, überraschend einsteigerfreundlich, detaillierte Figurenmodelle
- ➖ Tastenhämmern reicht zum Weiterkommen meistens aus, sehr viele Automatismen, Texturen leicht verwaschen, Geschichte bislang unter Verschluss



Mal wieder verlaufen? Keine Bange: Mit Druck auf den rechten Analogstick richtet sich Ryus Blick automatisch auf den weiterführenden Wegabschnitt.

1



× Damals und heute

WUT VERGEHT NIE

Moment mal, gab es »Ninja Gaiden 3« nicht schon mal? Gut kombiniert, Watson. Denn tatsächlich erschien bereits 1991 der dritte Teil auf der Nintendo-Heimkonsole NES. Wie Datum und Hardware bereits vermuten lassen, handelt es sich hierbei jedoch um ein seitwärts scrollendes Shoot 'n' Run im Stil von Konamis »Probotector«. Das Markenzeichen ist schon damals der extrem hohe Schwierigkeitsgrad, der selbst frustresistente Spieler zur Weißglut bringt. Umso überraschender, dass der neue dritte Teil vergleichsweise einfach ausfällt – ganz zum Leidwesen langjähriger Fans der Serie. Mal schauen, was die Testversion bringt...

2



× Ein Ninja...

...KOMMT SELTEN ALLEIN

1 **Ninja sind Einzelgänger?** Keineswegs! Neben dem kooperativ spielbaren Story-Modus für zwei Spieler packt Team Ninja einen separaten Mehrspieler-Modus mit auf die Disk. Bis zu acht Nachwuchs-Shinobi kämpfen mit- oder gegeneinander in Online-Gefechten.

2 **Neben klassischen Team- und Death-match-Partien** sollen auch auf kooperatives Gameplay ausgelegte Herausforderungen unterhalten. Wie diese Missionen aussehen, wollten die Japaner noch nicht verraten. 360 Live tippt auf Meuchel- und Rettungseinsätze.

3 **Kein Mehrspieler-Ninja** soll dem anderen gleichen – so das Versprechen der Entwickler. Egal ob Anzugfarbe, Masken, Tattoos und mehr, alles soll sich haarklein individualisieren lassen. Roter, blauer, gelber und grüner Ninja in einer Gruppe? Klingt verdächtig nach »Power Rangers«!

3



Auf den ersten Blick alles wie gehabt also. Schnelle Action, brachiales Gemetzel, hübsche Inszenierung – das gefällt. Doch wer die beiden Vorgängerspiele und »Sigma«-Auskopplungen kennt, wird immer wieder mit dem Kopf schütteln: Der taktische Anspruch und die fordernden Gegner weichen stupidem Fasten-gehämmere und einem erschreckend einfachen Schwierigkeitsgrad. In der Vorabversion führt in 90 Prozent der Kämpfe einfaches Dauerdrücken der X-Taste zum Erfolg. Da Ryu selbstständig auf nahegelegene Feinde mit einem Angriff zusteuert, zeigt der linke Analogstick sogar erste Erscheinungen von Langeweile. Selbst die manchmal auftauchenden Quicktime-Reaktionstests verlangen in nahezu allen Fällen lediglich, die X-Taste im Dauerfeuer zu malträ-

tieren. Immerhin rosten die anderen Aktionstasten durch sporadische Nutzung dann doch nicht ein: Zum Beispiel gilt's die Y-Taste für drei Sekunden zu halten, wenn Ryus rechter Arm rot aufleuchtet. Damit erzeugt der unbarmherzige Killer einen feuerroten Wirbel um sich herum und zerlegt so – dann wieder voll automatisiert – die restlichen Handlanger selbstständig. Wem das immer noch zu viel Arbeit ist: durch erfolgreiche Treffer die blaue Energieleiste am oberen Bildschirmrand aufladen, um via gleichzeitigen Drückens von Y- und B-Taste einen alles Leben auf dem Bildschirm vernichtenden chinesischen Drachen heraufzubeschwören. Bei so viel Automatisierung fühlt sich die LB-Schultertaste für Block- und Wegrutsch-Bewegungen ebenfalls schnell vernachlässigt. Zugänglich für Einsteiger, schockierend für langjährige Anhänger, die die hohen Anforderungen der Reihe gewohnt sind.

Wohl wahr, nur wenige Gegner muss Ryu taktisch angehen. Zum Beispiel Soldaten mit einem Schild oder merkwürdige schwarze Magier, die einen Schutzwall vor sich aufbauen. Aber auch hier reicht ein Tipper auf die Y-Taste, um die Deckung einzureißen und den Feindling dahinter mittels X-Taste abzufrühstücken. Wem selbst das zu anspruchsvoll sein sollte, der kann im Optionsmenü den »Schwierig-

keitsgrad senken« oder von einem der zahlreichen Speicherpunkte aus einen neuen Versuch starten. Bevor Missverständnisse aufkommen: Freilich hat 360 Live mit allen drei Schwierigkeitsgraden – Normal, Schwer und Hero – experimentiert. Leider mit dem immer gleichen Ergebnis. Weshalb die Redaktion inständig hofft, dass die Preview-Version nur ein stark abgeschwächtes Bild dessen spiegelt, was die Spieler Ende März erwartet. Denn »Ninja Gaiden 3« weiß abseits seines aktuell anspruchlosen Gameplays durchaus zu gefallen. Mit hübsch ausgestaffierten Kulissen, detaillierten Charaktermodellen, jeder Menge Charme, coolen Charakteren und einem vielversprechend klingenden Mehrspieler-Modus.

Moritz Wanke

Und außerdem?

- Erstmals ohne Serien-Schöpfer Itagaki entwickelt ■ USK-Fassung ungekürzt ab 18 Jahren ■ Gliedmaßen bleiben bei menschlichen Gegnern in jeder Version fest verschraubt
- Mehrspieler-Modus mit kooperativen und kompetitiven Spielmodi ■ Vollversion enthält exklusiv die Demo des Beat 'em Ups »Dead or Alive 5«; darin spielbar: Hayabusa und Hitomi, PS3-Spieler bekommen Hayate und Ayane ■ Collector's Edition kommt mit allen vier Kämpfern in der »Dead or Alive 5«-Demo, einer Ryu-Aufstellfigur und weiteren Extras

360 LIVE sagt...

Packend inszenierte Ninja-Action. Nur das vielfach vereinfachte Gameplay fordert, im Gegensatz zu HITPOTENZIAL vorherigen Teilen, bisher kaum heraus.

7.5 von 10

Erhältlich | 23. Februar 2012 | Status | 95% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Konami

Entwickler | Vatra

Games

Genre | Horror-
Abenteuer

Spieler | 1

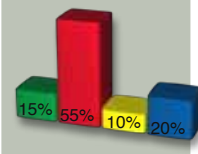
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Horror-Trip
zwischen Verlassen-
heit und Realitäts-
verlust.

das ist drin

- Einsamkeit
- Angst
- Verwirrung
- Todeskampf



SILENT HILL: DOWNPOUR

Fantasia eines Mörders.

August, 1999. Erstmals wagen sich deutsche Spieler in das von dichtem Nebel umgebene Städtchen Silent Hill. Die abgrundtief finstere Atmosphäre, die der erste Teil der langjährigen Survival-Horror-Serie dabei dem Spieler geradezu ins Gesicht schleudert, ist alles andere als gewöhnlich. Kreaturen so krankhaft widerwärtig, dass selbst der irische Maler Francis Bacon sie sich in seinen dunkelsten Fantasien nicht düsterer hätte erträumen können; dazu gespenstisch-eindringliche Klänge aus der meisterhaften Feder von Akira Yamaoka, die dich auch Tage später noch um den Schlaf bringen. Genau an diese Erfolgsfaktoren will der mittlerweile achte Serienteil »Downpour« anknüpfen. Ob's für den nächsten Beinahe-Herzkasper reicht, konnte 360 Live anhand einer weit fortgeschrittenen Preview-Fassung ausprobieren...

Murphy Pendleton, Ende 30, tiefe Narbe unter dem rechten Auge, sitzt aus noch ungeklärten Gründen in einem Gefangenentransport. Die Fahrt verläuft unruhig, sehr unruhig. Der Bus kommt ins Schleudern, überschlägt sich, bleibt liegen. Panik. Dunkelheit. Totenstille. Als sich Murphy endlich aus dem Fahrzeugwrack zwängt, ist es bereits Tag. Bis auf ein paar Schrammen scheint ihm nichts zu fehlen. Trotzdem steckt ihm der Unfall tief in den Knochen. Aus der Verfolgerperspektive schleppt er sich über einen engen Pfad zu einer verlassenen Tankstelle. Türen und Fenster sind verbarrikadiert, keine Menschenseele in

Sicht. Alles ist verdreckt, überwuchert, modrig-feucht. Einziger Hoffnungsschimmer: eine Taschenlampe und ein alter Schraubenschlüssel. So gerüstet geht die oft minutenlang nur von Stille, dem vereinzelten Schrei einer aufgeschreckten Krähe und ständiger Paranoia begleitete Reise weiter. Einen Ausweg finden, nicht durchdrehen, die Freiheit erreichen – das ist's, was Murphy vorantreibt. Aufgelockert wird der Psychotrip aus tschechischer Produktion durch viele kleine Rätsel. Hier einen Schalter umlegen, dort einen Aufzug mit dem richtigen Kabel reparieren. Nicht sonderlich anstrengend, aber ein willkommener Gegenpol zur sonst herrschenden Dauer-Angespanntheit.

Dann plötzlich: Herzstillstand! Hinter einer Haus-ecke lauert ein »Screamer«. Eine junge Frau, dunkelverfilzte Haare verdecken ihr Gesicht, schmutzige Kleiderfetzen bedecken ihren Körper. Sie erinnert ein

Schocktherapie oder Schlaftablette?

- ⊕ Atmosphärische Düsterkulisse, fesselnde Geschichte mit allerhand Wendungen, ständiges Gefühl beklemmender Einsamkeit, im Ort Silent Hill gibt es viel zu entdecken, hervorragender Soundtrack
- ⊖ Aktuell noch viele Grafik- und Spielfehler, die auf die Atmosphäre-Bremse drücken; ungenaue Steuerung, teils unvorteilhafte Kameraeinstellungen, Einsteiger verlieren schnell die Orientierung



Das kann der Entwickler besser! In etwa fünf Spielstunden konnte 360 Live gerade mal vier unterschiedliche Gegnertypen ausmachen.

1



× Schauderhaft...

...DIESE GANZEN FEHLER

Oft ist die Atmosphäre von Konamis Survival-Horror-Spiel zum Schneiden dicht. Leider nicht immer. Innerhalb weniger Stunden kommt es vermehrt vor, dass Murphy einfach durch eine fehlende Bodentextur fällt und im Polygon-Nirvana vor sich hin schwebt. Türen werden zuweilen von unsichtbaren, unüberwindbaren Wänden verdeckt und ganz besonders störend: das Nachladen der Texturen. Nicht selten kommt es vor, dass nach einem Ladebildschirm alle möglichen Texturen bis zu 30 Sekunden brauchen, um sich von einem unansehnlichen Brei zurück in normale Spielgrafik zu verwandeln. Die dann zwar immer wieder imponierende Momente bietet, insgesamt aber vielerorts veraltet anmutet. Bitte ausbessern!

2



× Silent Hill

EINE TYPISCH AMERIKANISCHE KLEINSTADT

1 **Murphy Pendleton** überlebt unerwartet den heftigen Unfall eines Gefangenentransports und entkommt. Eine glückliche Wendung? Wohl kaum. Denn fortan muss er sich durch das allseits bekannte Horror-Städtchen Silent Hill schlagen.

2 **Die Orte**, die Murphy erkundet, sprühen nur so vor Abwechslung. Mal durchstreift der Knastbruder ein altes amerikanisches Diner auf der Suche nach einem Zugticket, mal kämpft er sich durch ein schummriges Höhlensystem oder irrt durch einen modrigen Wald.

3 **Besonders verstörend** sind die Ausflüge in die sogenannte »Otherworld«. Massenmörder wie Damer, Gacy oder Manson hätten wahrscheinlich ihre helle Freude an der morbid-irrsinnigen Parallelwelt, die direkt aus der Einbildung eines impulsiv psychopathischen Klapsmühlen-Insassen zu stammen scheint...

3



bisssen an Samara, das grässlich-abscheuliche Mädchen aus der Horrorfilm-Neuaufgabe »The Ring«. Murphy zückt den Schraubenschlüssel – oder alternativ Axt, Brechstange, Gesteinsbrocken, Haushaltsutensilien und andere herumliegende Objekte – und drischt panisch auf die verwahrloste Gestalt ein. Doch das stört sie nicht, sie weicht zunächst nur leicht zurück, um dann selbst zum Konterschlag auszuholen. Wohl dem, der nun rechtzeitig mit der Y-Taste blockt. Die Betonung liegt auf rechtzeitig, denn neben vielen Grafik- und Designfehlern plagen die Vorabfassung vor allem Steuerungsprobleme. Immer wieder stolpert Murphy förmlich über seine eigenen Füße. Kämpfe steuern sich manchmal derart hakelig, dass man besser gleich das Weite sucht. Auch hierbei ist

übrigens Vorsicht geboten: Der markerschütternde Schrei des Ekelwesens kann den flüchtenden Murphy betäuben. Vor allem für Einsteiger in Kombination mit der bockigen Tastenabfrage Horror pur!

Trotzdem: Die Atmosphäre begeistert so sehr, dass du weiterhin am Ball bleibst. Vereinzelt unterbrechen beispielsweise alpträumhafte Passagen Pendletons Erkundungstour durch das heruntergekommene Hinterwäldler-Kaff. Die Realität verschwimmt. Abgründe aus verfallenen Industrieanlagen und mit eingetrockneten Blutflecken verzierten Gebäude-Ruinen tun sich auf. Serien-Kenner wissen: Das ist die »Otherworld«. Eine Paralleldimension, in der der Wahnsinn regiert. Eine Welt durch und durch geprägt von Auswüchsen der Geistesgestörtheit. Schon bald findet sich Murphy in einem riesigen Raum wieder. Seine Wände, Decken und Fußböden scheinen ineinanderzulaufen; schmierige Mauern, durchsetzt von verrosteten Rohren und metallenen Stegen. Du spürst Ratlosigkeit. Verwirrtheit. Eine irreal-absurde Komposition. Nicht unähnlich der berühmten Lithografie »Relativity« des niederländischen Malers M. C. Escher. Leiser und doch grässlicher Horror, der dir stets das Gefühl von Verwundbarkeit und Einsamkeit vermittelt. So viel steht fest: »Downpour« ist kein klassisches Splatter-Spiel, keine Folter-Odyssee. Viel mehr wird dem Spieler ständig

seine eigene Angst aufgezeigt. In der Ferne verhallende Kinderschreie; tiefschwarze Schatten, die nur ab und an von wenigen Lichtquellen durchbrochen werden; das ständige Gefühl hinter der nächsten Ecke von einem grauenhaft-undefinierbaren Wesen angefallen zu werden. Mit solchen Mitteln arbeitet »Downpour«. Meist subtil und wenig explizit, aber immer wirkungsvoll. In der inhaltlich nahezu vollständigen Vorabfassung betritt man die Otherworld leider noch viel zu selten. Wenn Vatra Games hier noch nachbessert und insbesondere die vielen kleinen Design- und Technik-Schnitzer restlos eliminiert, steht einem Sprung in Kauftritt-Regionen nichts entgegen.

Markus Würstle

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Erlebnis ■ 41 Erfolge, meist fürs Erreichen von wichtigen Plot-Ereignissen oder das Erledigen bestimmter Gegner, zum Beispiel: »Schweigen ist Gold« für das erfolgreiche Töten von zehn »Screamer«-Kreaturen ■ Sehr gelungener Soundtrack, stammt allerdings nicht mehr von »Silent Hill«-Legende Akira Yamaoka, sondern von dem Komponisten Daniel Licht, der unter anderem die TV-Krimi- und Dramaserie »Dexter« vertonte

360 LIVE sagt...

Wohlig gruselig, was Vatra hier auf den Bildschirm zaubert. Leider kämpft Murphy Pendleton noch mit viel zu vielen Programmierfehlern...

7.0 von 10

Erhältlich | 23. März 2012 | Status | 90% komplett

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Noch wurde »Resident Evil 6« nicht angekündigt. Doch die Japaner setzen alles daran, die Marke im Fokus der Öffentlichkeit zu halten. Mit »Resident Evil: Revelations« auf Nintendos 3DS und einer auf Koop-Action maßgeschneiderten Auskopplung für Heimkonsolen. Willkommen in der bleihaltigen Welt von »Operation Raccoon City«!

Bereits die Machart von »Resident Evil 5« aus dem Jahr 2009 war ein Indikator dafür, dass Hersteller Capcom die renommierte Survival-Horror-Reihe in neue Richtungen weiterentwickeln will: Statt wie in »Resident Evil 4« auf sich allein gestellt, geht's in Teil Fünf erstmals als Zweier-Team gegen Horden wütender Untoter, heraufbeschworen durch die finsternen Machenschaften des Pharmakonzerns Umbrella Corporation. Ständige Absprachen unter den Mitspielern, das Perfektionieren gemeinsamer Kampf- und Überlebenstaktiken sowie das gegenseitige Wieder-auf-die-Beine-Helfen sollen nun auch der am 23. März erscheinenden Serienauskopplung »Operation Raccoon City« zum Erfolg verhelfen. Ein Spiel, das derzeit beim bisher exklusiv für Sony tätigen Taktik-Shooter-Experten Slant Six Games in Kooperation mit Capcom heranreift und wie kein anderer Teil der Reihe Koop- und Mehrspieler-Action in den Mittelpunkt rückt. Ob diese neue Mixtur das Blut in deinen Adern gefrieren lässt, konnte 360 Live anhand einer der ersten vier Abschnitte der Koop-Kampagne umfassenden Version selbst herausfinden.

So viel vorab: Die Kernspielmechanik der altherwürdigen Zombiehatz bleibt auch in dieser, geschichtlich zwischen den »Resident Evil«-Teilen Zwei und Drei angesiedelten, Konstellation erhalten. In bildgewaltigen Szenarien überlebenswichtige Gegenstände lokalisieren, um sie anschließend clever zu kombinieren und so das eigene Überleben zu sichern; der gekonnte Umgang mit facettenreichem Kriegsgerät; Geschwindigkeit und Präzision – darum geht's. Und dennoch spielt sich das hier völlig anders, was nicht zuletzt der Atmosphäre geschuldet ist, die die Handlung von »Operation Raccoon City« verströmt. Keine edlen Helden stehen im Mittelpunkt, auch keine Unschuldigen, deren Schicksal sie mit Horden menschenfressender Bestien konfrontiert. Nein, diesmal sind die sechs Hauptcharaktere selbst Teil des Bösen...

DIE PUTZKOLONNE

Eine Epidemie wie die in Raccoon City ausgebrochene Zombieseuche auszulösen, ist ein kaum wiedergutzumachendes Verbrechen. Kein Wunder, dass der Pharmariese und Biowaffen-Gigant Umbrella

kurz&knapp

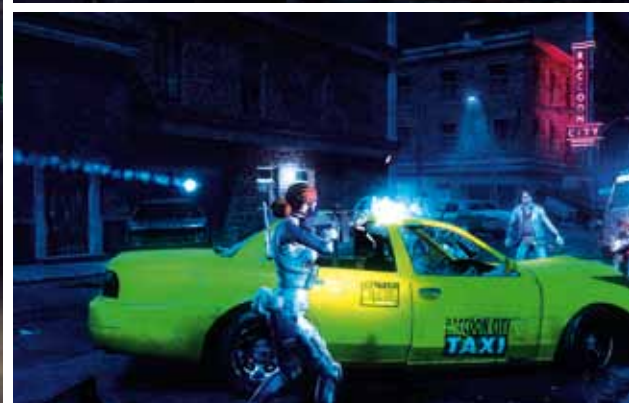
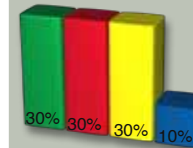
Hersteller | Capcom
Entwickler | Slant Six Games/Capcom
Genre | Koop-Shooter
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

»Resident Evil« trifft
 »Lost Planet 2«
 trifft »Left 4 Dead«.

das ist drin

- Totes Fleisch
- Mutanten
- Gruppendynamik
- Heilkräuter



Achtung Verkehrskontrolle: Insbesondere in den Außenabschnitten bekommt man es überraschend häufig mit Gesetzeshüter-Zombies zu tun.

Verdienstmedaille oder Leichensack?

- +** Komplette auf Koop-Action geeicht, sehr viel Freischaltbares, fügt sich schlüssig in die bisherige »Resident Evil«-Story ein, gutes Technikgerüst mit hochauflösenden Texturen und netten Lichteffekten, erscheint komplett auf Deutsch
- Bewegungsabläufe könnten teilweise geschmeidiger ineinander übergehen, gesamte Shooter-Spielmechanik fühlt sich noch nicht brachial genug an, kein Splitscreen-Modus



Nahkampfprobt sind die Recken allesamt – und auch Ausweichsprünge gelingen mit Leichtigkeit. Doch Vorsicht: Sobald einer der Untoten seine Zähne in dein Fleisch schlägt, wird's gefährlich!



Burn, Zombie, burn! Die Engine beherrscht die unterschiedlichsten Lichtverhältnisse, und sollte mal keine menschliche Fackel zur Hand sein, kann man vorzüglich mit Napalmgranaten nachhelfen...



Hallo Deckungssystem: Erstmalig müssen sich Resi-Fans mit einem Deckungssystem anfreunden, das seinen Zweck allerdings erstaunlich gut erfüllt und deinen Charakter automatisch an Wände heftet, sobald du dich ihnen näherst.

Corporation alle belastenden Beweise vernichtet sehen will. Das sechsköpfige Sondereinsatzkommando des Umbrella Security Service, kurz USS, soll die Aufgabe im Eiltempo erledigen und gleichzeitig dafür sorgen, dass nichts, aber auch gar nichts, was an diesem unheilvollen Ort passiert ist, die Stadtgrenzen verlässt. Ihre Gegenspieler: unter anderem Special-Operations-Einheiten des US-Militärs, die Umbrellas Machenschaften ans Licht der Öffentlichkeit zerren wollen.

Entgegen den nur optisch variierenden Akteuren aus »Lost Planet 2« – von dessen Koop-Spielmechanik »Raccoon City« bedeutend inspiriert ist – verfügen die Umbrella-Spezialisten über jeweils völlig unterschiedliche Fähigkeiten, die sich bei der Zombiehatz

hervorragend ergänzen und die sich mit fortschreitender Erfahrung der jeweiligen Spielfigur sogar ausbauen lassen. Karena Lesproux alias Lupo bildet den Kopf der auch Wolfpack genannten Sechserbande. Ihre Spezialität: Sie kann Flammenprojekte verschießen und als einzige des Teams Munitionsnachschub anfordern. Der Nahkampfexperte, Codename Vector, verdingt sich dank eines holografischen Tarnanzugs primär als Aufklärer, ist er doch in der Lage, Gefährten rechtzeitig vor auflauernden Unholden zu warnen. Ultimativer Joker des Teams bleibt jedoch die ehemalige Feldmedizinerin Michaela Heinzwaffen, Rufname Bertha: Dank ihrer mächtigen Heilfähigkeit kompensiert sie das knappe Angebot an herumliegenden Heilkräutern und -sprays und flickt Mitstreiter im Nu zusammen. Doch auch die Talente der übrigen drei sind nicht zu verachten. Four Eyes, eine grazile Lady, ist das Technikgenie der Truppe und kann Zombies und andere bioorganische Angreifer gedanklich beeinflussen; einem schlurfenden Sklaven also beispielsweise Ziele vorgeben, auf die er sich sogleich stürzt. Oder ihr Opfer zu Aufklärungszwecken in bisher unerforshtes Terrain abkommandieren – meist mit der Folge, dass der arme Tropf von einer Meute Artgenossen in der Luft zerrissen wird. Berufsrisiko

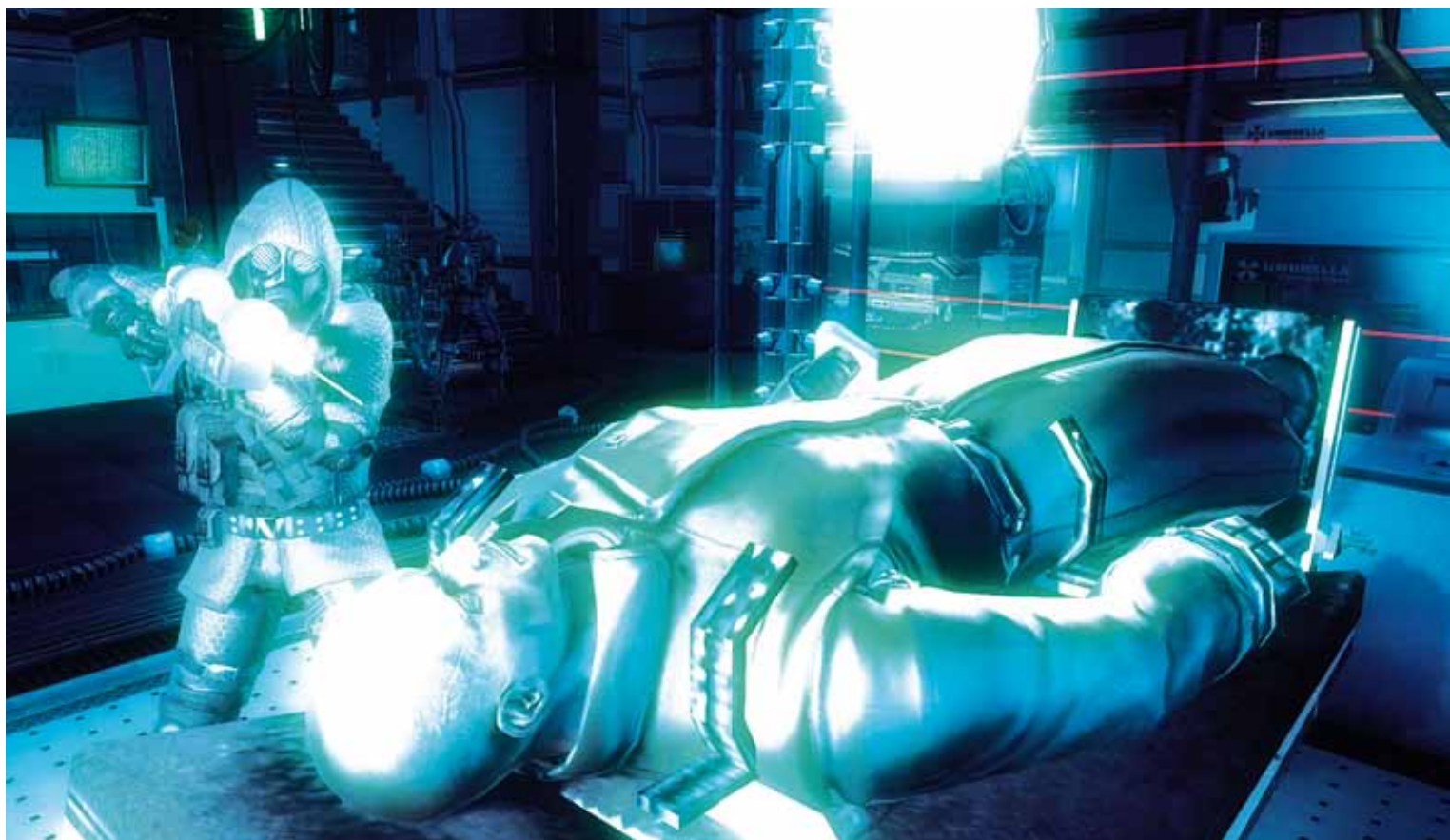
✗ Fiese Strippenzieher

ELEMENTARE KOMPONENTEN

Ohne zu viel zu verraten: Jeder, der sich einmal mit einem Titel der »Resident Evil«-Saga befasst hat, kennt die Organisation, die bereits im ersten Teil von 1996 sowie in allen folgenden Episoden für die allgegenwärtigen Zombien-Ausbrüche verantwortlich zeichnet: die Umbrella Corporation. Ihr Wirkungsbereich umfasst Biowaffenforschung und Genmanipulation. Ja, selbst vor Versuchen an menschlichen Probanden und den damit einhergehenden Kollateralschäden schreckt Umbrella nicht zurück. Wer die Organisation anführt, bleibt Geheimnis. Nichtsdestotrotz stehen Spieler in jedem Teil einem Rivalen gegenüber, der den Pharmakonzern repräsentiert und versucht, zu neugierige Personen mit allen Mitteln kaltzustellen. Spannend in diesem Zusammenhang: Die »Heroes Mode« genannte Spielvariante von »Operation Raccoon City« wurde gerade erst angekündigt und lässt dich das neue Resi-Abenteuer in der Rolle von Leon S. Kennedy, Claire Redfield, Jill Valentine und vielen weiteren deiner alten Lieblingscharaktere erleben.

Und außerdem?

- Koop-Modus für bis zu vier Online-Spieler, Partien auf dem geteilten Bildschirm sind nicht möglich; sind nicht genügend menschliche Mitspieler verfügbar, springt die KI ein
- Versus-Duelle für bis zu acht Spieler, die sich auf je vier Zweier-Teams verteilen
- Gesamtspielaufbau ähnlich der »Monster Hunter«- und »Lost Planet«-Reihe, also auf mehrmaliges Durchspielen ausgelegt
- USK-Version gekürzt: Keine abgetrennten Körperteile, keine Leichen in der Spielumgebung



sozusagen! Der grobschlächlige und schwer gepanzerte Beltway kennt Sprengstoffe aller Art in- und auswendig und zeigt sich dank seiner mächtigen Rammattacke in Nahkampfsituationen ähnlich vielseitig einsetzbar wie Kollege Vector. Spectre als Letzter im Bund hat mit den mechanischen Stielaugen an seinem Helm eine ganz eigene Sicht auf die Dinge und erkennt Feinde somit früher als seine Waffenbrüder. Hinzu kommt außerordentliches Geschick im Umgang mit Scharfschützengewehren. Der perfekte Mann also, um anrückende Probleme schon aus großer Distanz abzuwickeln.

ZOMBIE-TEAMVERTEIDIGER

Die Vorkommnisse des ersten Abschnitts der Koop-Kampagne hat 360 Live bereits in Ausgabe 01/12 ausführlich dokumentiert. Was dann folgt, ist jedoch nicht minder spannend. Eben noch ein unterirdisches Labor der Umbrella-Firmenzentrale von jedweden Ungeziefer gesäubert, trifft die Aufräumtruppe im Keller des Rathauses auf Ex-Spezna-Spezialist Nikolai Ginovaef. Er ist ebenfalls Beauftragter der Umbrella Corporation, soll jedoch Forschungsdaten über Zombies und Mutanten sammeln. Das in Raccon City herrschende Chaos scheint für ihn eher so etwas wie ein riesiges Versuchslabor zu sein - was auch erklärt, warum er alles daran setzt, das Wolfpack alsbald ins offene Messer laufen zu lassen...

