

360 LIVE

Exklusives
Retro-Spezial
DOOM
Werdegang der
Shooter-Legende

4 SEITEN ENTWICKLERBESUCH

FAR CRY 3

MACHETENSPIELE, DROGENTRIPS, PSYCHOPATHEN:
DSCHUNGELPRÜFUNG FÜR DIE GANZ HARTEN!



INFEKTIONSGEFAHR!

RESIDENT EVIL 6

6-Spieler-Koop, 3 Kampagnen,
ein toter Präsident!
Erstes Preview!

GALAKTISCH GUT

MASS EFFECT 3

Sci-Fi-Kracher des Jahres?
Biowares Sternenkrieg im Check!

DEUTSCHLANDS ERSTER TEST!

**ALAN WAKE'S
AMERICAN NIGHTMARE**

SCHOCKIEREND ACTIONREICH! NUR ALS DOWNLOAD!

**BRANDAKTUELL**

Syndicate: Neustart geglückt? Test plus Spar-Aktion!

Binary Domain: Segas Gears-of-War-Klon im Test!

SSX: Kalter Schnee, heiße Stunts. Erste Testfahrt!

AUSSERDEM Spec Ops: The Line, Xcom: EU,
UFC Undisputed 3, Kingdoms of Amalur, Birds of Steel,
Asura's Wrath, Blazblue: CSE, Grand Slam Tennis 2

The Witcher 2: Dieses Rollenspiel kennt keine Tabus!

ERSTMALS ANGESPIELT!

PROTOTYPE 2

Mutanten-Amoklauf in New York City.
Exklusiver Livebericht aus dem Sperrgebiet!

Mega-Preview
plus Poster!

THE DARKNESS 2

Düster-Test auf 3 Seiten.
Plus Schnittbericht!

**STREET FIGHTER X TEKKEN**

Verpatzte Kombo oder
Beat-'em-Up-Champion?



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

www.360-live.de

€ 3,60

0 3

197019-903609

AUSCABE03

4

**"DAS HEISSESTE
SNOWBOARD-SPIEL
DES JAHRES!"** - Gamepro

IGNORIERE DIE SCHWERKRAFT!

ALASKA - HIMALAYA - ROCKIES - SIBIRIEN - ALPEN
ANTARKTIS - AFRIKA - NEUSEELAND - PATAGONIEN

SSX



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3



PlayStation
Network

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and SSX are trademarks of Electronic Arts Inc. "PS3", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

EROBERE DEN PLANETEN

AB 1. MÄRZ 2012 IM HANDEL
www.easports.de/ssx



Willkommen bei 360 Live!



Schon mal was von SOPA und PIPA gehört? Der in den USA aktuell brandheiß diskutierte »Stop Online Piracy Act« soll in Kombination mit dem »Protect IP Act«

dazu dienen, Urheberrechtsverletzungen im Internet zu unterbinden. Und zwar mit ziemlich rabiaten Mitteln: Statt einen Seitenbetreiber wie bisher abzumahnern und aufzufordern, problematische Inhalte zu entfernen, könnte die ausführende Behörde – würde ein derartiges Gesetz einfach durchgewunken – US-Internetanbieter dazu zwingen, die Seite direkt vom Netz zu nehmen. Doch damit nicht genug: Suchmaschinen müssten die ange-

»Jeden nutzer-generierten Inhalt prüfen, bevor er online geht? Unmöglich!«

schwärzte Webseite komplett aus ihren Datenbanken filtern; Bezahl-dienste wie Paypal und Werbedienstleister wie Ad Sense wären außerdem dazu verpflichtet, den Seitenbetreiber als Geschäftspartner zu streichen.

Als Urheberrechtsverletzung gilt dabei das Anbieten des problematischen Inhalts auf der Seite, aber auch eine Verlinkung oder Erwähnung in Textform – also etwa, dass Inhalt A an Ort XY zu finden ist. Die unabdingbare Folge: Eine massive Einschränkung der Meinungsfreiheit im Netz. Das hat nicht nur Auswirkungen auf die USA, sondern potenziell auch auf jede Webseite weltweit. Beispiel Wikipedia: Theoretisch wäre es zum Beispiel möglich, die US-Seite komplett lahmzulegen, wenn jemand dort in einem historischen Abriss erläutert, wie einst die erste Xbox von Hackern modifiziert wurde. Oder Beispiel Youtube: Ein 360-Enthusiast lädt ein zehnerminütiges, mit Coldplay-Musik unterlegtes Video zu »Gears of War 3« hoch. Zack, schon hätte der Urheberrechtsinhaber einen triftigen Grund, Youtubes Abschaltung durchzuboxen. Ganz – und das ist die

Krux – ohne Verfahren und Richterbeschluss. Jeden Inhalt prüfen, bevor er online geht? Das ist schon für das 360-Live-Forum nahezu unmöglich, geschweige denn für solch riesige Portale. Nutzergenerierte Inhalte jeder Art stünden damit ganz oben auf der Abschussliste. Die Integration von Bau's-dir-doch-selbst-Editoren, wie sie ein »Forza 4« anbietet, oder Video-Upload-Funktionen wie in »Dirt 3«? Würden sich Games-Entwickler zukünftig zweimal überlegen. Nächster Punkt: Was passiert, wenn im Rahmen solcher Sperrungen aus Versehen – oder absichtlich – Infrastrukturen abgeschaltet werden, die gar nicht Teil des Problems sind? Also etwa der Mehrspieler-Server eines experimentellen Xbox-Indie-Game-Projekts? Und ganz wichtig: Wer kann, wenn der Urheberrechtsinhaber die Abschaltung selbst erwirken kann, noch überprüfen, dass hier nicht dauerhaft Schindluder getrieben wird? Kein Wunder, dass bei solchen Horrorszenarien die Web-, Spieler- und Entwickler-Gemeinschaften weltweit mit auf die Barrikaden gehen. Bisheriger Höhepunkt der Protestaktion waren die Schwärzungen von Wikipedia und weiteren Portalen am 18. Januar 2012. Seither bröckelt der Rückhalt für SOPA-Unterstützer massiv, zu denen vor allem die US-Unterhaltungsindustrie zählt. Microsoft, Sony, Nintendo und EA haben bereits einen Rückzieher gemacht – auch Obama mag nicht mehr. Weitere werden folgen, davon bin ich überzeugt. Mark Gerhard, ein britischer Games-Entwickler, hat den Irrsinn kürzlich charmant auf den Punkt gebracht: »Wie's aussieht, ist SOPA durch und durch auf Basis von Chinas Internet-Verwaltungskonzepten entstanden.«

Und deine Meinung? Wären SOPA und PIPA mit Anpassungen trotzdem ein praktisches Instrument, um das leidige Thema Raubkopie in den Griff zu bekommen? Beziehungsweise: Was wären Alternativen? Jetzt aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten.

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE FRISS-BLEI-AUSGABE!

Willkommen zur wohl bleihaltigsten März-Ausgabe seit Bestehen von 360 Live! Auf über 20 Seiten nehmen wir nicht nur die neuesten Versionen von »Far Cry 3«, »Spec Ops: The Line«, »Lollipop Chainsaw«, »Mass Effect 3« und »Prototype 2« auseinander, sondern liefern auch erstmals brandheiße Details zum lang erhofften Capcom-Zombie-Kracher »Resident Evil 6«. Aber auch der Testteil hält Action ohne Ende bereit: »Syndicate«, »The Darkness 2«, »Asura's Wrath«, »Binary Domain«, »Alan Wake's American Nightmare«, »UFC Undisputed 3« – wir sezieren sie alle! Dazu als Sahnehäubchen im Reportage-Teil: »Doom - Werdegang der Shooter-Legende«.

**PREVIEW-EXPLOSION AB S. 14,
TEST-MARATHON AB S. 47,
REPORTAGE AB S. 67**

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

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

WWW.360-LIVE.DE

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

✖ Coverthema

PROTOTYPE 2

Er hat alles verloren, was ihm lieb und teuer war: sein Frau, seine Tochter, sein normales Leben. Kein Wunder, dass Sergeant James Heller nur noch eine Emotion vorantreibt: Rache. Die, die ihm all dies angetan haben, sollen büßen – und zwar nicht zu knapp. Als erstes Magazin in Deutschland darf 360 Live komplett neue Missionen aus der spielgewordenen Offene-Welt-Vendetta ausprobieren, die am 24. April unter dem Namen »Prototype 2« erscheint. Ausführlicher »So fühlt sich das an«-Bericht plus feuriges Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE MÄRZ 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	47 TESTS	70 COMMUNITY
 Prototype 2	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost

DSCHUNGELCAMP FÜR DIE GANZ HARTEN



22 FAR CRY 3

Überlebenskampf zwischen Strand und Palmen:
Zu Besuch beim Entwickler in Montreal!

WIRD AUCH DICH INFIZIEREN!



26 RESIDENT EVIL 6

Sechs Helden im Wettlauf mit der Zeit:
Capcoms nächster Zombie-Hit enthüllt!

AKTUELL

- 06 Heißer Stuhl: Garth DeAngelis über Xcom: Enemy Unknown
- 06 Port Royale 3
- 08 Lego Batman 2
- 08 Stalker 2
- 08 Tomb Raider
- 09 Deadlight
- 09 Das Ende der Microsoft Points?
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Birds of Steel
- 12 Mitmach-Charts / Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Prototype 2
- 19 Lollipop Chainsaw
- 22 Far Cry 3
- 26 Resident Evil 6
- 29 Spec Ops: The Line
- 32 The Witcher 2: Assassin's of Kings – Enhanced Edition
- 34 SSX
- 36 Street Fighter X Tekken
- 38 Mass Effect 3
- 45 FIFA Street

TEST

- 48 The Darkness 2
- 51 Syndicate
- 54 Alan Wake's American Nightmare
- 56 Binary Domain
- 58 Asura's Wrath
- 61 Blazblue: Continuum Shift Extend
- 61 Double Fine Happy Action Theatre
- 62 Kingdoms of Amalur: The Reckoning
- 64 UFC Undisputed 2012
- 66 Grand Slam Tennis 2
- 72 Doom
- 72 Haunt



KOMM INS NETZ! 360-LIVE.DE

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

78 KAUFBERATER | WWW.360-LIVE.DE

**Spartipps,
Zubehörtests**

**Forum, News
und mehr**

- 72 Puddle
- 72 Scarygirl

POSTER

- 41 Never Dead
- 42 Prototype 2

REPORTAGE

- 67 Reportage:
Doom – Werdegang einer Legende

COMMUNITY

- 70 Interview mit SiriuS,
Teammanager des CSL-Nationalteams
- 70 Mecker-Ecke
- 71 DUC 2K12 Turnierbericht
- 71 Modern Warfare 3:
erstes Kartenpaket im Check
- 71 Saints Row: The Third (dt.)
Genki Bowl 7
- 72 Community Arcade
- 73 Community Gamerscore:
Final Fantasy 13-2
- 74 Aktion Lesertest: Rayman Origins
- 75 Nachgefasst: Dark Souls
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 The Elder Scrolls IV:
Oblivion Jubiläumsausgabe
- 79 Kauf- und Spartipps; Blazblue
Continuum Shift Extend Limited Edition
- 80 Zubehör: Gaems 155 Mobile Gaming
Environment, Sound Blaster Tactic 3D
- 81 Spieletermine

SERVICE

- 46 Abo
- 47 Impressum
- 82 Vorschau

GRENZENLOSE FREIHEIT, GRENZENLOS BRUTAL!



14 PROTOTYPE 2

Mutanten-Amoklauf in New York City.
Insider-Report live aus dem Sperrgebiet!

TOPSPIELE



29 Spec Ops: The Line

- 22 Far Cry 3
- 26 Resident Evil 6



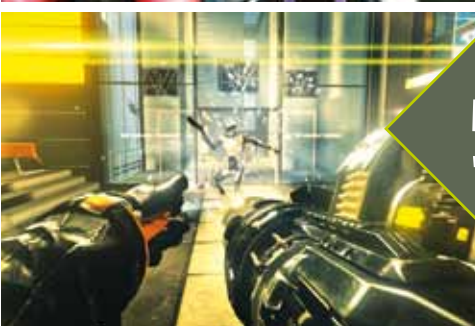
34 SSX

- 32 The Witcher 2: Assassin's
of Kings – Enhanced Edition
- 38 Mass Effect 3
- 48 The Darkness 2



36 Street Fighter X
Tekken

- 54 Alan Wake's American
Nightmare
- 56 Binary Domain
- 58 Asura's Wrath



51 Syndicate

- 62 Kingdoms of Amalur
The Reckoning
- 64 UFC Undisputed 2012

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

360_{LIVE} **AKTUELL**Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	AUSGESTRAHLT?	80ER-JAHRE-ZOMBIES	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Garth DeAngelis über Xcom: Enemy Unknown	Stalker 2	Deadlight	Birds of Steel	Charts

x DER HEISSE STUHL **Garth DeAngelis**

Mit »Xcom: Enemy Unknown« erscheint 2012 die Neuauflage zu einem der besten Taktik-Spiele der 90er Jahre. Und das von einem der meistgeschätzten Entwicklerstudios überhaupt: Firaxis Games. Wir haben uns mit Produzent Garth DeAngelis über fliegende Untertassen, Fans und Entwicklerlegende Sid Meier unterhalten.

Ufos landen auf der Erde. Kleine graue Männchen mit großen Köpfen entführen Menschen und verbreiten Angst und Schrecken. Dieses Szenario ist der Aufhänger des 1994 erschienenen Taktik-Krachers »UFO: Enemy Unknown« für PC, CD32 und Amiga – Auftakt der »Xcom«-Reihe. Der Spieler übernimmt darin die Kontrolle über eine geheime Behörde namens Xcom. Sie soll der Alien-Bedrohung Herr werden. In einem Hauptquartier rüstet man die eigene Truppe aus, führt sie in den Kampf gegen die Außerirdischen und erforscht ihre faszinierende, oft überlegene Technologie. 2012 soll nun die Neuauflage zum Kultspiel erscheinen: »Wir wollen das Flair des Originals wiederbeleben«, verspricht Garth DeAngelis, Produzent von »Enemy Unknown«. »Es vereinte Taktik und Strategie und gab dir das Gefühl, die Menschheit auf einer globalen Ebene zu verteidigen. So einen Mix gab es damals nicht. Hauptziel diesmal ist, dass alle daran Gefallen finden: vom beinahen Fan bis hin zum Gelegenheitsspieler.« Aber heißt das nicht auch, Abstriche in Sachen Komplexität machen zu müssen? Nein, versichert DeAngelis. Egal ob Planungs-, Forschungs- oder Kampfphase – alles soll erhalten bleiben. »Wir bieten eine strategische Ebene, auf der die Erforschung neuer Technologie stattfindet, du deine Ingenieure Waffen und Geräte konstruieren lässt und die Welt nach Bedrohungen absuchst. Und dann natürlich die Missionen selbst, in denen du dich den Invasoren stellst. Glaub mir, als Fan der Ursprungsversion wirst du dich sofort zu Hause fühlen. Ganz wichtig: Jeder im Team ist selbst überzeugter Spieler des Originals. Wir respektieren das Ur-Xcom für das, was es damals leistete, und dafür, wie es auch heute noch begeistern kann.«

Wie im Original. Das heißt: auch rundenbasierte Kämpfe. Wird das den Spielern von heute nicht zu lahm erscheinen? »Ich denke nicht. Wir haben visuell wie spielerisch bereits beeindruckende Dinge geschaffen, die hoffentlich effizient verhindern, dass jemand Enemy Unknown als zu altbacken empfindet«, so der Produzent. Als Beispiel führt DeAngelis die zerstörbare Umgebung an. »Das Auto, hinter dem du dich versteckst, wird nicht ewig dem Alien-Feuer standhalten. Ebenso kannst du durch Wände brechen, um ETs im Nahkampf eins über den Schädel zu ziehen«, erklärt DeAngelis. »Auch kann ein verirrtes Plasma-Geschoss, das neue Pfade innerhalb der Umgebung bewirkt, den erwarteten Spielablauf komplett verändern.«

Doch wie landete »Xcom« nun eigentlich bei Firaxis, dem Studio des genialen Spieldesigners Sid Meier – demjenigen, der die hochgelobte Strategie-Reihe »Civilization« erdachte? »Jake Solomon, der Leitende Designer, ist schuld. Er sagte, Xcom war der Grund, wieso er in die Spieleentwicklung ging. Er wollte seit jeher ein Remake machen«, entsinnt sich DeAngelis. »Wir nahmen die Herausforderung an, schließlich haben wir genug Erfahrung im Genre, zudem lieben wir den Urahn. Nicht zuletzt dank Jake. Er organisierte Spielsessions, damit das ganze Team ein Gefühl dafür bekommt, was die Faszination Xcom ausmacht.« Was Sid Meier betrifft: Der Großmeister des Strategie-Genres hält nicht nur seine schützende Hand über das Projekt, sondern fungiert auch als kreativer Leiter – und Unsterblicher, wie DeAngelis weiß. »In einer frühen Test-Fassung waren alle Xcom-Soldaten nach den hohen Tieren bei Firaxis benannt. Nur einer schien davon stets zu überleben: Sid Meier.«

**BIO**

Name | Garth DeAngelis
Firma | Firaxis Games
Position | Produzent
Arbeitet gerade an | Xcom: Enemy Unknown
Schon gewusst? | DeAngelis' größtes Projekt war bis dato das preisgekrönte Indie-Game »Winds of Orbis« für PC, ein Abenteuer-Spiel, das über eine Art Tanzmatte gesteuert wird.