Rastlos hasten die Verbündeten zur Stadthalle. Hier nämlich schlummern bergeweise dringend zu entsorgende Akten, die die Menschenversuche von Umbrella belegen. Doch bereits im Foyer der Halle angelangt, merken die Eindringlinge, wie willkommen sie hier sind. »Überraschung!«, brüllt Nikolai hämisch lachend hoch über ihren Köpfen in ein Megaphon. Die Glaskuppel der Halle zerbirst in tausend Teile und binnen Sekunden krabbeln etwa 30 Licker wie eine amoklaufende Ameisenkolonie hinein.

Die widerwärtigen Kreaturen mit ihren Chamäleonartigen Fangzungen und den rasiermesserscharfen Klauen sind harte Ziele – nicht zuletzt weil die optionale Zielhilfe lediglich das Anvisieren mit der meist schwächeren Sekundärwaffe begünstigt. Fast scheint es unmöglich, die sich in riesigen Sprüngen fortbewegenden Bestien auf Anheb zu erwischen. Schon auf dem leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade ist das Kräfteressen eine echte Herausforderung. Grund: Die schleimigen Hüpfers schlucken bis zu ihrem Ableben magazinweise Blei – ein in dieser Welt rar gesätes Gut. So rar, dass jedes Teammitglied gut daran tut, wann immer die Situation es zulässt, die direkte Konfrontation zu suchen. Aber Vorsicht: Wer nicht aufpasst, wird schnell zur schmackhaften Zwischenmahlzeit für die plötzlich hinzustoßenden Zombiemassen. Wo die auf einmal herkommen? Ganz einfach: Wer einen kritischen Gegentreffer kassiert, beginnt zu bluten und lockt durch seine klebrigen Hämoglobin-Hinterlassenschaften immer neue Zombies an.

Nüchtern betrachtet sollte man sein Tun trotzdem jederzeit abwägen, denn verfehlt auch nur eine Nahkampfattacke ihr Ziel, packen dich die Bestien häufig mit einem fiesem Klammergriff und knabbern munter drauflos. Nur heftiges Rütteln am rechten Analogstick schüttelt die Feinschmecker dann noch ab. Glücklicherweise erliegt in unserem Koop-Probespiel als einziger Beltway dieser Nahtoderfahrung. Die Folge: ein kalter Blauschleier gefolgt von einem die Sicht verzerrenden Tunnelblick. Nun bleibt dem Infizierten nur etwa eine Minute, in der entweder er sich selbst oder einer seiner Gefährten ihm ein Anti-Virus-Spray verabreicht. Wem das nicht gelingt, der muss mit ansehen, wie der nun Mutierende Jagd auf seine ehemaligen Kameraden macht – ein Stich ins Herz! Zumindest bis zum nächsten Respawn.

KATZ-UND-MAUS-SPIEL MIT UNKLARER ROLLENVERTEILUNG

Das Rathaus gesäubert und bergeweise Akten in ein Flammenmeer verwandelt, steht kurz darauf die Sicherung von Gewebeprobe in einem Krankenhaus auf der Agenda. Heerscharen von Zombies mit am Schädel angebrachten Sprengsätzen machen dieses Unterfangen jedoch zum echten Spießbrutenlauf. Sichtbar lädiert schaffen es die vier dann doch über einen Friedhof zum örtlichen Kraftwerk, in dem sich Nikolai verschanzt hält. Begrüßungsgeschenk: Bazooka-Projektile im Dauerfeuer-Modus. Jetzt bloß nicht aufgeben...

Ersteindruck der knapp fünfstündigen Anspiel-Sitzung: gelungen – spielerisch wie optisch. Hochauflösende Texturen sorgen für zum Anbeißen scharfe Charaktermodelle, und auch die Licht- und Partikeleffekte wissen zu überzeugen. Der Sound allerdings könnte etwas wuchtiger aus den Boxen hallern. Ähnliches gilt für die Shooter-Spielmechanik: Hier und da fehlen noch die ganz großen Wow-Momente Marke »Modern Warfare 3«, und auch die Verbündeten-KI leistet sich noch so manchen Schnitzer. Wenn Capcom hier sowie beim Schwierigkeitsgrad nachjustiert, haben die Japaner die Resi-Gemeinde wieder voll an der Angel.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Technisch bereits sehr überzeugende Koop-Zombie-Hatz. Jetzt hängt alles an Umfang und Feinschliff.

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

The Arkness I



RISE



27. APR

RISEN



© Deep Silver, a division of Koch Media GmbH



IL 2012

2.COM

H, Austria, and Deep Silver Inc. Larkspur, USA





MASTER YOUR DEMONS

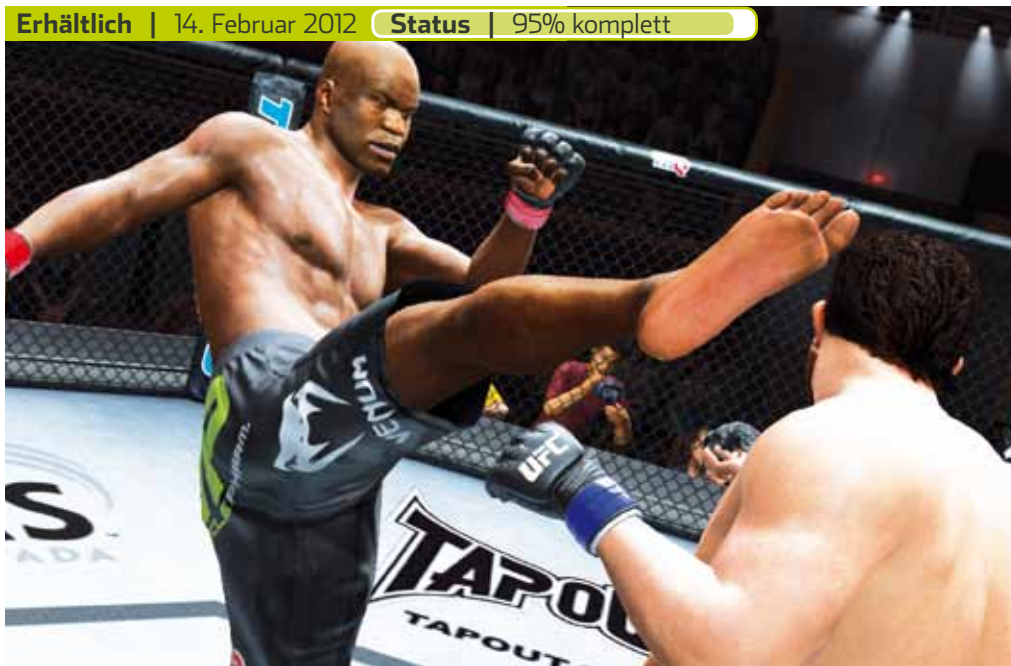
10.02.2012

www.embracethedarkness.com



© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness is a © 2011 2K Games Production, Inc. The Darkness, The Darkness logo, and the names of all featured characters are registered trademarks of 2K Games Production, Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

Erhältlich | 14. Februar 2012 | Status | 95% komplett



Champion oder Hirntrauma-Patient?

- Gelungene Präsentation, stellt endlich Einsteiger und Profis gleichermaßen zufrieden, riesige Kämpferriege, »Pride«-Modus gefällt, Dutzende Feintuning-Maßnahmen
- Sieht auf den ersten Blick wie der letzte Teil aus, keine deutschen Ringsprecher



UFC UNDISPUTED 3

Bis die Kopfhaut platzt!

kurz&knapp

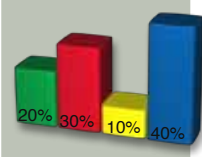
Hersteller | THQ
Entwickler | Yuke's
Genre | Kampfsport
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Blutiger Schlagabtausch mit über 150 Kämpfern und komplett neuer Liga.

das ist drin

- Angriffe
- Timing
- Täuschung
- Temperament



Mit voller Wucht trifft die anrauschende Faust ihr Ziel. Hautschichten platzen auf, Blut spritzt in alle Himmelsrichtungen, besudelt den Boden des quadratischen Boxrings. Das Opfer taumelt, fällt verwirrt zu Boden, schlägt hart auf. Der Angreifer setzt sofort nach, rammt dem Konkurrenten den Fuß mit voller Härte ins Gesicht. Die Menge grölt, pfeift, feuert ihre Favoriten an. Der hat sich mittlerweile nahe dem Gesicht des Gefallenen positioniert und bearbeitet ihn in einer Klammerposition mit Knieattacken in Richtung Schädeldecke. Wieder sprudelt die rote Suppe, wieder kreischen die Zuschauer ekstatisch, bis der Schiedsrichter die Partie schließlich in Minute 9:32 der ersten Runde abpfeift. Ringsprecher Bas Rutten und Stephen Quattros verkünden: Technischer Knockout!

Moment Mal, quadratische Arena, Fußtritte auf am Boden liegende Gegner, Knieattacken beim Kampf auf der Matte und eine knapp zehn Minuten lange Startrunde – klingt verdächtig regelwidrig für ein UFC-Match. Schon richtig, nur handelt es sich bei dem eingangs beschriebenen Fight um einen Kampf der Pride FC. Die seit 2007 nicht mehr existierende Kampfsport-Veranstaltung ist nach ihrem Aufkauf durch

UFC-Veranstalter Zuffa erstmals Teil eines 360-Videospiels. Ganz zur Freude langjähriger Mixed-Martial-Arts-Kämpfer, die damit nun endlich auch an der Liga teilnehmen dürfen, in der es sogar noch ruppiger zugeht als in der natürlich ebenfalls vorhandenen UFC.

Aber auch sonst teilt das hier mit Neuerungen ordentlich aus. Das Kämpfer-Arsenal umfasst diesmal über 150 Haudegen, diverse davon aus den zwei neuen Gewichtsklassen Feder- und Bantamgewicht. Um so viel prominente Muskelmasse adäquat in Szene zu setzen, führen die Entwickler zudem individuelle Intro-Sequenzen ein. Benson Henderson zum Beispiel lässt sich zunächst von der Masse bejubeln und vollführt dann ein Stoßgebet beim Betreten des Oktagons. Dazu gesellen sich zahlreiche Optimierungen beim Kampfsystem, allen voran ein optionales Steuerungsschema für Grünschnäbel. Auch neu: Statt wie bisher umständlich in den Untiefen des Menüs nach Erklärungen für grundlegende Manöver zu kramen, nimmt dich Teil Drei von der ersten Sekunde an bei der Hand und erklärt dir in Textform, wie du Schläge optimal platzierst, Angriffe vortäuscht und Widersacher im Bodenkampf in die Mangel nimmst. Apropos

Bodenkampf: Um gefährlichen Schwitzkasten-Manövern zu entkommen, steht nun nicht mehr wildes Tastenhämmern auf der Agenda, sondern ein rasantes Minispiel. Beide Kämpfer müssen innerhalb eines Achtecks einen Balken bewegen. Gelingt es dem Angreifer, den Balken seines Gegenübers lange genug zu überlagern, glückt das Manöver. Kann der Gepeinigte genau das lange genug verhindern, befreit er sich. Diese und Dutzende weitere Details sorgen zusammen mit der stets flüssigen Grafik, der knochenbrechenden Effektkulisse und den hoch motivierten, aber leider nur englischen Kommentatoren für ein Spielerlebnis, das so mancher UFC-Pay-TV-Übertragung die Show stiehlt – speziell im Duell gegen einen Couch-Genossen.

Sönke Siemens

360LIVE sagt...

Ein echter Dampfhammer! Noch umfangreicher, noch brutaler, noch einsteigerfreundlicher – und damit schon jetzt der rundeste Teil der Serie.

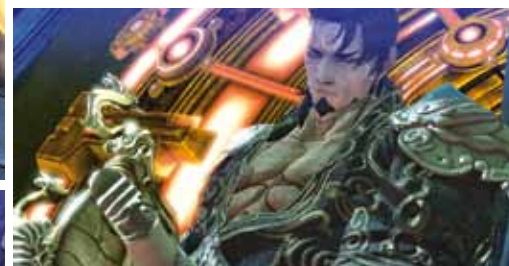
8.0 von 10

Erhältlich | 24. Februar 2012 | Status | 95% komplett



Erschlagen?

- +** Rasant choreografierte Action; das Gefühl, extrem mächtig zu sein, wird großartig vermittelt; abwechslungsreiche Ideen, tolles Grafikdesign im Zeichenstil des »Street Fighter 4«-Intros
- Kombosystem wirkt noch etwas träge, zuweilen leicht monotones Gekloppe, nur deutsche Untertitel



ASURA'S WRATH Hass ist Macht!

kurz&knapp

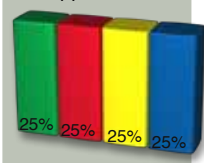
Hersteller | Capcom
Entwickler | Cyberconnect 2
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Stell dir vor, du bist eine Ameise und dein Gegner ein Mensch...

das ist drin

- Knüppeln
- Dreschen
- Schlagen
- Kloppen



Höher, schneller, weiter, größer, brutaler: Selbst diese Worte untertreiben das Geschehen, das sich in Capcoms kommender Third-Person-Abwatsch-Orgie abspielt. Mit dem Tempo einer Stichsäge zwischen Asuras Stahlhäuse auf das Gegnerpack hernieder, wie von einer Abrissbirne getroffen segeln die Schergen meterweit durch die Luft. Zack, boom – kaum geht die erste Gohma-Kreatur schreiend in die Knie, muss auch schon die nächste rot-schwarze Mutation eines Nashorns, Gorillas oder sonstigen Getiers dran glauben. Ja, Asuras Wut ist spürbar – zu jeder Zeit. Sein Hass überträgt sich regelrecht auf den Spieler. Wie mächtig man sich doch fühlt, wenn der Zwei-Meter-Hüne aus der Verfolgerperspektive durch die Gegend prescht und selbst tonnenschwere Elefanten wie Baseballs in die Pampa knüppelt.

Keine Frage, die sieben Gottheiten haben sich mit dem Falschen angelegt. Seine Tochter Mithra zu entführen und Asura in einen Hinterhalt zu locken war definitiv keine gute Idee. Und so verwundert es dann auch nicht, dass in diesem Ein-Mann-Krieg aus dem Hause Cyberconnect 2 kein Stein auf dem anderen bleibt; immer wieder irgendetwas oder irgendjemand explodiert, zerbricht oder

umherwirbelt. Selbst die völlig übertriebenen Kampfszenen aus »Dragon Ball«, »Fist of the North Star« und anderen Genre-Verwandten stellt das hier mühelos in den Schatten. Gerade die zahlreichen Bosssduelle gegen schier übermächtige, überdimensionierte Wesen beeindrucken. Mal zerdrückt Asura mit bloßen Händen Titanic-große Raumschiffe, an anderer Stelle zerlegt der Gotteskrieger Riesenschlangen vom Format einer Kleinstadt. Egal ob mit zwei, sechs oder gar ohne Arme: Wo der Rächer mit den funkelnden Augen auftaucht, bleibt von buddhistischen Tempelanlagen und weitläufigen Felslandschaften in der Regel nur ein klaffender Krater der Verwüstung übrig. Um das Gameplay-Konzept aufzulockern, setzt das japanische Entwickler-Studio – die Macher der »Naruto«-Videospiele – zudem auf zwei Elemente: Verfolgungsjagden und Shoot-'em-Up-Sequenzen mit cineastischen Kamerafahrten. Nebenbei treiben Dialoge in Spielgrafik und Manga-Cartoons die Geschichte voran. Schade allerdings, dass Capcom lediglich deutsche Untertitel bei englischer Sprachausgabe anbietet. Da Fließband-Action im Fokus steht, fällt dieser Umstand Gott sei Dank weniger ins Gewicht.

Mehr Stirnrunzeln provoziert die leicht

träge Steuerung. Zwar lässt Asura flott leichte und starke Angriffe via B- und Y-Taste vom Stapel, die Geschmeidigkeit eines »God of War« bleibt dabei gleichwohl unerreicht. Hinzu kommt: Viel zu oft hat nur derjenige in fordernden Schlachten Erfolg, der Asuras sogenannte »Burst«-Leiste durch Schläge auffüllt, um im Anschluss einen gewaltigen Wut-Angriff via RT-Schultertaste vom Stapel zu lassen – auf Dauer etwas monoton. Dass dich fast jede Zwischensequenz mit einem Quicktime-Reaktionstest konfrontiert, ist ebenfalls Geschmackssache. Davon abgesehen: Brachiale Action-Injektion, die jedes Verständnis von Größenverhältnissen in Videospielen schon jetzt neu definiert.

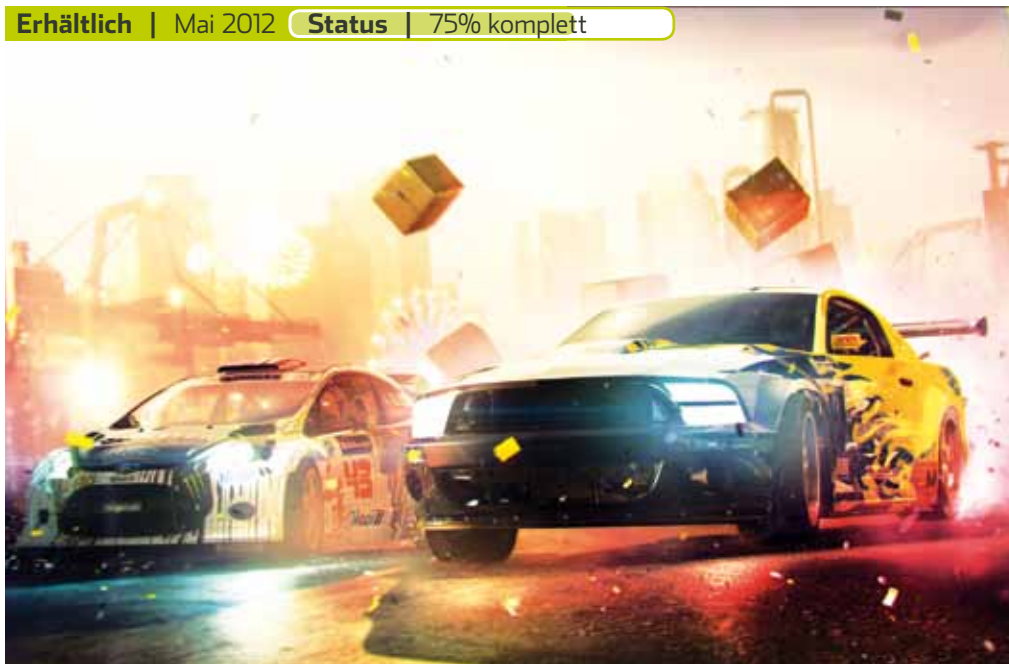
Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Die Medaille für die größten Gegner ist bereits sicher. Jetzt noch Feintuning beim HITPOTENZIAL. Gameplay, dann klapp't's auch mit dem Kauf Tipp.

8.0 von 10

Erhältlich | Mai 2012 | Status | 75% komplett



Monster-Karre oder Rost-Trabbi?

- + Die Idee der ungezügelten Blechkeilerei gefällt, erste Eindrücke machen Lust auf mehr, Splitscreen-Action und ein Party-Modus sind bereits bestätigt
- Leider keine klassischen Punkt-zu-Punkt-Rennen, Serienfans könnte die Auskopplung zu verspielt und arcadeig daherkommen



DIRT SHOWDOWN

Zur Crash-Orgie? Bitte rechts abbiegen!

kurz&knapp

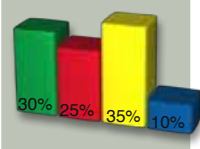
Hersteller |
Codemasters
Entwickler |
Codemasters Southam
Genre | Arcade-Racer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Rasen, crashen, siegen. Harte PS-Monster-Rauferei mit Blechschadengarantie.

das ist drin

- Tunnelblick
- Crashes
- Verbeultes Blech
- Feuerwerk



Codemasters »Dirt 3« ist eines der besten Games rund um die vierrädrigen Lieblinge eines jeden Mannes: Rallye-Wagen. Dennoch bekamen die britischen Entwickler erneut eins auf die Motorhaube: Drift-Veranstaltungen, Offroad-Rennen mit Trucks und gar ein Online-Zombie-Modus machen zwar unglaublich Laune, passen für so manchen Anhänger von Serien-Urahn »Colin McRae Rallye« nicht ins Bild einer Rallye-Simulation. Die Lösung des Problems? Mit »Showdown« erscheint diesen Sommer erstmals eine Auskopplung der Reihe, die so richtig die Sau rauslassen soll und darf. Denn hier wird ganz offenkundig auf klassische Punkt-zu-Punkt-Zeitfahrten über Bergpässe und dergleichen gepfiffen. Stattdessen stehen in mehreren Modi spektakuläre Showrennen und brutale Verschrottungsorgien auf dem Veranstaltungskalender. In »Hard Target« zum Beispiel muss der Spieler über staubige Holperstrecken in Baja California, durch heruntergekommene Industrieanlagen in Detroit oder kreuz und quer durch Londons Winkelgassen vor einer Verfolgergruppe fliehen. Deren einziges Ziel: dein Auto zerstören. Erinnert etwas an die bekannte Crash-Car- und Offroad-Raserei »Flatout«. In »Trick Rush« fegt der Spieler gleich dem

»Gymkhana«-Modus aus »Dirt 3« durch Parcours, vollführt kunstvolle Drifts, zirkelt sein PS-Monster unter LKW-Anhängern hindurch, springt über meterhohe Schanzen und legt brandgefährliche Stunts aufs Parkett. Dazu gesellt sich »Head 2 Head«, eine Art Stunt-Wettkampf, bei dem derjenige mit den haarsträubendsten Tricks und der gewaltigsten Komo den Pokal einsackt. Weitere Modi wie »Eliminator« und »Domination« erinnern an bekannte Ego-Shooter-Spielvarianten: Checkpoints abfahren und beschützen oder Gegner als Beute markieren und ausschalten. Bei alledem ist Vollgas Pflicht und Rempeln ausdrücklich erwünscht. Ständig sollen dir hinterm Steuer von Ford Mustang, Ken Blocks Fiesta RS WRC, verschiedenen SUVs sowie amerikanischen Hot-Rods Kotflügel, Spoiler, Funken und Metallsplitter um die Motorhaube fliegen. Nebenbei sorgt jede Menge Pyrotechnik für imposante Effekte: Explosionen und Flammen umhüllen die Raser, Feuerwerk tunkt den Himmel in verschiedenste Farben und Scheinwerfer sorgen für Stadion-Atmosphäre.

Ein reines Gemetzel scheint zudem »Rampage« zu werden. Einziges Ziel in diesem Modus: alle anderen Autos einschern! Noch

einen Gang höher schaltet »King of the Ring«. In einer riesigen Arena rasen alle Wagen auf die Mitte zu ... was dann passiert, kann man sich denken. Fans der seit 2004 eingemotteten Sony-Crash-Car-Rennserie »Destruction Derby« dürfte bei so viel Altmittel das Herz aufgehen! Nicht zuletzt da für diese Modi herrlich absurde Schrottkarren an den Start gehen: ausgemusterte Polizeiwagen, rostige Familienkutschen, Polizei-amerikanische Straßenkreuzer und mit Totenköpfen bemalte Leichenwagen.

Kurz: Mit »Showdown« schlägt »Dirt« nicht nur einen neuen Weg ein, sondern fährt einfach mal mit Bleifuß schnurstracks von der Strecke: mutig und irgendwie verrückt, was die Macher da vorhaben. Ausführliche Probefahrt in Kürze!

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Brutale Crashes, gezielte Auffahrunfälle und jede Menge Feuer. »Dirt« wird rabiater denn **HITPOTENZIAL** je. Hat aber riesiges Potenzial!

8.0 von 10

BINARY DOMAIN

Robotern gehört die Welt – zumindest wenn sie niemand alsbald aufhält. Haben die Chiphirne in Tokio kürzlich noch als billige Haushaltshilfen und vielseitige Aushilfskräfte gedient, rebellieren die laufenden Toaster im Jahr 2080 für Gleichberechtigung. Die Reaktion der Menschen: Die »Rost-Crew« getaufte Spezialeinheit soll's richten und die machthungrigen Terminator-Verschnitte in Segas Third-Person-Actionkracher ein für alle Mal aufhalten...

05:56



In den Slums von Tokio wimmelt es nur so von Robohirnen. Zum Glück sind Held Dan und Kollege Big Bo ein eingespieltes Team: Der durchtrainierte Mittreißiger und der stämmige Afroamerikaner rücken mit Sturmgewehr und Raketenwerfer Richtung Zielkoordinaten vor. Das Gameplay erinnert dabei verblüffend an »Gears of War 3«: Via X-Taste sucht Dan an Mauern und Vorrichtungen Schutz, mit der LT-Schultertaste zielt er aus der Deckung heraus, RT lässt die Waffe sprechen.

15:32



Beeindruckend: Unter dem Feuerhagel zerbersten Schaltkreise und Mauern in tausend Teile. Doch verdammt, trotz abgeschossener Gliedmaßen robben die Metallgestelle weiter auf dich zu und ballern munter drauflos. Mögliche Konter: mehr Feuerkraft, bessere Team-Absprachen oder den Kopf per Direkttreffer abtrennen, damit die sonst recht intelligenten Biester orientierungslos auf ihre Blechbrüder schießen. Auch suchen sie in diesem Zustand nicht mehr selbstständig Schutz.

81:11



Hält sich der Schwierigkeitsgrad anfangs noch zurück, machen jetzt vor allem rote und schwarze Roboter mit Minigun und anderen Unheilsbringern ordentlich Druck. Folglich braucht's ein größeres Team: Charlie, Faye und Rachel gesellen sich hinzu – allerdings nicht wie erhofft als von Freunden spielbare Koop-Charaktere. Nicht minder kriegsentscheidend: An herumstehenden Automaten Waffen und Fähigkeiten aufrüsten. Das dazu nötige Kleingeld verdienst du dir durch Abschüsse.

61:43



Ein Tipper auf die LB-Schultertaste öffnet ein kleines Menü, um den Kameraden grobe Anweisungen zu erteilen: Stehenbleiben, Angriff, Schießen und Deckung – jede dieser Vorgehensweisen ist einer Aktionstaste zugeordnet. Wer die Jungs noch schneller umherschleichen will, erteilt alternativ Sprachbefehle via Headset. Allerdings sollte man seine Kommandos weise wählen. Denn immer wieder ins Kreuzfeuer beorderte Kollegen neigen schnell mal dazu, Befehle zu verweigern.

180:23



Verschiedenfarbige Terminatoren und kleine Spinnenroboter – auch nach drei Stunden Spielzeit hält sich die Gegnervielfalt in Grenzen. Zwar streuen Bosskämpfe gegen einen fünf Meter hohen Kampfkoloss und eine bildschirmfüllende Titanspinne Abwechslung ein, aber nur kurzzeitig. Die Story kommt ebenfalls nur langsam in Fahrt: Geschöpfe halb Mensch, halb Maschine wurden gesichtet – die Seelenlosen. Was die Retorten-Kinder vorhaben? Überlebe, dann wirst du erleuchtet!

299:59



Rund eine Stunde und gefühlte 50 Tonnen Blechschrott später erreicht das Team Neu-Tokio: ein Areal, das die Stadtväter einfach über der alten Metropole errichtet haben. Statt düster und dreckig erstrahlt das neue Gebiet hell und sauber. Zeit zum Staunen bleibt nicht: Die Büchsenhirne drohen, die noch nicht umkämpften Stadtteile zu erreichen, was wiederum in einer wilden Fahrzeug-Verfolgungsjagd mündet. Schade, dass ausgerechnet jetzt die Anspiel-Zeit endet.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Nach fünf Stunden auf der Kampagnen-Uhr bleibt festzuhalten: Das neue Werk der »Yakuza«-Macher wirkt in der ersten Spielhälfte etwas spannungsarm. Gegnertypen wiederholen sich oft, die Plot-Entwicklung stockt zuweilen und die deutsche Übersetzung zeigt noch Schwächen. Schweißtreibende Bosskämpfe, spaßige Schnellboot-Jagden und sechs Zehn-Spieler-Versus- sowie ein Vier-Spieler-Horde-Modus gleichen die Defizite jedoch gut aus. Endgültiger Härte-test im kommenden Heft!

HITPOTENZIAL **8.0** von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch, Maik Arnold

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: vertreibsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

ANZEIGENLEITUNG PRINT

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

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 7, 81541 München
E-Mail: verlag@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München
Covermotiv: Final Fantasy 13-2 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 Anniversary«
FREUT SICH AUF | »Halo 4«, »Wipeout 2048« (PS Vita)



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Rincewind0
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Rayman Origins«, »Against the Wall« (PC)
FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«, »Alan Wake's American Nightmare«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Rayman Origins«, »Trine 2«
FREUT SICH AUF | »Lollipop Chainsaw«, »Ridge Racer Unbounded«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Final Fantasy 13-2«, »Kingdoms of Amalur: Reckoning«
FREUT SICH AUF | »Alan Wake's American Nightmare«, »The Witcher 2«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Final Fantasy 13-2«, »Gotham City Impostors« (XBLA)
FREUT SICH AUF | »Mass Effect 3«, »Aliens: Colonial Marines«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

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



MALTE BANZ REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | DiePflanze33
GENRES | Ego-Shooter, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Halo Anniversary«, »Assassin's Creed: Revelations«
FREUT SICH AUF | »Mirror's Edge 2«, »Metro: Last Night«



MARTINA STRACK MEDIABERATUNG

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Strategie, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Rayman Origins«, »The Elder Scrolls 5: Skyrim«
FREUT SICH AUF | »Syndicate«, »Dragon's Dogma«

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.



Erhältlich | 3. Februar 2012

kurz&knapp

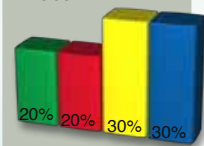
Hersteller |
Square Enix
Entwickler |
Square Enix
Preis | ab 55 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Direkter Nachfolger von »Final Fantasy 13« mit neuen Protagonisten, alten Bekannten und fulminanten Story-Twists.

das ist drin

- Chocobos reiten
- Monster trainieren
- Die Zukunft verändern
- Durch die Zeit reisen



Wer die Zukunft verändert, verändert auch die Vergangenheit – eine Binsenweisheit, die man sich für dieses Rollenspiel-Epos aber in Neonfarben hinter die Ohren schreiben sollte. Denn egal, was du hier anstellst: Die Konsequenzen sind nahezu unüberschaubar. Das macht dieses Abenteuer so spannend, so fesselnd, so unvorhersehbar. Sabine Schischka über eine Rollenspiel-Fortsetzung voller Zukunftsmusik.