» Wir respektieren das Ur-Xcom dafür, was es damals tat und wie es auch heute noch begeistern kann. «
Garth DeAngelis, Firaxis Games



PORT ROYALE 3

Wirtschafts-, Taktik- und Strategie-Fans ist »Port Royale« ein geläufiger Begriff. In der einst PC-exklusiven Serie baut der Spieler seit 2002 in der Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts sein eigenes kleines Reich auf. Der dritte Teil der Reihe erscheint 2012 auch für die Xbox 360 und erzählt erstmals eine richtige Geschichte. Als Schiffbrüchiger wird der Spieler von einer spanischen Galeone aus dem Wasser gefischt. Zufällig ist dieser mächtige Kahn jener der Tochter des spanische Vizekönigs. Es kommt, wie es kommen muss: Prompt verliebt sich der durchnässte Haudegen in die Schönheit. Von dort an ist das Ziel klar: das Herz der Holden gewinnen und nebenbei kräftig Dukaten scheffeln. Das wiederum funktioniert wie in

den letzten beiden Serienteilen auch: Durch geschicktes Handeln häuft der Spieler ein erstes Vermögen an, baut Schiffe; schickt sie auf Handelsfahrt, legt Routen fest und kauft Land und Städte, um sich nach und nach einen Namen zu machen. Doch Vorsicht: England, Frankreich, Holland und anderen Kolonialmächten kann der Aufstrebende schnell ein Dorn im Auge werden. Und auch Piraten streifen umher. Seeschlachten sind somit unausweichlich. Action am Fließband? Definitiv nicht. »Port Royale 3« von Hersteller Kalypso ist nach wie vor ein Spiel für passionierte Denker und Aufbau-Fans und damit auf der von Action-Games überfluteten Xbox 360 mehr als willkommen. Erscheinungstermin: Mitte des Jahres.

klein- GEDRUCKT

BATTLESHIP

✖ Am 26. April wird der Action-Streifen »BattleShip« in den deutschen Kinos starten. Activision bringt passend dazu die Spielumsetzung als Ego-Shooter, die sich jedoch nur leicht an den Film anlehnen soll. Im Hollywood-Streifen wie auch im Game tauchen vor den Inseln Hawaiis Alien-Raumschiffe aus dem Ozean auf und gehen auf Angriffskurs. Einzige Hoffnung der Menschheit: die US-Armee und ihre Schlachtschiffe.

VISCERALS GEHEIMPROJEKT

✖ Das EA-Studio Visceral Games arbeitet derzeit am dritten Teil der Horror-Serie »Dead Space«. Parallel dazu werkelt ein weiteres internes Team an einem Geheimprojekt. Das jedenfalls suggeriert eine Stellenausschreibung auf der Seite von Studio-Eigner Electronic Arts. Gesucht wird dort ein »Mehrspieler-Designer« für die Entwicklung eines »Online-Shooter-Action-Games«, einer »mutigen neuen Marke«. Um was es sich dabei handeln könnte? Ist noch völlig unklar.

SLEEPING DOGS

✖ Am 8. Februar hat Hersteller Square Enix »Sleeping Dogs« enthüllt. Das Action-Game mit offener Spielwelt ist aus dem einst von Activision übernommenen Projekt »True Crime: Hong Kong« entstanden. Der Spieler schlüpft in die tätowierte Haut des Kung-Fu-trainierten Undercover-Cops Wie Shen, der in Hong Kong die Verbrecherorganisation der Triaden unterwandern soll. Erscheinen soll's im zweiten Halbjahr 2012.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



»ALAN WAKE«-MACHER...

...Remedy hat die Arbeit an einem neuen Spiel begonnen. Konsole, Genre, Termin? Alles streng geheim.

HITMAN: ABSOLUTION...

...erhält als Vorgeschichte einen Roman. Ob auch in deutscher Sprache? Unklar.

ALIENS: COLONIAL MARINES...

...wurde verschoben und erscheint nun nicht mehr im Frühjahr, sondern im Herbst 2012.

✖ LEGO BATMAN 2

KLÖTZCHEN-
HELDEN
GEGEN DAS
BÖSE

Nach dem Erfolg des knuffigen »Lego Batman« von 2008 soll im Sommer 2012 nun »Lego Batman 2: DC Super Heroes« erscheinen. In der auf düster getrimmten Klötzchen-Keilerei muss der dunkle Rächer Gotham City aus den Krallen von Lex Luthor und dem Joker befreien. Tatkräftig unterstützt wird die Fledermaus von einem Ensemble nicht minder schlagkräftiger Superhelden: Superman, Wonder Woman und Green Lantern. Worauf das hinausläuft? Klar, klassischer Lego-Koop-Spaß für Jung und Alt, aufgepeppt mit brandneuen Fähigkeiten und Gadgets wie der Thermosicht und einem Power-Anzug. Dass die Klötzchen-Action mit dem kommenden Kinofilm »Batman: The Dark Knight Rises« von Christopher Nolan zusammenfällt? Definitiv ein cleverer Marketing-Schachzug! Erste ausführliche Vorschau? In der nächsten Ausgabe!

»Superman, Wonder Woman und Green Lantern unterstützen die Fledermaus tatkräftig.«



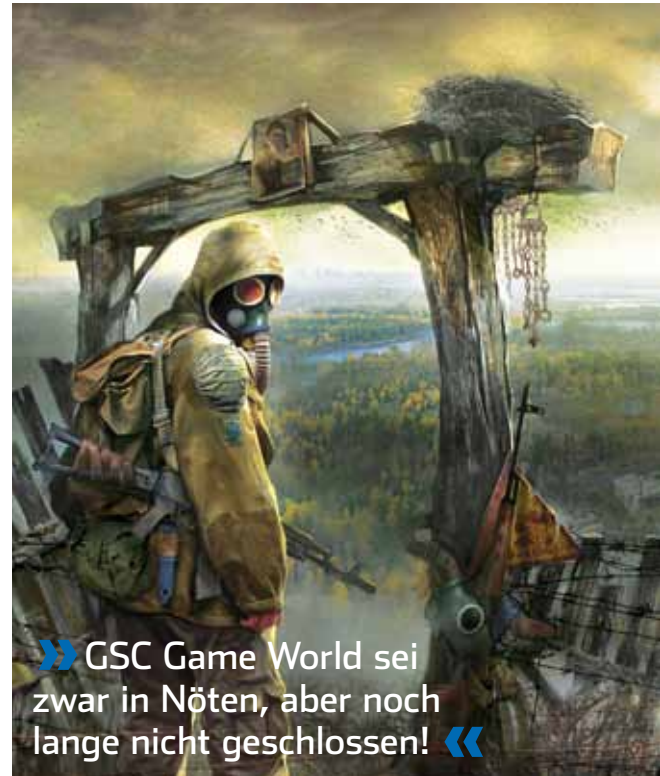
08 / 360 LIVE

✖ STALKER 2

STRAHLENDE ZUKUNFT?

Die Shooter-Reihe »Stalker« genießt unter PC-Spielern einen besonderen Ruf. Das liegt nicht zuletzt am Handlungsort: Der Spieler erkundet die weitläufige Gegend um das havarierte russische Atomkraftwerk Tschernobyl sowie die verstrahlte Geisterstadt Prypjat. Als sogenannter Stalker, eine Art Schatzsucher, hat man die Aufgabe, das von seltsamen Anomalien, tödlichen Mutanten und anderen Freischärlern durchsetzte Gebiet nach mysteriösen Artefakten und wertvollen Fundstücken abzusuchen und diese zu Geld zu machen. Fantastische Grusel-Atmosphäre, eine lebendige Umgebung und ein beinhardter Schwierigkeitsgrad saugen binnen Minuten in die dreckig-finstere Spielwelt. Eine Spielwelt, die der Entwickler GSC Game World 2010 erstmals auch für Konsole ankündigte. Dann jedoch kam das ukrainische Studio ins Straucheln. Wegen Finanzierungsproblemen, hieß es zwischenzeitlich, sei das Aus für das Projekt gekommen. Mittlerweile jedoch keimt wieder Hoffnung auf: Oleg Yavorsky, Sprecher des Entwicklerteams, erklärt, dass man »Stalker 2« unbedingt fertigstellen wolle. GSC Game World sei zwar in Nöten, aber noch lange nicht geschlossen! Derzeit ist der Spielehersteller auf der Suche nach Investoren und Finanzierungsmöglichkeiten, um das Game weiterhin stemmen zu können. Erste potentielle Unterstützer hätten sich auch schon gefunden. Auch der Community-Manager Joe Wilburn gibt sich zuversichtlich: »Stalker 2« wird seiner Meinung nach kommen. Bedingt durch diese Ereignisse scheint es allerdings unwahrscheinlich, dass GSC Game World den für 2012 angekündigten Erscheinungstermin noch halten wird. Echte Fans nehmen's gelassen: »Stalker: Shadow of Chernobyl«, der erste Teil, sollte einst 2003 erscheinen, schaffte es dann aber auch erst 2007 in die Läden. Mehr als sechs Jahre hatten

die Entwickler zur Fertigstellung gebraucht. Ein Jahr Verspätung für die Fortsetzung wäre da durchaus erträglich.



»GSC Game World sei zwar in Nöten, aber noch lange nicht geschlossen!«

✖ TOMB RAIDER

LARA-ENTWICKLER GEHT FREMD?

Der »Tomb Raider«-Entwickler Crystal Dynamics hat in seinem offiziellen Podcast »Crystal Habit« angedeutet, dass Laras neues Abenteuer schon im Mai fertig sein könnte. Derzeit, so Senior-Produzent Kyle Peschel, sei das Spiel im Alpha-Stadium schon fast voll spielbar. In einem Monat würde die Beta-Phase starten, die zwei Monate dauern soll. Damit könnte das Abenteuer der neuen Lara noch in der ersten Jahreshälfte ausgeliefert werden: Hersteller Square Enix mag das allerdings noch nicht bestätigen. Trotzdem würden diese Angaben gut zu den Ambiti-

onen des Studios aus San Francisco passen. Denn erst im Januar hatte Crystal-Dynamics-Chef Meagan Marie gegenüber dem US-Magazin EGM erklärt, dass Lara bald wieder Konkurrenz im eigenen Haus bekommt: »Wir essen, schlafen und atmen nicht nur Tomb Raider. Wir arbeiten auch hart daran, der Welt etwas komplett Neues vorstellen zu können.« Vermutungen nach könnte es sich hierbei um ein Horror-Game handeln, an dem der Entwickler 2006 kurzzeitig gearbeitet hat. Noch 2012 soll das neue Projekt enthüllt werden, vermutlich auf der US-Spielemesse E3.



✕ DEADLIGHT

DIE ZOMBIEKALYPSE KOMMT



» Diese letzten Menschen wollen nur noch eines: um Gottes Willen am Leben bleiben! «

Im Jahre 1986 ist die Erde ein gottloser Ort. Entvölkert, verwüstet und sich selbst überlassen. Eine Seuche hat die Menschheit dahingerafft. Viele starben, andere verwandelten sich in brutale Tötungsmaschinen, die rast- und ziellos umherziehen: die »Shadows«. Nur wenige überlebten diesen Wahnsinn, der einst über die Erde schwappte. Diese letzten Menschen wollen nun nur noch eines: um Gottes Willen am Leben bleiben. Genau hier setzt das Xbox-360-exklusive Puzzle-Jump-and-Run »Deadlight« an, das zurzeit beim spanischen Studio Tequila Games entsteht. Im Stile eines »Shadow Complex« springt

und schießt sich der Spieler als Randall Wayne durch eine 2D-Welt. Waffenlabore und Kriegsgebiete wie in der genannten Epic-Game-Produktion weichen hier gleichwohl den Ruinen der Westküste Amerikas. Inspirationsgeber bei Umgebungen und Spielfiguren? Ganz offensichtlich der depressive Endzeitstreifen »The Road«. Daueraction ist wie im Film-Vorbild ebenfalls nur ein untergeordnetes Thema. Stattdessen stellt der Spieler Fallen auf und nutzt die mit Physik-Knocheleien gespickte Umgebung um weiterzukommen und sich aggressiver Zombie-Monster zu erwehren. Stets vor Augen: verstörend schöne Kulis-

sen einer zerfallenden Zivilisation, die fast als Szenenbilder aus dem Will-Smith-Film »I Am Legend« durchgehen könnten. Kein Wunder: Das Entwicklerstudio Tequila Games existiert zwar erst seit 2010, das Team dahinter umfasst jedoch Veteranen aus Top-Studios wie Blizzard Entertainment, Mercurysteam und der Filmeffekt-Firma Weta Digital, die unter anderem an Games aus der »Diablo«-Reihe, »Castlevania: Lords of Shadow« und dem Film »Avatar« mitgewirkt haben. Erscheinen wird »Deadlight« im Sommer 2012 auf Xbox Live Arcade.

✕ HARTE EUROS

DAS ENDE DER MICROSOFT POINTS?

Microsoft möchte angeblich sein Punkte-Bezahl-System für den Xbox Live Marktplatz abschaffen. Das wollen mehrere US-Nachrichtenseiten und Fachmagazine aus Unternehmenskreisen erfahren haben. Noch bis Ende 2012, so die Informationen, werden die Spieler wie gehabt 1.200 Microsoft Punkte in »Alan Wake's American Nightmare«, 800 Microsoft Punkte in »Warp« und dergleichen mehr investieren können. Nach dem Jahreswechsel hingegen würden die Xbox-

Live-Kunden in ihren jeweiligen Landeswährungen zahlen. Heißt: »Alan Wake« würde mit rund 14,50 Euro zu Buche schlagen, »Warp« etwa mit 9,50 Euro. Das wäre eine gute Entscheidung, sind die Punkte-Preise doch für viele Spieler nach wie vor verwirrend und lassen auf den ersten Blick nicht erkennen, wie viel ein Spiel wirklich kostet. Bleibt zu hoffen, dass die Redmonder die gemunkelte Währungsumstellung nicht nutzen, um Preise aufzurunden. Bisher mag sich Microsoft selbst zu den Gerüchten nicht äußern.

XBOX
LIVE

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Der in Südkorea kürzlich eröffnete »Live Park«, ein High-Tech-Vergnügungspark, nutzt Microsofts Kinect-Technik als Unterhaltungswerkzeug. So werden von Besuchern Avatare erstellt, die sie durch den Park begleiten. In einem Hologramm-Raum können die Besucher Objekte bewegen und auf Wände zeichnen.

✖ **Zahl:** Der zweite. Dieser Weltkrieg soll laut »Sniper Elite V2«-Produzent Steve Hart vom britischen Studio Rebellion bald wieder total »in« sein. Die Spieler hätten genug von modernen Kriegen wie in »Modern Warfare« und »Battlefield 3« und wären nun bereit, wieder – Zitat Hart – »auf Nazis zu schießen«.

✖ **Zitat:** »Scheitern kann Spaß machen. Der Durchschnittsspieler gibt auf, wenn er nicht weiterkommt. Der Hardcore-Spieler sagt sich dagegen: Jetzt reicht's, ich zeig dem Spiel, wer hier der Boss ist«, erklärt Designer Ken Levine den Reiz des »1999«-Schwierigkeitsgrades in »Bioshock Infinite«, der sich so hart spielen soll, wie viele Games aus den 90er-Jahren.

Aus der Redaktion

✖ Diese Ausgabe könnte man auch gut und gerne als »Blut, Schweiß und Horror«-Ausgabe bezeichnen. Für die »Prototype 2«-Story hat sich Moritz mit einem dicken Grinsen durch die Gegnermassen gemetzelt. Michael hat mit Miles Kilo Chips extrahiert und im verfallenen Dubai in »Spec Ops: The Line« den Irrsinn des Krieges erfahren. Sabine hingegen streifte mit Alan Wake umher und erlebte in der verquenen US-Stadt Night Springs den amerikanischen Albtraum und in »The Darkness 2« gar die Personifikation der Finsternis. Jan toppt das alles jedoch locker und kloppte sich in »Asura's Wrath« mit planetengroßen Göttern.

WAS UNS BEWEGT

✖ Sonne, Regen, Schnee, Sonne, Regen, Schnee, Matsch. Was soll man zu diesem Winter sagen – außer: Lass endlich diesen Mist! Denn das alles schlägt nicht nur aufs Gemüt, sondern sorgte auch für zahlreiche Ausfälle in der Redaktion. Husten hier, Fieber da und verstopfte Nasen dort. Doch die wahre Ungerechtigkeit: Wie sollen wir bei Sonnenschein mit Matsch einen Schneemann bauen? Genau, gar nicht. Immerhin: Bei diesem Wechselwetter schmeißt man sich zu Hause noch einmal lieber auf die Couch, wirft die Konsole an, dreht die Heizung auf und sagt: »Ha, Winter, schau's dir an: Ich zock jetzt in kurzen Hosen!« Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf www.facebook.com/360livemagazin und unter twitter.com/360livemagazin.



Ab Mitte März fliegen Nachwuchspiloten durch Wolke sieben: Mit »Birds of Steel« rollt die Fortsetzung der hervorragenden und von 360 Live mit einem Kauf Tipp ausgezeichneten Flugsimulation »IL-2 Sturmovik: Birds of Prey« von 2009 aus dem Hangar. Und, meine Damen und Herren Fliegerasse, was da Großartiges von Konamis Flugzeugträger abhebt, muss man auf dem Radar behalten. Exakt 106 Kampfflieger aus der Zeit zwischen 1941 und 1948 steigen in den Himmel empor und feuern sich vor dem Hintergrund 20 historisch wichtiger Ereignisse 20mm-Projektile in die Tragflächen. Die Spitfire MK I, die Beaufighter MK X, die Arado 234 und andere Kultvögel kämpfen so zum Beispiel um den Hafen von Pearl Harbour und säubern die maltesischen Küsten von feindlichen Kreuzern. Insgesamt neun Missionen auf Seiten der USA und elf Aufträge für Japan tuckern aufs Rollfeld; jeweils authentisch mit allerhand Infos und körnigen Wochenschau-Filmchen inszeniert, die Geschichtliches näherbringen. Viel Liebe zum Detail beweist der russische Entwickler Gaijin Entertainment auch bei den Fliegern selbst: Jeder Drahtvogel sieht dem Original so unglaublich ähnlich, dass es Revell-Modellbauern glatt Freudentränen in die Augen treibt. Für die Innenausstattung beweist das Studio ebenfalls Herzblut: Nahezu jedes Flugzeug bietet eine Sicht aus dem originalgetreuen

Cockpit. Aus den Anzeigen und Instrumenten lassen sich in Echtzeit sogar wichtige Angaben wie Höhenmessung und Geschwindigkeit ablesen – grandios! Nur Bomberpiloten müssen ausschließlich mit der Verfolgerkamera vorliebnehmen, da Spieler je nach Gegnerlage ständig durch mehrere Cockpits wechseln müssen. Als Entschädigung entsprechen dafür Motoren- und Kanonengeräusche ziemlich exakt dem Original. Gleiches verspricht Gaijin Entertainment für Tempo, Kurvenlage und weitere Flugeigenschaften.

Bei so viel Realismus dürften gerade Flieger-Grünschnäbel einen schweren Einstieg befürchten. Doch Entwarnung: Dank drei verschiedener, gut austarierter Schwierigkeitsgrade muss hier niemand Flugangst haben. Treibstoffverbrauch, Gegnerstärke und viele weitere Parameter lassen sich je nach eigener Spielart justieren. Wer mag, darf sogar das Aussehen seines Gefährts mit Stickern, Aufschriften und dergleichen pimpen. Oder die mehr als 80 Kampagnen-Missionen um eigene, mit dem Editor erstellte ergänzen. Beides treibt neben dem Vier-Spieler-Koop- und dem 16-Spieler-Online-Mehrspieler-Modus die Langzeitmotivation deutlich in die Höhe. Zusammengefasst: Bei dieser enormen Ausstattung und einem Preis von gerade mal 40 Euro steuert das hier im direkten Sturzflug auf einen Kauf Tipp zu. Test im nächsten Heft!





SPÜRE DIE MACHT. DU BIST DER CONTROLLER.

Kämpfe mit deinem Lichtschwert, werde Starfighter-Pilot – oder ein Rancor-Monster. Wenn die Macht durch deinen ganzen Körper fließt, spürst du es: Du bist der Controller.

KINECT
für XBOX 360

xbox.com/kinectstarwars



MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 23.01.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Januar 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Skylanders: SA – Pirate Seas Adventure Pack	Activision
2	Need for Speed: The Run LE	Electronic Arts
3	FIFA 12	Electronic Arts
4	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
5	Skylanders – Triple Pack F	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Januar 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Mass Effect 3 Collector's Edition	Electronic Arts
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
4	Dance Central 2	Microsoft
5	Your Shape Fitness Evolved	Ubisoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte Januar 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Monster Hunter Frontier 3	Capcom
2	Swordfight Kagura Sister Z	D3 Publisher
3	Armored Core 5	From Software
4	Resident Evil 6 Vorbesteller-Version	Capcom
5	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda

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

Der Analyst Mike Hickey prophezeit eine Veröffentlichung von »GTA 5« zwischen September 2012 und März 2013. Rockstar Games selbst äußert sich nicht zu diesem Thema.

46%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut



HALO 4

2 Hersteller | Microsoft



David Ellis, Mitarbeiter von 343-Industries, warnt davor, sich im Netz für eine »Halo 4«-Beta einzutragen. Solche Seiten seien gefälscht.

Einschätzung | sehr gut

35%

Tendenz



MASS EFFECT 3

3 Hersteller | Electronic Arts



Waffen wechseln, das Team befehligen, Granaten werfen: Sehr viele Aktionen in »Mass Effect 3« können Kinect-Nutzer per Sprache steuern.

Einschätzung | sehr gut

31%

Tendenz



4 Darksiders 2

23% Einschätzung | sehr gut

5 I Am Alive

23% Einschätzung | gut

6 Bioshock Infinite

19% Einschätzung | sehr gut

7 Tomb Raider

19% Einschätzung | sehr gut

8 Alan Wake's American Nightmare

15% Einschätzung | gut

9 Borderlands 2

15% Einschätzung | sehr gut

10 Far Cry 3

15% Einschätzung | sehr gut

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

BATTLEFIELD 3

1 Hersteller | Electronic Arts

Ein Moderator des Battleglog-Forums wurde als mutmaßlicher Cheater enttarnt. Seitdem fordert die Zockergemeinschaft erst recht, dass DICE und Electronic Arts noch vehementer gegen Cheater vorgehen sollen.

40%

Tendenz



360-Wertung | 9.0



GEARS OF WAR 3

2 Hersteller | Microsoft



Wer in Kapitel eins direkt nach dem Treffen mit Prescott in die vier großen Abflussrohre brüllt und anschließend reinschießt, der erlebt sein goldenes Wunder...

360-Wertung | 9.4

28%

Tendenz



THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

3 Hersteller | Bethesda



»Skyrim« im Mathe-Unterricht? Das geht! Der Youtube-Nutzer no9sniper hat eine abgespeckte Version für einen Taschenrechner Marke TI-84 programmiert.

360-Wertung | 9.3

24%

Tendenz



4 Forza Motorsport 4

20% Wertung | 9.4

5 Call of Duty Modern Warfare 3

16% Wertung | 9.2

6 Batman: Arkham City

12% Wertung | 9.5

7 FIFA 12

12% Wertung | 9.0

8 Assassin's Creed: Revelations

8% Wertung | 8.6

9 Final Fantasy 13-2

8% Wertung | 9.0

10 Halo: Reach

8% 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

SOUL CALIBUR 5

1 Hersteller | Namco Bandai

Leserwertung
9.3
360-Live-Wertung
8.7

Miro12: »Ein absolut geniales Beat'em-Up, verpackt in einer Geschichte, die keiner braucht. Dafür aber mit toller Grafik, super Sound und spaßigem Online-Modus. Eine glatte Kaufempfehlung!«



FINAL FANTASY 13-2

2 Hersteller | Square Enix

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
9.0



Mav 4815162342: »Ich bin noch mitten im Spiel und total begeistert. Viele befreiende Neuerungen und ein verfeinertes Kampfsystem verdienen eine 9.0!«

ALL ZOMBIES MUST DIE!

3 Hersteller | Square Enix

Leserwertung
8.3
360-Live-Wertung
6.5



Vercingtorix: »Spaßiger Twin-Stick-Shooter für einen angemessenen Preis! Lohnenswerter Download! Meine Wertung: 8.3.«

4 Metal Gear Solid HD Collection

Hersteller | Konami

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 9.0

DerSpieler187: »Endlich gibt sich der nimmermüde Solid Snake auch auf der Xbox 360 die Ehre. Und das in neuem HD-Gewand! Ich gebe 8.0.«

5 Amy

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 6.0
360-Live-Wertung | 7.0

Der-mit-der-360-tanz: »Konnte eine Zeit lang unterhalten, ist im Endeffekt jedoch nichts sonderlich Atemberaubendes.«

✕ DEIN VOTING

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

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

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

METRO: LAST LIGHT

1 Hersteller | THQ

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5

Mattcher77: »Die ersten Videoausschnitte waren schon sehr atmosphärisch. Da man sich von der Story des Buches löst, wird es bestimmt noch Überraschungen geben. Ich glaube an eine 9.0«



NARUTO SHIPPUDEN UNSG

2 Hersteller | Namco Bandai

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.0



Azurath007: »Der Teil wird wahrscheinlich noch besser als der Vorgänger, allein schon wegen der größeren Auswahl an Charakteren. Ich gehe von 9.0 aus!«

DRAGON'S DOGMA

3 Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial
8.0
360-Live-Potenzial
8.0



Lyndge: »Was man bisher gezeigt hat, erscheint schon mal recht vielversprechend. Allerdings ist das Genre relativ neues Terrain für Capcom.«

4 Lollipop Chainsaw

Hersteller | WB Games

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

O! CaLiTo: »Wird mit Sicherheit total abgedreht, bunt und sexy! Bleibt jedoch abzuwarten, wie das Gameplay aussieht. Ich vertraue auf eine 8.0«

5 Dirt Showdown

Hersteller | Codemasters

Leser-Potenzial | 8.0
360-Live-Potenzial | 8.0
gR Helljumper: »Da es nur ein Ableger und kein Dirt 4 ist, finde ich die Idee, das ganze Trendsport-mäßig zu machen, doch ganz gut. Tippe aktuell auf 8.0!«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DAS HOBBY ZUM BERUF MACHEN

Würdest du gerne in der Spielebranche arbeiten?

Ja, als Spieltester im Bereich Qualitätssicherung.	35%
Ja, als Journalist.	24%
Ja, egal wo.	16%
Nein, im Moment nicht.	14%
Ja, in der Entwicklung.	11%

DIE GUTEN ALTEN ZEITEN...

Welcher dieser Spieleklassiker braucht eine Fortsetzung?

Ghosts 'n' Goblins (Arcade-Automat)	71%
International Karate (C64)	14%
Zork (diverse Heimcomputer)	10%
Kings Quest 8 (PC)	5%

ERFOLGE

Sind sie dir wichtig?

Finde ich gut.	49%
Ich sammle sie aus Leidenschaft.	28%
Ist mir egal.	14%
Darauf kann ich absolut verzichten.	9%

kurz&knapp

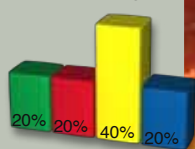
Hersteller | Activision
Entwickler | Radical Entertainment
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Blutiger Offene-
Welt-Actiontrip mit
coolem Held und
verdammst stilvollen
Fähigkeiten.

das ist drin

- Gegner zerschmettern
- Häuser hochrennen
- Feinde verzehren
- Panzer zerlegen



[PROTOTYPE[®] 2]

New York City – die Stadt der Hochhäuser, Banken und ... Killerviren. In naher Zukunft gleicht die Megametropole einer Quarantänezone, kontrolliert durch die militante Organisation Blackwatch. 14 Monate sind seit Activisions hierzulande in der Ursprungsform indiziertem Erstlingswerk vergangen. Seit 2009 war es still um Held Alex Mercer. Doch nun bricht der Blacklight-Virus erneut aus, tötet Menschen oder verwandelt sie in willenlose Bestien. Und erschafft nebenbei einen neuen Helden für eine dem Untergang geweihte Stadt – New York Zero...

Und außerdem?

■ Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Erste Auflage als sogenannte »Radnet Edition« erhältlich – Details siehe Kasten ■ Ob die deutsche Version gekürzt erscheint, war zu Redaktionsschluss noch unklar; Details unter www.360-live.de ■ Sechstelliger Begleit-Comic bei Panini erschienen ■ Erfolgedetails noch unter Verschluss ■ 3D und Kinect werden nicht unterstützt

Superheld oder Losermutant?

- ➕ Offene und lebendige Spielwelt lädt zum Erkunden ein, Auflevel-System motiviert, Fähigkeiten fühlen sich mächtig an, abwechslungsreiche Kulissen, Zusammenfassung des ersten Teils als Video im Hauptmenü verfügbar, Geschichte bietet viele spannende Wendepunkte, tolle Weitsicht
- ➖ Der hohe Gewaltgrad ist Geschmackssache, Vorabversion kämpft noch mit Zeilenversatz, Gegner-KI kann noch Feinschliff vertragen



Von maskierten Elitesoldaten bis hin zu turmhohen Megabestien – in Sachen Gegnertyp-Abwechslung gibt »Prototype 2« ordentlich Gas.



Heller, die Ein-Mann-Armee: Einfache Zombie-Mutanten und Blackwatch-Soldaten sind selbst bei deutlicher Überzahl schnell Fingerfood.

» Vernichtet James Heller! Und tötet seinen Macher - Alex Mercer. «

Blackwatch Report #2024412. Code: Genesis. Unsere Versuche sind gescheitert. Dr. Koenig und seine Assistenten wurden von dieser wild gewordenen Bestie eiskalt ausradiert. Das hätte nie passieren dürfen! Die Gentek Corporation kannte doch die Gefahren. Warum haben sie nicht mehr Vorsicht walten lassen? Nun ist es zu spät. Jetzt haben wir gleich zwei Probleme, die es zu beseitigen gilt. Alex Mercer ist nicht mehr unser einziges Hindernis. Der für den Virusausbruch Verantwortliche hat sich ein Abbild geschaffen. Einen Schüler, der langsam, aber sicher ähnlich mächtige Fähigkeiten entwickelt wie Mercer einst selbst. Wie das geschehen konnte, wissen wir noch nicht genau. Wieso er ausgerechnet diese Person ausgewählt hat, bleibt ebenso ein Rätsel. Bislang konnten wir nur feststellen, um wen es sich handelt: Sergeant James Heller. Afroamerikaner, Ex-US-Marine, vierte Division, kämpfte bis 2009 im Irak. Seine Frau Colette und seine Tochter Amaya sind beide verstorben. Ein Schock für Heller, der glaubt, Mercer sei für den Tod der Familie verantwortlich. Gut so! Das sollte ihn ein wenig von uns ablenken.

Zwei Helikopter-Piloten konnten beobachten, wie Heller und Mercer in einem heftigen Kampf aufeinander losgingen. Mercer hat den Apache allerdings Sekunden später ins Verderben gerissen – lebende Zeugen des Vorfalles gibt es keine. Jedoch gelang es Blackwatch-Soldaten, die Blackbox des Helikopters zu bergen und folgenden Funkspruch zu extrahieren: »Apache an Zentrale. Wir haben Sichtkontakt mit Alex Mercer. Ich wiederhole, Alex Mercer

ist zurück! Ich dachte der Typ wäre längst tot?! Mein Gott, was macht er da? Mercer hat sich den Sergeant geschnappt und rammt irgendwelche Tentakel in seinen Körper. Er schaut zu uns hoch. Mercer hat uns entdeckt! Zentrale, haben wir Feuererlaubnis? Zentrale! Wir werden angegriffen! Mayday, Mayday, wir stürzen...« – Ende der Übertragung. Was dann geschah, kann nicht im Detail rekonstruiert werden. Doch in jedem Fall steht fest: Die beiden müssen so schnell wie möglich dingfest gemacht werden – besser tot als lebendig.

Die Unterteilung von New York Zero in drei Sicherheitszonen dürfte diese Operation deutlich beschleunigen. Für alle Vorgesetzten gilt daher die Order, ihre Einheiten noch einmal mit den Restriktionen der jeweiligen Zone vertraut zu machen: Im grünen Sektor dürfen ausschließlich gesunde und nicht infizierte Soldaten sowie Zivilisten verweilen. Die gelbe Zone dient als Zwischenlager und Quarantänezone – Unbefugte haben hier ausdrücklich keinen Zutritt. Versucht ein Zivilist oder eine nicht autorisierte Person unerlaubt eine Absperrung zu passieren, ist er umgehend zu erschießen. Mitglieder von Gentek und Blackwatch müssen sich zudem zwingend in den vorgeschriebenen Gebieten aufhalten. Nur so können wir potenzielle Gefahren sofort erkennen. Der rote Distrikt ist kontaminiertes Sperrgebiet, leicht zu erkennen an den zerfallenen Gebäuden und den Heerscharen von widerlich entstellten Gestalten. Der Zugang zu diesem Bereich ist strengstens untersagt. Hier wüten Infizierte und Mutanten – es besteht

akute Lebensgefahr und die Möglichkeit, sich selber mit dem Blacklight-Virus zu infizieren. Alle Mitarbeiter müssen diese Anweisungen bedingungslos befolgen!