Stell dir vor, du wüsstest, was die Zukunft bringt. Was morgen, in einem Monat, in mehreren Jahren passiert. Was würdest du tun, wenn diese Zukunft furchtbares Unheil zeigt? Wie weit würdest du gehen, dieses Schicksal zu verändern? Noel Kreiss, einer der neuen Protagonisten des Japano-Rollenspiels »Final Fantasy 13-2«, hat die Antwort für sich selbst bereits gegeben: Er reist durch ein Zeitportal zurück in die Vergangenheit, um ein schreckliches Schicksal von der Menschheit abzuwenden. Seine Reise beginnt 700 Jahre vor seiner Geburt – und damit drei Jahre nach den Geschehnissen des viel diskutierten »Final Fantasy 13« – in der neu aufgebauten Grand-Pulse-Siedlung Neo-Bodhum. Dem Ort, wo auch Serah Farron, die kleine Schwester der seit Jahren verschollenen Lightning, lebt. Jeder im Dorf denkt, Lightning hätte sich beim Sturz der Himmelswelt Cocoon vor drei Jahren geopfert, um den Fall von Cocoon auf die Unterwelt Grand Pulse zu verhindern. Jeder außer Serah – und dem Fremden Noel, der plötzlich in der Hafenstadt auftaucht und wirres Zeug von Zeitreisen und Paradoxien in der Zeitlinie faselt. Und von Lightning, die er angeblich an einem Ort namens Walhalla getroffen hat. »Komm mit mir, Serah! Ich kann dich zu ihr bringen. Ich weiß, dass sie dich sehen will!« Was für ein Hochstapler – und was für ein Köder! Am liebsten würden Gadot, Lebreau und Serahs weitere Freunde das Großmaul fünffach falten und zurück in das Nichts schicken, aus dem er gekommen ist. Doch Serah hat bereits angeknabbert, ist voller Hoffnung, dass

sie ihre Schwester doch noch treffen kann, und bereit, dem Fremden aus einer anderen Zeit alles zu glauben, was er ihr auftischt. Und das ist gut so, denn mit der Entscheidung, Noel auf seinen Reisen zu begleiten, öffnet sich Serah – und somit dem Spieler – eine einzigartige Rollenspiel-Welt, in der man nicht länger von Ort zu Ort, sondern von Zeit zu Zeit reist.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Ein völlig neues Konzept für einen Ableger von »Final Fantasy« – aber ein wahrhaft gut durchdachtes, so viel steht fest. Denn auch wenn der Durchblick am Anfang noch fehlt, man mit Portalen, Paradoxien und Zeitspalten hoffnungslos überfordert ist, fesselt die Spielmechanik ungemein. Vor allem weil man als Spieler ebenso wenig wie die Spielfiguren selbst weiß, was einen am anderen Ende des Zeitportals erwartet. Mal führt das Portal nur wenige Jahre in die Zukunft, etwa in die Ausgrabungsstätte um die Bresha-Ruinen auf Cocoon, die nur zwei Jahre vom Zeitalter Neo-Bodhums entfernt sind; dann geht es 100 Jahre in die Zukunft, in die Ruinen der Seher-Stadt Paddra im Yašchas Massiv. Und dann sogar 400 Jahre in die Zukunft, in die gigantische Großstadt Akademia, die mit ihren fliegenden Fahrzeugen, den futuristischen Straßen und greller Neonreklame ein wenig an den Sci-Fi-Klassiker »Bladerunner« erinnert. Es warten weite Steppen, Dschungel-gleiche Wälder und überlaufene Casinos. Für alle diese Welten gilt: Sie sind deutlich weitläufiger und weniger schlauchig als noch im direkten Vorgängerspiel. Massenweise alternative

Routen und deren Schätze und Kuriositäten wollen entdeckt werden. Aber nicht alle sind direkt zu Spielbeginn, mit nur wenigen Spezialfähigkeiten, erkundbar. Da muss man später wiederkommen und es noch mal versuchen. Das lohnt sich aber nicht nur, um unentdeckte Schätze aufzuspüren, sondern auch, um neue Portale zu nutzen und so Zugang zu anderen Zeiten zu finden. Oft nämlich besitzt eine Welt mehrere Portale, die erst mit sogenannten Fragmenten aktiviert werden müssen. Die wiederum gibt's – wie sollte es anders sein – natürlich für das Absolvieren von Missionen der Haupthandlung.

PUDDING-ALARM!

Nach rund 13 Stunden Spielzeit gelangen Serah und Noel in den wild überwucherten Sunleth-Auenwald auf Cocoon, rund 300 Jahre in der

Zeitreise oder Pauschalurlaub?

- +
 Überraschende Video- und Spielgrafik, sehr unterschiedliche und abwechslungsreiche Areale, flottes Kampfsystem, zahlreiche Minispiele für zwischendurch, auch an Nebenmissionen wurde gedacht, komplexes Zeitreise-System, englische Sprecher geben sich redlich Mühe...
- ...kommen an die japanische Original-Tonspur jedoch nicht heran – die leider trotzdem nicht optional enthalten ist, Musikmischung eher durchwachsen, Minikarte leider nicht immer aufschlussreich, stellenweise überkitschige Schnulzerei, nur deutsche Untertitel statt Synchronisation





✕ Alles Mogry, oder was?

KUPO, KUPO!

Man liebt sie oder man hasst sie: die Mogry genannten fliegenden Fabelwesen mit dicker Knollnase und roter Puschelantenne auf dem Kopf, die im »Final Fantasy«-Universum für gewöhnlich Waren zum Verkauf anbieten. Serah besitzt ebenfalls einen Mogry. Der kann allerdings viel mehr als nur feilschen: Zum Bogen oder Kurzsword transformiert unterstützt er seine Meisterin im Kampf; dank seiner magischen Fähigkeiten spürt er selbst Schätze auf, die in einem Zeitspalt in einer anderen Dimension festhängen, und teleportiert sie ins Hier und Jetzt. Und sein roter Kopfbommel dient nicht nur zum Leuchten und Hübschausehen: Wie beim Hammerwerfen kann der Mogry daran gepackt und in entlegene Bereiche eines Levels geschleudert werden, um dort nach sonst unerreichbaren Schätzen zu suchen – natürlich nicht ohne arg widerborstige und protestierend laute »Kupokupo-PO!«-Rufe und anschließendes Beleidigtsein.



Zukunft. Aus der Verfolgerperspektive erkunden die beiden die grasgrünen Lichtungen, schwingen sich an wulstigen Lianen über klaffende Abgründe und klettern über gigantische Wurzeln zur nächsten Ebene. Die Animationen: anmutig, ästhetisch, ohne Stocken – so muss das sein! Plötzlich erschüttert ein dumpfes Grollen den Wald, lässt den Boden zittern. Verdammt, was war das? Bei ihrem weiteren Vordringen stoßen Serah und Noel auf große Monstergruppen, die wie auf Ameisenstraßen einem unbekannten Ziel entgegenmarschieren. Es sind Puddings – jene Gattung von Gegnern, die aus einer wabbeligen Masse besteht und je nach Farbe und Spezialfähigkeiten unter anderem in orangefarbene Rost-Puddings, feurige Habanero-Puddings, gefährliche Puddingunatoren und heilende Sani-Puddings unterteilt wird. Klingt bescheuert? Ja, klingt aber auch durch und durch nach »Final Fantasy«, das seit jeher bekannt ist für seine kuriosen Kreaturen. Und warte erst mal ab, bis du dem Über-Kaktus Kaktor und den irren Stakinis begegnet bist, nach denen sogar ein Tanz benannt wurde. Die Puddings marschieren jedenfalls unaufhaltsam auf eine große Lichtung zu.

Selbst wenn Serah und Noel ihre Reihen kurzfristig dezimieren, erscheinen alsbald neue Süßspeisen, um die Lücken zu füllen. Einziger Vorteil der Klopperei: Es hagelt rollenspieltypisch Erfahrungspunkte, die man im Kristarium genannten Stufenaufstiegs-Menü investieren darf. Allerdings nicht in Gesundheit, Ausdauer, Angriffsstärke und andere Statuswerte, sondern in Paradigmen-Rollen. Doch dazu später mehr. Wer also beispielsweise seine Rolle als Heiler steigert, schaltet neue Heilzauber frei und erhöht gleichzeitig seine eigenen Lebenspunkte. Eine verbesserte Brecher-Rolle sorgt hingegen für neue Spezialangriffe wie den Rundumschlag. Nur wer oft kämpft und viele Punkte investiert, hat auf Dauer eine Chance gegen besonders zähe Bossbestien.

Auf der Lichtung angekommen, offenbart sich den Helden das Ziel der Pudding-Armee: eine bildschirmgroße Mega-Gelatine-Creme, genannt Kaiserpudding, die die kleinen Puddings absorbiert, um immer größer und größer zu werden. Fast schon intuitiv zücken Serah und Noel ihre Waffen und stürzen sich in den Kampf, der sich am ehesten als komplex und doch handlich beschreiben lässt. Wer den Vorgänger



Mit den Chocobo-Reitvögeln geht es flink durch die weitläufigen Areale. Damit sie dich aufsitzen lassen, verlangen die gefräßigen Viecher allerdings ein Bündel Gizar-Kraut als Snack.



Packt sie das? Eigentlich will Serah zu Spielbeginn nur ihre verschollene Schwester Lightning finden. Später lastet hingegen das Schicksal der gesamten Menschheit auf ihren Schultern.



Wähle deine Dialog-Antworten mit Bedacht: Sie verändern nicht nur die Beziehung zum Gesprächspartner, sondern werfen bei besonders gutem Abschneiden seltene Belohnungen ab.



» Ist das Death Metal?! «

gespielt hat, findet sofort rein: warten, bis sich die segmentierte ATB-Leiste des aktiven Recken aufgeladen hat, je eines ihrer Segmente mit einem Angriff, einem Zauber oder einem Gegenstand aus dem Inventar belegen und die Effektraketen genießen, die die Helden dann von selbst abfeuern. Da wirbeln Schadenspunkte wie fliegende Trümmerteile über den Bildschirm, Feuerzauber verwandeln das Schlachtfeld in ein wallendes Inferno, Gegner werden in der Luft traktiert, und bei einem Heilzauber beginnt die Umgebung angenehm grün zu glitzern. Auch wenn es manchmal vor lauter Effekten nicht ganz einfach ist, den Überblick zu behalten, gehen die Kämpfe leicht von der Hand. Du hast bei dieser Erklärung Angaben zur Taktik-Komponente vermisst? Sei beruhigt: Durch den Wechsel der Paradigmen – also quasi der Rollen von Heiler, Brecher, Verteidiger, Verheerer und mehr – über die LB-Schultertaste kann man wie im Vorgängerspiel herrlich frei mit Spezialfähigkeiten und Angriffsboni experimentieren. Für noch mehr

Abwechslung sorgen die gelegentlich eingestreuten Cinematic-Action-Sequenzen: Quicktime-Reaktionstests, die in ein spektakuläres Render-Video eingebettet sind, um den Schlachten eine Art interaktives Hollywood-Flair zu verleihen. Da klappt einem nicht selten die Kinnlade doppelt herunter! Bleibt nur noch die Frage: Was genau bohrt sich da eigentlich schon das ganze Kampfgeschehen über wie eine Tunnelfräse in meinen Gehörgang? Ist das Death Metal?! Richtig gelauscht: Bei den Kämpfen überrascht in erster Linie die ausgesprochen gewöhnungsbedürftige Musikauswahl. Trällert beim freien Erkunden noch seichter Japano-Pop aus den Boxen, klingt es bei Bosskämpfen eher, als würde sich gerade jemand in sein Mikrofon erbrechen. Als Alternative zum unpassenden Death Metal peingnt auch mal Techno-Singsang die Ohrmuscheln. Was haben die Entwickler denn da für schräges Kraut geraucht?

ZIEMLICH PARADOX...

Trotz allem kalten Stahl, den die Helden dem Kaiserpudding um die Gelatine-Ohren hauen, scheint das Vieh einfach nicht klein beizugeben, sich von

ZÄHME MICH...

Serah besitzt die seltsame Fähigkeit, besiegte Monster zu zähmen und sie in einem Monsterkristall zu fesseln. Woher sie diese Macht hat, ist eines der großen Geheimnisse des Spiels und sollte besser selbst herausgefunden werden. Gezähmte Monster werden wie normale Teammitglieder behandelt und unterstützen den Heldentrupp im Kampf, sobald sie bestimmten Paradigmen zugeordnet werden. Pro Paradigma kann maximal ein Monster gleichzeitig auf dem Schlachtfeld mitkloppen.

FÜHRE MICH...

Prinzipiell kann jedes besiegte Monster gezähmt werden. Ob am Ende des Kampfes ein Monsterkristall dabei herauspringt oder nicht, scheint allerdings reine Glückssache zu sein. Zumindest konnte 360 Live kein Muster ausmachen, wann es nach dem Kampf ein Monster als Bonus dazugibt und wann nicht. Je nach Paradigma nimmt auch das Monster verschiedene Rollen wie Heiler, Brecher oder Verteidiger an und führt entsprechende Angriffe aus. Selbstständig, wohlgemerkt; das Monster selbst aktiv steuern geht nicht. Einzige Ausnahme ist der sogenannte Empathie-Angriff, der bei voll geladener Empathie-Leiste aktiviert werden muss. Wer den damit verbundenen Quicktime-Reaktionstest erfolgreich meistert, fügt dem Gegner somit zusätzlichen Schaden zu.

STARKE MICH...

Auch gezähmte Monster besitzen ein eigenes Kristarium – also eine Art Stufenanstiegs-Bord. Ihre Talente und Statuswerte werden allerdings nicht mit Erfahrungspunkten gesteigert, sondern mit speziellen Monster-Komponenten wie Schaudertropfen, Astralsplintern und Duroplastgewebe. Diese Helferlein kann man entweder bei Händlerin Chocolina kaufen oder darauf hoffen, dass besiegte Monster sie fallen lassen. Ebenfalls nützlich: die Transfusion zweier Monster, bei der das eine die Kampfboni des anderen absorbiert. Eher optischer Natur sind die Monster-Accessoires, die den Begleiter aufhübschen sollen. Da gibt es beispielsweise Tattoos, Ohrringe und Mützen unterschiedlichster Art. Dabei weiß doch jeder, dass man sein Haustier nicht einkleiden sollte...

Und außerdem?

■ Reines Einzelspieler-Abenteuer ■ 31 Erfolge – davon 23 versteckt – zum Teil sehr unterhaltsamer Natur; etwa »Choco-boco-holic«, für das Ausgeben eines halben Vermögens im Laden von Chocolina ■ Download-Inhalte bestätigt, etwa ein Karten-Glücksspiel für das Casino »Serendipity« ■ Geschichte des Vorgängerspiels kann zum besseren Verständnis in einem separaten Menüpunkt über Videos und Texte nachgeholt werden; wer noch einen Spielstand von »Final Fantasy 13« auf der Platte hat, bekommt die Vorgeschichte in einem Spezialvideo mit verschiedenen Erzählern präsentiert ■ Xbox-exklusiver Download-Inhalt – ein Bogen namens Azrael für Serah – erscheint am 7. Februar; die Waffe verschafft einen höheren Serienbonus und kann ab dem zweiten Akt bei Händlerin Chocolina für 80 Microsoft-Punkte gekauft werden

irgendwoher immer wieder zu regenerieren. Oder vielleicht von irgendwann her? Irgendetwas scheint in dieser Zeit ein Paradoxon, eine Ungereimtheit in der Zeitlinie, zu verursachen, das es aufzulösen gilt. Die Erklärung finden die beiden nach ihrer Flucht knapp 200 Jahre zuvor, in der weiten Archylte-Steppe von Grand Pulse. Scheinbar gelangen die auch hier

GLÜCKSSPIEL

Die Rettung der Zukunft kann warten, wenn Serah und Noel einen Abstecher nach »Serendipity« machen. Das Casino zwischen den Zeiten ist ein Ort des puren Vergnügens – und der puren Geldverschwendung natürlich. Sobald Gil gegen Casinomünzen eingetauscht wurden, darf man sich hier an einarmigen Banditen und beim beliebten Chocobo-Rennen austoben. Letzteres ist ein überaus komplexes Minispiel, zu dem sogar eigene, gezähmte Chocobos angemeldet werden können. Wer ein gutes Auge für Ausdauer, Geschwindigkeit, Taktik und weitere Statuswerte seines Vogels hat, kann schnell den ganz großen Reibach machen. Aber Vorsicht: Kein Chocobo ist ein ewiger Rennweltmeister. Mit der Zeit altert der gefiederte Freund, seine Rennleistung nimmt ab und irgendwann ruft der endgültige Ruhestand. Wie bei einem echten Sportler eben. Wer sich einmal eingearbeitet hat, verfällt jedoch schnell dem Wettfieber – ein echtes Sucht-Minispiel!



ansässigen Pudding-Wesen durch einen Zeitriss im Rachen eines riesigen, Pudding-fressenden Ungetüms in die Zukunft – und von dort direkt zum Kaiserpudding. Die Lösung des Paradoxons: das Ungetüm besiegen und die Pudding-Zufuhr somit unterbinden. Bingo! Glibber-Grattler ade! Solche und andere Zeitprobleme stellen die Hauptmissionen in »Final Fantasy 13-2« dar. Denn nur wenn alle Paradoxien aus der Zeitlinie geschafft werden, kann sich die Zukunft wieder normalisieren – Lightning könnte zurückkehren und Noel auf eine Zukunft hoffen, die nicht nur aus Tod und Zerstörung besteht. Freilich sind nicht alle Missionen so einfach zu durchschauen wie die des Kaiserpuddings. Und natürlich will Serah schon bald viel mehr, als nur ein verlorenes Familienmitglied wiederfinden. Zum Beispiel Vanille und Fang, die alten Bekannten aus Teil 13, befreien; ihren verschwundenen Verlobten Snow zurückbringen; und

Krieger-Einmaleins, Lektion zwei: die ATB-Leiste stets im Blick behalten, um rechtzeitig Angriffe zu starten. Nicht minder essentiell: strategisches Wechseln der Paradigmen für Kampfvorteile.



– ganz klar – eine Zukunft erschaffen, in der jeder Mensch glücklich leben kann. Dass diese Mordsaufgabe nicht nur vom eisernen Willen der Helden abhängt, versteht sich von selbst. Schon relativ früh schalten sich Gegenspieler wie der unheimliche Caius ein – ein furchteinflößender Kerl, scheinbar unsterblich, der Serah und Noel für ihre Zeitmanipulationen an den Kragen will. Und dann ist da noch Jul, ein geheimnisvolles Mädchen, das in jeder Zeit mit dem gleichen Aussehen und der gleichen Fähigkeit, nämlich die Zukunft vorauszusehen, geboren wird. Beide scheinen in irgendeiner Form mit Noel in Verbindung zu stehen, dessen dunkle Vergangenheit definitiv einen der ereignisreichsten Handlungsstränge des Spiels darstellt. So schafft es »Final Fantasy 13-2« vor allem durch seine Charaktere, Spannung aufzubauen, den Weltretter vor der Mattscheibe in den Plot hineinzusaugen und ihn die kompletten 40 Spielstunden über mitfiebern zu lassen. Aber auch abseits der großen Geschichte haben die Entwickler ihre Lektion gelernt und die Welt mit Leben gefüllt. Teil davon sind Dutzende Nebenmissionen: zwei zerstrittene Schwestern wieder miteinander versöhnen, einer Wissenschaftlerin beim Kartografieren zur Hand gehen, ein verschwundenes Medi-Kit wiederbeschaffen – »Final Fantasy 13-2« raubt dir den Schlaf, garantiert! Noch unterhaltsamer sind die zahlreichen Minispiele im Casino – siehe Kasten – und das Kopfzerbrecher-Quiz »Brain Blast!«.

Wer hier alle zehn Fragen richtig beantwortet, wird mit einem seltenen Gegenstand belohnt. Dafür sollte man allerdings ein echter »Final Fantasy«-Nerd sein – denn wer weiß schon, wie der große Bruder von Superheld Ultimacht heißt oder welchen Namen der Bildband des Fotografen Mitch Rockfit über Neo-Bodhum trägt? Nicht mal Bing oder Google helfen da weiter...

KOMPLETTE FRISCHZELLENKUR

Man kann Square Enix eigentlich nur loben für das, was sie aus »Final Fantasy 13-2« gemacht haben. Nahezu alle Kritikpunkte des Vorgängers wurden ausgemerzt, das Spielgefühl ist der Wahnsinn, und selbst die 2009 schon überragenden Story-Render-Videos wirken nochmals hübscher, effektreicher und filmreifer. Das ändert freilich nichts daran, dass du die Bonbon-Optik, die androgynen Porzellan Gesichter und das stellenweise recht arge Tränendrüsen-Gedrucke mögen musst, um Gefallen an diesem Epos zu finden. Davon abgesehen kann man jedoch unverblümt behaupten, dass Square hiermit das östliche Pendant zum westlichen Rollenspiel-Koloss des Jahres 2011, »Skyrim«, abgeliefert hat. Bravo, kupo!

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Kapitel 13-2 der Saga macht viel richtig, aber auch einiges falsch. Die meisten Areale sind nun wieder komplett offen begehbare, dafür nerven nicht enden wollende Zwischensequenzen und heillosen Rosa-Überschuss. Ich gebe 8.7

Final Fantasy 13-2

GRAFIK

Absolut ästhetisch, in Render-Videos wie in normalen Gameplay-Szenen

9

SOUND

Abstrakte Musikmischung, englische Sprecher top, keine japanische Tonspur

8

STEUERUNG

Geht leicht von der Hand, ohne viel Schnickschnack

8

Wer das Vorgängerspiel mochte, wird das hier vergöttern. Wer es hasste aber auch. Absoluter Pflichtkauf im Februar!

9.0 von 10



Gegenspieler Caius ist ein wahrlich undurchsichtiger Kerl. Er taucht immer wieder in verschiedenen Zeiten auf und scheint gar eine gemeinsame Vergangenheit mit Noel zu haben.

Erhältlich | 2. Februar 2012



Popcorn-Action oder Splattermist?

- + Viele abgedrehte und witzige Ideen, knackig sarkastische Dialoge, atemlose Dauer-Action, motivierendes Fähigkeiten-Freischaltssystem
- Vernachlässigbare Handlung, ab und an leichte Ruckler, mit rund sieben Stunden etwas kurz geraten, nur englische Synchro mit deutschen Untertiteln

NEVER DEAD

Hol' das
Stöckchen!

kurz&knapp

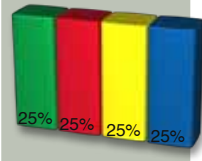
Hersteller | Konami
Entwickler | Rebellion
Entertainment
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Mit vielen Gags angereicherte Action-Breitseite rund um einen unsterblichen Helden.

das ist drin

- Kopfflos
- Arm dran
- Beinhart
- Oberkörperfrei



Bryce Boltzman liegt zerteilt in einem heruntergekommenen Psychatriezentrum. Hier der linke Arm, dort das rechte Bein, zwei Meter weiter der Torso. In einer dunklen Ecke ruht sein abgetrennter Kopf. Wo für andere Spielhelden jetzt Game Over wäre, legt Bryce erst richtig los. Denn der vor einem halben Jahrtausend verfluchte Draufgänger ist unsterblich und sinnt auf Rache für den Tod seiner Frau Cypher. Unterstützt von Arcadia, einer aufreizenden Agentin, arbeitet er nun für NADA, die National Anti Demon Agency. Zeit also, dem schleimigen Unterweltpack mal so richtig den Allerwertesten aufzureißen!

METZELN!

In insgesamt neun Kapiteln metzelt sich Bryce aus Third-Person-Perspektive und ständig angetrieben von den Gitarren-Sounds der Kult-Metaller Megadeth durch Horden von Maschinengewehr-Dämonen, Scharfschützen-Vogelwesen und vielen weiteren Ekel-Kreaturen. Bewaffnet mit Pistole, Butterfly-Schwert und weiteren Todbringern lässt Bryce im Sekundentakt hektoliterweise lila-blaues Dämonenblut und Körperhälften durch die abwechslungsreich ausgestatteten Areale fliegen. Brennende Kugeln, erhöhter Nahkampfschaden und über 60 weitere im Spielverlauf freischaltbare Fähigkeiten helfen zusätzlich, der Höllebrut Herr zu werden. Der Clou bei »Never Dead«: Kassiert Boltzman zu viele Treffer, verliert er höchstens seine Extremitäten, die er aber – weil ja

unsterblich – mit einer einfachen Flug-Rolle wieder aufnehmen kann, um sich neu zusammenzusetzen. Komplet-Regeneration via Knopfdruck ist ebenfalls möglich. Nur die Köpfe einsaugenden Grandbabies solltest du meiden – vertilgen sie deine Birne, bist du weg vom Fenster.

Weiterer Motivations-Turbo: Nahezu die komplette Umgebung lässt sich zerlegen und als Waffe missbrauchen. Oft reicht ein heftiger Klingenangriff und riesige Wand- oder Deckenteile begraben nichts-ahnende Monster unter sich. Das ist nicht nur munitionssparend, sondern auch sehr hübsch anzusehen – wie das gesamte Grafikgewand. Dass die Bildwiederholrate bei all den Feindmassen, Rauchwolken und Trümmerteilen nur ganz selten in die Knie geht, gibt weitere Pluspunkte.

WAS ROLLT DENN DA?

Aufgelockert wird der kaum Verschnaufpausen gönnende Actionausflug von diversen Knocheinlagen und Physikrätseln. Was macht Bryce beispielsweise, wenn er zu schwer für eine Wippe ist? Klar, er reißt sich kurzerhand den Kopf von den Schultern und rollt damit über die wackelige Holzkonstruktion. Oder noch besser: Will Bryce gegnerische Dämonenhunde – sogenannte Puppies – ablenken, nimmt er dafür einfach seinen eigenen Arm und spielt mit ihnen »Hol' das Stöckchen!«. Ziemlich schräg, aber verdammt witzig. Die Steuerung ist schneller verinnerlicht als so manches osteuropäisches

Schimpfwort, und schon bald pflügst du durch die rund siebenstündige Kampagne, als hättest du nie etwas anderes getan. Einzig den Online-Part für bis zu vier Spieler konnte 360 Live mangels Freischaltung noch nicht testen. Dessen Nachlese findest du kurz nach Veröffentlichung im Web.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Dieser morbide Actionhappen schlägt eindeutig in die skurrile Kerbe eines »Shadows of the Damned« – und das habe ich bereits vergöttert! Es geht doch nichts über einen ordentlichen Schwung Sarkasmus! Ich gebe 8.5!

Never Dead

GRAFIK

Detailliert und ansehnlich, manchmal jedoch kurze Ruckler

7

SOUND

Treibender Metal in Kämpfen, ansonsten eher unauffällig

7

STEUERUNG

Anfangs gewöhnungsbedürftig, später super flüssig

8

Skuril-rasante Freak-Show zum Mitspielen, inklusive tonnenweise Gags und außergewöhnlichen Ideen.

8.2 von 10

Erhältlich | 3. Februar 2012

SOUL CALIBUR 5

Stich, Block, Tritt, Autsch!

Du liegst am Boden und hast kaum noch genügend Kraft in den Knochen, um aufzustehen. Ein Japaner namens Mitsurugi hat dich gerade nach allen Regeln der Kampfeskunst als lebenden Sandsack missbraucht. Er hat dir den Knauf seines Samurai-Schwertes mitten in die Rippen gerammt; dir so fest in die Magengrube getreten, dass dir fast die Galle hochkam, und dir sodann mit einem hinterhältigen Beinfeger das Gleichgewicht geraubt. Doch der agile Holzschuhträger hat deinen Kampfeswillen unterschätzt. Just als er zum finalen Stoß ansetzt, rollst du dich zur Seite, springst auf und ziehst ihm dein Nunchaku mit voller Wucht über den Schädel. Die mit einer Kette verbundenen Holzstöcke malträtieren unaufhörlich seinen Kopf. Er taumelt. Sekunden später treibst du deinen Fuß mit einem mächtigen Sprung in sein schmerzverzerrtes Gesicht. Mitsurugi sackt regungslos zusammen. Runde 3: gewonnen!

Ziemlich genau so fühlen sich viele Szenen in »Soul Calibur 5« an: pfeilschnell, intensiv und bis zur letzten Sekunde unberechenbar. Die Grundelemente sind dabei stets dieselben: Zwei Kontrahenten stehen

sich in einer Arena gegenüber und schlagen so lange mit Waffen aufeinander ein, bis einer siegreich die Arena verlässt. Mit der A-Taste blockst du. Mit der X-, Y- und B-Taste verteilst du vertikale und horizontale Schläge sowie Tritte.

Die Spielmodi sind über jeden Zweifel erhaben: angefangen beim ausführlichen Trainingsmodus, in dem du mannigfaltige Spielsituationen einstudieren und dir sämtliche Kombo-Angriffe der Spielcharaktere vorführen lassen kannst, über den klassischen Arcade-Modus, bei dem du ähnlich einem Turnier Widersacher um Widersacher bezwingst, bis hin zum Schnellkampf-Modus, in dem du wortwörtlich Tausenden zufällig generierten Recken gegenübertrittst. Dabei sammelt dein Held stets »Spielerpunkte«, die dich im Level aufsteigen lassen. Für Anfänger wirkt die clever agierende Gegner-KI bei alledem schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad oft unbezwingbar. Profis dagegen kommen voll auf ihre Kosten und können sogar noch den »Legendäre Seelen«-Modus freischalten, welcher mit besonders gerissenen Computergegnern aufwartet. Im Gegensatz zu »Soul Calibur 4« muss der Schicksalsturm



Säbel, Kampfstab, Florett und mehr: Serientypisch drückt Namco Bandai jedem Recken verpflichtend eine Waffe in die Hand.

Großmeister oder Schulhofschläger?

- +** Flüssige Grafikpracht, punktgenaue Steuerung, große Vielfalt an Kampfstilen, sehr umfangreicher Charakter-Editor, viele unterschiedliche Modi
- Erfahrungssystem wirkt aufgesetzt, Soundkulisse eher unauffällig, Gegner-KI für Anfänger oft zu herausfordernd

Und außerdem?

- Youtube-Upload-Funktion für Aufzeichnungen von Online-Kämpfen
- Vorbesteller erhalten Zugriff auf den aus »Soul Calibur: Broken Destiny« bekannten Kämpfer Dampierre
- Auch als Collector's Edition erhältlich; mit dabei: Artbook, Soundtrack, Making-of-DVD, ein vom Entwickler signierter Brief, ein Kunstdruck und zwei Download-Rüstungssets
- 50 Erfolge für erfolgreiches Prügeln



kurz&knapp

Hersteller |

Namco Bandai

Entwickler |

Project Soul

Preis | ab 65 Euro

Genre | Beat 'em Up mit tod-

schicken Kämpfern

und ausuferndem

Charakter-Editor.