AKTE #437: HELLER, J.

Seit dem Vorfall im Labor steht Heller unter kontinuierlicher Beobachtung von Blackwatch. Heller hätte niemals aus unserer Anlage flüchten dürfen. Wie konnte er das überhaupt schaffen? Er war sicher an

✖ Die Radnet Edition

EXTRAS FÜR FRÜHKÄUFER

Kaum ein größeres Spiel erscheint noch ohne Boni und Extras für Vorbesteller. Auch »Prototype 2« belohnt Frühentschlossene mit der sogenannten »Radnet Edition«. Allerdings handhabt Entwickler Radical die Sache ein wenig anders: Statt mit neuen Skins, exklusiven Waffen und anderen Beigaben einfach um sich zu werfen, müssen Spieler sich die Zugaben erst verdienen. Dafür starten in den ersten sieben Wochen nach Verkaufsstart Online-Events mit verschiedenen Herausforderungen. Hierbei verdienen sich Gamer Belohnungspunkte, die wiederum als Tauschmittel für neue Outfits, Avatar-Shirts und andere Prämien dienen. Wer an allen Veranstaltungen teilnimmt, darf sich zudem über ein besonderes Geschenk freuen. Was das ist, verschweigt Radical noch. Nur so viel: »Spieler werden es lieben«, verspricht der Studiopräsident.



Muskelübersäte Brawler gehören zum anspruchsvolleren Gegnertyp und heizen Heller mit kräftigen Rammattacken ordentlich ein. Die Taktik: im richtigen Moment ausweichen.



einer Apparatur befestigt. In einem kontrollierten Experiment haben wir 50 Mutanten auf ihn losgelassen. Binnen Sekunden war Heller jedoch Herr der Lage. Ja, ging in einem Anflug von Raserei sogar zum Angriff über. Also aktivierten wir die Flammenwerfer...

Wie zur Hölle konnte er sich befreien? Es scheint, als würde sich dieser Psychopath dank seiner neuen Fähigkeiten langsam zu einem ähnlichen Sorgenkind entwickeln wie Mercer: Mit Hochgeschwindigkeit rast er mittlerweile Häuserwände hoch; wie ein nach Beute suchender Adler gleitet er im Sturzflug durch Häuserschluchten oder nutzt, um von A nach B zu kommen, einfach die Dächer. Hinzu kommt, dass er die außergewöhnliche, noch nicht näher dokumentierte Gabe besitzt, seine Opfer binnen Sekundenbruchteilen zu »verzehren«, um anschließend deren Gestalt anzunehmen. Er könnte sich also hinter jedem dieser jämmerlichen Zivilisten verstecken, die

in dieser gottverlassenen Stadt mit Schutzmasken herumstreuen. Selbst als Blackwatch-Soldat könnte Heller sich ausgeben! Die Anordnung für alle Männer lautet seither: mindestens zu zweit patrouillieren. Denn erfahrungsgemäß wird er in Gefahrensituationen niemanden verzehren und somit sein Aussehen verändern, wenn jemand anderes diese Person beobachtet – zu groß die Gefahr, einen Alarm auszulösen. Auch rate ich, die Truppen an Gefangenenlagern und anderen kritischen Punkten zu verstärken. Überwachungskameras konnten aufzeichnen, wie Heller die Sicherheitskontrolle einer geschützten Einrichtung passierte, indem er zunächst die Gestalt eines ranghöheren Soldaten annahm und dann den Handscanner überlistete. Daher gilt: Sobald jemand etwas Verdächtiges meldet, müssen sofort alle Truppen mobilisiert werden. Panzer und Hubschrauber stehen ebenfalls zur Verfügung.

EINSATZBERICHT #X42A

Zentrale, bitte kommen. Code Red. Ich wiederhole, Code Red! James Heller greift uns an. Scheiße, der Typ nimmt unsere Männer wie Truthähne an Thanksgiving auseinander! Gleich einem Presslufthammer drischt er auf die Wachen ein, schleudert sie meterweit durch die Luft. Verdammt, jetzt reißt Heller die Haubitze von einem Panzer und geht damit wie mit einem Baseballschläger auf unsere Leute los. Zentrale, hören Sie? Mein Gott, aus Hellers Körper schießen Tentakel, die sich in abrisssbirnengroße Bälle verwandeln. Nun springt er wie eine Rakete hoch in die Luft. Er scheint zu schweben! Nein, Moment, er dreht um, rast im Sturzflug zurück in Richtung Boden. Heilige Mutter Maria! Er löst ein Mini-Erdbeben aus. Die Fläche um ihn herum reißt auf, es schießen Stacheln aus den Rissen hervor. Elender Mistkerl, eine seiner Dornen hat Sergeant Smith aufgespießt!

»Verdammt, der Typ nimmt unsere Männer wie Truthähne an Thanksgiving auseinander!«



Erfahrungspunkte fürs Gegner-Ausknipsen und das Bewältigen von Missionen sind wichtige Motivatoren. Genügend zusammen, steigt Heller im Level auf und kann seine Fähigkeiten ausbauen.



Zentrale, wie sollen unsere Männer gegen solch eine Bestie ankämpfen? Treffer mit Maschinenpistolen und Raketenwerfern scheinen ihm kaum etwas anzuhaben. Er ist sogar in der Lage, eine Art Schild aufzubauen, mit dem er Projektilen einfach zurückschleudert. Wir brauchen Verstärkung; um Gottes Willen, schickt Verstärkung!

Die Apaches rücken an. Aber was macht Heller? Er springt auf den Begleit-Blackhawk. Fuck, jetzt schmeißt er den Piloten aus der Kanzel ... und nun kontrolliert er den Vogel. Ein Massaker. Zentrale, helfen sie uns! Was hat Heller vor? ... Nein, das kann nicht sein! Er springt aus dem Cockpit, reißt das Geschütz des Apaches ab und nimmt unsere Blackwatch-Armee damit unter Beschuss. Oh mein Gott, was macht er da? Heller hat sich einen der Männer geschnappt. Ach du ... er lässt seinen Körper wie eine Art Bio-Granate explodieren. Blut. Hier spritzt überall Blut! Zentrale, haben Sie gehört? Alle Panzer und Helis sind zerstört! Zentrale, schicken Sie die Brawler!

Zentrale, die drei Meter großen Brawler-Kampfhunde mit ihren tödlichen Klauen sind eingetroffen. Die werden ihm einheizen... Nein, nein, nein, das kann nicht sein. Heller weicht den Bestien geschickt aus, klatscht sie an die Wand, als wären sie

Kinderspielzeug. Zum Teufel! Die Brawler haben sich in Luft aufgelöst – er hat sie verzehrt. Seine Arme verwandeln sich in meterlange Krallen. Es scheint, als habe er die Kräfte der Brawler übernommen. Hauptquartier, haben Sie das verstanden? Er kann die Kräfte unserer Testsubjekte übernehmen! Er wird stärker, wenn er unsere Einheiten verspeist! Erbitten sofortige Evakuierung aus der Luft! Zentrale! Schnell! Nein. Nein. Bitte, Nei...aaaaaah...

BEFEHL: AUSLÖSCHUNG

Statusbericht 117b. Wo Heller auftaucht, ist ein Blutbad vorprogrammiert. Unsere Aufklärungstruppen versuchen nun vor allem eines: Hellers Beweggründe zu entschlüsseln. Was wir wissen: Heller scheint nicht mehr primär nach Mercer zu suchen. Vielmehr ist es so, als hätte er gänzlich von ihm abgelassen und eine neue Fährte. Log-Daten unseres Kommunikationsnetzwerks »Blacknet« verzeichnen seit Kurzem ungewöhnliche Abrufe. Demnach hat sich jemand über Blackwatch-Leiter Commander Rooks ausführlich informiert. Es ist nicht auszuschließen, dass es sich dabei um Heller in Gestalt eines unserer Männer handelt. Wie es aussieht, plant er, unsere Einheit zu zerschlagen – welch Narr! Außerdem scheint er mit einem gewissen Pater Guerra in Kontakt zu stehen.

✕ Der Prototyp

RÜCKBLICK AUFS VERDERBEN

Vielen dürfte die Marke »Prototype« vergleichsweise wenig sagen. Kein Wunder, hat das brachiale Erstlingswerk des kanadischen Studios Radical Entertainment doch vor allem in Deutschland einen steinigen Weg hinter sich. Denn wenn jemand auf Menschen herumsurft und sie anschließend in kleine Stücke zersäbelt, rümpft der hiesige Jugendschutz garantiert die Nase. Folglich verweigert die USK der ungekürzten Version 2009 eine Freigabe, die BPjM indiziert den Titel sogar auf Liste A der jugendgefährdenden Medien. Zwar erscheint eine stark entschärfte Version, diese findet jedoch kaum Abnehmer. Folglich lernen nur wenige deutsche Spieler Held Alex Mercer und seinen Rachefeldzug gegen die Blackwatch-Organisation kennen. Als Versuchskaninchen für den künstlich gezüchteten Blacklight-Virus missbraucht, entwickelt Mercer unglaubliche Kräfte und nimmt seine Gegner buchstäblich auseinander. Blackwatch – Achtung Spoiler – bricht zusammen, der Virus scheint vernichtet. Bis heute. 14 Monate später kommt es erneut zur Epidemie...

33 Mutationen kann Heller erlernen, etwa die Möglichkeit einen Brawler per Gedankenkontrolle »fernzusteuern«. Zudem stehen ihm fünf Mächte, vier Fertigkeiten und drei Kampffähigkeiten zur Verfügung.



Noch lässt sich nicht absehen, ob der Priester eine Gefahr für uns darstellt. Da er allerdings die Umgebung und Leute gut kennt, könnte er gefährliches Insider-Wissen an Heller weitergeben. Den Padre sollten wir schleunigst unter Beobachtung stellen und die Treffen der beiden abhören.

Durch Guerra könnte er auch von einem unserer führenden Wissenschaftler, Dr. Samuel Billingsley, erfahren haben. Allerdings bezweifeln unsere Experten, dass der Pater dessen Standpunkt kannte.

Dafür war der Doktor zu gut in der grünen Zone versteckt. Heller muss ihn auf anderem Wege lokalisiert haben. Einige von Genteks Forschern vermuten, dass er eine Art Jagdinstinkt entwickelt hat, um die genaue Lage bestimmter Ziele ausfindig zu machen. Dafür sendet er einen Impuls, der dann von seinem Opfer reflektiert wird. Das würde erklären, wie er in diesem riesigen Stadtgebiet eine einzelne Person innerhalb weniger Minuten ausfindig machen konnte...

Um die Effizienz bei unserer Suche nach Heller und

Mercer zu steigern, möchte ich abschließend auf interne Probleme eingehen. Beispielsweise häufen sich Beschwerden, dass einige Kollegen nicht achtsam genug patrouillieren und Heller übersehen, obwohl er an Häuserwänden direkt an ihnen vorbeiläuft. Auch sollten die Truppen sobald wie möglich ein weiteres Waffentraining absolvieren und ihre erschreckend niedrige Trefferquote verbessern. Und warum manche Kollegen wie vor Angst erstarrt einfach stehen bleiben und im direkten Duell mit Heller keine Gegenwehr leisten, bleibt ebenfalls ein Rätsel. Manchmal kommt es mir vor, als hätte ein Haufen hirnloser Mutanten mehr Grips als die hoch dekorierten GIs unserer Abteilung. Das muss besser werden, sonst kriegen wir Heller nie!

Schlimmer noch: Er könnte den Spieß komplett umdrehen, Blackwatch zerschlagen und die Wahrheit ans Tageslicht bringen. Daher lautet das zur Zeit wichtigste Einsatzziel: Vernichtet James Heller! Und tötet seinen Macher – Alex Mercer. Report Ende.

Moritz Wanke



Klassische Schusswaffe gefällt? Kein Thema: Einfach herumliegendes Rüstzeug dezimierter Gegner einsacken und den Feind mit den eigenen Waffen schlagen.

360LIVE sagt...

Größer, mächtiger, dynamischer. Wenn die USK nicht im letzten Moment selbst die Krallen ausfährt, **HITPOTENZIAL** ist eine Spielspaß-Infektion vorprogrammiert.

8.5 von 10



kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

Grasshopper

Manufacture

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Sexy Cheerleaderin trifft modrige Zombies – mit den Waffen einer Frau!

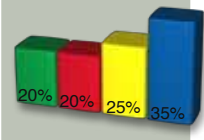
das ist drin

● Miniröcke

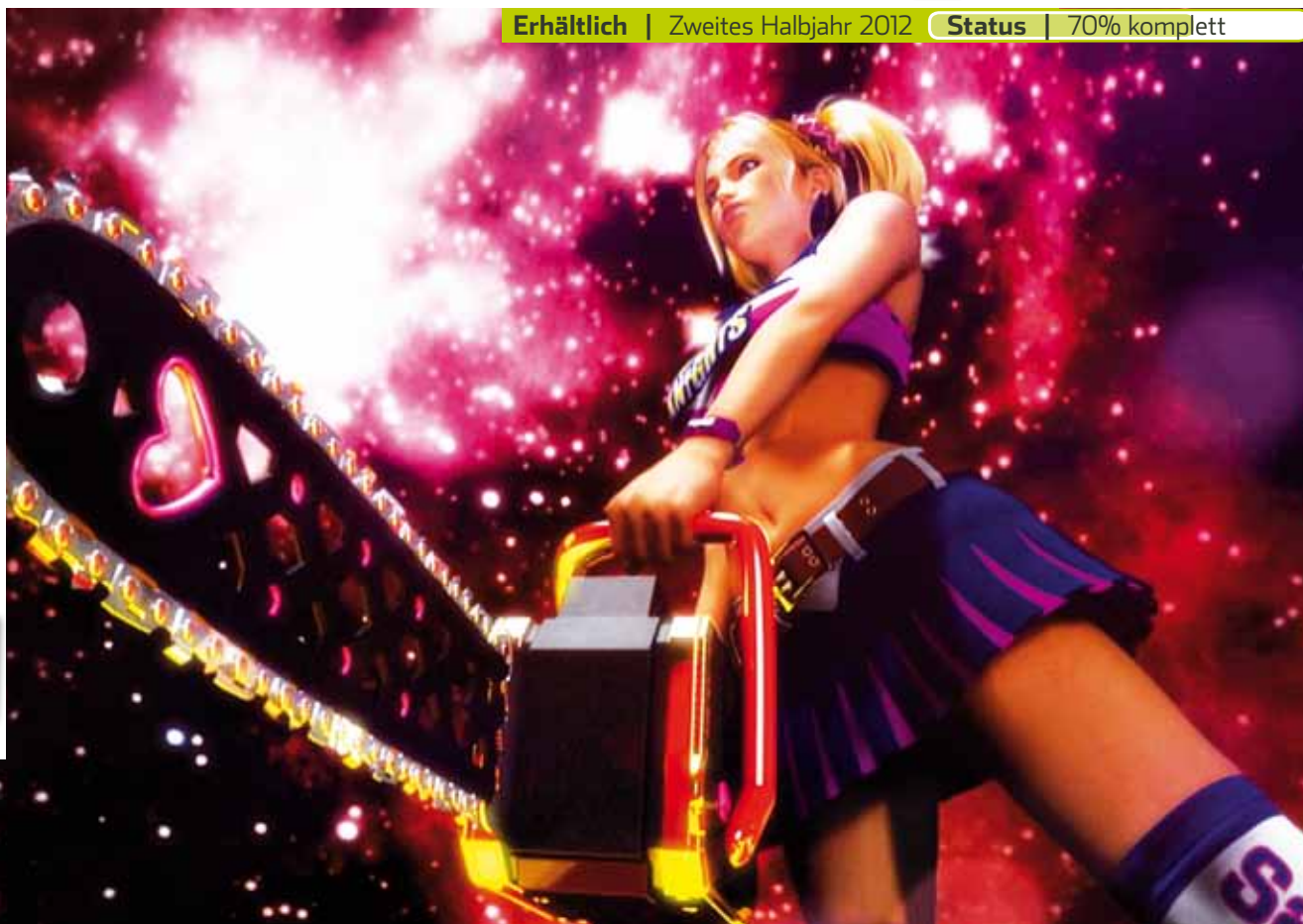
● Kettensägen

● Tiefe Einblicke

● Herzen, Sternchen, Slips



Erhältlich | Zweites Halbjahr 2012 Status | 70% komplett



LOLLIPOP CHAINSAW



Zur musikalischen Untermalung der Zombie-Zerstückelung gibt sich Jimmy Urine von der Elektro-Punk-Band »Mindless Self Indulgence« die Ehre.