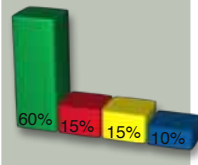
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Ultraschnelles Beat 'em Up mit tod-schicken Kämpfern und ausuferndem Charakter-Editor.

das ist drin

- Prügeln
- Helden basteln
- Üben, üben, üben
- KI verteufeln





3

✖ Ist schon wieder Karneval?

DER CHARAKTER-EDITOR

Keine Lust, mit der lasziven Schwertketten-Schwingerin Ivy oder den über 20 anderen Kämpfern draufloszunknüpfeln? Kein Problem! Im extrem ausführlichen Charakter-Editor lassen sich nicht nur bestehende Kämpfer editieren, sondern auch komplett neue Raufbolde erstellen und von Kopf bis Fuß anpassen. Unzählige Kleidungsstücke und Accessoires stehen hierfür zur Verfügung und können mit hippen Stickern und allen Farbtönen des Regenbogens zusätzlich aufgepeppt werden. Selbst Waffeneffekte sind farblich anpassbar. Das Resultat stellt selbst den viel gelobten Editor aus Teil Vier in den Schatten. Soultastisch!



✖ Zu einem Kampf gehören immer zwei

DIE VERSUS-MODI

1 Hat man sich einmal an die eingangs verwirrende Menüführung gewöhnt, dauert's keine 30 Sekunden vom Spielstart bis zum ersten Couch-Duell. Vorausgesetzt dein Kumpel kann sich schnell für eine der vielen Pixel-Schönheiten entscheiden.

2 Neben den typischen Ranglisten-Kämpfen treffen sich bis zu sechs Spieler in einem »Player Match«. Während zwei der Teilnehmer kämpfen, können sich die anderen Recken unterhalten und die Auseinandersetzung live mitverfolgen.

3 Was für Deutschland zudem bereits bestätigt wurde, sind Online-Turniere. Bleibt zu hoffen, dass Sieger nicht nur virtuelle Belohnungen einstreichen dürfen, sprich Namco Bandai – wie EA für die FIFA-Community – auch Sachpreise springen lässt.

2



diesmal wieder einem Kampagnen-Modus weichen: 17 Jahre nach den Ereignissen des letzten Serien-Teils erzählen zahlreiche Kämpfe und rund 45 Minuten beeindruckende Rendersequenzen die Geschichte des Jünglings und Neuzugangs Patroklos. Der Sohn der Schwert- und Schild-Kämpferin Sophitia mutet wie eine männliche, akrobatischere Version der kampfproben Doppel-D-Griechin an: In Auseinandersetzungen wuchtet er Gegnern seinen Schild mitten ins Gesicht; sein Kurzsword führt er mit Eleganz und Effektivität; Stiche und Hiebe aus allen erdenklichen und unerdenklichen Lagen meistert er mit Leichtigkeit.

Das Ganze geht stets punktgenau und leicht von der Hand. Unterstützt von der butterweichen Bildwiederholrate sogar mit nochmal erhöhtem Tempo im Vergleich zu den ohnehin extrem flinken Partien der Vorgängerspiele. Neu: Ähnlich einem »Super Street Fighter 4: Arcade Edition« kannst du überaus schlagkräftige Spezialangriffe ausführen. Hast du die dazu nötigen Balken weit genug durch erfolgreich platzierte Manöver befüllt, dienen die Bildschirm-sprengenden Bombastattacken vorrangig als nicht zu konterder Todesstoß respektive dazu, verloren geglaubte Kämpfe doch noch rumzureißen.

Bevor deine Kontrahenten allerdings reihenweise das Handtuch werfen, solltest du dich auf einen Kämpfer spezialisieren. Gar nicht leicht, denn zur Auswahl stehen über ein Dutzend Serienveteranen sowie acht komplett neue Kämpfer mit unterschiedlichen Kampfstilen. Unter anderem neu an Bord: sexy Ninja-Meisterin Natsu, Griechen-Göre Pyrrha, die Strapse tragende, Energiebälle schleudernde Viola und der aus der »Assassin's Creed«-Serie bekannte Klingenmörder Ezio Auditore da Firenze – dem auch im bereits erwähnten Story-Modus eine Rolle zukommt.

Grafisch bewegt sich die Fantasy-Keilerei auf gewohnt hohem Niveau. Dynamische Arenen – mal winzig klein dargestellt, wie das Level auf einem treibenden Floß, mal dicht dran am Geschehen wie die pompöse Schlachtfeld-Szenerie – treffen auf tolle Licht- und Waffeneffekte sowie extrem detaillierte Spielfiguren mit zerstörbaren Rüstungsteilen. Die sowohl englische als auch japanische Tonspur mit guten deutschen Bildschirmtexten zaubert Kennern zusätzlich sofort ein Lächeln aufs vernarbte Kriegergesicht. Echter Pflichtkauf für Genrefans!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Selbst mich als alten »Street Fighter«-Fan fixen die herrliche Grafikpracht und der schnelle Spielfluss an. Räumliche Ausweichmöglichkeiten und komplizierte Tastenkombis halten mich dagegen nur kurzweilig bei der Stange. Ich gebe 8,2

Soul Calibur 5

GRAFIK

Blendende Lichteffekte, detaillierte Kämpfer, extrem flüssig

9

SOUND

Mit drei Worten: gut aber unauffällig!

7

STEUERUNG

So muss sich ein Beat 'em Up steuern. Genau so!

9

Wer auch nur im geringsten etwas mit 3D-Beat-'em-Ups anfangen kann, muss mit »Soul Calibur 5« in den Ring steigen.

8.7 von 10

Erhältlich | 3. Februar 2012



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Nicht nachdenken, kaufen!

kurz&knapp

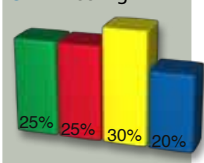
Hersteller | Konami
Entwickler | Kojima Productions/Bluepress Games
Preis | ca. 30 Euro
Genre | Schleich-Action
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Endlich für Xbox 360: Feinste Schleich-Action-Kost von Großmeister Kojima.

das ist drin

- Herzklopfen
- Staunen
- Euphorie
- Filmfeeling



Wie bewertet man ein Epos? Welche Note erteilt man einer Sammlung, in der jedes Spiel so einzigartig, so wegweisend, so unvergesslich ist wie in dieser? Wer seinerzeit zum ersten Mal die lange Zeit Playstation-exklusive »Metal Gear Solid«-Reihe ins Laufwerk geschoben hat, weiß, wie sehr die Serie in ihren Bann zieht. Umso lobenswerter, dass Konami Xbox-Spielern nun zum ersten Mal Kontakt mit der grandiosen Schleich-Action-Reihe gewährt und Teil Zwei, Drei und den PSP-Ableger »Peace Walker«, alle mit Erfolgen sowie HD-Grafik aufgepeppt, serviert.

Damals wie heute packt dich die Geschichte aus »Metal Gear Solid: Sons of Liberty« um Ex-Söldner Solid Snake im Kampf gegen ein global agierendes Terror-Netzwerk, das sich die Feuerkraft des Kampfroboters Metal Gear Ray zunutze machen möchte. Eine Geschichte, die immer wieder neue Wendungen bereithält und dir mit ihrer cineastischen Inszenierung im Zehn-Minuten-Takt den Atem raubt. Großartig zudem, dass es möglich ist, das komplette Spiel durchzuspielen, ohne einen einzigen Gegner abzumurksen.

AB INS DSCHUNGELCAMP

Fantastisch auch die Fortsetzung »Metal Gear Solid: Snake Eater«: Der weltweit über 3,6 Millionen Mal verkaufte dritte Teil dient als Vorgeschichte und schickt Serien-Urgestein Big Boss in den tiefsten Urwald

im Süden der Sowjetunion. Hier muss der Soldat im Alleingang eine gut geschützte Massenvernichtungswaffe zerstören. Überraschende Musik, tolle Optik und acht packende Endgegner-Duelle inklusive. Wie »Sons of Liberty« bietet »Snake Eater« grandiose Unterhaltung auf Hollywood-Niveau.

Gleiches gilt für den Playstation-Portable-Ableger »Peace Walker«, der als Brückenglied zwischen den beiden anderen Teilen dient. Aufgabe hier: Im Jahr 1974 die Neutralität Costa Ricas schützen und eine Eskalation des Ost-West-Konflikts verhindern. Die hierzu immer wieder nötige Rekrutierung von Soldaten nervt zuweilen, ansonsten aber ein erstklassiges Spiel.

TROSTPFLASTER

Schade nur, dass das legendäre erste »Metal Gear Solid« für die Ur-Playstation und der weiterhin Playstation-3-exklusive vierte Teil »Metal Gear Solid: Guns of Patriots« fehlen und auf eine deutsche Tonspur – nur Untertitel sind vorhanden – verzichtet wurde. Als Trostpflaster packt Konami dafür das allererste »Metal Gear« für Nintendos 80er-Jahre-Heimkonsole NES, den MSX2-Heimcomputer-Klassiker »Metal Gear 2: Solid Snake« sowie die VR-Missionen aus »Metal Gear Solid 2: Subsistence« für Playstation 2 mit auf die erste der beiden DVDs. Macht zusammen über 120 Stunden Spielspaß für knapp 30 Euro. Ein grandioses Preis-Leistungs-Verhältnis! Und somit ein klarer

Solid oder Liquid?

- ➕ Hübsch aufpoliert auf 720p-HD-Grafik bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde, intelligentes Gameplay, grandiose Inszenierung, packend erzählt, beide 8-Bit-Klassiker mit an Bord, toller Sound, gute deutsche Bildschirmtexte, 100 Erfolge für 2.000 Gamerpunkte
- ➖ Erstes Metal Gear fehlt, ebenso der PS3-exklusive Teil Vier und damit das Ende der Reihe, keine deutsche Tonspur

Pflichtkauf für alle Serien-Neueinsteiger, Retro-Neuaufgaben-Sammler und Gamerscore-Jäger. Letztere dürfen hier übrigens insgesamt 100 Erfolge für zusammen 2.000 Gamerpunkte einstreichen. Sensationell!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Schande über mein Haupt: Sowohl »Snake Eater« als auch »Peace Walker« habe ich damals kaum gespielt. Umso mehr freue ich mich, jetzt beides in HD-Optik nachholen zu können und dabei fleißig Gamerpunkte zu scheffeln. Ich gebe 9.1

MG Solid HD Collection

GRAFIK

HD-Update geglückt, auch die Bildwiederholrate überzeugt

8

SOUND

Fantastische Sprecher, unvergessliches Musik- und Soundgewitter

9

STEUERUNG

Nach kurzer Einarbeitung im Schlaf zu beherrschen

9

Unglaublich gute Sammlung mit grandiosem Preis-Leistungs-Verhältnis. Pflichtkauf für Serien-Neueinsteiger!

9.0 von 10

Erhältlich | 11. Januar 2012



Frauenpower oder Supernanny?

- +** Unheimliche Soundkulissen, professionelle englische Synchro, liebenswerte Helden, interessante Erwachsener-Kind-Beziehung...
- ...die leider zu holprig umgesetzt wurde, Amy mitunter gefährlich eigensinnig, frustig platzierte Speicherpunkte, nur deutsche Untertitel

AMY Nur gemeinsam seid ihr stark!

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Lexis Numérique **Preis** | 800 Microsoft Points
Genre | Survival-Horror **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Nichts für schwache Nerven. Sowohl wegen des Horror- als leider auch des Frustrationsfaktors.

Du lechzt nach »Resident Evil 4 HD« nach weiterer Survival-Horror-Kost? Dann solltest du dem Download-Titel »Amy« eine Chance geben. Alles beginnt im Jahre 2034 mit einem auf die Erde stürzenden Kometen, der ein gefährliches Virus freisetzt. Protagonistin Lana überlebt den Einschlag, muss jedoch feststellen, dass seither Gewalt, Chaos und seltsam mutierte Menschen ihre gewohnte Umgebung, die Stadt Silver City, heimsuchen. Das Glück im Unglück: Die Blondine wird begleitet von Amy, einem autistischen Mädchen, welches in der Lage ist, genau die Mutationen aufzuhalten, mit denen auch Lana zu kämpfen hat – vorausgesetzt, man befindet sich in Amys Nähe. Zusammen muss das ungleiche Duo nun vor der sich anbahnenden Katastrophe fliehen. Klingt spannend? Ist es auch. Zumindest bis die vielen kleinen technischen Macken das Atmosphäre-Kartenhaus zum Wanken bringen. Die wohl größte Innovation und gleichzeitig das größte Manko von »Amy« ist Amy selbst. Das kleine Mädchen weicht nicht von deiner Seite und macht sich zunächst sehr nützlich. So kann sie beispielsweise eine Blase erschaffen, in der sich keine Geräusche bilden – perfekt, um lautlos an den

aggressiven, plötzlich überall auftauchenden Soldaten vorbeizuschleichen oder Türen zu öffnen.

Trotzdem wird man das Gefühl nicht los, Amy hätte beim Versteckspielen im Kindergarten nicht aufgepasst. Hält man sie nicht ständig per Druck auf die RB-Taste an der Hand, hampelt sie ziellos umher, nicht selten in die Arme eines Gegners – eine Geduldsprobe. Häufig muss Lana das Mädchen durch Lüftungsschächte und derlei schmale Öffnungen bugsieren, damit sie auf der anderen Seite einen Schalter umlegt. Klappt meistens ganz gut, immer wieder jedoch neigt Amy dazu, am Mobiliar hängen zu bleiben oder gegen Wände zu rennen – echte Stimmungstäter. Darüber hinaus ärgert die schwankende Bildwiederholrate. Wer diese hoffentlich bald per Patch ausgemerzten Fehler verzeiht, erlebt ein spannendes wie forderndes Gruselabenteuer.

Malte Banz

Wertung

Interessantes Konzept mit Stolpersteinen. Survival-Horror-Fans spielen trotzdem Probe.

7.0 von 10

Erhältlich | 4. Januar 2011



Zombie-Einstein oder Synapsen-Kompost?

- +** Gute Steuerung, witzige Dialoge, erstklassig eingedeutschte Bildschirmtexen, viele Möglichkeiten zur Charakterentwicklung, blutig trotz Knuddelambiente, im Koop-Modus besonders spaßig
- Koop-Vergnügen leider nur offline an einer Konsole, viele Spielelemente wiederholen sich häufig, teils nervige Musik

ALL ZOMBIES MUST DIE!

1.000 tote Zombies – die Tausendste...

kurz&knapp

Hersteller | Doublesix **Entwickler** | Doublesix **Preis** | 800 Microsoft Points **Genre** | Action
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | nicht geprüft
Kurz gesagt | Twin-Stick-Shooter mit komplexem Gameplay-Gerüst, aber zu wenig Abwechslung.

Noch nie sind in einem Zeitfenster derart viele Zombiespiele erschienen wie in den letzten zwölf Monaten. Und wie's aussieht, wird der Ansturm an Fremdhirn-suchenden Schleckermäulern wohl auch so schnell nicht versiegen. Den Startschuss für den diesjährigen Gammelfleisch-Marathon gibt der britische Entwickler Doublesix mit diesem kurzweiligen Xbox-Live-Zwischendurch-Happen. Aus isometrischer Draufsicht führst du Videospiel-Nerd Jack durch die von Zombies gebeutelte Stadt Deadhill; der rechte Stick gibt die Richtung vor, die RT-Schultertaste schmettert den Hirnlutschern die unterschiedlichsten Attacken entgegen. Um von einem Teilgebiet ins nächste vorzudringen, verlangen dir mechanische Torwächter simple Aufgaben ab: Sammle Gegenstand X, bringe Y-viele Zombies einer bestimmten Art um – nur ganz selten sind die Anforderungen anspruchsvoller. Wirklichen Pepp verleihen dem Untoten-Genozid dagegen die zahlreichen Rollenspiel-Elemente, wie man sie schon aus anderen Zombie-Eskapaden kennt. Der Charakter entwickelt sich stetig weiter, steigert mit jeder Fähigkeitsstufe Tempo, Angriff, Verteidigung und Gesundheit. Außerdem kann Jack neue Waffen und Heilmittel

anhand von sammelbaren Blaupausen nachbauen und verbessern. Das Inventar- und Objekt-Management fällt für einen Download-Titel ebenfalls relativ komplex aus. Fast jeder Schlurfscherge lässt bei seinem endgültigen Ableben Cheeseburger, Munition, für spätere Missionen wichtige Spezialgegenstände und Ähnliches fallen – Sammelwahn ahoi!

So weit, so gut. Größte Spaßbremse bleiben ständige Wiederholungen bei Missionsdesign und Gegnaraufgebot. Dass du mit steigendem Spielfortschritt zwischen drei weiteren Charakteren – darunter auch ein sehr skurril anmutendes Rastafari-Alien – mit je eigenen Spezialfertigkeiten wechseln kannst, gleicht dieses Manko nur mäßig aus. Grünes Download-Licht gibt 360 Live daher in erster Linie für abgebrühte Couch-Krieger, die sich zu viert auf einem Bildschirm ins Getümmel stürzen. Ein Xbox-Live-Modus ist selbstsamerweise nicht vorgesehen.

Jan Heinrich

Wertung

Trotz ständiger Gameplay-Déjà-vus kommen speziell Offline-Koop-Kämpfer auf ihre Kosten!

6.5 von 10

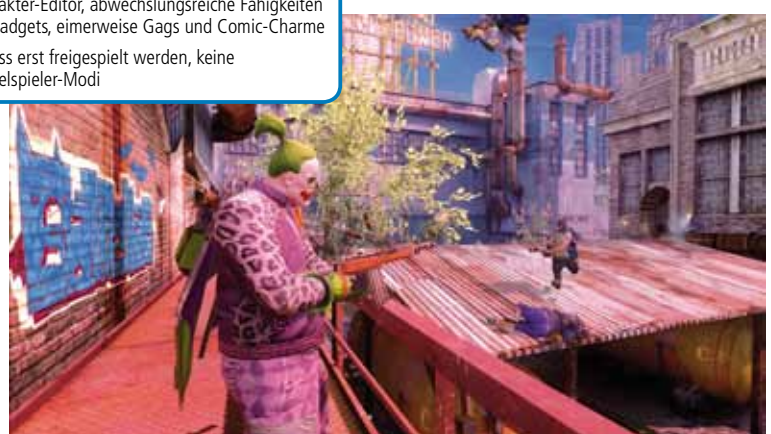
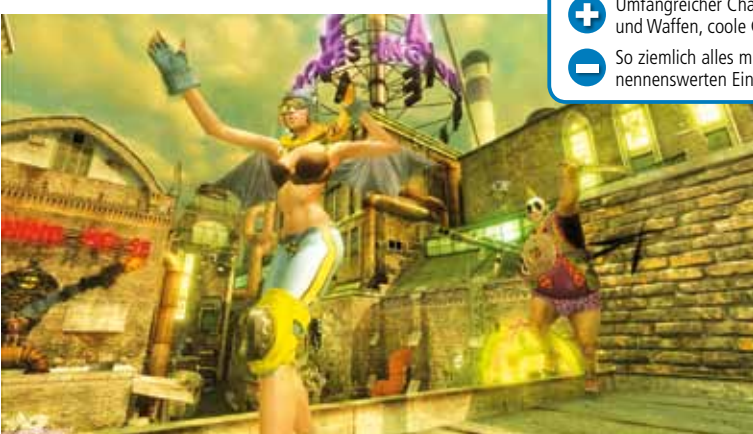


Erhältlich | Februar 2012



Lachanfall oder Coulrophobie?

- + Umfangreicher Charakter-Editor, abwechslungsreiche Fähigkeiten und Waffen, coole Gadgets, eimerweise Gags und Comic-Charme
- So ziemlich alles muss erst freigespielt werden, keine nennenswerten Einzelspieler-Modi



GOTHAM CITY IMPOSTORS ...im Beta-Test!

kurz&knapp

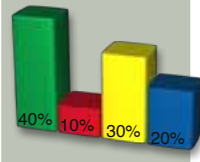
Hersteller | WB Games
Entwickler | Monolith Productions
Preis | 1.200 Microsoft Points
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Superschneller Ego-Shooter mit Lachgarantie und vielen Konfigurationsmöglichkeiten.

das ist drin

- Charaktere basteln
- An Waffen schrauben
- Gegner plattmachen
- Gadgets benutzen



Du bist nichts als ein Fettklops in zu kleinen Unterhosen, einem selbst gehäkelten Umhang und ausgelatschten Häschen-Hausschuhen. Dank deiner Fistelstimme klingst du wie ein zehnjähriges Mädchen. Und du siehst dank bemaltem Pappkarton als Superhelden-Maske auch genauso aus! Denn du bist einer von gefühlt 1.000 möglichen Charakteren im Mehrspieler-Shooter »Gotham City Impostors«. Moment mal, Gotham City? Hat das nicht was mit Batman zu tun?

ZEIT FÜR SELBSTJUSTIZ

Richtig! Doch da der dunkle Rächer nicht 24 Stunden auf Verbrecherjagd gehen kann, beschließt eine Truppe von Bat-Gang die Verbrechensbekämpfung selbst in die Hand zu nehmen. Auf abwechslungsreichen Karten sowie in drei Spielmodi bekriegen sich fortan sechs Fledermaus- und ebenso viele Joker-Kopien. Im normalen Team Deathmatch, im Flaggenklauf-ähnlichen »Psych Warfare«-Modus und in dem an die »Call of Duty«-Spielvariante »Herrschaft« erinnernden »Fumigation«-Modus – hier gilt es drei Punkte einzunehmen und zu verteidigen – gibt's kräftig auf die blutrote Clowns-Nase. Ständig fliegen Spieler und todbringende Kugeln durch die Luft wie Silvester-Feuerwerk und überall herrscht farbenfrohes Chaos. Zumindest vordergründig. Wer allerdings genau hinschaut, wird schnell feststellen, dass hier der Teamgedanke stets im Mittelpunkt steht. Die ausufernden Gruppengefechte erinnern also eher an

rasante »Team Fortress 2«-Duelle. Extrem aufgedreht, extrem witzig und einfach gut! Genauso wie die leicht erlernbare, punktgenaue Steuerung, die Genre-Fans und Neueinsteiger gleichermaßen schnell verinnerlichen. Mit Abschüssen und sonstigen Leistungen sicherst du dir Erfahrungspunkte, Freischaltunkte und Kostümmünzen, mit denen du dir fernab von einigen wenigen vorgefertigten Charakterklassen einen individuellen Recken zusammenschusterst. Du wählst aus Raketenwerfer, Maschinenpistole, Bärenfalle, Kastenteufel, Jagdbogen und weiteren mehr oder minder konventionellen Waffen, verbaust Modifikationen wie Schalldämpfer oder Körpergeruchs-Sensoren – mit dem du deine stinkenden Feinde bereits hinter Häusercken erschnuppern kannst – und schmückst die Knarren mit unterschiedlichen Tarnungen, darunter ein dunkles Totenkopf- und ein pinkes Geparden-Design. Ebenso mit im Bat- und Clowns-Rucksack: Fähigkeiten, sogenannte Fun Facts, die dir zum Beispiel mehr Gesundheit, höheren Maximalschaden oder Schutz vor Kopfschüssen verleihen.

FLIEG, FLEDERMAUS, FLIEG!

Besonders wichtig sind allerdings sieben Gadgets, die das Spielgeschehen zusammen mit der stets überdrehten Soundkulisse und der immer flüssigen, Bonbon-bunten Grafik von seinen Konkurrenten abgrenzen. So kannst du mit dem selbst gebastelten »Glider Rig« durch Gothams Häuserschluchten schweben, mit riesigen Federn an den

Schuhsohlen meterhoch durch die Straßen hüpfen oder dich mit der »Ninja Smoke Bomb« fast gänzlich unsichtbar machen. Das bringt Abwechslung rein und kurbelt das flotte Spieltempo nochmals an. Weshalb 360 Live empfiehlt: Am besten sofort die Demo laden, denn so was abgefahren Schnelles gab's auf Konsole schon lange nicht mehr! Endgültige Bewertung nächste Ausgabe!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Als »Team Fortress 2«-Fan gefallen mir der Comic-Look, das überdrehte Design und die krassen Waffen. Das Freischalten von praktisch allem? Juckt mich nicht. Was bleibt, ist ein feiner Shooter, der hoffentlich seine Community findet. Ich gebe aktuell 8.5!

Gotham City Impostors

GRAFIK

Detaillierte Charaktere, ansonsten eher Mittelklasse

7

SOUND

Abgedrehte englische Sprecher, abseits davon unauffällig

7

STEUERUNG

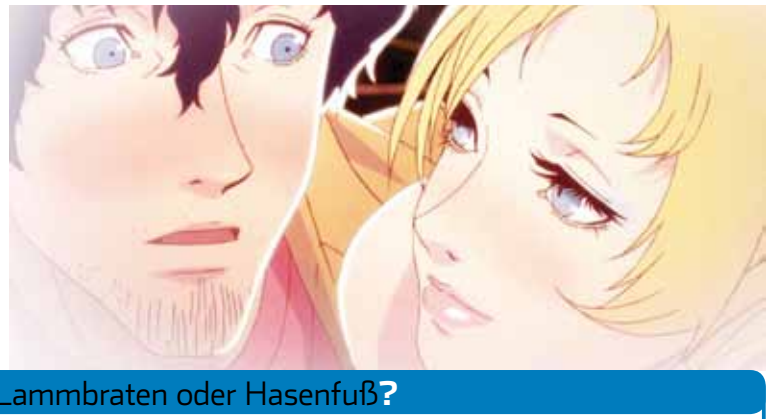
Leicht erlernbare, »Call of Duty«-ähnliche Steuerung – top!

8

Download-Mehrspieler-Wahnsinn der »F.E.A.R.«-Macher mit viel Witz und jeder Menge abgedrehtem Charme. Vormerken!

?..? von 10

Erhältlich | 10. Februar 2012



CATHERINE

So viel Potenzial, so viel verschenkt...

kurz&knapp

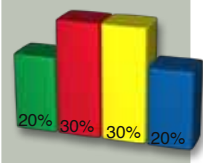
Hersteller | Deep Silver
Entwickler | Atlus
Preis | ab 50 Euro
Genre | Puzzle-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Skurrielles Japano-Puzzle-Spiel – jetzt auch auf Deutsch! Na ja, zumindest teilweise...

das ist drin

- Schafe
- Böse Träume
- Lebensfragen
- Techtelmechtel



Ein gutes halbes Jahr: So lange hatte Hersteller Deep Silver Zeit, aus der US-Fassung des ungewöhnlichen Puzzle-Abenteuers »Catherine« eine Fassung für den deutschen Markt zu zimmern. Nun ist sie endlich da, die von mir heiß ersehnte Testversion – und enttäuscht mich bitter. Nicht wegen des Spielprinzips, mitnichten! Das ist schließlich ungewöhnlich, fordernd und fesselnd wie immer. Wer den Importtest in Ausgabe 05/11 nicht gelesen hat, hier noch mal die Kurzfassung: Protagonist Vincent Brook gerät in Bedrängnis, als seine langjährige Freundin Katherine ihn immer mehr zur Heirat und Familie drängt. Außerdem plagen ihn seit neuestem Albträume, in denen er in Boxershorts und mit zwei Widderhörnern auf der Stirn einen tödlichen Turm erklimmen muss, der aus verschiebbaren Blöcken besteht. Was er anfangs nicht weiß: Der Traum ist real! Fällt Vincent den Turm hinunter oder schafft er es innerhalb der vorgegebenen Zeit nicht, die Spitze zu erreichen, stirbt der Antiheld tatsächlich. Puzzeln, nachdenken und kombinieren heißt die Devise: Blöcke verschieben, zur Seite ziehen, erklimmen, wieder verschieben und so weiter. Erschwerend verfolgen Vincent bei seinem Aufstieg immer wieder schauerliche Verkörperungen eigener Ur-Ängste: eine untote Braut mit Küchenmessern etwa oder ein vernarbtes Baby mit Kettensägen-Armen. Herrlich verschoben!

WAS SOLL DENN DAS?

Das Gameplay verdient also definitiv eine Bestnote. Zumal vergleichbare Games, die sich an etwas so andersartiges heranwagen, leider die Ausnahme sind. Wer die deutsche Disk von »Catherine« aber ins Laufwerk seiner Xbox 360 einlegt, wird zunächst stutzig: englische Texte, so weit das Auge blickt. Der Startbildschirm begrüßt den Spieler unfreundlich mit einem »Press Any Button«, die Kapitel werden wie in der englischen Fassung mit »1st, 2nd, 3rd Day« angegeben statt mit der deutschen Entsprechung. Und selbst Nichtspieler-Charaktere kann man nur mit »Talk« ansprechen. Muss ich da noch erwähnen, dass man sich die Mühe einer deutschen Tonspur gar nicht erst gemacht hat? Wohl kaum. Und dass man auf die Implementierung der originalen japanischen Synchro ebenfalls verzichtet hat? Verdammt schade drum.

ALLES NUR HALBHERZIG

Die Frage, die sich hier stellt, ist: Was wurde denn eigentlich übersetzt? Die Antwort darauf: Dialoge. Während die Figuren auf Englisch plappern, werden in schwarzen Kästen deutsche Untertitel eingeblendet. Dass Schriften, Plakate und sogar Kapitel-Einleitungen in den sonst so atmosphärischen Umgebungen weiterhin japanisch und englisch gehalten sind, scheint die Macher nicht zu stören. Dem Spieler hingegen fällt es auf – und zwar negativ. Es nagt an der eigentlich

Lammbraten oder Hasenfuß?

- +** Fesselnd-kniffliges Puzzle-Gameplay, schöne Cel-Shading-Grafik im Anime-Look, erwachsene Geschichte mit Erotik- und Horror-Anleihen, abgedrehte Bosse, tiefenpsychologische Selbstreflexion inklusive Online-Auswertung, gute englische Sprecher...
- ...aber keine optionale japanische Tonspur, Level sehen immer gleich aus, deutsche Texte nur halbherzig integriert

so authentisch konstruierten Welt. Ein bisschen mehr Herzblut statt Hinrotzerei hätte »Catherine« absolut verdient. So wird es das Spiel trotz aller Liebe zum Detail und zu ungewöhnlichen Spielkonzepten niemals aus seiner unverdienten Nische herauschaffen. Schon gar nicht in Deutschland.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Ich habe bereits die US-Version. Was bleibt mir da zur deutschen zu sagen außer: Ist ja praktisch das Gleiche! Bis auf die deutschen Texte natürlich. Insgesamt wäre jedoch mehr drin gewesen. Ich gebe 8.5 – weil's am tollen Gameplay nichts ändert.