Klassensport ist Massenmord!

Es gibt tatsächlich wenige Spiele, die sich absolut treffend in nur einem Satz beschreiben lassen. Das groteske Third-Person-Action-Game »Lollipop Chainsaw« ist jedoch eines davon. Die Beschreibung: Sexy Cheerleaderin metzelt sich durch Zombie-Horden. Und schwuppdwupp weiß man eigentlich schon alles Wesentliche über das Game! Was das zu etwas Besonderem macht? Na ja: Wie oft bekommt man schon ein blondes Schulmädchen im knappen Röckchen zu sehen, das sich mit haufenweise Schlüpfer-Einblicken gegen Untote wehren muss?

Protagonistin in diesem ungewöhnlichen Werk japanischer Machart ist Juliet Starling: ein zuckersüßes Ding mit gewaltig Pfeffer im Popöchen. Denn als an ihrer Highschool, der treffend benannten »San Romero High«, plötzlich Zombies auftauchen, zögert sie keine Sekunde, sich nunmehr vermoderter Schulfreunde und Lehrer möglichst brutal zu entledigen. Praktischerweise hat es Juliet irgendwie geschafft, eine Kettensäge mit in die Unterrichtsräume zu schmuggeln. Und auch ihre Pompons dienen dem Teenager als tödliche Waffe. Um dem skurrilen Bild die Krone aufzusetzen, baumelt an Juliets Hüftgürtel noch der abgetrennte Kopf ihres Liebhabers Nick, der im Spielverlauf erstaunlich gesprächig vor sich hin plappert und Ratschläge erteilt. Was es mit dem komischen Vogel auf sich hat? Nun, nach einem Zombie-Biss hat Juliet nicht lang gefackelt und kurzer-

hand eine Not-Amputation vorgenommen. Seitdem kommentiert Nick das Kampfgeschehen stets herrlich amüsant und dient bisweilen sogar als ausgesprochen effektives Wurfgeschoss. Was jetzt noch fehlt? Ein Gastauftritt von Ash aus »Die Armee der Finsternis« vielleicht! Ach halt, zumindest sein Kostüm gibt's für Juliet ja schon als Vorbesteller-Bonus... Genial, diese Insider-Gags!

POMPON-ATTACKE!

Das Schlachtfeld besteht wie eingangs erwähnt aus Klassenzimmer, Sporthalle und Pausenhof der San Romero High. Von Raum zu Raum zieht die quirlige Killerin – auf ihrem Weg nichts als verhackstückelte Zombie-Körper zurücklassend. Mit den Pompons werden leichte Angriffe ausgeführt, für härtere

Pompon-Prügelei oder Pudelperrücke?

- +** Völlig abgedrehtes Szenario, sehr ungewöhnliche und charmante Heldenfigur, flüssig animierte Kämpfe mit aberwitzigen Effekt-Ideen, tolles Level- und Figurendesign, schöne Cel-Shading-Optik, erscheint laut Hersteller komplett ungeschnitten mit USK-16-Freigabe
- Langzeitmotivation bleibt bei so viel Zombie-Schlachtelei abzuwarten, noch keine Angaben zu Spielzeit und möglichen Nebenmissionen, Texturen wirken aktuell noch sehr matschig

Und außerdem?

- Wird wohl ein reines Einzelspieler-Erlebnis ■ Erfolge noch gut unterm Keuschheitsgürtel versteckt ■ Diverse Boni für Vorbesteller – Details siehe Kasten unten auf dieser Seite
- Japanische Version mit englischer und japanischer Tonspur – wie's in der deutschen Version aussieht, ist noch unklar



Brocken packt Juliet die röhrende, später sogar aufrüstbare Kettensäge aus. Blut, Eingeweide und überbordende Brutalität? Gibt's natürlich. Aber »Lollipop Chainsaw« überzieht die Szenerie mit einer fetten Schicht Zucker, Herzchen und Sex-Appeal. Wenn Juliet etwa im Spagat über eine Horde Schlurfgenossen hinweggleitet, die Kamera gnadenlos auf ihren violetten Slip hält, sie hinter einem Untoten landet und ihn mit der Kettensäge senkrecht zerteilt, fließt eine knallrosa Suppe garniert mit glitzernden Sternchen, die wie ein Springbrunnen aus den Leibeshälften des Opfers schießt. Das überbunte, comichafte Farbschema und der markante Cel-Shading-Look tun ihr Übriges, damit niemand – auch wirklich

niemand – auf die Idee kommt, dieses Game in irgendeiner Form ernst zu nehmen. Für die geschmeidigen Bewegungen der Cheerleaderin und die nötige laszive Kampfszenierung sorgt indes ein ausgefeiltes Kombo-System. Wer etwa gleich mehreren schlurfenden Toten den Schädel abschlägt, findet sich bald in einem LSD-artigen Farbrausch voller Regenbogenstrahlen wieder und kassiert gleichzeitig Münzen, die Juliet wiederum in Verbesserungen investieren darf. Welcher Art diese Upgrades sind – etwa andersfarbige Höschen oder neue Waffen – verrät der Hersteller bislang leider noch nicht. Man kann bei all den kuriosen Ideen aber davon ausgehen, dass es sich dabei nicht nur um langweilige neue Totschläger handeln wird.

✖ Kleidsam, kleidsam!

DIE VORBESTELLER-BONI

Bisher wurden die Vorbesteller-Boni von »Lollipop Chainsaw« nur für den amerikanischen Markt angekündigt. Die Chancen stehen aber gut, dass auch wir hierzulande in den Genuss kommen. Zwar geht es nur um ein paar neue Kostüme für Juliet, aber die sind einfach der Oberhammer. Angefangen vom schicken Abendkleid über knappe Gothic-Lolita-Outfits bis hin zum kuriosen Foxy-Kostüm mit Afro-Perücke aus »Goldständer«. Das Highlight ist jedoch eindeutig das Ash-Williams-Outfit, in Anlehnung an den Trash-Kultstreifen »Armee der Finsternis«. Das gibt's für Vorbesteller ausschließlich bei Gamestop. Clatu verata n-necktie, nectar, nickel, noodle....!!!

MIT GLITZER GEGEN GEHIRNFRESSER

Zum Glück scheint noch nicht jedes Individuum der San Romero High dem Zombieismus verfallen zu sein. Einige Schüler haben die Untoten-Apokalypse überlebt – und warten quasi nur darauf, dass sexy Juliet ihnen aus der Patsche hilft. Sobald sich die lebenden Leichen über einen Mitschüler hermachen, tickt für Juliet die Uhr. Schafft sie es, den armen Teufel rechtzeitig zu retten, hagelt es Bonus-Münzen. Gelingt der Lauf gegen die Zeit hingegen nicht, steht der soeben halb Verspeiste als besonders starkes Untoten-Exemplar wieder auf. Schöne Idee! Auch die Zombies selbst greifen in puncto Design und Auftreten ganz tief in die Trash-Kiste – einige von ihnen lässt der Entwickler sogar sprechen. Zum Beispiel Mr. Fitzgibbons, ehemaliger Mathematik-



Frivole Anspielungen auf Nekrophilie? Ach was, nur eine etwas missliche Situation...



Mit Herzchen durch Herz und andere Organe. Was niedlich aussieht, kaschiert nur einen extrem hohen Gewaltgrad – das aber mit Stil!



lehrer, nun verfaulender Willenloser, der Juliet während eines Bosskampfes immer wieder ermahnt, ihre Hausaufgaben zu machen. Wer sich all den bescheuerten Kram ausdenkt? Kein Geringerer als

Punk-Rocker Zed ist ein sehr spezieller Zombie... aber auch er hat Juliets Kettensäge nichts entgegenzusetzen.



Drehbuchautor, Regisseur und Schauspieler James Gunn. Nie gehört? Kein Wunder, schließlich gehen Hochkaräter wie »Hamster PSA«, »Slither – Voll auf den Schleim gegangen« und »Tromeo & Julia« auf sein Konto! Was kann da anderes bei rauskommen als Trash? Großartiger Trash!

Überhaupt setzt »Lollipop Chainsaw« vor allem bei den Bossgegnern auf eine hanebüchene und durch und durch hirnerreißende Inszenierung. Der Punk-Rock-Zombie Zed zum Beispiel geht als hervorragendes Beispiel durch: Er wirft mit seinen Mittelfingern, bösen Beleidigungen und Schimpfwörtern um sich. Ja, das darf man wörtlich nehmen, denn dicke, neon-rosa leuchtende Lettern eben dieser Worte fliegen wie eine massive Schrankwand auf Juliet zu – ebenso wie die bösen Stinkefinger. Da hilft

nur ausweichen oder die Fäkalsprüche mit gezielten Tritten zerlegen. Hat sich unsere Cheerleaderin dann zu Zed vorgekämpft, folgt die letzte Sägnung mit der Stihl. Ausgerockt!

SCHNITTGEFAHR?

Freilich soll sich Juliet nicht nur innerhalb der High School bewegen. Im Laufe des Spiels schlägt es sie auch in Außenareale, die aber noch nicht weiter benannt wurden. Man darf also noch spekulieren: ein Fleischerei-Fachbetrieb vielleicht? Ein Friedhof – ganz klassisch? Oder ein Einkaufszentrum in Anlehnung an »Dawn of the Dead«? So viele Möglichkeiten! Und eine besser als die andere!

Eine Überraschung hielt Hersteller WB Games kurz vor Redaktionsschluss noch bereit: Nach seinen Angaben erscheint »Lollipop Chainsaw« in Deutschland tatsächlich komplett ungeschnitten mit USK-16-Freigabe. Und das, obwohl hier trotz aller Überdrehtheit die Körperteile fliegen, wie andernorts die Löcher aus dem Käse. Ein bisschen Skepsis bleibt allerdings, welche Version da wirklich in deutschen Landen aufschlägt. Denn in Japan existiert beispielsweise eine entschärfte Version und eine mit ursprünglichem Gewaltgrad. Nicht, dass es am Ende doch erstere »Light«-Fassung ist, die dann hier in den Regalen steht. Aufklärung verschafft allerdings erst die fertige deutsche Testversion. Bis dahin bleibt 360 Live dran – ganz, ganz naaaaaaah dran...

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Himmelheiland, ist das mal wieder abgedreht, was Grasshopper Manufacture hier aufischt! HITPOTENZIAL Trash-Freunde, vormerken!

8.0 von 10

Erhältlich | 2012 | Status | 55% komplett

kurz&knapp

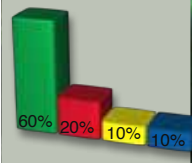
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montreal
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Überleben in einer
 offenen Welt
 statt monotone
 Schlauchlevel-
 Ballerei: Ubisoft
 zeigt, wie's geht!

das ist drin

- Insel erkunden
- Schleichtackten
- Dauerfeuer
- Mushrooms



FAR CRY 3

Arktische Außentemperaturen, tropisch heißes Gameplay! Volker Bonacker hat sich ins winterliche Montreal begeben, um herauszufinden, wie man in »Far Cry 3« vor allem eines bleibt: am Leben!

Langsam und in aller Ruhe bewegt sich Jason auf den am Strand stehenden Gegner zu. Der Feind, der eben noch kaltblütig einen unbewaffneten Zivilisten erschossen hat, sieht sein Ende nicht kommen, als er sich eine Zigarette ansteckt. Dann passiert es. Mit einem Ruck packt ihn Jason, hält ihm mit der linken Hand den Mund zu und drückt mit der rechten mit aller Gewalt ein Messer in seine Schulterpartie. Exitus, wieder einer dieser Irren weniger. Schon reif für die Insel? Das war erst der Anfang...

Denn der Ego-Shooter »Far Cry 3« startet nicht da, wo das Vorgängerspiel aufhört, sondern macht vieles komplett anders und bricht mit den Konventionen der Serie. Das beginnt zunächst mit einem völlig neuen Helden – der eigentlich gar keiner sein will. Als der Rucksacktourist Jason Brody mit Freunden auf eine mysteriöse Insel irgendwo in den Tropen kommt, sieht alles nach einem harmlosen Urlaub aus. Man feiert, trinkt, genießt den Trip zum traumhaften Eiland. Bis die Gruppe überfallen und verschleppt wird. Der Mann hinter der Aktion: Vaas, ein psychopathischer Krieger und Befehlshaber über eine riesige Truppe von Söldnern, die die Insel fest in ihrer Gewalt haben – und mit Fremden nicht so gut können. Wie durch ein Wunder gelingt Jason jedoch die Flucht. Genau hier steigt der Spieler ein. Nun liegt es an ihm, den Rachefeldzug anzutreten, die eigenen Freunde zu befreien, Vaas zur Strecke zu bringen und das weit-

läufige Chaos-Atoll zu verlassen. Wie man das innerhalb der offenen Spielwelt anstellt, bleibt allerdings voll und ganz der eigenen Vorstellung überlassen.

WER DIE WAHL HAT

Spielerische Freiheiten werden von Ubisoft nämlich groß geschrieben. Die Macher nennen das den »360-Grad-Ansatz«, kurz: Mach was du willst! Wer zum Beispiel nicht auffallen möchte, bekommt wie zu Beginn gesehen die Möglichkeit, Gegner lautlos auszuschalten. Das klappt nicht nur mit dem Messer, sondern auch aus der Distanz: Hinlegen, Scharfschützengewehr zücken, anvisieren und einen nach dem anderen erledigen. Doch es geht auch ganz anders, wie der Fortgang der vorgespielten Mission »Medusa« zeigt. Jason gelangt an ein Schiffswrack mit dem Auftrag, den darauf befindlichen Funkmasten zu zerstören, um die Kommunikation der eingangs erwähnten Chaosstifter zu behindern. Wie zu erwarten befinden sich zwischen ihm und dem Ziel zahlreiche verummte Wachposten. Wie vorgehen? Zunächst einmal schnappt man sich das Fernglas, scannt die Umgebung und macht sich ein Bild von der Lage, während eine unbekannte Stimme im Headset, deren Identität die Entwickler noch nicht verraten wollten, mit Rat zur Seite steht und Anweisungen erteilt. »Etwa 15 Feinde in der näheren Umgebung!« Das ist machbar, und zunächst geht es auch lautlos von der Hand. Als Jason plötzlich entdeckt wird und

der Alarm laut losschallt, müssen jedoch die Waffen sprechen. Auch gut. Mit AK47-Sturmgewehr und Granaten finden die ersten Muskelshirt-Kämpfer in klassischer Ego-Shooter-Manier ihr Ende. Deckung nehmen, zielen, nachladen, am Leben bleiben – das kennen Genre-Veteranen nur zu gut. Ebenso stationäre Waffen, die bedient werden können: Hier findet sich etwa ein schweres, aufgebocktes Maschinengewehr. Steht Jason erst einmal dran, brüllt er den Gegnern während des Kugelhagels triumphierend zu, dass sie Blei fressen sollen. Nein, ein stiller Held ist er definitiv nicht. Für wenige Minuten entspannt sich die Situation: Funkmast erreicht und deaktiviert.

Abseits von Schleichtackten und Rambo-Action wäre gar ein dritter Weg möglich gewesen: Wie die Kanadier erzählen, hat in einem Fokusgruppentest ein

Und außerdem?

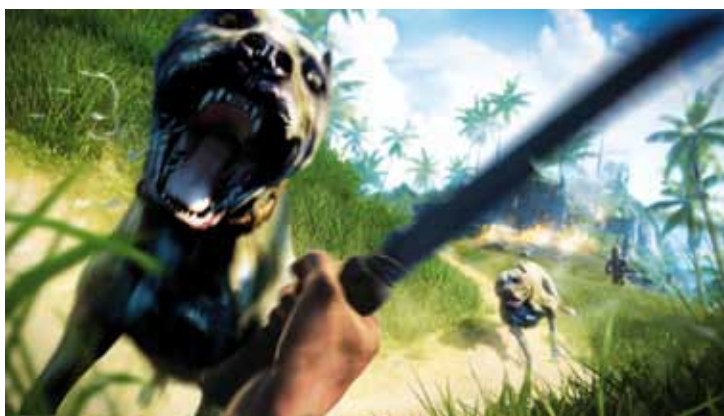
■ Kaputt war einmal: Die Waffen sind nicht mehr wie in »Far Cry 2« zerstörbar, auch Ladehemmungen gehören der Vergangenheit an – gut so! ■ Auch abseits der Story gibt's genug zu sehen und zu tun; hat man ein Gebiet der Insel von den Unterdrückern befreit, winken als Belohnung zum Beispiel neue Rückzugsorte ■ Springen, klettern, hangeln, schleichen: Jasons Bewegungsrepertoire umfasst nicht nur auf Knopfdruck in Deckung zu gehen, sondern erinnert vielmehr an »Tomb Raider« als »Call of Duty« ■ Details zu Mehrspieler-Modi und Erfolgen halten die Macher noch geheim, das gilt auch für Story-Koop- oder Splitscreen-Möglichkeiten

Traumreise oder Last-Minute-Pauschalurlaub?