Catherine

GRAFIK

Klasse Cel-Shading, unter dem aber die Texturen leiden

8

SOUND

Herrlicher Soundtrack voller Ohrwürmer

8

STEUERUNG

Gut beherrschbar, aber gelegentlich zickt die Kamera

8

Das Spielerlebnis ist famos und verdient Kauf- und Geheimtipp – die Halbherzigkeit der Eindeutschung kostet aber einen Zehntelpunkt Abzug.

8.1 von 10

DEIN WEG IN DIE GAMES-INDUSTRIE... ...ALS SPIELETESTER

» Wir wollen sehen,
dass jemand etwas zu
Ende gebracht hat! «



Computerspiele machen nicht nur Spaß, sondern sind auch zu einem wichtigen Wirtschaftsfaktor geworden. Zehntausende Menschen arbeiten weltweit in verschiedenen Entwicklerstudios und generieren dabei Milliardenumsätze. Allein Hersteller Activision-Blizzard hat laut letztem Geschäftsbericht in den ersten drei Quartalen 2011 knapp 2,466 Milliarden Euro Umsatz erwirtschaftet. Diese Zahlen sind nur möglich, wenn die Produkte technologisch ausgereift sind, Innovationen bieten und – ganz wichtig – Spaß machen. Folglich suchen die Entwickler vor allem junge Menschen mit Visionen – und dem Talent, diese dann in Spielen umzusetzen. Auch in Deutschland gibt es zahlreiche international konkurrenzfähige Entwickler mit Top-titeln in den Verkaufscharts.

Über 10.000 Beschäftigte arbeiten hierzulande bei weltweit bekannten Firmen an neuen Titeln. Schwerpunkte sind dabei zum einen die klassischen Konsolen- und PC-Spiele, aber auch Games für Mobilgeräte sowie das Segment der sogenannten Browser-Spiele. Ein Name ist synonym für den Erfolg deutscher Spieleentwickler: Crytek! Die drei Brüder Yarli gründeten 1999 die in Frankfurt ansässige Firma. Mit Titeln wie »Far Cry« und »Crysis« konnten sie auf PC bereits gigantische Erfolge feiern. Der Nachfolger »Crysis 2« erschien erstmals auch für Konsole und steht bei Fans und Kritikern weiterhin hoch im Kurs. Doch damit nicht genug: Mit Piranha Bytes aus Essen, Blue Byte aus Düsseldorf, Yager, Game Duell und Zeroscale aus Berlin, Deck 13 und Keen Games aus

Wie oft hast du schon ein Spiel gespielt und dir dabei gedacht: Wenn ich bei der Entwicklung mitgewirkt hätte, hätte ich es anders gemacht! Wäre ich Teil des Entwicklerteams, würden sich Tausende Spieler jetzt garantiert nicht über diesen einen Design-schnitzer ärgern. Anders formuliert: Wenn erst einmal der Gedanke geboren ist, in der Spieleindustrie zu arbeiten, lässt er dich meist nicht mehr los. In der Regel einhergehend mit den typischen W-Fragen: Welche Jobs kommen für mich als Spieler überhaupt in Frage? Wer bietet sie an – und wo? Und was sind überhaupt die Voraussetzungen? In diesem Artikel wollen wir einige dieser Fragen beantworten...

Frankfurt, Bigpoint aus Hamburg, Related Designs aus Mainz und vielen mehr kann die deutsche Entwicklerlandschaft zahlreiche Studios vorweisen, die allesamt – meist im Auftrag großer Hersteller – neue Unterhaltungssoftware auf den Weg bringen. Tatsächlich sind es mittlerweile sogar so viele Entwicklerhäuser,

dass sie sich zu einem Verband zusammengeschlossen haben, der ihre Interessen vertritt.

Wer in Deutschland so alles programmiert und vor allem auch Mitarbeiter benötigt, das verrät ein Besuch auf www.game-bundesverband.de, der offiziellen Webseite des Bundesverbandes der Entwickler von Computerspielen. Eine der Hauptaufgaben des Verbandes ist die Förderung der Computerspiele-Herstellung in Deutschland, denn für diesen Bereich gibt es kaum öffentliche Fördermittel – anders als beispielsweise in China. Dort injiziert man den noch recht jungen Unternehmen regelmäßig massive Geldspritzen, um neue Projekte voranzutreiben. Aber auch hierzulande ist der Bedarf an talentierten Arbeitskräften ungebremsst. Allein die Jobbörse des Bundesverbandes listet Dutzende Einträge. Hunderte weitere finden sich auf Business-Networking-Portalen wie www.xing.de und www.linkedin.com, aber auch auf www.stepstone.de, www.monster.de, www.arbeitsagentur.de – dem offiziellen Portal der Bundesagentur für Arbeit –, www.jobscout24.de und anderen einschlägigen Online-Jobbörsen. Neben Grafikern, Programmierern und Produkt-Managern werden besonders häufig Personen im Sektor Quality Assurance, sprich Qualitätssicherung, gesucht. Was es mit diesem Berufsbild auf sich hat, warum es besonders viele Interessenten anspricht und wie man einen Fuß in genau diesen Teilbereich der Branche bekommt, erfährst du auf der nächsten Doppelseite.

Mike Arnold

WELCHE ANFORDERUNGEN AN SPIELETESTER UND AUSZUBILDENDE – ZWEI BEGEHRTE JOBS IN DER GAMESBRANCHE – GESTELLT WERDEN, DIESE FRAGE HAT 360 LIVE DER LEITERIN DER PERSONALABTEILUNG BEI CRYTEK IN FRANKFURT GESTELLT...

360 Live: Frau Hartenfeller, Sie sind zuständig für alle Personalthemen bei Crytek, darunter auch die Betreuung von Auszubildenden. Wie schätzen Sie den Bedarf an neuen Mitarbeitern bei Crytek ein?

Andrea Hartenfeller: In Frankfurt haben wir einen konstanten Mitarbeiterstand von ungefähr dreihundert Personen, die in verschiedenen Projekten ihre Tätigkeiten ausüben. Wir halten das für eine gesunde Größe. Natürlich verlassen uns Mitarbeiter auch, und diese müssen dann ersetzt werden. In Zukunft werden auch neue Projekte neue Positionen schaffen, so dass auch wieder Bedarf bestehen wird.

360 Live: Wie kann man sich generell bei Crytek bewerben?

AH: Auf unserer Webseite finden Sie einen Abschnitt genannt »Karriere«. Dort können sich die Bewerber ein Crytek-Studio aussuchen und sich erkundigen, welche Stellen dort frei sind und wie genau die dafür benötigten Qualifikationen aussehen. Das Passende gefunden, kann man sich direkt online bewerben und seine Unterlagen hochladen. Dies ist im Normalfall bei allen Entwicklerstudios so.

360 Live: Muss jeder Bewerber auch studiert haben?

AH: Nein. Wir bieten zum Beispiel auch Stellen im Bereich der Qualitätssicherung an, also für Spieltester. Außerdem suchen wir immer wieder Auszubildende im Bereich des Mediengestalters, die ihre Ausbildung innerhalb der tatsächlichen Projekte absolvieren. Derzeit beschäftigen wir im letztgenannten Sektor drei bis vier Personen jährlich, deren Ausbildung ungefähr drei Jahre dauert.

360 Live: Thema Spieltester: So mancher leidenschaftliche Gamer fühlt sich berufen, als genau solcher zu arbeiten – meist mit sehr euphorischen Vorstellungen von dem, was ihn erwartet. Aber so einfach ist das nicht, oder?

AH: Ganz und gar nicht. Hier gelten bei uns sehr hohe Standards. Die Mitarbeiter der sogenannten Quality Assurance arbeiten eng mit den Entwicklerteams zusammen. Die Verantwortung ist hoch und neben einem sehr guten Verständnis der englischen Sprache sind auch Geduld, Disziplin und Hingabe wichtig.

GAMEDESIGN-SCHULEN

Wer sich weniger für Qualitätssicherung interessiert und eher auf dem klassischen Ausbildungsweg in die Gamesbranche einsteigen möchte, findet deutschlandweit verschiedene Fortbildungseinrichtungen. Neben rar gesäten Studiengängen an einigen staatlichen Universitäten, haben sich vor allem zahlreiche nicht-staatliche Einrichtungen etabliert. Allen voran die Games Academy. Die seit 2000 tätige Einrichtung verfügt über Zweigstellen in Berlin und Frankfurt, arbeitet mit über 120 fachkundigen Privatdozenten zusammen und bildet regelmäßig knapp 200 Studenten aus. Ebenfalls seit Jahren dabei ist das in Berlin, Hamburg, Köln, München und Stuttgart ansässige Qantm College. Hier kannst du unter anderem in den Bereichen Game Design und Entwicklung, 3D Animation und Grafikdesign zertifizierte Studiengänge absolvieren. Des Weiteren beliebt bei Interessenten im Sektor Gamedesign: die Macromedia Hochschule in München und Stuttgart, die Designschule Schwerin sowie das L4 Institut in Berlin. Du siehst eher Chancen im Bereich der boomenden Browser-Games-Industrie? Dann wirf mal einen Blick auf das Angebot der School for Games in Berlin.

Hier die wichtigsten Webseiten im Überblick:

- > www.games-academy.de
- > www.sae.edu/de
- > www.macromedia.de
- > www.designschule.de
- > www.l4-institut.de
- > www.school4games.net



360 Live: Wie sieht der Alltag eines Spieltesters aus?

AH: Nicht so, wie viele glauben. Bestimmte Abschnitte des Spieles müssen immer wieder gespielt werden, um alles zu testen und eventuelle Fehler ausfindig zu machen. Wir sprechen hier von oftmals vielen Stunden mit denselben Inhalten. Dabei ist es außerordentlich wichtig, alles zu dokumentieren und auch unterscheiden zu können, auf welcher Ebene der Fehler passiert. Die Verantwortung des Testers ist enorm, und technisches Verständnis sowie kommunikative Fähigkeiten zwingend notwendig. Denn am Ende eines Tages müssen ausführliche Reports geschrieben werden, die exakt erklären, wie vorgegangen wurde, als ein Fehler auftrat.

360 Live: Als vollkommener Laie ist das wohl kaum zu schaffen?

AH: Wir gehen davon aus, dass ein Spieltester, wenn er oder sie sich bei uns bewirbt, eine abgeschlossene Ausbildung – am besten mit technischem Hintergrund – oder ein Studium vorweisen kann. Bei Studienabbrechern muss man genauer hinschauen, was studiert wurde und ob der- oder diejenige in das Team passt. Aber eines ist unbedingt notwendig: Wir suchen Mitarbeiter, die in ihrem Leben schon bewiesen haben, dass sie etwas zu Ende bringen können, und den Willen haben, alles zu geben, um ein Ziel zu erreichen!

360 Live: Wie wichtig ist es, spezifischere Computerkenntnisse mitzubringen?

AH: Sehr wichtig, wenn die Kommunikation mit den Entwicklern klappen soll. Ein Tester sollte unsere Technologie, die Cry Engine 1.0 bis 3.0, schon einmal gesehen haben. Daher heißen wir insbesondere Modder, also Personen, die mit unserer Engine schon mal Level gebaut und andere aktive Erfahrungen gesammelt haben, gerne als Bewerber willkommen. Tipp am Rande: Die Engine haben wir öffentlich zugänglich gemacht. Sich mit dieser vertraut zu machen ist daher nie verkehrt und hilft auch bei späteren Projekten und in anderen Bereichen. Andere Entwickler sehen das mit ihren hauseigenen Engines ähnlich.

360 Live: Kann man als Spieltester auch in andere Positionen aufsteigen?

AH: Definitiv. Wir hatten schon sehr gute Tester, die dann anschließend Leitende Tester wurden oder



Die Crytek-Zentrale in Frankfurt beschäftigt 300 Mitarbeiter, die an verschiedenen Projekten arbeiten, unter anderem am kommenden Xbox-Kracher »Ryse«.

Andrea Hartenfeller, unsere Interview-Partnerin, hält in Frankfurt alle Fäden im Personalwesen in der Hand.





Die drei Crytek-Musketiere, die Yerli-Brüder: Faruk Yerli, Avni Yerli und Cevat Yerli.

innerhalb eines Projektes zum Teamleiter aufstiegen. Andere haben sich während ihrer Zeit bei uns weitergebildet und zum Beispiel die Programmiersprache C++ erlernt oder auch grafisch gearbeitet und sind dann Level-Designer oder Programmierer geworden. Es hängt immer vom Einzelnen ab, wie er oder sie sich entwickeln möchte. Bei all dem helfen wir natürlich gerne.

360 Live: Was muss ein Bewerber mitbringen, damit er oder sie bei Crytek eine Lehre als Mediengestalter antreten kann?

AH: Bei uns entscheidet immer das Talent, Zielstrebigkeit und der persönliche Eindruck, den ein Bewerber bei uns hinterlässt. Bringt jemand schon ein paar Arbeiten mit, anhand derer wir uns ein Bild von seinen Fähigkeiten machen können, hilft das auf jeden Fall bei der Entscheidung. Natürlich schauen wir auch auf die Schulnoten, aber nicht mit der Lupe. Wir wollen den Kunden qualitativ hochwertige Spiele anbieten, und das können wir nur mit guten und talentierten Mitarbeitern, die auch in hektischen Phasen besonnen bleiben und sich mit ihren Ideen und Talenten einbringen können und wollen.

360 Live: Sind Fremdsprachenkenntnisse erforderlich?

AH: Unbedingt. Da die Mitarbeiter bei Crytek aus vielen verschiedenen Ländern stammen, ist Englisch bei uns die Geschäftssprache. Hier in Frankfurt sprechen wir im Haus nur Englisch. Auch ein eventuelles Vorstellungsgespräch wird auf Englisch geführt werden.

360 Live: Und wie sieht's mit Praktika bei Crytek aus?

AH: Sind vorhanden. Obwohl ich direkt sagen muss, dass wir keine Berufsfindungspraktika anbieten, die einen ersten Eindruck von der Spielebranche

vermitteln. Zum einen ist in unserem Hause das Mindestalter 18 Jahre, da wir oft an Titeln arbeiten, die erst ab 18 Jahren freigegeben sind. Zum anderen würden wir so einem Praktikanten in der Kürze der Zeit keine qualitativ hochwertigen Anleitungen und Aufgaben geben können.

360 Live: Aber Sie bieten Studierenden die Möglichkeit, ein projektbezogenes Praktikum zu absolvieren?

AH: Ja, wenn der Praktikant bereits in anderen Projekten gearbeitet hat oder uns ein konkretes Projekt vorstellt, welches bei uns umgesetzt werden kann, dann steigen die Chancen. Auch hier gilt, dass es sehr hilft, wenn jemand unsere Engine, sprich Entwicklerwerkzeuge, kennt. Das Wichtigste bleibt jedoch: Motivation und Kreativität zeigen, dann kann es jeder in der Spieleindustrie sehr weit bringen!

360 Live: Vielen Dank für das Gespräch!

ZEHN FAUSTREGELN FÜR BEWERBER

1. Stell dir die Frage: Warum will ich in der Spieleindustrie arbeiten?
2. Stell dir die Frage: Was kann ich wann gut?
3. Stell dir die Frage: Was kann ich wann nicht gut?
4. Sei ehrlich zu dir selbst und dem Unternehmen, bei dem du dich bewirbst.
5. Such dir ein Ziel und verfolge es konsequent!
6. Schreib dir genau auf: Was muss ich tun, um dieses Ziel zu erreichen?
7. Sei kreativ, auch in deiner Bewerbung!
8. Fasse alle Dokumente und Zeugnisse zu einer einzigen PDF-Datei zusammen.
9. Nutze professionelle soziale Netzwerke wie zum Beispiel Xing und Linked In.
10. Habe Geduld!

Culturetranslate aus Frankfurt bietet professionelle Übersetzungs- sowie Gametesting-Dienstleistungen an und sucht aktiv nach Verstärkung. Mehr unter: www.culturetranslate.de



WELCHES ANFORDERUNGSPROFIL PERSONALER AN EINEN SPIELETESTER STELLEN, ZEIGT DAS ERSTE INTERVIEW. DOCH WIE SEHR DECKT SICH DAS MIT DER PRAXISERFAHRUNG VON JEMANDEM, DER IN GENAU DIESEM FELD ARBEITET? 360 LIVE HAT NACHGEHAKT, BEI DENNIS FILIPOVIC, CREATIVE SUPERVISOR BEI DER UBISOFT-TOCHTER BLUE BYTE ...

360 Live: Dennis, du bist seit fast vier Jahren im Bereich Qualitätssicherung tätig. Mittlerweile arbeitest du als Abteilungsleiter. Vorher warst du selber lange Gametester. Was macht dein Team?

Dennis Filipovic: Da wir auf Herstellerseite arbeiten, liegt bei unserer Gametester-Gruppe der Fokus auf Abnahmen. Die Tester sitzen also nicht direkt bei den Entwicklern, sondern überprüfen vor Ort beim Publisher sogenannte Milestones. Heißt: Zunächst muss der Tester lernen wie das Spiel abläuft. Nun geht's daran zu überprüfen, ob die Milestone-Version die vereinbarten Ziele erfüllt. Hierzu arbeiten sich die Tester durch Feature-Listen und haken Punkt für Punkt ab. Darüber hinaus erhalten wir täglich sogenannte Builds. Die Tester versuchen dann das Spiel »kaputt zu machen«, sprich Dinge zu tun, die der Käufer normalerweise nicht probieren würde. Und natürlich gilt es, zu spielen und sich dabei zu fragen: Wird mir schnell langweilig? Kommen bestimmte Sachen zu oft vor? Sind Gegner zu stark? All solche Details wandern in eine »Bug-Datenbank«.

360 Live: Bug-Datenbank klingt spannend. Ist das eine simple Excel-Tabelle?

DF: Nein, wir nutzen eine Bug-Tracking-Anwendung namens JIRA. Der Tester erstellt damit Einträge, die den Fehler beschreiben. Dazu kommen Reproduktionsschritte, also genaue Anweisungen, wie sich das Problem erneut hervorrufen lässt. So kann der Programmierer den Fehler zunächst »live« erleben und dann korrigieren. Des Weiteren wird mittels JIRA die Priorität kategorisiert. A-Bugs zum Beispiel, wir nennen sie auch Showstopper, bezeichnen Sackgassen, heftige Abstürze und dergleichen. Auch hier gilt: Je genauer alles protokolliert wird, desto besser für die Lösung – eine wirklich verantwortungsvolle Aufgabe. Im Vergleich zu PC-Titeln gibt's im Konsolensektor übrigens noch mehr Anforderungslisten, zumal alle Konsolenhersteller selbst weitere Qualitätsrichtlinien vorgeben. Aber auch Ubisoft hat in allen Studios geltende Bestimmungen, die eine hohe Qualitätsnorm garantieren.

360 Live: Deine Tipps für einen Einstieg in dieses Berufsfeld?

DF: Viele Beta-Versionen spielen. Damit meine ich nicht solche von so gut wie fertigen Spielen, sondern frühe Sachen, also beispielsweise Material aus der Szene unabhängiger Entwickler. Zweitens: Aktiv in der Modder-Szene umschaun. Drittens: Ein gewisser technischer Sachverstand. Wie funktioniert ein PC? Wie und wofür nutze ich die DOS-Eingabeaufforderung? Hier sollte man sich fit fühlen. Viertens: Geduld und – ganz wichtig – die Leidenschaft fürs Spielen.

360 Live: Wie sind die Verdienstmöglichkeiten?

DF: Sagen wir's mal so: Steinreich wie Dagobert wird man als Gametester nicht, aber man kann gut davon leben.

✕ 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	Gears of War: Raam's Shadow, Bastion: Traum eines Fremden, Duke Nukem 3D: Der Doktor, der mich klonete	Sonic CD, Joe Danger Special Edition, Voltron: Verteidiger des Universums, Chopflifer HD	Aktion Lesertest: Assassin's Creed Revelations	The Elder Scrolls 5: Skyrim

✕ Gescheenenkel!

DER CSL-ADVENTS-KALENDER

Kaum eine andere Online-Liga beschenkt ihre Mitglieder so reichlich mit nagelneuen Spielen, teurer Hardware und kostenlosen Accounts wie www.consoles.net. Neben den oft mit Preisen ausgestafferten Turnieren gab es im letzten Jahr zum Beispiel einen mit dem hauseigenen Matchmaking-System »Versus.« verbundenen Adventskalender. 24 Tage lang hatten Online-Zocker die Möglichkeit, Preise im Gesamtwert von über 1.000 Euro zu gewinnen. Darunter »NHL 12«, »FIFA 12«, »Dead Space 2« und andere Spiele-Vollversionen sowie Sennheiser- und Steelseries-Headsets. Einen dieser Tagesgewinne abzustauben, war ganz

»Kaum eine andere Online-Liga beschenkt ihre Mitglieder so reichlich.«

einfach. Wer an dem entsprechenden Tag ein »Versus.«-Match bestritt, wanderte automatisch in den Verlosungs-Topf. Prima Sache: Vielspieler hatten sogar erhöhte Gewinnchancen. Wer an mehr als fünf Partien in einem beliebigen »Versus.«-Spiel teilnahm, bekam ein zweites Los. Wer darüber hinaus insgesamt zehn tägliche Spiele absolvierte, wurde sogar mit einem dritten Los belohnt. Und so viel ist sicher: Alle Details zu anstehenden Turnieren samt der dort abzustaubenden Preise wie immer auf unten stehender Webseite.



Die Mecker-Ecke

STOP! NICHT WEITERLESEN! HIER GIBT'S WAS ZU GEWINNEN!

Herzlichen Glückwunsch! Du hast gerade einen von über 80 Preisen gewonnen, die 360 Live alleine in den letzten drei Monaten vor Weihnachten im Heft, auf Facebook und auf unserer Webseite www.360-live.de verlost hat. Darunter eine nagelneue Xbox 360 Slim inklusive Kinect, ein fettes iPad 2, ein außergewöhnlicher Sitzsack zu »Battlefield 3«, Dutzende Spiele-Vollversionen und Collector's Editions sowie jede Menge seltene Sammelartikel, die stellenweise nicht einmal im Einzelhandel zu kaufen sind. Wert: geschätzt über 4.000 Euro. Das ist doch eigentlich eine sehr coole Sache, oder?

OMNOMNOM...

So sehen das auch die meisten Leser. Denn natürlich gibt es Hunderte Nutzer, die sich einfach nur wie Bolle darüber freuen, einen Preis abräumen zu können. Womöglich bald Spiele-Merchandise ihr Eigen nennen zu können, an das sie sonst niemals gekommen wären. Zuvorkommend wird im Forum den Gewinnern gratuliert und vereinzelt landen sogar besonders kreative Dankeschreiben im virtuellen Posteingang. Leider werden solche Verlosungsaktionen jedoch immer mehr von der Dreistigkeit einiger Menschen überschattet. Da kommt es schon einmal vor, dass wir uns ganz unbefangen beleidigen lassen müssen oder dass Gewinnspiel-Teilnehmer ohne Scheu bis zu zehn E-Mails schreiben, um ihre Siegeschancen zu erhöhen. Letztens durften wir uns sogar anhören, wir sollten doch zur Besinnung kommen, weil wir uns erdreisteten, den alljährlichen Adventskalender nur auf Facebook anzubieten. Bitte was?!? Wir sollen zur Besinnung kommen? Sagt mal, sonst sind schon noch alle Glühlämpchen an, oder?

...MEIN HALS IST NOCH NICHT VOLL GENUG!

Hätte ich etwaige Absichten, könnte ich einigen dieser Zuschriften eine zugrundeliegende dissoziale Persönlichkeitsstörung unterstellen – und zwar eine ziemlich ausgeprägte. Aber hey, wer will das schon? Mit großer Freude gehen jeden Monat mehrere Arbeitstage nur für das Aufstellen von Preisen, das Durchführen von Verlosungen und abschließende Versenden der zahlreichen Artikel drauf. Klingt nach jeder Menge Spaß, nicht wahr? Spaß, der sich dank solch liebenswerter Erlebnisse meist proportional vervielfacht. Und weil das so viel Spaß macht, hier direkt das nächste Gewinnspiel: Erkläre mir bis zum 1. Februar 2012 per E-Mail an markus@360-live.de, warum du den Hals nicht voll bekommst. Die kreativste Antwort belohnen wir mit einer tollen Promo-Vollversion von »Blackwater«.



BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und macht sich gerade jede Menge Freunde.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
Niklas Krellenberg
CSL-»Hall of Fame«-Spieler



Name | Niklas Krellenberg **Alter** | 21
Beruf | Student **Wohnort** | Magdeburg
Webseite | <http://goo.gl/77mFt>

360 Live: Du bist CSL-»Hall of Fame«-Spieler. Was bedeutet das genau und wie kommt man in diesen illustren Kreis?

Niklas: In die »Hall of Fame« gelangen Spieler, die sich durch besondere E-Sport-Leistungen in oder außerhalb der CSL ausgezeichnet haben. Dazu zählen in meinem Fall zum Beispiel gewonnene Cups wie die »Premiership« in »Project Gotham Racing« und internationale Erfolge bei den World Cyber Games.

360 Live: Erst kürzlich hast du den »BMW M5 Forza Cup« gewonnen und damit auch einen nagelneuen BMW M5. Hast du eigentlich einen gültigen Führerschein? Und reizt es dich, den M5 so zu fahren wie im Spiel?

Niklas: Meinen Führerschein habe ich nach dem Abitur gemacht. An dieser Stelle wäre wohl ein Gruß an meinen Fahrlehrer Armin angebracht. Den neuen BMW konnte ich leider noch nicht ausprobieren, da er erst Ende Januar geliefert wird. Ihn wie im Spiel auszureizen, kommt natürlich nicht in Frage. Dann wäre mein nächster Halt wohl eine Wand oder ein Straßengraben.

360 Live: Du hast gut 30-mal den ersten Platz in verschiedenen Cups und Turnieren erobert. Wird das Siegen nicht eintönig? Oder hast du dir bereits neue Ziele gesteckt?

Niklas: Ich bin auf keinen Fall satt. Wenn es Turniere mit guten Preisen gibt, melde ich mich dort an und versuche das Bestmögliche dabei herauszuholen. Sicherlich wird der Ehrgeiz nicht so stark geweckt, wenn es nur um die goldene Ananas geht. Demnächst stehen beispielsweise keine prestigeträchtigen Turniere an. Der Sieg der »World Cyber Games 2012« wäre aber wohl der Zeitpunkt, an dem ich die Karriere an den Nagel hängen würde. Etwas noch Größeres gibt es momentan nicht.

360 Live: Fährst du lieber mit Lenkrad oder mit dem Gamepad?

Niklas: Ich fahre sowohl mit Gamepad als auch mit Lenkrad. Wenn es jedoch darum geht, wirklich schnell zu fahren, greife ich zum Controller. Ich kann mich damit viel schneller einfahren und konstanter meine Leistung bringen. Der Vorteil von »Forza Motorsport« ist, dass man sich wirklich frei entscheiden kann, mit welchem Eingabegerät man fahren möchte, da beides gleich schnell ist. Andere Spiele zwingen dich teilweise zur Benutzung eines bestimmten Typus, da sie nicht gut ausbalanciert sind.

360 Live: Wer ist eigentlich dein Lieblings-Rennfahrer?

Niklas: Ich halte zu Sebastian Vettel. Was der Mann in seinen jungen Jahren schon geschafft hat, ist einfach unglaublich. Wie er die Formel 1 dieses Jahr dominiert hat, verdient einfach den höchsten Respekt überhaupt. Obendrein ist er, soweit ich das beurteilen kann, auf dem Teppich geblieben. Man kann ihn schon als eine Art Vorbild für mich bezeichnen.



✖ Nachschlag gefällig?

GEARS OF WAR 3: RAAM'S SHADOW

Eigentlich ist es ein herrlicher Tag in Ilima City. Eigentlich. Denn in nur vier Stunden droht im ersten Story-Download-Inhalt zu »Gears of War 3« ein Kryll-Schwarm epischen Ausmaßes über die Stadt hereinzubrechen. Um die noch ansässigen Zivilisten vor den ekelhaften Flugbestien mit ihren messerscharfen Zähnen zu bewahren, gibt es nur eine Strategie: die komplette Evakuierung. Du schlüpfst in die Rolle von Corporal Michael Barrick, ein herb-sarkastischer Lebewurm mit tiefen Furchen im Gesicht, Lancer im Arm und Zigarre im Mundwinkel. Barrick soll an der Seite von Corporal Tai Kaliso und Private Alicia Valera Feuerschutz für die Flüchtenden garantieren. Angeführt von Lieutenant Minh Young Kim wird es für das Zeta-Six-Squad schon nach wenigen Sekunden Zeit, die Kettensägen-Gewehre auszuwickeln und dem einzigen Motto zu folgen, das hier das Überleben sichert: Reiß den Locust die Eingeweide raus! Während der leider nur kurzen Zusatzkampagne – an nicht mal einem Nachmittag bist du durch – gilt es, nahezu sämtliches Aliengesocks zu zerfleischen, das jemals in der Serie vorkam. Drohnen, Sniper, Elite-Wachen, Boomer, Berserker, Brumaks: alles mit dabei und alles schon bald ein rotbrauner Matsch aus Knochen, Fleischfetzen und abgetrennten Gliedmaßen. Raffiniert: Erstmalig können »Gears«-Fans im

Einzelspieler-Modus zwischenzeitlich auch in die Rolle eines Locust schlüpfen. Genauer gesagt in die stinkend-eitrige Haut von General Raam, dem Endgegner des in Deutschland indizierten ersten Serienteils. Seine Mission: mit Hilfe weiterer Truppen die Invasion der Stadt vorbereiten. Kryll dienen dem General auf seinem Feldzug als Schutzschild, das entgegenkommende Kugeln ablenkt. Hältst du die RT- und LT-Schultertasten gedrückt, stürzen sich die Fledermaus-Mutationen auf den nächstbesten KOR-Soldaten und verarbeiten diesen binnen Sekunden in einen blutroten Eingeweide-Eintopf. Auch die neuen Hinrichtungen treiben jedem gelernten Henker die Schamesröte ins Gesicht. Echt derb, aber eben auch echt gut! Wie sich Raams Auftritt in die Story einfügt, sei an dieser Stelle nicht verraten. Mehrspieler-Inhalte sind Teil des rund zwei Gigabyte großen Pakets, beschränken sich neben zehn Erfolgen für zusammen 250 Gamerpoints allerdings auf gerade mal ein Waffen-Skin und sechs neue Charaktere. Fazit: Für den stolzen Preis von 1.200 Microsoft Punkten, also rund 15 Euro, hätte man ruhig etwas mehr Substanz liefern können. »Gears«-Fans und Season-Pass-Besitzer sägen natürlich trotzdem drauflos.

✖ NEUES AUS DER CSL

MIT »GEARS« AUF SNIPER-JAGD

In der CSL finden immer mehr spontane Kurzturniere statt, so auch der »Snipers only Quick Cup« für »Gears of War 3«. Am 15. Dezember hieß es folglich Scharfschützen-Gewehre auspacken, Zielwasser hinter die Binde kippen und ab dafür. In je fünfminütigen Eins-gegen-eins-Duellen ging's ans Eingemachte – wortwörtlich. Schlussendlich entschied »Switch PwnZ« vom Clan Warriors of Hell die meisten blutigen Fangen-Spiele für sich und gewann das Finale gegen »1FRIT« von Berry Gaming. Du willst den Cracks auch mal zeigen, wo der Hammer hängt? Dann klick dich rein auf www.consoles.net.

MAGISCHE MOMENTE

Uri Geller muss sich warm anziehen! Im 39 Tage dauernden Herbst-Cup, der Anfang Dezember mit den Final-Spielen seinen Höhepunkt erreichte, kürte die CSL den erfolgreichsten Magier im Sammelkarten-Strategiespiel »Magic: The Gathering 2012«. Dabei konnte sich »Aeyes Joker« gegen »UP Session« durchsetzen, während »mooshpit« das Zauber-Treppchen komplettierte. Zu gewinnen gab's mehrmonatige CSL-Premium-Mitgliedschaften und den »Trusted-Pro«-Status für ein Jahr.

BASTION TRAUM EINES FREMDEN

Preis | 80 Microsoft Points

Hersteller | WB Games

Der rund 33 Megabyte kleine Download-Inhalt »Traum eines Fremden« ist die erste und einzige Erweiterung für das Arcade-Märchen »Bastion«. Neben einem komplett neuen Kapitel startet man im frischen »Punkteangriffsmodus« ein Spiel auf Charakter-Level eins. Mit allen bereits freigeschalteten Hilfsutensilien lautet die Aufgabe hier, möglichst viele Punkte einzustreichen. Im »Null-Problemo-Modus« erhält man dagegen unendlich viele Leben, um die Geschichte in Ruhe genießen zu können. Zusätzlich spendieren die Macher zwei neue Ranglisten zwecks Vergleich der eigenen Leistungen mit Spielern aus aller Welt. Alles in allem nichts Sensationelles, für »Bastion«-Infizierte zu umgerechnet einem Euro aber lohnenswert.

DUKE NUKEM FOREVER DER DOKTOR, DER MICH KLONTE

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | 2K Games

Duke Nukem, König der Frauen- und Retrospieler-Herzen, ist zurück – im neuesten Download-Paket auch wieder auf Solopfad. Nach den Ereignissen des Hauptspiels erwacht er – »Call of Duty: Black Ops« lässt grüßen – in einem Verhörraum. Schon hier wird klar: Duke-Liebhaber kriegen, wonach sie lechzen. Denn kaum die Nachwehen der Bewusstlosigkeit abgeschüttelt, wird der King nicht nur mit einem pinken Dildo, sondern auch mit einem T-1000-Robo-Verschnitt konfrontiert. Genauso abgedreht geht es weiter. Insgesamt unterhaltsame vier Stunden dauert es, um die sinistren Pläne des verrückten Wissenschaftlers Dr. Proton zu durchkreuzen. Zehn neue Erfolge im Wert von 205 Gamerpoints versüßen den Kampf gegen glitschige Aliens und sexy Duke-Klone.



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



DU HAST GEWÄHLT!

Wie jedes Jahr nominierte die Redaktion in Ausgabe 01/12 die besten Spiele der vergangenen zwölf Monate. Anschließend warst du gefragt: Jeder Leser hatte die Möglichkeit, online auf www.360-live.de für seine Lieblingsspiele aus insgesamt 16 verschiedenen Kategorien abzustimmen. Die Ergebnisse der Leserwahl findest du auf dieser Doppelseite. Wer sich nun fragt: Wo verstecken sich die Sieger der Kategorien »Bestes Koop-Spiel«, »Beste Sonder-Edition«, »Bestes Jump 'n' Run«, »Bestes Spiel – sonstige Genres« und »Beste Hardware«? Ganz einfach: im nächsten Absatz!

Hier also die fehlenden Ergebnisse: Mit einer eleganten Drei-Sprung-Kombo hüpfst »Alice: Madness Returns« mit nur einer Stimme Vorsprung vor »Rayman Origins« aufs Jump-and-Run-Siegertreppchen, dicht gefolgt von »Sonic Generations«. Marcus Fenix führt hingegen seine Soldaten-Kollegen aus »Gears of War 3« mit 48 Prozent der Stimmen auf den ersten Platz der Kategorie »Bestes Koop-Spiel« – mit weitem Abstand vor den Tollpatsch-Robotern Atlas und P-Body aus »Portal 2« sowie den Kickern aus »FIFA 12«. Als »Bestes Spiel – sonstige Genres« mussten sich Capcoms »Super Street Fighter 4: Arcade Edition« und »Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds« im Duell gegen »Tropico 4« geschlagen geben. Auch bei der »Besten Sonder-Edition« konnten sich die »Gears of War 3«-Kämpfer mit der Epic Edition und 22 Prozent der Stimmen auf dem ersten Platz behaupten. Direkt dahinter: »The Elder Scrolls 5: Skyrim«. Platz drei der besten Sammler-Editionen belegen »Assassin's Creed: Revelations«, »Call of Duty: Modern Warfare 3« und »Forza Motorsport 4« mit absoluter Stimmgleichheit. In der Sektion »Beste Hardware« regiert das Pro-Gamer-Headset »Turtle Beach Ear Force PX5« mit 25 Prozent vor dem Lenkrad »Forza Motorsport CSR Wheel« von Fanatec. Den dritten Platz teilen sich das »Xbox 360 Wireless Headset mit Bluetooth« von Microsoft und der »Onza Tournament Edition«-Controller von Razer. Als Dankeschön für ihr Engagement erhalten zahlreiche glückliche Abstimmer in diesen Tagen ihre Preise aus der dazugehörigen Verlosung. Die Kompletliste aller Gewinner findest du auf www.360-live.de und im dazugehörigen Forum.

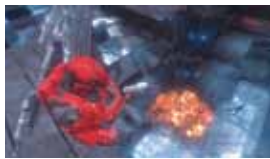
SPIEL DES JAHRES 2011

Epische Rollenspiele, mitreißende Ego-Shooter, pfeilschnelle Renn-Simulationen: 2011 war in jeder Hinsicht gigantisch! Doch welche Games sind die wirklichen Lieblinge der 360-Live-Leser? Du hast im Forum auf www.360-live.de abgestimmt. Hier sind die Ergebnisse!

SPIEL DES JAHRES 2011 Die Besten der Besten

1 THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM Hersteller Bethesda 36%  Die 360-Live-Leser haben abgestimmt: Bethedas Drachenblut ist unser Spiel des Jahres 2011. Wer's noch nicht probiert hat: Alduin wird's dir definitiv verübeln!	2 GEARS OF WAR 3 Hersteller Microsoft 31%  Marcus Fenix und Kollegen mischen ein letztes Mal mit Lancer und Shotgun die Locust-Brut auf. Das Ende der Action-Trilogie erkämpft sich wohlverdient Platz zwei.	3 BATMAN: ARKHAM CITY Hersteller WB Games 23%  Der dunkle Rächer verhaut mit allerlei Gadgets böse Schergen in Arkham City. Trotz Topnote von 9.5 reicht's nur zur Bronzemedaille.
--	--	---

BESTER EGO-SHOOTER Schießen! Einfach nur schießen!

1 CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3 Hersteller Activision 32%  Weltweit der Verkaufsschlager im letztjährigen Weihnachtsgeschäft und auch bei 360 Live ungemein beliebt. Spitzenplatzierung! Gut gemacht, Delta-Team!	2 BATTLEFIELD 3 Hersteller Electronic Arts 31%  Denkbar knapp seinem Erzrivalen unterlegen. Wahre Shooter-Fans stört das nicht: Sie freuen sich auf kommende Download-Inhalte zu beiden Games.	3 HALO COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY Hersteller Microsoft 10%  Der Abstand ist zwar mehr als deutlich, trotzdem kämpfen sich die Sci-Fi-Soldaten rund um den altherwürdigen Weltenretter Master Chief auf den dritten Platz.
--	--	--

BESTES ACTIONSPIEL Mit Säge, Riesendildo und Plasma-Cutter

1 GEARS OF WAR 3 Hersteller Microsoft 66%  Mit überwältigendem Vorsprung sägt sich »Gears of War 3« aufs oberste Treppchen der Actionspiele. Doktor Adam Fenix wäre stolz auf seinen Sohn.	2 DEAD SPACE 2 Hersteller Electronic Arts 12%  Sensation! Das Survival-Horror-Game »Dead Space« und das abgedrehte Offene-Welt-Spiel »Saints Row: The Third« teilen sich mit gleich vielen Stimmen Silber.	2 SAINTS ROW: THE THIRD Hersteller THQ 12%  Warum das hier trotz gleich vieler Stimmen wie »Dead Space 2« zuletzt genannt wird? Ganz einfach: Die alphabetische Sortierung hat entschieden.
---	--	--

BESTES ABENTEUERSPIEL Dem Nervenkitzel auf der Spur

1 BATMAN: ARKHAM CITY Hersteller WB Games 49%  Was beim »Spiel des Jahres« nicht geklappt hat, funktioniert hier mit Bravour. Batman reißt mit beachtlichem Abstand den Abenteuer-Thron an sich.	2 ASSASSIN'S CREED REVELATIONS Hersteller Ubisoft 31%  Wie schon im Vorjahr belegt »Assassin's Creed« einmal mehr den zweiten Platz im Genre. Zeit für Teil Drei, mit noch mehr Innovationen wieder die Genre-Krone zu holen!	3 L.A. NOIRE Hersteller Rockstar Games 16%  Tolle Dialoge, fantastische Gesichtsanimationen und bis zuletzt spannend: Die atmosphärisch-dichte Rockstar-Produktion wird verdient Dritter.
---	---	--



Gewinner, Ergebnisse und Diskussion auf www.360-live.de!

BESTES ROLLENSPIEL Drachenzähmen schwer gemacht

1 **THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM**
Hersteller | Bethesda

77%



Selten konnte ein Spiel eine Wahl derartig dominieren wie »Skyrim«. Mit einem Abstand von knapp 70 Prozent deklassiert das Drachen-Epos seine Konkurrenz.

2 **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**
Hersteller | Square Enix

8%



Dank zahlreicher Helden-verbessern-Elemente, enormer Handlungsfreiheit und grandiosem Setting erkämpft sich Adam Jensen Platz zwei im Rollenspiel-Genre.

3 **DRAGON AGE 2**
Hersteller | Electronic Arts

7%



Viele bekennende Rollenspieler schimpften über den zweiten Teil. Nicht so in der 360-Live-Community: Sie hatte massig Spaß. Zu Recht Bronze für Bioware.

BESTES SPORTSPIEL Immer nur Fußball?

1 **FIFA 12**
Hersteller | Electronic Arts

59%



Ein neues Jahr, eine neue Schale für den Rekordmeister von EA. Ob das anstehende »FIFA Street« ähnliche Erfolge verbuchen kann? Preview im nächsten Heft!

2 **PES 2012**
Hersteller | Konami

10%



Wenn Konami das Manko mit den wenigen Originallizenzen in den Griff bekommen würde, müsste EA jetzt richtig zittern, denn spielerisch ist das hier brilliant.

3 **WWE 12**
Hersteller | THQ

7%



Sowohl »Fight Night Champion«, »NHL 12« als auch das sensationelle »NBA 2K12« können »WWE 12« nicht umhauen. Platz drei für John Cena und Co.!

BESTES RENNSPIEL Mit quietschenden Reifen zum Sieg

1 **FORZA MOTORSPORT 4**
Hersteller | Microsoft

61%



Die Xbox-exklusive »Forza«-Serie zeigt erneut, wieso sie so beliebt ist. Fotorealistische Optik, sensationelles Fahrverhalten, 1A-Kinect-Funktionen.

2 **F1 2011**
Hersteller | Codemasters

13%



Die Formel 1 ist der beliebteste Motorsport der Deutschen, und so erfährt sich auch die dazu passende Rennsimulation einen Platz auf dem Siebertreppchen.

3 **DRIVER SAN FRANCISCO**
Hersteller | Ubisoft

11%



Schnell, innovativ, toll spielbar. Entsprechend verwundert's kaum, dass Chef_Noob 15 aus dem Forum nicht als Einziger meint: »Es ist ein geiles Spiel geworden.«

BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL Die besten Games zum Herunterladen

1 **FROM DUST**
Hersteller | Ubisoft

26%



Mit der Göttersimulation von Design-Ikone Eric Chahi beansprucht Ubisoft den ersten Platz bei den Download-Spielen für sich. Eine göttliche Fügung?

2 **BEYOND GOOD & EVIL HD**
Hersteller | Ubisoft

14%



Ubisoft, die Zweite. Die Franzosen scheinen zu wissen, was Xbox-Live-Arcade-Spieler wollen. Die HD-Neuaufgabe dieses Actionabenteuers macht alles richtig.

3 **TORCHLIGHT**
Hersteller | Microsoft

13%



In diesem Action-Rollenspiel trifft Sammelwut auf Dauer-Gekloppe. »Torchlight« macht PC-Vorbild »Diablo« alle Ehre. 360 Live fordert: Teil Zwei für Konsole, jetzt!

BESTES KINECT-SPIEL Dauer-Zappeln Deluxe

1 **KINECT SPORTS SEASON TWO**
Hersteller | Microsoft

35%



Wie im Vorjahr führt ein Sportspiel die Kinect-Bestenliste an. Ob Golf, Football, Skifahren, Tennis oder Darts – das hier bringt auch Nicht-Spieler sofort in Wallung.

2 **CHILD OF EDEN**
Hersteller | Ubisoft

27%



LSD-Trip fast ohne Nebenwirkungen. Das Rhythmus-Action-Spiel von »Rez«-Schöpfer Tetsuya Mizuguchi ist das mit Abstand abgefahrenste Kinect-Game 2011.

3 **THE GUNSTRINGER**
Hersteller | Microsoft

16%



Da fühlt man sich doch gleich wie im Wilden Westen! Die auch im Sitzen dirigierbare Cowboy-Marionette Gunstringer schießt sich erfolgreich auf Platz drei. Olé!

BESTES COMMUNITY-GAME

Zeigt den Grünschnäbeln, was Sache ist!

1 **BATTLEFIELD 3**
Hersteller | Electronic Arts

27%



In Sachen Online-Spielen läuft »Battlefield 3« der »Call of Duty«-Serie bei 360-Lesern den Rang ab. Was D.I.C.E. als Nächstes plant? »Mirror's Edge 2«!

2 **CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3**
Hersteller | Activision

24%



Der Verkaufsschlager 2011 doch nur auf Platz zwei in dieser so wichtigen Kategorie? Der Fehlstart der Online-Plattform »Elite« könnte ein Grund gewesen sein.

3 **GEARS OF WAR 3**
Hersteller | Microsoft

21%



Auch Microsofts Exklusiv-Shooter kämpft ganz vorne mit um die Gunst der Xbox-Live-Community. Trotz ersten Download-Inhalten reicht's aber nur für Platz drei.

SPIEGELGURKE DES JAHRES 2011

Das hier willst du sicher nicht spielen!

1 **BLACKWATER**
Hersteller | 505 Games

23%



Wären die Söldner der Militär-firma Blackwater im realen Krieg genauso mies wie dieses Game, wären sie nach etwa zehn Sekunden mausetot...

2 **THOR: GOD OF THUNDER**
Hersteller | Sega

21%



Alle Kinder hörten den Donner – nur nicht Fritz, den traf der Blitz. Genauso geistreich wie dieser Sparwitz ist das Videospiel zum Kinohit »Thor: God of Thunder«.

3 **BEN 10 ULTIMATE ALIEN COSMIC DESTRUCTION**
Hersteller | Namco Bandai

18%



Mit Rotzlöffel Ben durch Tokio, Paris und Rom reisen und Aliens am Fließband vermöbeln... Klingt spannend, wirkt aber wie eine hochdosierte Schlaftablette!

LIVE ARCADE TOTAL

Es muss nicht immer teuer sein. Großer Spaß ist auch preiswert zu haben!

SONIC CD

Preis | 400 Microsoft Points **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1

Springen, sprinten, Ringe sammeln: Segas Igel-Maskottchen und Jump-and-Run-Ikone Sonic stellt sich einmal mehr Fiesling Dr. Robotnik und seiner Roboterarmee – diesmal in ganz klassischer 2D-Manier. Allen voran Retro-veteranen verückt diese Live-Arcade-Neuaufgabe, gilt der Ableger für die Mega-Drive-Hardware-Erweiterung Mega CD doch als eines der besten »Sonic«-Spiele. Das liegt insbesondere am ausgeklügelten Leveldesign, dem netten Trickfilm-Intro, der glasklaren Sounduntermalung in CD-Qualität und der einsteigerfreundlichen Steuerung mittels Steuerkreuz und gerade mal einer Aktionstaste. In insgesamt sieben Akten mit je drei Abschnitten erkundest du unter anderem idyllische Ruinen, knallbunte Casino-Areale und mit massig Highspeed-Rampen gespickte Industriekomplexe. Die fordernden Kämpfe gegen Robotniks irrwitzige Maschinen halten ebenfalls bei Laune. Auch auf der Haben-Seite: die neue Breitbild-Darstellung, die optionale Kantenglättung sowie Propeller-Fuchs Tails als freischaltbarer Charakter. Wer über die nicht immer präzise Controllerabfrage und die teils uneinsichtige Kameraführung hinwegsehen kann, darf losrasen.



VOLTRON: BESCHÜTZER DES UNIVERSUMS

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | THQ **Schwierigkeit** | leicht **Spieler** | 1 - 5

Oh mächtiger Gundam Voltron, wo bist du nur gelandet? Anfang der 90er Jahre bist du in deiner Anime-Serie mit uns um 7 Uhr morgens aufgestanden und hast die Welt vor dem finsternen Tyrann Zarkon beschützt. Dass du nun in solch einem anspruchslosen Twinstick-Shooter landest, nein, das hätte dir wohl nicht einmal dein Erzfeind gewünscht. Als einer von fünf Raumpiloten geht's im Dauerfeuer-Modus im Löwenroboter-Schiff aus der Iso-Sicht durch uninspirierte Dschungel- und Wüstenkulissen gegen Fußvolk und Raumschiffe. Die Unterschiede zwischen den frei wählbaren Figuren sind genauso marginal wie die taktische Vielfalt. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad genügt es, Projektilsalven durch kreisförmiges Herumrennen auszuweichen. Die monotone Ballerorgie langweilt genauso schnell wie die mit Spaß bremsenden Quicktime-Reaktionstests durchgezogenen Bosskämpfe am jeweiligen Ende aller zwölf Abschnitte – welche mit insgesamt zwei Stunden Spieldauer zudem recht kurz ausfallen. Da reißen auch die Ausschnitte aus der Original-Cartoon-Serie und der Off- und Online-Koop-Modus für bis zu fünf Spieler nicht mehr viel raus. Für den Schrottplatz!



TEST

JOE DANGER SPECIAL EDITION

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft

Schwierigkeit | schwer **Spieler** | 1 - 4

Für alle, die gefährlich leben und etwas mit »Trials HD« anfangen können: Hier kommt Joe Danger. Der Ex-Stuntman meistert in der Seitenansicht Motorradsprünge auf 2D-Strecken – in einer Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Jump and Run. Die Pisten sind gespickt mit Haifischbecken, Loopings und vielen weiteren Hindernissen. Auf dem Weg zur Zielgeraden liegen Sterne verstreut, die durch Einsammeln neue Kapitel freischalten. Alles abgefrüstückt? Dann bau dir im komplexen »Editor-Modus« eigene Kurse. Fertige Kreationen können anschließend via Xbox Live hoch- und heruntergeladen werden – top! Online treten bis zu vier Spieler gegeneinander an, lokal geht's zu zweit am geteilten Bildschirm um den Sieg. Neu im Gegensatz zur Playstation-Version: schnellere Ladezeiten, neue Charaktere und Pro-Medaillen sowie der Labor-Modus, der im Vergleich zum normalen Stunt-Modus bei Schwierigkeit und Abgedrehtheit noch mal eine Schippe drauflegt. Die behäbige Steuerung nervt anfangs, einmal warmgespielt, verspricht »Joe Danger« jedoch Spaß für Wochen!



CHOPLIFTER HD

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Konami

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1

Nach über 21 Jahren eine HD-Auflage bringen? Gewagt, aber erfolgsversprechend. Speziell wenn's einen Apple-2-Klassiker wie »Choplifter« betrifft. Gleichsam dem Original wird dem Spieler in der Neuaufgabe die Aufgabe zuteil, nach guter alter Sidescroll-Tradition mit einem Helikopter in Not geratene Soldaten zu bergen und nebenbei feindliche Hubschrauber, Panzer und Flugzeuge von der Bildfläche zu fegen. Nicht sonderlich abwechslungsreich, aber ein Spielkonzept, das funktioniert. Davon abgesehen hat die HD-Version nicht mehr allzu viel mit dem Urahn zu schaffen. Denn hier geht's in drei Kampagnen von einem schrägen Szenario ins nächste. Mal gilt's, Marines aus den Klauen von Terror-Paten im Mittleren Osten zu befreien. Mal müssen Überlebende inmitten einer Stadt vor Zombie-Horden geschützt werden. Praktisch: Eine Zielautomatik hilft dabei, Untote mit MG und Raketen zu Blutfontänen zu verarbeiten und Terroristen-Jeeps einzuäschern. Abgedreht, kurzweilig und für Actionfans ein echter Tipp! Nicht nur, weil Duke Nukem einen Gastauftritt feiert.



THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Alduin erledigen, ohne mit dem Schwert zu zucken...

DER TRICK MIT DEM AUFLEVELN



Um in »Skyrim« ohne ernsthafte Blessuren zu bestehen, gibt es nur eine Devise: Aufleveln! Statt also auf einzelne Erfolge einzugehen, geben wir dir zu genau diesem Thema nützliche Tipps. Am schnellsten »levelst« du durchs Verbessern deiner 18 Fertigkeiten. Steigen beispielsweise Alchemie und Redekunst, folgt schon bald ein erhöhtes Charakter-Level. Oft geht das auf besonders leichte

Weise. Bestes Beispiel: die Schleichen-Fertigkeit. Um diese im Eiltempo auf Maximal-Level 100 zu befördern, hilft ein simpler Trick. Gleich am Eingang der östlich von Weißblauf gelegenen Höhle Weißflusswacht findest du einen Gegner namens Ulfr den Blinden. Versteckst du dich nun hinter ihm in einer Ecke und hältst den linken Stick des Controllers gedrückt, um vor die Wand zu laufen, erhöht sich

dein Schleichgeschick kontinuierlich. Wichtig: Ulfr darf dich nicht hören und du musst dich bewegen – sonst funktioniert die List nicht! Hast du zuvor den Diebesstein aktiviert, verbessert sich die Fertigkeit zudem 20 Prozent schneller. Für echte Meister des Faches: einfach mithilfe eines normalen Gummibands den linken Analogstick so justieren, dass dein Charakter ganz von alleine vor die Wand läuft – im Fachjargon »Rubberbanding« genannt. Nun einfach entspannt zurücklehnen, ein schönes Buch lesen und ohne viel Arbeit bist du etwas später nicht nur einige Level aufgestiegen, sondern auch ein wahrer Schleichmeister. Ebenso simpel funktioniert die Verbesserung deiner Schmiedekunst. Sofort nach dem Passieren des Burgtors in Weißblauf findest du auf der rechten Seite der Stadt den Schmiedeladen »Kriegsjunger«. Nun solltest du bei Ulfberth Kriegs-Bär – im Laden – und Adrienne Avenicci – vor dem Laden – alle Eisenbarren und Lederstreifen aufkaufen, die du tragen kannst. Geht den beiden Händlern das Material aus, drücke einfach die Back-Taste und warte damit für 48 Stunden vor dem Laden. Sprichst du nun wieder mit den beiden, hat sich ihr Inventar erneuert und du darfst abermals kräftig einkaufen. In der anliegenden Schmiede kannst du dann Unmengen an Eisendolchen herstellen, die dir extrem schnell zum Level-Aufstieg verhelfen. Wichtig: Zum Schmieden bestenfalls den Kriegerstein aktivieren, der das Aufleveln um 20 Prozent beschleunigt.

DER AHNUNGSLOSE BOGENTRAINER

Du willst es dir von Anfang an leicht machen? Dann beachte Folgendes: In »Skyrim« gibt es Begleiter, die gleichzeitig als Trainer für bestimmte Fertigkeiten fungieren. Gleich in Flusswald – der ersten Siedlung, die du im Spiel erreichst – findest du einen Waldelfen-Bogenschützen namens Faendal. Er braucht deine Hilfe beim Überbringen eines Briefes. Nach Beenden der Queste – sie dauert keine zwei Minuten – wird er dir anbieten, dich fortan zu begleiten. Nimm den Vorschlag an. Anschließend kannst du frei auf sein Inventar zugreifen und Gegenstände mit ihm tauschen. Der Clou: Pro Level-Stufe kannst du bei ihm gegen eine Gebühr bis zu fünf Fertikeitsstufen »Schießkunst« trainieren. Dadurch steigst du nicht nur bis Level 50 in deiner Bogen-Fertigkeit, sondern bekommst nebenbei auch mehrere Charakterlevel gutgeschrieben. Doch es kommt noch besser: Dadurch, dass du auf sein Inventar zugreifen kannst, kannst du dir ganz einfach dein gerade ausgegebenes Gold zurückholen. Ganz legal und

ohne Taschendiebstahl. Kostenloses Training für alle!



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 50
Anzahl der Online-Erfolge: 0
Anzahl der geheimen Erfolge: 0
Zeitfaktor: mindestens 100 Std.
Schwierigkeit: 3 von 10

Keine durch Programmfehler unerreichbaren Erfolge bekannt. Besondere Vorsicht ist beim Erfolg »Schnapp' sie dir alle« geboten, denn beim Sammeln der benötigten 15 daedrischen Artefakte kann so einiges schiefgehen. Beispielsweise lässt sich eines der Artefakte nur finden, wenn man der Einladung eines Kuriers folgt, der den Spieler zu einer Museumseröffnung in Dämmerstern bittet – und so die Queste »Bruchstücke der Vergangenheit« initiiert.

✖ User-Erfolg des Monats



SCHWERVERBRECHER

Willkommen in unserer Rubrik »User-Erfolg des Monats«: Hier präsentieren wir dir einen besonders witzigen, abgedrehten oder einfach nur knüppelharten Erfolg. Du selbst möchtest uns einen Erfolg aus diesen Kategorien samt Lösungsansatz vorstellen? Dann schreib eine Mail mit einer 500 bis 700 Zeichen langen Beschreibung des Erfolgs an redaktion@360-live.de. Die kreativste Antwort belohnen wir mit einem Code für ein Download-Spiel. Der diesmalige

Gewinner: Axel G., der uns »Schwerverbrecher« aus »The Elder Scrolls 5: Skyrim« vorgeschlagen hat. Für diesen mit 20 Gamerpoints belohnten Erfolg gilt es, ein Kopfgeld von jeweils 1.000 Goldstücken in allen neun Fürstentümern anzuhäufen. Das Ganze klappt leichter, als es sich anhört: Einfach abspeichern und per Schnellreise-Funktion ab in die erste Stadt. Dann einen unschuldigen Passanten abmurksen und schon springt dein Kopfgeld in diesem Fürstentum auf 1.000

Gold. Nun nur noch die Stadt verlassen und so lange davonrennen, bis die Wachen aufhören, dich zu verfolgen. Per Schnellreise-Funktion geht's ab in die nächste Siedlung – und das Prozedere beginnt von Neuem. Am Schluss nur nicht vergessen, den ursprünglichen Spielstand zu laden, damit alle Kopfgelder wie auf magische Weise verschwinden.

LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

WERDE ZUM LESERTESTER

Wie gewohnt findest du den Lesertest an dieser Stelle im Heft. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst einen Test dazu. Darin schilderst du deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht das Ganze Spaß? Was macht es für dich zu etwas Besonderem? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann trau dich und schreib deinen Lesertest. Der beste Test wird abgedruckt und mit einer aktuellen Xbox-360-Spiele-Vollversion prämiert. Einzige Beschränkungen: Das vorgestellte Spiel muss eine USK-Freigabe haben und dein Text sollte nicht länger als 2.700 Zeichen – gezählt mit Leerzeichen – sein. Lust bekommen? Dann geh ins Forum auf www.360-live.de und hau in die Tasten! Alternativ schickst du dein fertiges Werk an redaktion@360-live.de!

UNSER LESERTESTER

Name | Christian Kazan **Alter** | 26

Wohnort | Berlin

Name im Forum | Lyndge

Kurz-Bio | Christian ist ein waschechter Berliner und lebt seit 2006 mit seiner Frau und seit 2010 auch mit Nachwuchs in der Hauptstadt. Ein richtiger Spieler ist er eigentlich erst seit 2008 – fast passend zur Veröffentlichung des ersten »Assassin's Creed« also – und bezeichnet sein Hobby sogar als Heimat neben der Heimat: »Gewissermaßen das Ferienhäuschen«.



X Aktion Lesertest

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Aller guten Dinge sind nicht vier...

Bei mir hat »Assassin's Creed« den Status einer Hassliebe inne: Ich mochte Altaïr, Ezio jedoch nicht; mir gefielen die historischen Versatzstücke, ganz im Gegensatz zum immer verwirrenden Konzept dahinter. Dass dann ausgerechnet der zweite Teil der Serie so war, wie der erste schon hätte sein sollen, muss ich Ubisoft ankreiden; dass jetzt aber »Assassin's Creed: Revelations« mit zwei superben Hauptrollen aufwartet, kann ich ihnen nicht hoch genug anrechnen. Ezio zählt mittlerweile ein halbes Jahrhundert im Alter und kehrt nach Konstantinopel ein, um nach Schlüsseln zu jagen, welche die Bibliothek Altaïrs in Masyaf öffnen sollen. Deren Inhalt soll wiederum den Krieg gegen die Templer zum Vorteil der Assassinen beenden. Am Gameplay hat sich freilich kaum etwas geändert: Noch immer gelingen einem 90 Prozent aller Bewegungsabläufe auf Anhieb, während man bei den anderen zehn entweder im Kampf aus dem Rhythmus gekommen ist oder aber bei Kletter- und Rennpassagen nicht den korrekten Winkel getroffen hat. Die Güte der Steuerung lässt sich auch daran ablesen, dass der Schwierigkeitsgrad eigentlich nur in stark geskripteten Missionen bisweilen fordernd sein kann.