+ Fantastische Optik mit tollen Partikeleffekten, weitläufige offene Spielwelt, teuflisch fieser Oberbösewicht, Jason wird sich im Gegensatz zu vielen seiner Genre-Kollegen weiterentwickeln können – Ubisoft kündigt diverse Fähigkeiten an, die verbessert werden können...

- ...lässt aber im Dunkeln, wie stark sich die Spezialisierung auf das Gameplay auswirkt, Sound lässt sich in der gezeigten Fassung noch nicht bewerten

Vom harmlosen Touristen zu Rambo: Mit der Zeit geht Jason der Kampf gegen die übermächtigen Feinde in Fleisch und Blut über. Vier Gegner auf einmal? Kein Problem.



✕ Die Motion-Capturing-Aufnahmen

MEIN FREUND, DER TENNISBALL

Damit alles so echt wie möglich aussieht, lässt Ubisoft umfangreiche Motion-Capturing-Aufnahmen anfertigen. In einem altherwürdigen Gebäude nahe Montreal hat sich 360 Live angeschaut, wie das abläuft. 60 Infrarotkameras sind in der leicht streng riechenden Halle angebracht und zeichnen jede Bewegung der Schauspieler in 16-Megapixel-Qualität auf. Dabei legen die 20 hier arbeitenden Kameramänner, Tontechniker und Animatoren großen Wert darauf, die gesamte Darbietung im Kasten zu haben: Stimme, Bewegungen, Gesichtszüge – all das wird später ins Spiel gebracht. Insgesamt mehr als 10.000 Animationen ergeben sich so, rund 200 davon werden täglich aufgenommen. Damit die auch lebensecht rüberkommen, wiegt etwa ein Modell des Sturmgewehrs AK-47 genauso viel wie das echte Pendant und hat auch dessen Maße. Den Bösewicht Vaas gibt übrigens der Schauspieler Michael Mando – siehe Bild links. Wie er 360 Live verraten hat, wollte Ubisoft zunächst einen ganz anderen Typen von Fiesling haben: Der gewünschte Vaas sollte körperlich deutlich fülliger ausfallen, in etwa wie El Presidente aus »Tropico 4«. Nach seinem Casting entschieden sich die Macher allerdings dafür, die Rolle auf Mandos Äußeres anzupassen. Insgesamt zwei Tage wurden anschließend damit zugebracht, die Szenen, in denen Vaas im Spiel auftaucht, einzutüten. Scurriles Detail am Rande: In der Sequenz aus dem bereits 2011 veröffentlichten Trailer, in der Vaas seinen Vortrag über Verrücktheit hält, diente Mando während der Aufnahmen ein Tennisball als Ansprechpartner.





Spieler ganz einfach das Weite gesucht, sich auf einen Berg begeben und ist mit dem dort liegenden Paraglider ohne Umwege oder Auseinandersetzungen direkt gen Funkmast geflogen, um diesen abzuschalten. Das mag zwar nicht dem Weg entsprechen, den die Macher beabsichtigt haben, ist aber möglich. Spielerische Freiheit eben!

TRAUMHAFTE KULISSE

Diese Szene überstanden, macht sich Jason im Jeep des zu Beginn erledigten Soldaten auf den Weg. »Far Cry 3« besteht nicht nur aus Kämpfen, sondern auch Reisen kreuz und quer über die Insel. Direkt zum nächsten Ziel oder doch erst mal ein wenig die Pampa erkunden? Unsichtbare Grenzen gibt es keine. Dank des traumhaften Aussehens des Eilands verweilt man gerne mal an einer Klippe, einer Bergkuppe und anderen Aussichtspunkten. Schließlich gibt sich Ubisoft Montreal alle Mühe, das Szenario möglichst

lebendig zu gestalten: Fische schwimmen durchs Wasser, Wild und weitere auf der Insel heimische Tiere kreuzen Jasons Weg, und kleine Bäche plätschern sanft vor sich hin. Wettereffekte dürfen natürlich ebenfalls nicht fehlen. »Just Cause 2« lässt grüßen – mit dem Unterschied, dass hier alles deutlich detaillierter und aufwendiger gestaltet wurde. Das gilt auch für die Charakter-Entwicklung: Mit fortschreitendem Spielverlauf bekommt man Punkte gutgeschrieben, die man in bester Rollenspiel-Manier auf einzelne Fähigkeiten verteilen darf. So spezialisiert sich Jason etwa aufs Schleichen oder – wenn gewünscht – auf harte Fights. Wie umfangreich der Talentbaum ausfällt, ist dagegen noch unklar. »Far Cry 3« soll sich aber nicht nur unterschiedlich spielen lassen, sondern auch von Mission zu Mission unterschiedlich anfühlen. »Vielfalt ist Trumpf!«, lautet das Dogma.

Deshalb hält Jason den Jeep auch an, als er eine scheinbar verlassene Villa mitten im Nirgendwo sieht.

Nicht wissend, ob 360 Live es dort mit Freund oder Feind zu tun bekommt, wird sicherheitshalber die AK-47 gezückt. Etwas abseits des Herrenhauses findet sich ein Gewächshaus – eine alles andere als verlassene Bude. Denn hier begegnet Jason dem rätselhaften Dr. Earnhardt, der auf seine Art mindestens ebenso durchgeknallt rüberkommt wie Oberfiesling Vaas. Der Doc ist 360 Live gegenüber jedoch nicht feindlich gesinnt, sondern bittet um Hilfe bei einer Aufgabe, die er nicht selbst erledigen kann: Jason soll sich in eine Höhle beim Strand begeben und dort auf Pilzsuche gehen. Im Gegenzug verspricht Earnhardt, Heilmittel bereitzustellen. Trickreich wird die scheinbar simple Hol-und-bring-Mission, als Jason feststellt, dass die Höhle nicht nur unter Wasser liegt, sondern die dort wachsenden Pilze auch mächtig halluzinogen wirken. In »Apocalypse Now«-Manier erlebst du sodann mit jedem Meter, den du weiter vorangehst, einen Horrortrip der Extraklasse. Am Ende findet



Messerarbeit: Lautloses Ausknipsen der Feinde ist auf Tastendruck möglich – und wird alles andere als blutarm dargestellt.

Sprengkraft: An schlagkräftigen Argumenten mangelt es Jason nicht. Wer's nicht leise angehen will, zieht mit schwerem Gerät zu Felde.



Jason das begehrte Gewächs natürlich trotzdem, allerdings dürfte der Weg dorthin dem Spieler lange in Erinnerung bleiben.

Wer beim Anblick der Villa dagegen einfach weitergefahren wäre, hätte diese Nebenmission samt Drogenrausch nie erlebt – und auch nicht die Möglichkeit, sich vom Doc heilen zu lassen. Die kleinen Aufträge abseits lohnen folglich in doppelter Hinsicht: Man nimmt auf seiner Odyssee mehr mit von der Insel und macht sich den Rachefeldzug dank kleinerer Belohnungen ein wenig leichter.

Im Kern soll's aber dennoch ein reinrassiger Ego-Shooter bleiben, wie die Macher mehrfach betonen. Ein Moral-System wie in Teil Zwei, bei dem du entweder richtige oder falsche Entscheidungen triffst, gibt's folglich nicht, Missionen können nicht fehlschlagen und trotz aller Freiheit erzählt man die Geschichte linear. Weshalb Jason am Ende der Demo auch nicht drum herumkommt, seinen Kumpel Vince aus der Gewalt der Geiselnnehmer zu befreien – indem er im Nahkampf auf einem verrotteten Kahn die Schrotflinte sprechen lässt und statt einer Rettungsaktion geradewegs in eine tödliche Falle läuft. Momente wie dieser packen schon jetzt und zeigen, dass die Entwicklung auf dem richtigen Weg sind: »Far Cry 3« macht ganz bewusst vieles anders und vor allem komplexer als die Genre-Konkurrenz. Und weiß dabei als Mischung aus hartem Überlebenskampf und blutiger Vendetta zu gefallen. Statt immer gleichem Kriegs- oder Terrorismus-Szenario samt schlauchartiger Level entlässt Ubisoft den Spieler in eine Welt der Möglichkeiten und macht ihn zum Herrn des Geschehens. Reif für die Insel? Unbedingt!

Volker Bonacker

360 LIVE sagt...

Spielerische Freiheiten, wunderschöne Insel-Szenerie, ausufernde Heldenentwicklung – schon jetzt einer HITPOTENZIAL der interessantesten Ego-Shooter 2012.

8.5 von 10



INTERVIEW MIT PRODUZENT DAN HAY UND OFFENE-WELT- DESIGNER JAMIE KEEN



360 Live spricht mit den Machern über Freiheitsgefühle, Nebenjobs und die Frage, ob aus dem Spielhelden am Ende gar der nächste Insel-Tyrann wird.

360 Live: Dan, was ist Jason für ein Typ?

Dan Hay: Zunächst ein ganz gewöhnlicher. Wir wollten einen Typen als Helden, der zwar sicher ein wenig jung und wild rüberkommt, aber dennoch friedlich ist. Er hat nie etwas Kriminelles getan, etwa jemanden ermordet oder so. Bis er auf die Insel kommt...

360 Live: Wie kommt es, dass er dann zu einem Killer wird?

Dan: Wenn er Vaas zum ersten Mal entkommt und seine ersten Gegner tötet, dann wird das nicht sauber ablaufen oder schön sein. Nach drei oder vier Tagen jedoch wird Jason sich mehr und mehr verändern. Hat er erst einmal realisiert, dass er sich in einem ziemlichen Schlamassel befindet und überleben muss, beginnt er zu lernen. Und dann fängt er an, sich zu verteidigen. Das ist es, was ihn ausmacht: Er tut die Dinge einfach!

360 Live: Jamie, wie vermeidet ihr trotz offener Welt, dass der Spieler die Orientierung verliert?

Jamie Keen: Wir wollen dem Spieler stets das Gefühl vermitteln, dass er die Kontrolle über die Welt hat, etwa mithilfe diverser Schnellreise-

Funktionen. Wer herumfahren und die Insel erkunden will, kann das natürlich genauso tun wie jemand, der ohne Umwege mit einer Mission durchstarten möchte.

360 Live: Wer will, kann das Spiel aber trotzdem im Eiltempo erleben, oder?

Jamie: Klar. Man kann nur der Hauptmission folgen, wird dann aber nicht dieselbe Spielerfahrung machen wie jemand, der auch Aufträge abseits annimmt. An manchen Stellen wird man Orte finden, die man einfach nicht ignorieren kann – jede Wette, der Spieler wird sie erkunden wollen!

360 Live: Wird Jason am Ende selbst zu dem, was Bösewicht Vaas ist?

Dan: Das ist eine Frage, über die wir sehr viel nachgedacht haben: Welchen Einfluss hat die Insel auf dich? Immerhin ist das der Platz, wo Vaas herkommt, wo er sich seit Jahren aufhält. Was würde etwa passieren, wenn Jason nach dem Sieg über Vaas auf der Insel bleibt? Da sind allerdings noch seine Freunde. Denn er kommt nicht alleine auf die Insel, und als Vaas ihn und seine Leute kidnappt, ist das für ihn ein klarer Auftrag: Er muss seine Freunde retten.

Erhältlich | 20. November 2012 | Status | 70% komplett

RESIDENT EVIL 6

Die Welt ist ein Versuchslabor.

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Capcom Japan

Genre | Horror-Action

Spieler | 1 - 8

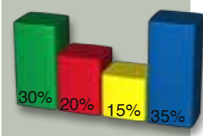
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Globaler Mutanten-
terror mit sechs
Helden.

das ist drin

- Neue Kulissen
- Neue Mechanik
- Neue Ideen
- Neue Mutanten



Ein Schuss zerreit die Stille. Das Projektil bohrt sich mhelos durch die Schdeldecke. Augenblicklich sackt das Opfer zusammen, fllt zu Boden, bleibt regungslos liegen. Der Prsident der Vereinigten Staaten von Amerika ist tot – erschossen von Leon S. Kennedy. Noch vor wenigen Stunden wollte der Held aus »Resident Evil 4« gemeinsam mit dem mchtigsten Mann des Globus die dunklen Machenschaften der Umbrella Corporation aufdecken. Zusammen wollten die beiden der Welt das verknden, was Kenner von Capcoms erfolgreicher Horror-Reihe schon wissen: Die Experimente des Pharmakonzerns sind schiefgegangen. Vor knapp zehn Jahren hat der T-Virus die US-Kleinstadt Raccoon City nahezu ausgelscht und die Einwohner in grauenhafte Bestien verwandelt.

Nunmehr entschliet sich der Prsident, diese grausame Wahrheit zu enthllen, um somit eine neue Bedrohung zu stoppen: Weltweit kommt es zu fatalen Angriffen mit biotechnischen Waffen, die bereits Millionen von Menschen das Leben gekostet haben. Der Gedanke liegt nahe, dass erneut Umbrella fr diese Gruelataten verantwortlich ist. Doch bevor das Staatsoberhaupt mit seiner Enthllungsrede an die ffentlichkeit treten kann, wird es selbst Opfer eines dieser Angriffe. Mit fatalen Folgen: Der Prsident verwandelt sich in eine der hirnpressenden Kreaturen. Leon bleibt somit keine Wahl: Er muss den Macht-

und Wrdentrger erschieen. Und die Konsequenzen tragen...

Allerdings nicht allein, denn schon bald lernt der 30-Jhrige die Agentin Helena Harper kennen, die sich ihm anschliet. Doch wer ist die kecke Braunhaarige berhaupt? Und warum beschuldigt sie sich selbst, den Ausbruch des Virus verursacht zu haben? Zeit fr Erklrungen bleibt kaum. Zuerst mssen die beiden die letzten berlebenden aus einem Ort namens Tall Oaks retten.

ZOMBIE-REPUBLIK CHINA

Die ersten bewegten Bilder zum sechsten Teil des Third-Person-Horror-Spektakels hinterlassen mehr Fragen als Antworten. Eines ist jedoch so sicher wie das Stirnrunzeln der Jugendschtzer, wenn sie von »Resident Evil« hren: Auch in Teil Sechs der Blockbuster-Reihe stehen wie im Vorgngerspiel die Weichen wieder auf kooperatives Gameplay. Gemeinsam Untote umnieten, sich optimal absprechen, gegenseitig wieder auf die Beine helfen – darum geht's! Diesmal sogar gleich in mehrfacher Hinsicht: Whrend Leon und Helen in der fiktiven US-Stadt Tall Oaks ums nackte berleben kmpfen, rckt ein weiterer alter Bekannter dem Terror in China auf den Pelz: Chris Redfield, Spezialagent der »Bioterrorism Security Assessment Alliance«, kurz »BSAA«, und Held der ersten Stunde. Gemeinsam mit seinem





Und außerdem?

■ Bereits seit zwei Jahren in Arbeit; 150 Personen werkeln intern an diesem Projekt, extern werden sie von 600 weiteren unterstützt ■ Mehrspieler-Modi: Koop für zwei Freunde on- und offline im Splitscreen-Modus; Koop-Action via Xbox Live für bis zu sechs sowie ein kompetitiver Modus für bis zu acht Spieler ■ Die Serie begießt 2012 ihr 15-jähriges Bestehen – um das zu feiern, dürfte Capcom noch einige Überraschungen bereithalten ■ Dem Action-Rollenspiel »Dragon's Dogma« liegt ein Download-Code für die Demo bei ■ Guerilla-PR-Webseite unter www.nohopeleft.com

✖ Resident Evil

2012: DAS JAHR DER UNTOTEN

15 Jahre »Resident Evil«: Happy Birthday! Wenig verwunderlich, dass das Jahr 2012 bei Capcom ganz im Zeichen der erfolgreichen Horror-Reihe steht und die Japaner gleich drei neue Games der Serie an der Start karren. Mit Neuauflagen sind's sogar fünf »Resi«-Veröffentlichungen. Unterwegs-Spieler erwartet mit »Resident Evil: Revelations« die große Offenbarung auf Nintendos 3DS. Mit »Resident Evil: Operation Raccoon City« erscheint auf Xbox 360 Ende März ein Mix aus Taktik- und Horror-Shooter, bei dem du erstmals im Namen von Umbrella Aufträge erledigst. Japan freut sich indes auf eine Jubiläums-Sammlung mit nahezu allen großen »Resi«-Spielen in einer Box. Ferner arbeitet Capcom an einer HD-Neuaufgabe der beiden Wii-exklusiven Railshooter »The Darkside Chronicles« und – hierzulande indiziert – »The Umbrella Chronicles« für Sonys Bewegungssteuerung Playstation Move. Ob eine Version für Kinect geplant ist? Capcom schweigt wie eine faule Leiche.