Mit der Grafik verhält es sich nicht anders: Konstantinopel ist wunderschön und detailreich, und wenn die Schreibfeder übers Pergament gleitet, wenn

Ezio seiner Schwester Claudia von seinem Tun am Bosphorus berichtet, wirkt das unglaublich echt und verspielt gleichermaßen. Dennoch scheinen manche Texturen und besonders wehende Gewänder unzeitgemäß.

Die Geschichte kommt zunächst grandios in Fahrt, was nicht zuletzt am wunderschönen Render-Intro liegen dürfte, das vorab bereits als Trailer zu sehen war. Recht schnell zeigt sich dann auch, dass die Synapsen aufs Neue viel zu tun haben werden. Denn vordergründig steuert man zwar Ezio im 16. Jahrhundert, wechselt aber mehrfach zu Altaïr zwei Jahrhunderte früher und ganz selten auch noch zu Desmond, der wiederum im Animus in der Gegenwart festsetzt. Die Geschehnisse in Konstantinopel sind aber beim zweiten Blick leider nur schmuckvolles Beiwerk zur Jagd nach den Masyaf-Schlüsseln, sodass man die Stadt am Ende mit dem Gefühl verlässt, sein Werk nicht zu einem Ende gebracht zu haben. Und dass die letzte Mission so vorhersehbar und das Ende so unbefriedigend ist, kostet weitere Punkte. Ubisoft hat mit der »Assassin's Creed«-Reihe fraglos eine der besten Spielereien der letzten Jahre geschaffen, aber sie müssen aufpassen, sich nicht endlos zu verzetteln. Dass – so viel kann verraten werden – Altaïrs und Ezios Geschichten abschließend erzählt werden, ist schon mal ein Anfang. Allerdings hoffe ich, dass auch Desmond bald seine Ruhe finden kann.

Christian Kazan/ sab

Leserwertung

Auch Teil Vier ist abermals sehr gelungen. Trotzdem übertreibt es Ubisoft langsam mit dem Strecken der Erzählung.

360-Live-Wertung in Ausgabe 12/2011: 8.6

8.7 von 10





x Nachgefasst

DAS NEUE XBOX-360-DASHBOARD

Am 7. Dezember 2011 erschien das Herbst-Update für die Xbox 360 – mitsamt neuem Dashboard-Design. Sofort nach dem ersten Start springt die Ähnlichkeit zu Microsofts neuem Betriebssystem »Windows 8« ins Auge. Ob der neue Look, die neue Menüführung und die zahlreichen frischen Funktionen gefallen? Hier einige Lesermeinungen aus dem 360-Live-Forum...

Klar, dass die Server von Microsoft erst einmal viel zu tun hatten, das Update für alle Xbox-360-Benutzer bereitzustellen. Warx1992 zählt zu den ersten Foren-Nutzern, die es schließlich aufgespielt hatten: »Bei mir hat der Download geklappt und ich muss sagen, es sieht gut aus und läuft flüssig. Man findet sich sofort zurecht. Einzig negativ ist, dass Youtube noch nicht implementiert ist.« Neikeijer reagiert nach dem Update-Vorgang weniger gelassen, sogar etwas enttäuscht: »Ist ja ganz nett, das neue Dashboard. Aber ohne Youtube, die ZDF-Mediathek oder das Video-Streaming-Portal Lovefilm für mich absolut unnützlich. Ansonsten finde ich die Menüführung noch etwas wirr, ich habe das Gefühl, dass ich wesentlich länger im neuen Dashboard unterwegs bin, um die gleichen Sachen zu machen wie vorher. Und mit Youtube zu werben, ohne es dann direkt zum Start zu bringen, ist schon doof.« Vinman81 stimmt zu: »Ich hatte mich so aufs Update gefreut. Und nun? Der letzte Mist. Außer Sky

Go nix dabei.« Dobermann steuert dagegen: »Was ich richtig gut finde, ist die Integration der Suchmaschine Bing. Nix mehr mit A-bis-Z-Listen-Durchwühlen!« Rookafella hält den ganzen Rummel um das Dashboard ebenfalls für viel zu dick aufgetragen: »Youtube ist nicht dabei und Lovefilm auch nicht, aber vielleicht kommt es ja in den nächsten Tagen...« – womit er dann, zumindest im Fall von Youtube, das Microsoft am 14.12. in Form einer App nachreichte, auch Recht behält. Ein Großteil weiterer Stimmen zeigt ebenso ein Auf und Ab der Emotionen. Der Erste, der tatsächlich fast rundum glücklich scheint, ist Der-mit-der-360-tanz: »Ich bin von dem Dashboard vollauf begeistert! Zwar wurde die Freude leicht getrübt durch das anfängliche Fehlen von Youtube, aber das ist auch schon das einzige Negative, was mir aufgefallen ist.« VeringetorixDE schlägt in die gleiche Kerbe: »Ich finde das Dashboard klasse! Wesentlich geändert hat sich der Aufbau nicht, allerdings hat man nun keine langen Listen mehr, sondern alles in

einem Fenster. Das gefällt. Auch ganz toll: Bing. Du suchst ne Jeansjacke für deinen Avatar? Kein Problem, Bing findet sie! Fetter Daumen nach oben... Was mir nicht gefällt, ist, dass es immer noch keine neuen Apps gibt. Wie wär's mal mit dem am-exklusiven Last FM? Und vor allem mit Skype – nach dem Aufkauf durch Microsoft schreit es ja förmlich danach, dass Skype auf der Xbox läuft.«

Auch den seit dem Update verfügbaren Video-streaming-Dienst »Sky Go« schauten sich einige der Foren-User genauer an, waren jedoch zunächst abgeschreckt. Unter ihnen SaschaAsh: »Also bis jetzt seh ich komischerweise nichts in HD. Zumindest wirken die Highlights nicht, als wären sie in HD-Qualität, wenn ich das mal mit der Bildqualität meines Sat-Receivers vergleiche.« Wissenswert in diesem Zusammenhang: Wer Sky Go nutzen will, braucht zwingend eine Xbox-Live-Goldmitgliedschaft und ein Sky-Abonnement. Dobermann findet diese Kombination wenig reizvoll: »Wo liegt hier denn der Vorteil zu einem normalen Sky-Abo? Ich hatte eigentlich gehofft, dass man sich nun zum Beispiel ein Werder-Spiel für 400 Microsoft Points live anschauen kann – und nicht über 30 Euro im Monat für ein Abo zahlen muss. Ich meine, fünf Euro Grundgebühr im Monat hätte ich mir noch gefallen lassen, aber gleich ein ganzes Abo? Wozu bin ich denn Xbox-Live-Goldmitglied?«

Roeselinho wiederum ist euphorischer: »Also ich finde das neue Dashboard absolut gut. Grund eins: Es macht optisch viel mehr her als das alte. Jetzt müsste man nur noch seine Startseite anpassen können, dann wär's perfekt. Grund zwei: die 512 Megabyte Cloud-Speicher für Gold-Nutzer! Ich habe eine Konsole im Wohnzimmer und eine in meinem eigenen Zimmer. Endlich kann ich auf beiden Konsolen mit meinem Gamertag zocken, ohne großen Aufwand. Und der dritte Grund: Sky Go! Da ich sowieso schon ein Sky-Abonnement mit Sky Go habe, kann ich nun auch in meinem Zimmer Fußball gucken. Ohne teure Zusatzkarte oder einen Receiver.«

Insgesamt bleibt festzuhalten, dass sich die positiven und negativen Meinungen schlussendlich die Waage halten. Sollte es Microsoft nun noch gelingen, genügend kostenfreie Apps mit Nützlichkeitswert nachzuschieben, könnte sogar die Pro-Fraktion die Überhand gewinnen. Und deine ganz persönliche Meinung? Bist du mit dem System-Update wunschlos glücklich? Oder doch der Ansicht, dass die Neuerungen noch reifen müssen? Klick dich rein ins Forum auf www.360-live.de oder schreib uns an redaktion@360-live.de.

Malte Banz

Ist das neue Dashboard Fluch oder Segen? Tut es, was es soll, oder doch das genaue Gegenteil? Hier die subjektiven Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Sabine Schischka:

Das neue Design ist Geschmackssache, man gewöhnt sich aber schneller daran, als anfangs befürchtet. Die Sprachsteuerung spielt ein bisschen Zukunftsmusik, auch wenn ich mir das Ganze ausgereifter und vor allem für alle Bereiche der Xbox-Steuerung gewünscht hätte. Alles in allem: Operation gelungen, Patient lebt noch – Feinschliff bringt hoffentlich die Zeit mit sich.

Markus Würstle:

Viele User haben sich schon beschwert, doch ich mag das neue Dashboard. Es sieht aufgeräumter aus und mit etwas Übung navigieren auch Zocker ohne Kinect schneller durch die Menüs als zuvor. Trotzdem würde ich mir die sogenannten »Blades« des allerersten Xbox-360-Dashboards zurückwünschen. Hach, das waren noch Zeiten...

Michael Förtsch:

Die auf dem Metro-Design aufbauende Optik mit ihren Kacheln erinnert an Windows Phone 7 und Windows 8 – warum nicht? Aber die Sortierung mancher Menüpunkte kann ich nicht ganz nachvollziehen. Stellenweise ist's

echt unübersichtlich und die Steuerung via Kinect für mein Empfinden allenfalls immer noch rudimentär. Hier und da noch etwas Nacharbeiten und alles wird gut.

Sönke Siemens:

Chic und mit einigen spannenden Zusatzfunktionen. Trotzdem fühlt sich's für mich vielerorts an, als hätten die Entwickler die guten Grundideen nicht zu Ende gedacht. Außerdem weiterhin absolut unverständlich: Warum klappt die Sprachsteuerung nicht mit einem stinknormalen Headset? Hat doch bei »Tom Clancy's Endwar« auch funktioniert!

Jan Heinrich:

Insgesamt nett. Aber warum so wenige Anpassungsmöglichkeiten und eine derart unhandliche Menüpunkt-Anordnung? Als zahlender Live-Kunde fühle ich mich außerdem von der vielen Werbung auf der Startseite genötigt. Bitte abschaffen. Danke!



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

360_{LIVE} LESERPOST



Sind denn auch schon alle da? Jaaa! Natürlich! Und zwar schon lange! Nach all den erholsamen, kalorienhaltigen Feiertagen will man ja schließlich auch wieder was leisten. Oder besser gesagt: muss. Nach unserer großen Adventskalender-Aktion auf Facebook und den umwerfenden, freudigen Zuschriften darüber, macht das im Übrigen gleich doppelt Spaß. So kann das neue Jahr öfter starten!



OFFLINE-GAMES

Ich bin ein großer Fan von Offline-Koop-Spielen wie »Borderlands«, »Splinter Cell Conviction«, »Gears of War 3« und so weiter. Und jetzt gehen mir doch in der Tat die Spiele aus! Da wollte ich mal nachfragen, ob ihr mir irgendwelche Offline-Koop-Kracher empfehlen könnt. Sollte jetzt nicht gerade »Lego Indiana Jones« sein, sondern eher etwas wie die oben genannten Spiele. Wäre nett, von euch zu hören.

Tobias Sannwald, per Mail

Jan: Wir werden immer wieder nach Offline-Games gefragt, die man an einer Konsole im Koop-Modus spielen kann. Um eines vorwegzunehmen: Von denen hätten wir selber gerne noch mehr! Aber der Trend geht definitiv hin zu Koop-Spielen, mal mehr, mal weniger gut umgesetzt. Empfehlenswert und

garantiert nicht kindlich ist beispielsweise das Third-Person-Actiongame »Hunted« – wenn auch Abstriche beim Koop-Komfort gemacht werden müssen. Auch die Koop-Kampagnen von »Halo 3«, »Halo Anniversary«, »Halo Reach«, »Rainbow Six Vegas« und »Portal 2« drücken ordentlich aufs Teamplay-Gaspedal, ebenso wie die speziellen, ebenfalls Splitscreen-kompatiblen Spezialeinheit-Missionen aus den letzten beiden »Modern Warfare«-Teilen. Brandneu ist das fantastische »Trine 2«, dessen Test du in dieser Ausgabe findest. Etwas älter und dennoch ein Kleinod im Genre ist auch »Lara Croft and the Guardian of Light« – ein Puzzle-Schnetzler im »Diablo«-Stil. Und wenn du »Der Herr der Ringe« magst, findest du sicherlich auch Gefallen an »Der Krieg im Norden«. So, ich hoffe,

die Auswahl reicht für ein paar angenehme Koop-Zock-Nächte.

DÜSTERE POSTER

Zu Weihnachten habe ich endlich eine Xbox bekommen! Meine erste Xbox, mit der ich aber schon seit langem geliebäugelt habe. Seit zwei Monaten lese ich nun schon euer Magazin und fand die Artikel über »The Darkness 2« total cool. Da das Spiel ja nun hoffentlich endlich am 10. Februar herauskommt, fände ich ein Poster für die nächste Ausgabe von 360 Live sehr geil! Wäre klasse, wenn ihr das möglich machen könntet, damit ich ein weiteres cooles Gameposter ansehen kann, bis endlich das fertige Game in meinem Regal steht.

✕ KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich selbst bin kein Spieler und bin auch dem Medium Videospiel wenig zugetan. Mein Sohn allerdings besitzt eine Xbox 360 und kauft daher regelmäßig eure Fachzeitschrift. Mit den meisten Inhalten kann ich mich nicht identifizieren, doch bin ich gerne informiert, mit welchen Spielen, Themen und Welten mein Sohn und die Jugend sich beschäftigen. Euer Fachblatt konnte mir auch durchaus manche Videospiele nahebringen. Beispielsweise habe ich mir nach einigen Artikeln das Krimi-Abenteuer »L.A. Noire« von meinem Sohn vorführen lassen und ihn bei so mancher Spielstunde begleitet. Selbst traue ich mich nicht an das Steuerpad, doch das Miterleben der Detektivfälle, das Diskutieren über die verblüffend authentische Spielwelt und die ausgefeilten Charaktere bereitet uns beiden Freude. Des Weiteren möchte ich ein Lob für den Artikel über »Bioshock Infinite« aussprechen, welcher sowohl die historischen Hintergründe als auch Inspirations-

quellen hinterfragt. Vor allem den Hobbyhistoriker in mir schmeichelt diese ungewöhnliche Herangehensweise. Nicht zuletzt die Faktengenauigkeit und der Detailreichtum des Artikels haben mich erfreut. Mir selbst war bis zu diesem Zeitpunkt nicht bewusst, wie vielschichtig Videospiele heute sind und wie weit dieses junge Unterhaltungsmedium schon gegoren ist. Bleibt diesem Weg der Berichterstattung treu!

Matthias Brandler, per Mail

Michael: Schön zu sehen, dass die 360 Live stellenweise sogar zu einer echten Familienzeitschrift avanciert. Das beste Lob für uns ist aber, dass wir selbst Videospiel-Fremdlinge mit unseren Texten neugierig auf ein Medium machen, das sie sonst nie anrühren würden. Was »Bioshock Infinite« angeht: Sowohl die Videospiel-Reihe als auch die Ideen, die dahinterstecken, sind mein kleines Steckenpferd. Damit könnte ich mich stundenlang auseinandersetzen. In diesem Sinne: Bildungsauftrag erfüllt!

✕ TOPTHEMA

SPRECHEN SIE DEUTSCH?

Aufgrund der geografischen Nähe fahre ich öfters mal in die benachbarten Niederlande und kaufe dort aus zwei Gründen auch gern meine Games: Zum einen bekommt man dort – wie in Österreich – die ungeschnittenen Versionen. Zum anderen sind die Spiele dort häufig deutlich günstiger; weniger als 50 Euro für neue Titel sind keine Seltenheit. Es ergibt sich nur ein Problem beim Kauf im Nachbarland: Es ist leider nicht deutlich sichtbar, ob das Spiel auch auf Deutsch spielbar ist. Zwar sind meine Englischkenntnisse ganz okay, aber um die Handlung – insbesondere in storyintensiven Spielen wie zum

Beispiel »Assassin's Creed« – zu 100 Prozent nachvollziehen zu können, ist es mir doch lieber, das Game auf Deutsch zu spielen. Zwangsweise ergibt sich nun meine Frage: Gibt es irgendeine Möglichkeit, wie ich herausfinden kann, ob ein in den Niederlanden gekauftes Spiel auch auf Deutsch spielbar ist oder nicht? Steht es irgendwo im Kleingedruckten auf der Verpackung und ich hab's nur übersehen? Gibt es Listen im Internet, wo ich das herausfinden kann?

Tobias Brückmann, per Mail

Moritz: Sei doch froh, dass so wenige Hersteller extra eine

niederländische Tonspur für ihre Games anfertigen! Spaß beiseite: Die Spielsprache durch Webrecherche herauszubekommen, ist manchmal wirklich eine Sisypusarbeit. Aber es gibt Mittel und Wege. Auf der Webseite der Online-Games-Datenbank, www.ogdb.de, findest du in der Regel alle Informationen zur Sprachausgabe und zu Untertiteloptionen eines Spiels. Einfach Spielnamen eingeben, aus der Versionsliste die für das deutschsprachige Ausland auswählen und schon hast du die Informationen, die du brauchst.

x DIE BESTEN SPIELE x AKTUELLE ANGEBOTE x KAUF TIPPS DER REDAKTION x

360_{LIVE}
FEBRUAR 2012

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 VORGESTELLT

Sky Go auf Xbox 360

79 SPARTIPPS

Empfehlungen
der Redaktion

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

SKY GO FÜR XBOX 360

Im Vergleich zu Online-Videotheken wie Maxdome.de oder Online-DVD-Verleihdiensten wie der Amazon-Tochter Lovefilm.de hielt sich die Auswahl an Video-Streaming-Angeboten auf Xbox 360 in Grenzen. Dies hat sich seit dem letzten Dashboard-Update schlagartig geändert – durch Bezahl-Inhalte des Pay-TV-Senders Sky. Ein lohnendes Angebot?

Genre | Online-Videothek **Hersteller** | Sky **USK** | variiert je nach Film
Aktueller Preis | ab 39,99 Euro pro Monat **Erhältlich** | seit dem Dashboard-Update

Seit dem letzten Dashboard-Update unterstützt die Xbox 360 erstmals die Installation sogenannter Apps. »Youtube« ist eine davon; ebenso »Sky Go«, der Zugang zum digitalen Angebot des Pay-TV-Giganten Sky. Die Installation des wenige Megabyte großen Programms dauert nur Sekunden. Anschließend können Sky-Kunden per Eingabe von Kunden-Identifikationsnummer und -Passwort sofort loslegen. Wirkliche Vorteile verschafft der neue Zuwachs im Dashboard aber nur jenen, die bereits Sky-Kunden sind. Ihnen nämlich dient »Sky Go« quasi als komfortable Mobillösung, um Teile des Programms auch dann empfangen zu können, wenn sie eine Zeitlang – etwa im Auslandurlaub – ohne digitalen Kabel- oder Satellitenempfang auskommen müssen. Das Problem: Sky bietet derzeit noch keine rein auf Xbox-360-Live-Nutzer zugeschnittene Abo-Option an. Wer »Sky Go« nutzen will, dem bleibt lediglich die Anschaffung eines kompletten Sky-Basis-Pakets. Dieses umfasst die Angebote »Sky Welt + Film« inklusive der HD-Option – zu einem Abo-Preis von 39,99 Euro pro Monat. Zwar gibt es gerade für Neukunden oftmals eine vergünstigte Abo-Gebühr während der Einstiegsmonate, allerdings

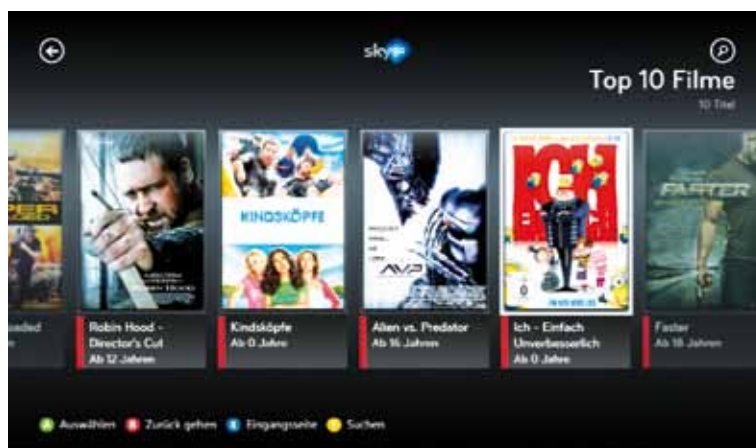
fragt sich der Nur-Xbox-360-Besitzer zunächst schon, warum er trotzdem einen zusätzlichen Sky-Receiver neben seinem Fernseher parken muss. Die Antwort: Der normale Empfang des Sky-Angebots erfolgt derzeit nur über digitale Satelliten- oder Kabel-TV-Anbindung, deren Einspeisung mit Hilfe des Receivers erst entschlüsselt werden muss. Eine vertrackte Situation! Einen großen Vorteil bringt das Receiver-Paket dann aber doch: Im Angebot enthalten ist ein Festplatten-Rekorder, den Sky für die Dauer des Abonnements kostenlos verleiht – besonders praktisch, wenn man am Wochenende arbeitet, aber trotzdem keine der unzähligen Sport-Live-Übertragungen verpassen möchte.

Aber zurück zu »Sky Go«, das nur einen abgespeckten Teil des gesamten Sky-Portfolios verfügbar macht. Dieses ist in die Kategorien Sport und Film aufgeteilt. Letztere ermöglicht ein Stöbern nach Genre, Top-10-Liste und Neustarts – wahlweise auch via Kinect-Sprachsteuerung. Alternativ nutzt man die angebotsübergreifende Suchfunktion. Wichtig: Die Stärke des »Sky Go«-Angebots liegt vor allem bei exklusiven Sportübertragungen. Bundesliga-Fußball, Formel 1, Tennis, Hockey und Golf stehen hier genauso

DAS MUSST
DU WISSEN!

hoch im Kurs wie etwa Wrestling. Wer hingegen brandneue Serien und Filme sucht, findet nur selten exklusive Inhalte. Fast alles gibt es bereits im Handel oder in der Videothek. Inhaltlich bleibt »Sky Go« für Xbox 360 in erster Linie somit eine klare Empfehlung für Sport-Fans. Und die Technik? Das Streaming funktioniert tadellos. Zuschaltbare Untertitel fehlen jedoch, ebenso die Möglichkeit wirklich alle Inhalte in HD-Qualität betrachten zu können. Hinzu kommt: Ohne Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft läuft nichts. Fazit: Für bestehende Sky-Kunden eine nette Dreingabe, alle anderen warten lieber auf ein auf Xbox-360-Nutzer zugeschnittenes Paket, das mehr aktuelle Filme anbietet und dir kein Abo aufschwätzt.

Jan Heinrich



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

RESIDENT EVIL 5

Genre | Survival-Horror **Hersteller** | Capcom
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | ab 12,99 Euro, Media Markt

Über 20 Stunden Nervenkitzel für 13 Euro – wer kann da schon widerstehen? Vor allem wenn ein Abenteuer einenastreinen Koop-Modus bietet – wie das hier. Wer noch acht Euro drauflegt, erhält alternativ die Gold-Edition samt zwei spannenden Zusatzepisoden, 8-Spieler-Modus und weiteren Extras. Schaurig schön!

Wertung **9.1**

MORITZ WANKE

BLAZBLUE – CONTINUUM SHIFT

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Zen United/Headup Games **USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4 **Aktueller Preis** | 24 Euro, Amazon.de

Feinste Beat-'em-Up-Kost mit hoch aufgelösten Manga-Look-Recken und pfeilschnellem Gameplay auf einer 2D-Schiene. Der spaßige Story-Modus, die prima ausbalancierten Kämpfer und das ruckfreie Online-Erlebnis unterhalten Tage und Wochen. Pflichtkauf für Kenner von »Street Fighter« und »Guilty Gear«.

Wertung **8.8**

SABINE SCHISCHKA

CALL OF JUAREZ THE CARTEL

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Ubisoft **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12 **Aktueller Preis** | 27 Euro, Amazon.de

Ubisofts »The Cartel« ist wahrlich kein Meisterstück. Kaum einer käme wohl auf den Gedanken, sich diesen Ego-Shooter zum Vollpreis zu kaufen. Jetzt aber, wo die Koop-Verbrecher-Hatz quasi auf dem Grabbeltisch brachliegt – und man alle Winter-Hits schon mehrfach durchgespielt hat – darf man mal einen Blick riskieren.

Wertung **7.2**

MICHAEL FÖRTSCH

H.A.W.X. 2

Genre | Arcade-Flugsimulation **Hersteller** | Ubisoft **USK** | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16 **Aktueller Preis** | 20 Euro, Gamestop.de

Mit dem Harrier, einer F-22 oder einer SU-47 durch die Lüfte düsen, feindliche Flieger vom Himmel pflücken und ganz nebenbei die Welt retten: Darum geht's in »H.A.W.X. 2«. Kein Meilenstein im Genre, aber dennoch spielswerte Unterhaltung mit netten Mehrspieler-Optionen. Sandman over and out!

Wertung **7.5**

MALTE BANZ

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8 **Aktueller Preis** | 22 Euro, Gameworld.de

Dieser Zweiter-Weltkrieg-Shooter hat mittlerweile vier Jahre auf dem Buckel, macht dank halboffenem Missionsdesign und aufliegender Waffen aber trotzdem noch ordentlich Laune – in der Solo-Kampagne etwa acht Stunden lang. Online sind die Truppen dagegen schon abgezogen.

Wertung **7.7**

MARKUS WÜRSTLE

DER HERR DER RINGE DER KRIEG IM NORDEN

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | WB Games **USK** | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 3 **Aktueller Preis** | 30 Euro, Amazon.de

Vor Kurzem getestet, jetzt schon bei den Spartipps? Das kann doch nichts Gutes heißen? Falsch! Denn wer im Hinblick auf kleinere Design- und Technik-Fehler ein Auge zudrückt, für den lohnt sich die Reise nach Mittel-erde allemal. Insbesondere zu zweit im Koop-Modus an einer Konsole oder zu dritt via Xbox Live.

Wertung **7.8**

SPECIAL EDITION

THE DARKNESS 2 LIMITED EDITION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 4 **Preis** | ab 65 Euro
Erhältlich | 10. Februar 2012

Bereits am 10. Februar 2012 wird die Geschichte rund um den verfluchten Jackie Estacado fortgeführt. Wen es seit dem Preview in diesem Heft schon jetzt in den Fingern juckt, der bestellt am besten gleich vor und erhält so automatisch die »Limited Edition«, die Finsternis-Jünger mit einigen Sammler-Extras belohnt.

KLEIN, ABER FEIN

Die erste, aber auch einzige physische Dreingabe ist ein Artwork, gezeichnet von niemand Geringerem als Comic-Ikone Marc Silvestri, einem der Hauptverantwortlichen für die »The Darkness«-Comic-Serie. Die Zeichnung selbst zeigt Held Jackie umringt von den Tentakelköpfen der Finsternis und macht sich hervorragend in jeder Sammlervitrine. Du hast von der Finsternis noch keinen blassen Schimmer? Fragst dich, warum der Protagonist an seinem 21. Geburtstag verflucht wurde und was das Ganze eigentlich mit der Mafia zu tun hat? Antworten auf diese Fragen liefern die zwei digitalen Comics »The Darkness: Origins« Ausgabe Eins und Zwei, deren Download-Codes der »Limited Edition« beiliegen. Ebenfalls nur in digitaler Form an Bord: das Darkling-Kostüm »Crazy Abdul«. Einmal aktiviert, kleidet es Jackies höllischen Begleiter – ein fieses, koboldartiges Wesen genannt Darkling, das auf Wunsch unter die Arme greift – in eine Rockerkluft. Zucker für das Zwerchfell eines jeden Zynikers! Wer trotz Helferlein Probleme mit Jackies Widersachern bekommt, der freut sich zudem über die beiden Heldenfähigkeiten »Gourmet Hearts« und »Relic Hunter«. Erstere verleiht einen Extra-Lebensbonus, wenn die Herzen eliminierten Gegner verspeist werden, Letztere erleichtert das Auffinden der Sammelobjekte in der Spielwelt. Nützliche Extras und ohne jegliche Extrakosten – dafür aber zeitlich limitiert. Denn: Wer erst nach der Veröffentlichung zuschlägt, riskiert, im Laden nur noch die Standard-Edition vorzufinden.

Malte Banz



Kaufen?

JA

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft

Format | Betriebssystem

Version | Windows Phone 7.5, Mango

Oberfläche | Live Tiles, Metro

Verfügbare Apps | über 40.000

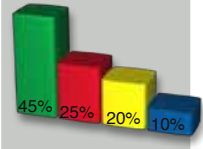
Erhältlich | 27. September 2011

kurz gesagt

Hosentaschenfreundliche Symbiose zwischen Handy und Handheld.

das ist drin

- Surfen
- Spielen
- Musik hören
- Telefonieren



WINDOWS PHONE 7

Die Xbox 360 für unterwegs?



Sony macht's, Nintendo sowieso – nur Microsoft hält sich zurück. Die Rede ist von Handhelds, mobilen Spielekonsolen. Während die »Mario«-Fraktion ihren Nintendo 3DS feiert und Playstation-Anhänger derzeit der am 22. Februar 2012 erscheinenden PS Vita entgegenfiebern, gehen Xbox-360-Spieler leer aus. Diesen Missstand will Microsoft ändern und veröffentlicht im Oktober 2010 seine »Windows Phone 7«-Reihe. Der Name verrät's bereits: Hierbei handelt es sich nicht um einen klassischen Handheld, vielmehr um ein Betriebssystem für Smartphones. Doch das Produkt der Redmonder ist viel mehr als nur ein Stück Software. Denn jedes Handy mit diesem Betriebssystem muss bestimmte Kriterien erfüllen, zum Beispiel im Hinblick auf Display-Auflösung, Prozessorgeschwindigkeit und 3D-Grafikbeschleunigung. Während die erste Version von »Windows Phone 7« noch fehleranfällig daherkam und sich nur ansatzweise mit Xbox Live verzahnte, macht Microsoft mit seiner Ende September 2011 veröffentlichten Version 7.5 praktisch alles besser: direkte Integration von Xbox Live, Gamerpunts bei Handy-Spielen holen und die Xbox 360 mit dem Handy fernsteuern sind nur einige Beispiele. Lohnt sich also die Anschaffung für Konsolen-

besitzer? Für diese Antwort hat sich 360 Live mit dem Lumia 800 der finnischen Telefonmeister Nokia den aktuellsten »WP 7«-Vertreter geschnappt und ihn auf Hertz und Bit geprüft – und ist schon nach kürzester Zeit verliebt.

EIN LEUCHTEN IN DER HAND

Elegant, stylisch und einfach verdammt edel: Das Lumia 800 ist mit seiner abgerundeten Polycarbonathülle und dem leicht konvexen Glasbildschirm zweifellos eines der hübschesten Smartphones der letzten Jahre. Die vier Tasten auf der rechten Seite zum Ein- und Ausschalten, Regulieren der Lautstärke sowie eine dedizierte Kamertaste passen zur minimalistischen Gestaltung. Dem fügen sich ebenso die drei berührungsempfindlichen Flächen unter dem Bildschirm zur Navigation. Trotz seines geringen Gewichts von knapp 140 Gramm überzeugt auch das Innenleben: Der mit 1,4 Gigahertz getaktete Ein-Kern-Prozessor treibt die »Metro«-Benutzeroberfläche ruckelfrei auf den herrlich scharfen Touch-Bildschirm. Zwar erreicht die Auflösung von 480 x 800 Pixel nicht ganz die Retina-Qualität des iPhone 4, spielt aber trotzdem in der Oberliga mit. Von den 16 Gigabyte des internen Speichers stehen effektiv 13,86 Gigabyte zur Verfügung. Das reicht für jede Menge Anwendungen, Musikstücke und Videos. Falls der Platz allerdings mal knapp wird, heißt's löschen. Denn im Gegensatz zu beispielsweise vielen Android-Handys von HTC, Samsung und Konsorten verzichtet Nokia beziehungsweise verbietet Microsoft einen Speicherkarten-Slot im mittlerweile gängigen Micro-SD-Format. Ebenfalls einen Negativpunkt gibt's für die Abstinenz einer Status-LED. Immerhin zeigt der Sperrbildschirm verpasste Anrufe und den Erhalt neuer E-Mails sowie SMS direkt beim Einschalten an. Den

TESTGERÄT NOKIA LUMIA 800
DATENBLATT

- ✖ **Prozessor:** Qualcomm MSM8255, 1,4 Gigahertz Single-Core
- ✖ **Größe:** 61 x 116 x 12 Millimeter (Breite x Höhe x Tiefe)
- ✖ **Gewicht:** 142 Gramm
- ✖ **Bildschirm:** 3,7 Zoll AMOLED-Touchscreen (9,4 Zentimeter Bild diagonal), Auflösung: 800 x 480 Pixel
- ✖ **Akkulaufzeit laut Hersteller:** Sprechzeit bis 13 Stunden, Stand-by bis 265 Stunden, Musikwiedergabe bis 55 Stunden, Videoaufnahme bis 7 Stunden; Praxistest zeigt Akkulaufzeit von rund 1,5 Tagen
- ✖ **Speicher:** 16 Gigabyte intern, 13,86 Gigabyte verfügbar, kein Speicherkarten-Slot
- ✖ **Kamera:** Nur Rückseitenkamera, Auflösung: 8 Megapixel, HD-Videoaufnahme in 720p bei 30 Bildern pro Sekunde
- ✖ **Sound:** Mono-Lautsprecher, zwei Mikrofone, Kopfhörerausgang: 3,5-Millimeter-Klinke
- ✖ **Sensoren:** Näherungssensor, Umgebungslicht-Sensor, 3D-Beschleunigungssensor
- ✖ **Netzwerk:** Quadband GSM, A-GPS, WLAN nach IEEE 802.11b/g/n-Standard, mobiles Netzwerk via 3G/UMTS, Bluetooth 2.1+
- ✖ **Tasten:** Lautstärke, An/Aus-Schalter, Kamera
- ✖ **Besonderheiten:** Navigations-Software »Nokia Karten« für 95 Länder, Musik-Streaming »Nokia Musik« (nicht in Deutschland)
- ✖ **Termin und Preis:** ab sofort erhältlich, ab 420 Euro ohne Vertrag





größten Kritikpunkt stellt allerdings die kurze Akkulaufzeit dar. Wer ein bisschen über die eingebaute Kopfhörer-Buchse Musik hört, unterwegs hin und wieder im Web surft und das Gerät ab und an mal zum Telefonieren benutzt, sollte spätestens nach 1,5 Tagen eine Steckdose aufsuchen. Aufgrund dazu passendem Schacht fällt auch die Möglichkeit eines Zweitakkus flach. Abseits davon ist das Lumia 800 ein rundum gelungenes Smartphone, das vor allem durch gute Handhabung, ansprechendes Design und hohe Arbeitsgeschwindigkeit begeistert. Für viele das Kaufargument schlechthin: Mit »Nokia Navigation« packt der Hersteller ein vollwertiges Navigationsgerät mit 95 Länderkarten dazu, die Anwender zur Offline-Nutzung kostenlos herunterladen können – fantastisch! Kurz gesagt: Das »Lumia 800« entpuppt sich als echter Kauf Tipp und ist eine perfekte Alternative zu Apples iPhone und Samsungs Android-Kassenschlager Galaxy S2 – sofern dir Microsofts Betriebssystem zusagt: »Windows Phone 7.5« alias »Mango«.

EINE MANGO ZUM ANBEISSEN

Google und Apple setzen auf kleine App-Symbole, Microsoft geht mit seiner »Metro«-Oberfläche andere Wege: Das übersichtliche Hauptmenü besteht aus quadratischen Kacheln, die sich nach Gusto in neun Farben tauchen lassen. Neben teils sehr hübsch animierten Verknüpfungen zu Kontakten, Web-Browser und App-Marktplatz springt dem Benutzer die giftgrüne »Xbox Live«-Kachel förmlich entgegen. Ein Tipper auf das Quadrat, schon klappt die Oberfläche hübsch nach links und startet innerhalb weniger Sekunden Microsofts Portal zum mobilen Xbox-Erlebnis. Nach Eingabe der Xbox-Live-Nutzerdaten hüpfert der eigene Xbox-3D-Avatar schon von rechts ins Hauptmenü und vollführt, hübsch animiert, verschiedene Aktionen. Von hier aus können Anwen-

der dann Nachrichten empfangen, die Freundesliste verwalten und Erfolge-Informationen wie auf der Xbox 360 begutachten. Empfehlenswert ist zudem die Installation des kostenlosen Programms »Xbox Begleiter«. Wer gleichzeitig mit Smartphone und Xbox 360 online ist, verwandelt sein Windows-7-Handy so in eine leistungsfähige 360-Fernbedienung für die Konsole mit vier virtuellen Richtungspfeilen und Aktionstasten als Controller-Ersatz. Durch das Dashboard navigieren, Video-Abspielfunktionen steuern, ja, selbst Disc-basierte Spiele damit fernsteuern ist möglich – aufgrund der fehlenden Schulter-tasten und Analogsticks aber in der Praxis kaum durchführbar. Als nette Spielerei entpuppt sich darüber hinaus das ebenfalls kostenlose Programm »Xbox Live Extras«, mit dem sich das Outfit des Avatars wie auf der Xbox 360 ändern lässt. Für Gamer am interessantesten dürften allerdings die mittlerweile 89 Arcade-Spiele auf dem Marktplatz sein. Während der PC-Klassiker »Minesweeper« und einige wenige andere Titel kostenlos angeboten werden, schlägt der Großteil der Spiele mit 2,99 Euro zu Buche. »Guitar Hero 5« und eine geringe Anzahl anderer Titel kosten sogar bis zu 6,49 Euro. Zugegeben nicht gerade ein Schnäppchen. Dagegen sehr lobenswert: Zu jedem einzelnen Spiel existiert auch eine kostenlose Testversion – das verhindert Fehlkäufe!

Die Favoriten der Redaktion? Unter anderem das Geschicklichkeitsspiel »Gravity Guy«, die Weltraum-Highscore-Jagd »Orbital« sowie das Frucht-Gemetz »Fruit Ninja«. Witzig: Mit der Kneipenspiel-Sammlung »Fable: Coin Golf« können Spieler Gold für »Fable 3« anhäufen, bei »Kinectimals« lässt sich der heranwachsende Tiger sogar zwischen Handy und Konsole übertragen. Für Erfolge-Jäger spannend: In jedem »Xbox Live«-Handygame kannst du zwischen 50 und 200 Gamerpunkten freischalten.

Die Touchsteuerung funktioniert bei nahezu allen Spielen gut und wirkt durchdacht. Da echte Tasten und die damit einhergehende Präzision jedoch ausbleiben, mag »Windows Phone 7« einen vollwertigen Handheld gleichwohl nicht ersetzen. All jene, die das Xbox-Erlebnis unterwegs nicht missen möchten oder als bekennende Xbox-Fans nach einem neuen Handy suchen, sind mit Nokias Lumia 800 und Microsofts neuem Smartphone-Betriebssystem bestens beraten. Denn die Symbiose aus Spielkonsole und modernem Mobiltelefon ist durchaus gelungen. Mehr Spiele wären trotzdem wünschenswert.

Moritz Wanke

XBOX 360

Live, online und unterwegs

SPRING NOCH EINMAL

Insgesamt 89 Xbox-Live-gekennzeichnete Games stehen für durchschnittlich 2,99 Euro im Marktplatz zur Verfügung. Eines der Highlights: das auf Geschicklichkeit getrimmte Jump 'n' Run »Gravity Guy«. Hierbei rennt ein winziges Männchen im Raumanzug selbstständig von links nach rechts. Statt über Blöcke und Abgründe zu springen, verändert ein Tipper auf den Touchscreen die Gravitationsrichtung. Wird schnell fordernd, macht aber verdammt süchtig.



VON TIGER UND MECHS

Auf grafischer Ebene beeindruckt vor allem Microsofts Tigerbaby-Tamagotchi-Verschnitt »Kinectimals«. Mit überraschend detaillierten Kulissen und angenehm flüssigen Animationen kann der mobile Ableger punkten. Wer dagegen echtzeitstrategische Mech-Action bevorzugt, greift zu »Fusion: Sentient«. Die Robokämpfe aus der Iso-Perspektive kommen zwar etwas texturarm daher, die vielseitige Steuerung und der taktische Anspruch wissen allerdings zu gefallen.



KLEIN, ABER FEIN

Kein Smartphone kommt heute noch ohne Apps aus – so auch Microsofts Betriebssystem. Aktuell stehen über 40.000 Anwendungen zur Auswahl. Das mag im Vergleich zu über 500.000 in Apples App-Store wenig klingen, doch haben wir bei unserem Test kaum eine wichtige Anwendung vermisst. Des Weiteren gefällt die Möglichkeit, die meisten Programme vorher kostenlos testen zu können. Nur der Musik-Store könnte etwas günstiger sein: Durchschnittlich elf Euro kostet ein Album – und damit etwa zwei Euro mehr als bei Apples Musikplattform iTunes.



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

SENNHEISER HEADSET X 320

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

Hersteller Sennheiser ist seit 60 Jahren bekannt für hochwertige Audio-Produkte. Das »X 320«-Gaming-Headset bildet da keine Ausnahme. Schwarz glänzend kommt es daher, mit einem grün-metallic schimmernden Ring an jeder Ohrmuschel. Das Mikrofon ist starr befestigt, kann aber stufenlos nach oben und unten geklappt werden. Lässig: Wird das Mikrofon hochgeklappt, schaltet es sich automatisch aus. Dies erspart lästiges Aufs-Kabel-Schauen während des Spielens und zugleich einen Stummschalter auf dem Bedienfeld, welches sich am fast vier Meter langen Kabel befindet. Dort sitzen somit lediglich zwei analoge Regler für die Spiel- und Chat-Lautstärke, eine Buchse zum Verbinden mit dem Xbox-360-Controller sowie ein Knopf für die Bassverstärkung. Wird Letzterer umgelegt, wummern Explosionen noch etwas deftiger. Der restliche Stereo-Sound kommt hervorragend klar rüber. Die Qualität des Umgebungsgerausches reduzierenden Mikrofons überzeugt ebenfalls.

ANGENEHM AUCH FÜR RIESENRÜBEN

Die Polsterung der großen, beweglichen Kopfhörermuscheln ist angenehm weich und umschließt das Ohr vollständig. Zusammen mit dem prima gepolsterten und sehr elastischen Kopfbügel garantiert das »X 320« auch nach mehreren Stunden Dauerbetrieb noch angenehmen Tragekomfort. Das Soundsignal selbst bezieht das etwa 280 Gramm leichte Gerät über zwei Cinch-Stecker. Ein Adapter für das weit verbreitete Klinkenstecker-Format liegt leider nicht bei. Die Installation mittels Schnellstart-Anleitung funktioniert im Handumdrehen, zudem bietet Sennheiser eine 2-jährige, weltweite Garantie. Zum geforderten Preis von rund 85 Euro unterm Strich ein echter Preis-Leistungs-Champion, der auch optisch einiges hermacht.



Sehr komfortables Headset ohne viel Brimborium.

8.5

XBOX 360 F.P.S. PRO CONTROLLER

Hersteller | Madcatz **Typ** | Controller
Preis | ab 34 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Warum brauche ich einen weiteren Controller, wenn ich doch schon zwei Standard-Gamepads habe? Diese Frage stellen sich viele Gamer, wenn sie mal wieder im Fachmarkt ihres Vertrauens die Runde machen. Und es stimmt, viele Konkurrenz-Gamepads bieten außer einem eigenständigen Design in der Regel kaum sinnvolle Neuerungen. Der »F.P.S. Pro Controller« von Madcatz macht dagegen sowohl in Sachen Aussehen, Ergonomie als auch Funktionsumfang eine gute Figur.

FARBENFROH

Das Pad ist in drei Farben verfügbar: Schwarz, Ultramarin und Olivgrün; das Gehäuse ist in allen Fällen auf der Unterseite matt und auf der Oberseite halbttransparent. Blickfang sind die beiden Analogsticks. Diese werden durch verschiedenfarbige LEDs von innen beleuchtet. Zur Wahl stehen hier Grün, Rot und Orange. Für jeden Stick kann außerdem eine eigene Farbe definiert werden. Auf der Rückseite des Pads befinden sich zwei Schieberegler und zwei sogenannte »Combat-Buttons«, perfekt zu erreichen mit den Mittel- oder Ringfingern. Die Schieberegler haben je vier Positionen. In der Position »LED« kannst du durch Druck auf den rechten oder linken Combat-Button die Farben der LEDs unter den Analogsticks durch- oder ganz ausschalten. Die anderen Positionen stehen für die beiden Schultertasten und die vier Aktionstasten, deren Funktionen die Combat-Buttons emulieren können. Bei hitzigen Ego-Shooter-Schlachten sehr hilfreich, denn so muss der rechte Daumen nicht mehr vom Analogstick genommen werden, um Zugriff auf die Aktionstasten zu bekommen. Weiterer Pluspunkt: das drei Meter lange Kabel für ausufernde Jubeltänze. Wie der Name schon andeutet, ist der Controller jedoch hauptsächlich für Shooter-Freunde zu empfehlen, Beat-'em-Up-Fans ärgern sich über das wackelige Steuerkreuz.



Solide Alternative zum Original-Pad. Nur das Steuerkreuz gewinnt keinen Blumentopf.

8.0

CAMERA KINECT STAND

Hersteller | Bigben Interactive **Typ** | Kamerahalterung
Preis | ab 6 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Microsofts Kinect kann wirklich Spaß machen – vorausgesetzt, in der Nähe des Fernsehers ist genug Platz für den Kinect-Sensor. Nein? Dann könnte man die Kamera auch einfach auf den Fernseher stellen. Eine gute Idee, die jedoch mit den heutzutage üblichen LCD-Bildschirm-Formaten nicht selten im wahrsten Sinne des Wortes flachfällt. Was bleibt also noch? Nun, zum Beispiel der »Camera Kinect Stand« von Bigben Interactive, eine auf die Kinect-Kamera zugeschnittene Halterung, die sich ganz einfach an die obere Kante von fast jedem Flachbildschirm klemmen lässt.

WACKELKANDIDAT?

Das Design-Motto der mattschwarzen Halterung: simpel, aber robust. Aufgrund der einfachen Handhabung ist die spartanische mitgelieferte Anleitung zu verzeihen. Die Kamera wird einfach oben in die dafür vorgesehene Mulde gedrückt, wo der Sensor dann mit Hilfe zweier Kunststoffklammern bombenfest sitzt. Spannt man nun die große Klemme an der Unterseite der Halterung, kann man das Ganze relativ einfach am heimischen Flachbild-TV befestigen. Von echtem Fixieren kann hier allerdings nicht die Rede sein, denn die Klammer lässt sich nur in vorgegebenen Abständen verstellen – übt so also keinen permanenten Druck auf den TV aus. Der Mechanismus ist somit nicht wirklich als Klemme, sondern eher als Stütze gedacht. Gut: Die Gummipoppen an der Klemme und an der Unterseite der Halterung verhindern ein Verrutschen effektiv und dank der relativ breiten Basis steht das Konstrukt am Ende ziemlich stabil. Für den geringen Preis von sechs Euro somit empfehlenswert.



Robuste Kinect-Kamera-Halterung für den kleinen Geldbeutel.

8.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG

XBOX 360

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Hersteller **Platinum Games**
 Genre **Third-Person-Action**



Die überbrutale Schnitzel-Action unter der Schirmherrschaft von Hideo Kojima hat nun nicht nur einen neuen Namen, vielmehr betreut auch ein völlig neuer Entwickler seit Kurzem das Projekt: die »Bayonetta«- und »Vanquish«-Schöpfer Platinum Games. Sie verleihen dem bis dato kaum konkretisierten Gameplay-Gerüst eine einzigartige, auf Action getrimmte Spielmechanik, was durch die Namensänderung noch mal zusätzlich untermauert werden soll. Weitere Details siehe Aktuell-Teil.

SOUTH PARK: THE GAME

Hersteller **THQ** Genre **Rollenspiel**



Mit reinen Download-Titeln ist das so eine Sache. Da preislich in der Regel viel günstiger und vorab meist nur kurzfristig angekündigt, erschienen sie bislang auch nie in der 360-Live-Releaseliste. Mit dem just angekündigten »South Park: The Game« drehen Entwickler Obsidian Entertainment und Hersteller THQ den Spieß nun um: Das »South Park«-Rollenspiel wird ein Vollpreisspiel und soll ausschließlich als Download bereitgestellt werden. Ob dieses Experiment Kenny und Co. gut bekommt? Und welche Diskussionen »der Jude«, die fünfte Heldenklasse neben Paladin, Zauberer, Schurke und Abenteurer, noch auslösen wird? Mehr dazu im nächsten Heft.

RYSE

Hersteller **Microsoft** Genre **Action**



Der potenzielle Kinect-Kracher »Ryse« entsteht auch weiterhin unter der Federführung der deutschen Spieleschmiede Crytek und thematisiert brutale Schlachten in der Antike. Die Angaben einer Level-Designerin, veröffentlicht bei LinkedIn, einem sozialen Netzwerk, schürten jedoch kürzlich das Gerücht, das Spiel würde bereits für die nächste Xbox-Generation entwickelt. Da weder Crytek noch Hersteller Microsoft bisher dazu Stellung nahmen, ist diese Information gleichwohl mit Vorsicht zu genießen.

TERMIN	TITEL
13. Jan	Snipers
2. Feb.	Metal Gear Solid HD Collection
2. Feb.	Never Dead
3. Feb.	Final Fantasy 13-2
3. Feb.	Soul Calibur 5
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
17. Feb.	Jane's Advanced Strike Fighters
23. Feb.	Silent Hill: Downpour
23. Feb.	Syndicate
23. Feb.	Under Defeat HD (Japan)
24. Feb.	Asura's Wrath
24. Feb.	Binary Domain
Feb.	Blades of Time
Feb.	Inversion
2. März	Armored Core 5
2. März	Ridge Racer Unbounded
2. März	SSX
8. März	Mass Effect 3
9. März	Street Fighter X Tekken
15. März	Spec Ops: The Line
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	Ninja Gaiden 3
März	Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier
24. Apr.	Prototype 2
Q1	Brothers in Arms: Furious 4
Q1	The Witcher 2: Assassins of Kings
Q2	Darksiders 2
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	Dirt Showdown
2012	Dishonored
2012	DMC – Devil May Cry

TERMIN	TITEL
2012	Doom 4
2012	Duke Begins
2012	Far Cry 3
2012	FIFA 13
2012	FIFA Street
2012	Galaxy Beast
2012	Game of Thrones
2012	Grand Slam Tennis 2
2012	Grand Theft Auto 5
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Lollipop Chainsaw
2012	Medal of Honor (nächster Teil)
2012	Metal Gear Rising: Revengeance
2012	Metro: Last Light
2012	Naughty Bear 2
2012	Of Orcs and Men
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Prototype 2
2012	Rambo
2012	Raven's Cry
2012	Risen 2: Dark Waters
2012	Scivelation
2012	Serious Sam 3: BFE
2012	Sniper Elite V2
2012	South Park: The Game
2012	Stalker 2
2012	Tekken Tag Tournament 2
2012	Tekken X Street Fighter
2012	The Ripper
2012	The Secret World
2012	Thief 4
2012	Tomb Raider
2012	Transformers: Untergang von Cybertron

TERMIN	TITEL
2012	True Crime: Hong Kong (ehemaliger Arbeitstitel)
2012	Twisted Mania
2012	Wet 2
2012	Xcom
2013	Devil's Third
2013	Fable Next
2013	Insane
unklar	Project Ogre

KINECT

TERMIN	TITEL
23. Feb.	Zumba Fitness Rush
24. Feb.	Victorious – Time to Shine
23. März	Kinect Rush: A Disney-Pixar Adventure
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



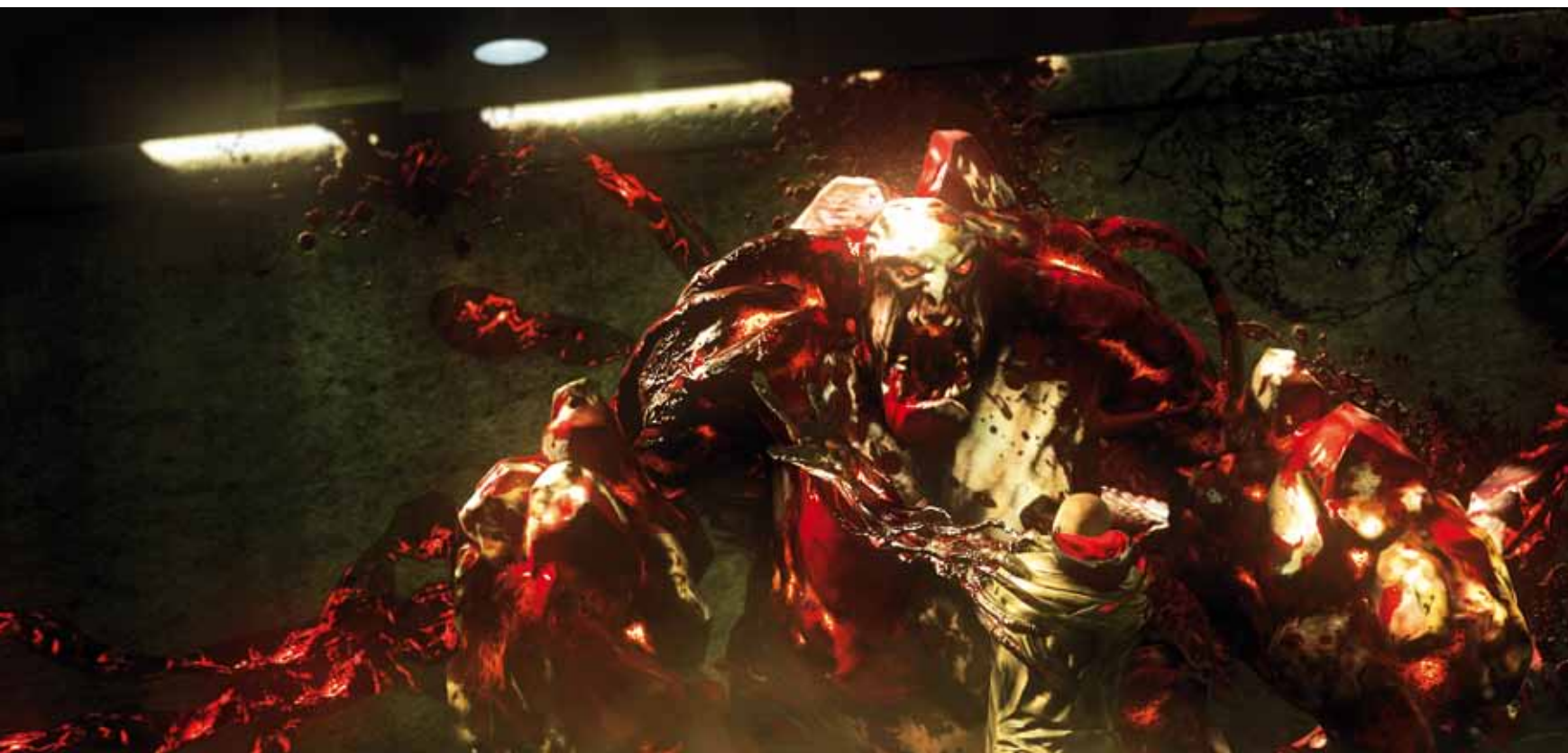
Wenn sich Ninja-Dirnen und Schattenkrieger gegenseitig die Köpfe einschlagen und dabei weibliche Rundungen physikalisch korrekt in Schwingung geraten, kann das nur eines bedeuten: »Dead or Alive« ist zurück! Wann genau Teil Fünf 2012 aufschlägt? Weltweit zeitgleich! Mehr wollte Tecmo nicht verraten.



360 LIVE NEU AB DEM 22. FEBRUAR!

IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

PROTOTYPE 2

Knapp drei Jahre nach dem ersten Biowaffenunglück im Herzen New Yorks tritt US-Army-Sergeant James Heller an, um sich dem Antihelden des indizierten Originalspiels, Alex Mercer, entgegenzustellen. Mit Aussicht auf Erfolg, denn auch Heller verfügt über mächtige formwandlerische Fähigkeiten: Deine Arme werden zu Klingen, deine Beine zu einem Fortbewegungsmittel, mit dem du sogar Wände empor rennst. Kurzum: Dein Körper gleicht schon bald einer Massenvernichtungswaffe. 360 Live spielt die neueste Version des blutigen Offene-Welt-Abenteuers Probe, nimmt die Entwickler in die Mangel und verrät erste Details zur deutschen Version. XXL-Preview!

DISHONORED

Es ist eine verquere und gegensätzliche Welt: in »Dishonored« treffen Technik, Magie und die finstere Überwachungs-Vision eines George Orwell aufeinander. Ein magisches Elixier gewinnt man hier aus Walfischöl, spinnenbeinige Mech-Roboter patrouillieren durch die Straßen, Kämpfe werden mit Schwert und Feuerball ausgefochten. Und Ratten sind ein probates Mittel, sich der Überreste seiner Feinde zu entledigen. 360 Live schlüpft in den Körper von Corvo und versucht einer gigantischen Verschwörung auf die Spur zu kommen. Umfassende Vorschau!

MAX PAYNE 3

Billiger Kong-Wodka, betäubende Schmerztabletten und das nagende Gefühl der Leere. Der Ex-Cop Max Payne ist definitiv nicht um sein erbärmliches Leben zu beneiden. Und dann verfängt er sich auch noch in einem Strudel des Verderbens: Unschuldige sterben, Zerstörung wohin das Auge blickt – die letzten seidenen Ankerpunkte seines jämmerlichen Daseins drohen zu reißen. Er hat nichts mehr zu verlieren und versucht zu retten, was zu retten ist: mit Waffengewalt. 360 Live begleitet Max Payne durch völlig neue Abschnitte der gefährlichsten Stadt der Welt...

PLUS!

RIDGE RACER UNBOUNDED

Geht's um Arcade-lastige Bleifußaktion, könnte »Ridge Racer Unbounded« die maue Konkurrenz aus dem Vorjahr im hohen Bogen aus der Fahrspur bugsiieren. Schicke Hochglanz-optik, ein Testosteron-geladener Soundtrack sowie die sensationellen Editor-Funktionen entfachen einen heftigen Adrenalin-Überschuss. Doch kann das fertige Spiel wirklich der kritischen Analyse der Serienkenner standhalten? Testfahrt plus Lesercheck. Wer an Letztgenanntem teilnehmen möchte, schickt bitte eine Mail an redaktion@360-live.de.

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

War alles nur Illusion? Wie sehr können die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit verschwimmen? Wie tödlich kann eine Wahnvorstellung sein? Bereits in seinem ersten Abenteuer brachten diese Fragen den Thriller-Autor Alan Wake an die Grenzen seines Verstands – und oftmals beinahe ums Leben. Was aber ist der Anstoß für seine erneute Gratwanderung zwischen beklemmender Finsternis und gleißenden Zufluchtsorten des Lichts? Und wie fügen sich die neuen Spielelemente ins bekannte Konzept ein? Diese Anspiel-Sitzung bringt Licht ins Dunkel...

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 ... BIOSHOCK INFINITE, GTA 5, HALO 4, RAINBOW SIX: PATRIOTS, METRO: LAST LIGHT, BORDERLANDS 2, MODERN WARFARE 3 DOWNLOAD-INHALTE, SYNDICATE, SSX, SILENT HILL: DOWNPOUR, SNIPER: GHOST WARRIOR 2, STREET FIGHTER X TEKKEN, INVERSION, ALIENS: COLONIAL MARINES, 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 22. FEBRUAR 2012!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

An manchen Hot-Spots braucht's kein W-Lan! Dreimal Update in der Lesecke für einen Fünfer!

Originalfoto © Michael Ottersbach / PIXELIO



Mini-Abo-Aktion Januar/Februar 2012

Ja, ich möchte das 360 Live-Mini-Abo zum Preis von nur 5 € für drei Ausgaben bestellen. Ich erkläre mich mit Absendung dieses Formulars mit der Zahlung des Sonderpreises von 5 € einverstanden. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die 360 Live danach im Jahresabo (12 Monate je eine Ausgabe). In diesem Fall erkläre ich mich auch mit der Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,- SFr) per Bankinzug einverstanden. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf des Mini-Abos nicht weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung spätestens zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe an Leserservice „360 Live“, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder an abo@360-live.de. Ich kann den Bankinzug jederzeit widerrufen. Ich weiß, dass das Mini-Abo erst nach erfolgter Bezahlung startet. Der Aktionszeitraum für die Bestellung des Mini-Abos Januar/Februar 2012 endet am 22.02.2012. Es gilt das Datum des Poststempels.

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)

**Nur jetzt:
Drei Ausgaben 360 Live
im Mini-Abo für nur 5€!**

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 22.02.2012 absenden!**

**Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen**



ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT

MAX PAYNE[®] 3

JETZT VORBESTELLEN

18
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE

MAXPAYNE3.DE

#MAXPAYNE3



PS3



PC
DVD
ROM



© 2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Max Payne und die Rockstar Games R[®] Marken und -Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. „Xbox“, „PlayStation“, „PS3“, „PS3“ und „PS3“ sind trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.