Oben: Störten sich viele Fans in Teil Fünf an den zahlreichen Kämpfen bei Tageslicht, findet diesmal vieles bei Nacht statt – dürfte die Gruselkurve merklich steigern!

Unten: Große Jungs brauchen große Kaliber: Wenn es Chris mal wieder mit kranhohen Monstern zu tun hat, greift der Agent auch gerne mal zur Panzerhaubitze. Mit durchschlagendem Erfolg!



vierköpfigen Alpha-Team stellt sich der mit allen Wassern gewaschene Amerikaner der biochemischen Bedrohung im fernen Asien. Wo genau, das hält Capcom noch unter Verschluss. Riesige Schriftzeichen, gleißendes Neonlicht und Capcoms Propaganda-Seite www.nohopeleft.com lassen jedoch auf Hongkong und Shanghai als Top-Favoriten in Sachen Szenariowahl hoffen.

Die schönsten Zeiten haben die Metropolen auf jeden Fall hinter sich. Nach einem Terrorangriff stehen große Stadtteile in Flammen, Menschen rennen panisch umher und haben nur noch ein Ziel vor Augen: Weg hier, koste es, was es wolle! Erste Szenen zeigen einen Kameramann, den Chris dezent zur Seite schubst – kein Platz für Reporter und Schaulustige! Schneller als dir lieb ist offenbart sich sodann die wahre Bedrohung, welche die noch namenlose Stadt fest im Griff hat: hässlich verstümmelte Mutanten, aus denen grässliche Tentakel sprießen wie Sprossen aus überreifen Kartoffeln; die sogenannten »J'avo«, eine neue Zombie-Rasse, die stark an die Gnegnertypen aus Teil Vier und Fünf erinnert. Allerdings sind die J'avo deutlich agiler,

greifen blitzschnell an und schießen ihre Tentakel meterweit. Abseits dieser stets nach Blut lechzenden Scheusale dominieren Clownsmasken tragende Chinesen das Erscheinsbild. Gleich scharenweise stürzen sie sich mit Maschinenpistole und Raketenwerfer auf Chris' Team. Was sie hier suchen? Ob sie womöglich direkt mit den Terroranschlägen in Zusammenhang stehen? Fragen über Fragen, zu denen Capcom schweigt wie ein Grab...

Eines wird trotzdem schnell klar: Wer auf ein weiteres Spiel mit der bewährten Mechanik gehofft hat, muss umdenken. Denn Capcom wagt den unglaublichen Schritt und krempelt die Steuerung grundlegend um; ja, begeht fast einen Stillbruch. Mit Schrotflinte und Pistole draufhalten und gleichzeitig vor- und zurückgehen? Genau das ist in Teil Sechs endlich möglich. Eine weitere Neuerung ist das »Gears of War 3«-ähnliche Deckungssystem, dank dessen die Helden auf Knopfdruck Schutz hinter Mauern und Hürden suchen können. Unschwer zu erkennen, dass Capcom auch im neuen »Resident Evil« viel Wert auf schnelle Action legt. Vor allem Hauptfigur Nummer Drei untermauert diese These...

Leon S. Kennedy, Chris Redfield und der noch anonyme Dritte im Bunde haben eines gemeinsam: ihren Kampf gegen Umbrella. Die Erzählstränge der drei Helden sollen nahtlos verschmelzen.



KRAUSERS NEUE KÄMPFER

Millimeter-Haarschnitt, grünes Hemd, grauer Mantel und eine circa fünf Zentimeter lange Narbe auf der linken Wange gehören zu den Markenzeichen des mysteriösen Neuzugangs mit dem unverkennbar russischen Einschlag. In Hochgeschwindigkeit drischt er mit der bloßen Faust auf eine Meute Mutierter ein. Blutig und mit zertrümmertem Schädel gehen die Hirntoten zu Fall – zwei, drei, sechs ... innerhalb weniger Sekunden schickt er ganze Rudel keifender Killer mit heftigen Kombo-Attacken ins Jenseits. Sein brachialer Kampfstil erinnert dabei an Über-Krieger Krauser aus Teil Vier. Nur: Wer zur Hölle ist dieser Kerl? Und wer seine weibliche Begleitung? Ist es Zufall oder pure Absicht, dass das Mädchen mit den kurzen blonden Haaren fräppierend an Ashley Graham, die Tochter des US-Präsidenten aus Teil Vier, erinnert? Fakt ist: Geht's nach bisher von Capcom veröffentlichtem Videomaterial, besitzt der scheinbar als Söldner agierende Hüne etwas, das für die Mensch-

heit von essenzieller Bedeutung ist; schwimmt irgendwas in seinem Blut, für das eine Stimme am anderen Ende der Leitung 400.000 Dollar zu zahlen bereit ist. Vielleicht ein Heilmittel gegen das Virus? Vieles spricht dafür. Doch um abzukassieren und für die Menschheit von Nutzen zu sein, müssen Mister Unbekannt und sein sexy Sidekick erst einmal vor diesem Drei-Meter-Mutanten samt Hannibal-Lecter-Maske und Gatling-Gun statt rechtem Arm flüchten. In einer perfekt choreografierten Actionsequenz – atemberaubende Zeitlupen-Effekte inklusive...

TOD IM NOVEMBER

Drei Helden, eine Geschichte – »Resident Evil 6« klingt trotz des notorischen Mangels an handfesten Hintergrundinformationen schon jetzt äußerst vielversprechend. Mit der Möglichkeit, gleichzeitig schießen und gehen zu können, merzt Capcom zudem einen der größten Kritikpunkte seitens der Fans an Teil Fünf aus. Ebenfalls Lob verdient die

Zombie-Splatter oder Ponyhof?

- +** Erzählung aus drei verschiedenen Sichtweisen verspricht Spannung pur, Kulissen auf der ganzen Welt, Grafik-Motor sichtlich aufpoliert, tolle Schatteneffekte, überarbeitete Gameplay-Mechanik verspricht besseren Spielfluss
- Fans der ersten Teile könnte das hier wieder zu actionlastig ausfallen, bislang noch recht undurchsichtige Geschichte, Partner-KI muss sich noch bewähren

aufgebohrte Version des hauseigenen Grafik-Motors »MT Framework 3.5«. Die aktuelle Engine malt nebst detailgetreuen Figuren und Kulissen vor allem fantastische Licht- und Schatteneffekte auf den Bildschirm. Bleibt nur zu hoffen, dass die Japaner vor lauter Michael-Bay-Action nicht vergessen, auch ruhige Passagen mit den serientypischen daran gekoppelten Herzstillstand-Momenten einzubauen. Dem ersten Video zufolge hat man genau hierfür jedoch bereits eine Lösung im Gepäck: Leons Part scheint eher auf Horror geeicht, Chris' Abschnitt mehr auf Action.

Außerdem fraglich: Wie nügt sich der Mehrspieler-Part in das »Resi«-Universum ein? Immerhin können via Xbox Live bis zu sechs Spieler kooperativ und bis zu acht Zombiejäger gegeneinander antreten. Und: Was hat die Partner-KI dazugelernt? Details zu diesen Sorgenkindern hoffentlich schon bald an genau dieser Stelle. Trotz noch vieler Fragezeichen: Die gesamte Redaktion kann den 20. November 2012 kaum mehr abwarten!

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Erst ein Herrenhaus, dann eine Stadt, anschließend ein Land und jetzt die ganze Welt: Der »Resi«-Virus HITPOTENZIAL wird auch dich infizieren. Versprochen!

8.5 von 10



Wer dieser Haudegen wohl ist? Keine Ahnung! Dafür kraxelt er mindestens genauso agil auf Helikoptern umher wie Superheld Heller aus »Prototype 2«.

Erhältlich | Frühjahr 2012 | Status | 85% komplett

kurz & knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler | Yager

Development

Genre | Third-Person-

Shooter

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Third-Person-Shooter aus deutschen Landen mit Hollywood-Anleihen und Tiefgang.

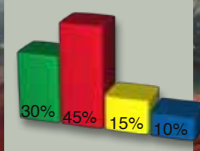
das ist drin

● Schmerz

● Gewalt

● Verwirrung

● Sand



Ein entsetzter Blick: Was haben wir nur getan? Hin und wieder muss der Spieler Entscheidungen treffen – aber dann auch die Konsequenzen tragen.

SPEC OPS THE LINE

Willkommen in der Hölle!

Der menschliche Geist ist ein zerbrechliches Ding. Nur eine Art mentaler Filter in unserem Kopf bewahrt uns davor, wahnsinnig zu werden; durchzudrehen und uns in einer Konfusion von Gedanken, Bildern, Geräuschen und dem eigenen Wahnsinn zu verlieren. Doch was passiert, wenn unser Filter ob des Irrsinns und Grauens in der Welt verstopft? Wenn all das Böse und Schreckliche dieses Planeten plötzlich an einem Ort versammelt scheint, wo es erbarmungslos auf dich einprügelt? Nur wenige können darauf eine Antwort geben. Zu diesen wenigen gehören Soldaten. Jene, die im Kongo gegen Kindersoldaten kämpften. Erlebt haben, wie in Tschetschenien Menschen ausgeweidet an Hausmauern genagelt oder in Darfur bei lebendigem Leib in brennende Ölfässer geworfen wurden.

Die meisten Militär-Shooter legen über derartige Grausamkeiten ein seidiges Tuch des Schweigens: coole Ballerei, markige Sprüche und Hurra-Patriotismus. Aber nagende Angst, tote Zivilisten und moralische

Zwiespalte? Nein. »Spec Ops: The Line« versucht hier anders zu sein, den Dreck, den Angstschweiß und die Hässlichkeit hervorzukehren – und eine Geschichte zu erzählen, die aufrüttelt. Und das könnte gelingen, orientiert man sich doch an großen Vorbildern...

ZERSTÖRTE UTOPIA

Was für ein Anblick: Gigantische Glaspaläste erstrecken sich aus dem gelben Sand gen blauen Himmel. Eine riesige, hundert Meter hohe Dünenfront hält die einst lebendige Stadt umklammert;

Und außerdem?

- Zweites Spiel des Berliner Entwicklers Yager Development
- Ab-18-Freigabe sehr wahrscheinlich jedoch noch nicht bestätigt
- Download-Inhalte? Möglich, aber ebenfalls nicht bestätigt
- Infos zum Koop-Modus noch geheim
- Erfolg-jäger werden natürlich bedient, Details will man in Kürze enthüllen

× Spec Ops,...

...DA WAR DOCH WAS?

Ältere Gamer werden sich bei der Ankündigung und dem ersten Trailer von »The Line« gewundert haben: »Spec Ops« – da war doch mal was? Genau. Denn das ist der Name einer schon lange vernachlässigten Taktik-Shooter-Reihe. Besonders erfolgreich war die nie, sind bisherige Teile doch eher trocken, wenig actionreich und stellenweise unfair schwer. Der letzte Ableger, »Spec Ops: Airborne Commando«, erschien 2002 allein für die erste Playstation und blieb recht unbeachtet. Diese Reihe wieder aufleben zu lassen, sei bei 2K Games trotzdem schon länger geplant gewesen. Die gänzlich neue Ausrichtung reifte beim neuen Studio Yager Development in Berlin heran. »Der Hersteller suchte einen Entwickler und wir suchten einen Partner für unser cooles Spielkonzept«, sagt uns Mark Liebold, Produzent bei Yager. »Ein Spec Ops sollte es schon von Beginn an werden. Man kann sagen, dass das hier eine Art Neustart der Serie darstellt.« Also: weg von der Grabbeltisten-Spielreihe, hin zum großen Hollywood-Kino – quasi mit Anspruch? »Es ist jetzt nicht unbedingt so, dass wir eine politische Aussage treffen wollen. Aber wir wollen thematisieren, dass es in manchen Konflikten nicht unbedingt nur Schwarz und Weiß gibt – oder Gut und Böse. Moral ist für uns ein wichtiges Thema.« Ein Thema, das für mehr als nur ein Spiel taugt? Wenn man Marcs Grinsen als ja deuten will, dann definitiv.



» Nicht lange ist es her, da haben brutale Sandstürme die Wüstenmetropole Dubai heimgesucht und die Bewohner zur Flucht gezwungen. «

hat Highways, Parks und kleinere Gebäude unter sich begraben: ein Pompeji der Wüste. Nicht lange ist es her, da haben brutale Sandstürme die Wüstenmetropole Dubai heimgesucht und die Bewohner zur Flucht gezwungen. Allerdings sind nicht alle davongekommen. Darunter auch das 33ste Bataillon unter der Führung von US-Army-Colonel John Konrad, der sich weigerte, die Evakuierungsmaßnahmen für die Zivilbevölkerung einfach aufzugeben. Und das trotz anhaltender rot-gelber Winde, die die Lungen binnen Sekunden verstopfen und dir schleifpapiergleich die Haut vom Körper schmirgeln. Umso mehr überrascht ein schwaches Notsignal aus der Todeszone. Ein dreiköpfiger Erkundungstrupp rund um Captain Martin Walker nimmt sofort die Verfolgung auf – ein Himmelfahrtskommando, wie sich schon bald herausstellt. Denn was die US-Elitekrieger dann erleben, können sie zunächst selbst nicht in Worte fassen: Die US-Soldaten, die Walker ausfindig machen sollte, scheinen komplett wahnsinnig geworden; greifen plötzlich ihre eigenen Leute an. Bis in ein Luxuskaufhaus hat sich das Squad vorgearbeitet. Dort entbrennt ein weiteres Gefecht...

Instinktiv wird Walker aus Third-Person-Sicht mit der A-Taste in Deckung gebracht. Die beiden Mitstreiter Alphonso Adams und John Lugo verschanzen sich ein Stück weiter automatisch hinter einer Barriere aus Versorgungskästen und Stacheldraht und feuern auf die Angreifer in US-Uniformen. Kugeln aus einem mächtigen Standgeschütz fauchen umher; der edle Marmor platzt unter dem Beschuss der Großkaliberwaffe wie Mais in der Mikrowelle, dazu die marker-schütternden Schreie der 33sten – Chaos pur. Kein Wunder, dass Walkers Team nur ein Ziel hat: die untere Etage erreichen und raus hier! Blöd nur, dass genau dieser Gang durch einen Hexenkessel führt. Entsprechend langsam geht's voran. Wie bei »Gears of War 3« lautet die wichtigste Überlebensstrategie: Kopf unten halten.

Mit gezielten Schüssen aus deiner M4A1 erledigst du nach und nach die Angreifer. Gar nicht so leicht, denn die Gegner agieren intelligent, flankieren und umkreisen den kleinen Trupp. Ein Alleingang mit

Walker? Möglich, hier jedoch blanker Selbstmord! Besser: Lugo und Adams über die RB-Taste neue Angriffsziele zuweisen. Der Wahnsinnige am MG-Geschütz wäre eine gute Wahl. Gesagt, getan. Während die KI-Kollegen also Sperre feuern, nutzt Walker die Gelegenheit, hechtet von Deckung zu Deckung. Zwei weitere Soldaten müssen dran glauben. Dann ab durch einen inmitten der prächtigen Passage auftauchenden Brettverschlag. Schließlich mittels Tipper auf die B-Taste über eine Hürde aus Sandsäcken, anlegen und: Gute Nacht, MG-Schütze! Wie ein nasser Sack fällt der GI von dem ratternden Monstrum ab. Dein Herzrasen lässt kurzzeitig nach. Von Erleichterung jedoch keine Spur, denn aus der Lobby des Gebäudes stürmt schon die Nachhut heran.

Instinktiv schleuderst du ihnen eine Granate entgegen. Unaufhaltsam kullert sie auf die weite Glasfront des Gebäudes zu; ein dumpfer Schlag, gefolgt von knackendem Glas. Dann ergießt sich eine Sandlawine über den blank polierten Boden, walzt alles nieder und begräbt die AK-47-Kämpfer. Lugo und Adams husten, keuchen. Staub sammelt sich glitzernd in der Luft. Zeithin darüber nachzudenken, was soeben geschehen ist? Bleibt vorerst nicht.

SCHÖN HÄSSLICH

Erst in den spielerischen Atempausen ergibt sich die Möglichkeit, das Erlebte sacken zu lassen. Plötzlich erkennst du, dass der Sandschwall nicht nur

Apocalypse Now oder Traumschiff Surprise?

- + Starke Story und erwachsene Inszenierung, angenehmer Taktik-Einschlag, faszinierende Kulisse, Sand als spielerisches Element gefällt, harte Action, Spieler wird moralisch und mental auf die Probe gestellt
- Story rückt bei Kämpfen stark in den Hintergrund, die Helden kommen zuweilen noch etwas charakterlos rüber, so manche Textur sollte noch mal überarbeitet werden, Schockmomente stellenweise etwas überstiliziert

✖ Apokalypse

Wer genau hinsieht, findet in zahlreichen Kulissen Referenzen und Hinweise auf den Film »Apocalypse Now«. Und auch beim Zuhören wirst du verblüffende Ähnlichkeiten ausmachen.

✖ Sandig

Eine verstörende Szenerie: Wuchtige Panzer und ausgebrannte Autos stehen umher. Manch Wolkenkratzer in Dubai neigt sich zudem bedrohlich zur Seite. Dazu Leichen im Sand, aufgeknüpfte Soldaten an Palmen und Laternen.

✖ Deckung

Wer offen ins Projektilfeuer des Feindes rennt, überlebt höchstens ein paar Sekunden. In Deckung gehen ist daher oberste Wüstenkrieger-Pflicht.

✖ Der Entwickler

YAGER WER?

Besitzer der ersten Xbox und PC-Spieler werden den Namen Yager Development schon mal gehört haben. Im Jahre 2003 veröffentlichte das Team den von Kritikern gelobten Titel »Yager«. Ein Flugaction-Game, in welchem der Spieler im 21. Jahrhundert mit einem Raumschiff umherreist, handelt und gegen Söldner und Raumpiraten kämpft. Vor allem die Grafik sorgte seinerzeit für Staunen. »Spec Ops: The Line« ist erst das zweite Projekt der engagierten Berliner und befindet sich seit inzwischen fünf Jahren in der Mache. Hierfür wurden Entwickler und Designer aus aller Welt rekrutiert. Derzeit kann das Studio ein 100 Mann starkes Team vorweisen. Ob weitere Projekte in Planung sind? Dazu soll nichts verraten werden. Wie Produzent Mark Liebold aber versichert, würde man auch in Zukunft von dem deutschen Studio hören. Wir freuen uns!



Soldaten, sondern auch Zivilisten unter sich begraben hat. Und auch im Anschluss zwingt dich »Spec Ops« immer wieder, harten Tobak zu verarbeiten. So schreitet der Trupp durch einen Graben, der mit hunderten Leichen und surrenden Fliegen angefüllt ist; sieht Menschen, die aufgeknüpft an Laternen baumeln. Kurz darauf regnet 1.300 Grad heißes weißes Phosphor auf eine der ehemaligen Prachtstraßen Dubais herab, setzt dutzende Menschen in Brand und frisst ihnen das Fleisch von den Knochen.

Schwer zu verdauen. Vor allem, da man diese schreckliche Waffe wenig später auch selbst einsetzen muss. Im krassen Gegensatz dazu steht die pure Schönheit der Kulissen: verlassene Edelhôtels, deren Wände aus Aquarien bestehen; elegante Villen und weitläufige Grünanlagen; eine Parkgarage, die von hunderten brennenden Kerzen in einen sinisternen Schein getaucht wird; und natürlich der 830 Meter hohe, alles überragende Wolkenkratzer Burj Khalifa, auf den die Odyssee ganz unmerklich hinsteuert. Wieder und wieder kreist dir dabei vor allem eines durchs Hirn: Was soll das alles nur? Doch statt Mysteriöses aufzuklären, ergeben sich immer mehr Fragen: Was zum Geier treibt die zurückgebliebenen US-Soldaten an, sich gegen Walker, Lugo und Adams zu stellen? Warum wollen sie dieses gefallene Utopia offensichtlich gar nicht verlassen? Was ist mit Konrad passiert, dessen wirr klingende Stimme zeitweise über das Lautsprechersystem der gesamten Stadt ertönt? Sind er und seine Mannen schlichtweg verrückt geworden oder sind hier dunkle, vielleicht sogar übernatürliche Kräfte am Werk? Und was hat die CIA

mit alldem zu tun, deren Agenten ebenso durch die Ruinen des einstigen Paradieses streunen? All das erinnert an Francis Ford Coppolas Filmmeisterwerk »Apocalypse Now« und dessen Buchvorlage »Das Herz der Finsternis« von Joseph Conrad. Auf denen das hier übrigens tatsächlich lose aufbaut, wie der Entwickler später verrät. Weshalb es auch gar nicht so Unwahrscheinlich ist, dass sich Walker und seine Gefährten früher oder später in einem Kaleidoskop des Unvorstellbaren, der Wirrnis und des Wahnwitzes verlieren...

Spierisch gesehen erfindet »Spec Ops: The Line« das Rad nicht neu. Aber das möchte die Mischung aus klassischer Third-Person-Action und taktischen Elementen auch gar nicht. Vielmehr wollen die Macher mit einer verstörenden Geschichte und der harten Inszenierung überzeugen – mit Erfolg, wie's aussieht. Schon jetzt auf dem Geheimtipp-Radar behalten!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Bewegender Third-Person-Shooter mit starken Filmanleihen, faszinierender Story und jeder Menge HITPOTENZIAL Geheimtipp-Potenzial!

8.0 von 10

kurz&knapp

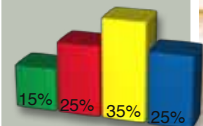
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
CD Projekt RED
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Hexer-Premiere
auf Xbox 360:
Erwachsen-ruppige
Fantasy-Action mit
derbem Chauvi-
nisten-Charme.

das ist drin

- Schnaps
- Königsmörder
- Frauen
- Dunkle Magie



Erhältlich | 17. April 2012 **Status |** 90% komplett

Frauenheld oder Frauenversther?

- ⊕ Unglaubliche Grafikpracht, unzählige spannend inszenierte Haupt- und Nebenmissionen, vorbildliche deutsche Tonspur, lebendige Charaktere, rauer Humor, geschmeidiges Kampfsystem mit viel Abwechslung und Taktik, Spielentscheidungen beeinflussen Story-Verlauf merklich
- ⊖ Verteilung auf zwei Disks möglicherweise problematisch bei offener Spielwelt, keine Mehrspieler-Funktionen im Arena-Modus, Ladezeiten bleiben abzuwarten

Und außerdem?

■ Erscheint exklusiv für Xbox 360 mit neuem Render-Intro-Video und auf zwei Disks; alle Extras der gleichzeitig erscheinenden, gleichnamigen »Enhanced«-Edition für PC – zum Beispiel neue Videosequenzen, Missionen und Charaktere – sind bereits enthalten ■ In der Packung der normalen Version sind ein Strategie-Handbuch, der Soundtrack und eine Weltkarte enthalten ■ Die teurere »Dark«-Edition bietet zusätzlich ein Art-book, ein Witcher-Medaillon, drei Sticker und eine Making-of-DVD ■ Vier Schwierigkeitsgrade, inklusive dem extraharten »Dark«-Modus ■ Arena-Modus: Von der Story losgelöst fertigt Geralt hier immer stärker werdende Gegnerwellen ab, um anschließend Gold, Ausrüstung und Erfahrungspunkte einzusacken

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Das schönste Fantasy-Rollenspiel auf Xbox 360!

Drogen, Gewalt, Mord, Vergewaltigungen, Sex-Orgien: Dieses Rollenspiel kennt keine Tabus! Wohl aber eine Zielgruppe – und die sollte eindeutig erwachsen genug sein, der blanken Hässlichkeit einer verkappten Gesellschaft in die Augen zu blicken. Eine Gesellschaft, in der Bürger und Rassen in Klassen aufgeteilt werden; in der sich die nördlichen Königreiche einen erbitterten Krieg liefern; und in der Königsmörder das Chaos nutzen, um ihrer düsteren Arbeit nachzugehen. Ein eben solcher hat den Protagonisten des Action-Rollenspiels »The Witcher 2«, Geralt von Riva – seines Zeichens Hexer, Leibwache des Königs Foltest und Frauenheld –, in gewaltige Schwierigkeiten gebracht. Konnte der weißhaarige Hexer im ersten Teil der Saga, der 2007 exklusiv für PC erschien, ein Attentat auf König Foltest noch verhindern, gelang einem unbekannten Assassinen nun der tödliche Dolchstoß – und Geralt findet sich mit Anklage auf Königsmord im Kerker wieder. Dass der redegewandte Hexer nicht lange in Ketten liegt, versteht sich von selbst. Wie der Ausbruch gelingt, sei an dieser Stelle nicht verraten. Sicher ist nur: Wenig später durchstreift der Spieler aus der Verfolgerperspektive das fäkal-charmante Dorf Flotsam und macht zusammen mit Kumpel

Vernon Roche und seiner Gespielin Triss Merigold Jagd auf den eigentlichen Monarchen-Meuchler.

ATMOSPÄRE ZUM EINATMEN

Die Jagd führt das Trio ins Flotsamer Hinterland: ein dichter Wald, der in puncto Schönheit kaum zu überbieten ist. Laub bedeckt den Erdboden, überall ranken Wurzeln, die dichten Baumwipfel lassen den Himmel wie ein lebendiges Wesen aus Chlorophyll erscheinen. Schafft die Sonne es doch einmal durchs Blätterdach, lässt sie Schatten auf knorriger Baumrinde tanzen und besprenkelt den Boden mit leuchtenden Tupfen. Kein derzeitiges Game auf Xbox 360 hat so umwerfende Kulissen wie »The Witcher 2« – nein, auch »Skyrim« nicht! Klar gibt's im Vergleich zur PC-Fassung Abstriche: Texturen wirken etwa nicht so knackig, was jedoch durch den geschickten Einsatz von Tiefenunschärfe kaschiert wird. Schnell füllt sich diese atmende Welt mit allerlei Haupt- und Nebenmissionen. Tötungs- und Besorgungsaufträge stehen hoch im Kurs, aber auch reine Dialogmissionen mit viel Verhandlungsgeschick. Der Wiederspielwert? Riesig! Denn die Gespräche sind nicht nur fantastisch deutsch vertont, sie führen auch zu unterschiedlichen Spielverläufen und 16



Bei manchen Dialogen im Hintergrund muss man einfach stehen bleiben und mithören: »Wer bist du denn, du mickriger Furz?« – »Tulpwasser, Feldweibel.« – »In deinem Arsch ist Tulpwasser, Pfeifenwisch!«



Rollenspieltypische Gesundheits- und Manatränke kann der Hexer im Kampf nicht konsumieren. Wird's brenzlig, helfen nur die Flucht sowie die automatische Lebensregeneration.

verschiedenen Enden! Die Bürger von Flotsam quält beispielsweise das bestialische Monstrum Kayran, eine Art haushoher Kraken. Und weil selbst Nebenaufträge gerne mal mehrere Spielstunden in Anspruch nehmen, ist es natürlich nicht mit »Losziehen und Monster abschlagen« getan. Wer sich Hals über Kopf in ein neues Gebiet stürzt, lernt schon bald, dass auch Hexer nicht unsterblich sind. Zunächst muss eine Silberklinge her, weil den Kayran billige Stahlschneiden nur kitzeln. Als Nächstes: Kampf-Unterstützung. Die gibt's allerdings nur, wenn für den Kayran-Mord eine Belohnung abfällt. Also ordentlich feilschen, um das bestmögliche Kopfgeld herauszuholen. Letzter Punkt: Sich gegen Kayrans Gift

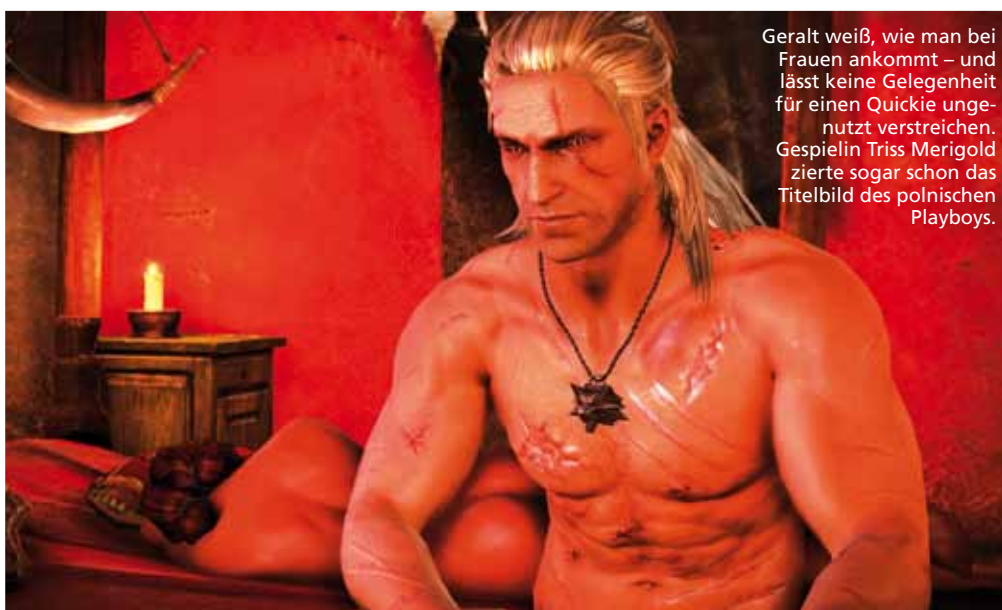
wappnen und einen Trank der Manguste brauen. Alles erledigt? Dann wird's Zeit für ein bisschen Oktopus-Sashimi...

HEXER-ALLROUNDER

»Witcher«-typisch sind die Kämpfe keine bloße Knöpfchendrückerei und wurden nahezu perfekt an den Controller angepasst. Taktik und Ausdauer sind gefragt, ebenso die richtige Kombination aus physischen Angriffen und den bekannten Hexer-Zeichen, darunter Aard, das Schockwellen-, Igni, das Flammen-, und Quen, das Schutzaura-Zeichen. Statt ausufernder Pad-Akrobatik steuert der Spieler Angriff und Verteidigung fast ausschließlich über zwei Tasten.

Handlich! Für den Kayran ist vor allem das Hexer-Zeichen Yrden wichtig, womit die Tentakel des Monstrums an den Boden gefesselt werden. So säbelt man die überlangen Arme Stück für Stück ab, bis der Achtarmer schließlich in einem Quicktime-Reaktionstest filetiert und unter einer einstürzenden Steinbrücke begraben wird. Hektisches Hin und Her wie etwa bei »Kingdoms of Amalur« darf man dabei nicht erwarten. Geralt ist deutlich behäbiger, langsamer – aber auch authentischer. Einfach toll, diese brisante Mischung aus Magie, Schwertkampf und kinoreifer Inszenierung. Trotzdem liegt das Hauptaugenmerk auf der brillanten Story und den vielschichtigen Charakteren. Ganz gleich, wo in der weitläufigen Spielwelt sich der Hexer aufhält, ob in der Ruinenstadt Loc Muinne oder in der Troll-Schlucht westlich des Mahakam-Tors: Nirgendwo hat man das Gefühl, sich durch ein schnell programmiertes Versatzstück zu bewegen. Im Gegenteil haben die Entwickler ihre Fantasie und ihr Handwerk bei jedem noch so kleinen Detail perfektioniert. Freilich liegt das zum einen an der grandiosen Romanvorlage von Andrzej Sapkowski, die ebenso viel Atmosphäre verströmt wie das Spiel selbst. Aber eben auch daran, dass CD Projekt aus Warschau nicht zu viel versprochen haben, als sie einst sagten: »Wir haben die beste Rollenspiel-Engine der Welt gebaut.«

Sabine Schischka



Geralt weiß, wie man bei Frauen ankommt – und lässt keine Gelegenheit für einen Quickie unge-nutzt verstreichen. Gespielin Triss Merigold zierte sogar schon das Titelbild des polnischen Playboys.

360 LIVE sagt...

Sieht umwerfend aus und geht in vielerlei Hinsicht neue Wege. Das Hexer-Debüt auf Xbox 360 scheint HITPOTENZIAL rundum zu gelingen!

8.5 von 10

Erhältlich | 1. März 2012 | Status | 100% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

EA Sports

Entwickler |

EA Canada

Genre | Sport

Spieler | 1 - tausende

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Extrem abgefahrenes Trick-Gewitter zwischen Highscore-Jagd und Adrenalin-Rausch.

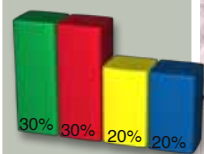
das ist drin

● Tiefschnee

● Eis

● Felsen

● Bäume



SSX

It's tricky...

Die Jungs und Mädels aus »SSX« kann man am besten als Adrenalinjunkies mit Suizidtendenzen beschreiben. Denn in diesem Snowboard-Spiel zählen weder Realismus noch Behutsamkeit, sondern vielmehr die todesmutigsten Manöver, die fettesten Tricks sowie die schnellsten Zeiten – und das alles bitte mit jeder Menge Style!

Die Spiel-Disk eingelegt, folgt zunächst die wohl umfangreichste Übungseinheit deiner Sportspiel-Geschichte. Oder anders formuliert: Der »World Tour«-Modus, sprich die gesamte Einzelspieler-Kampagne, dient als riesiges, sechs- bis achtstündiges Tutorial. Dort triffst du auch das erste Mal auf die zehn unterschiedlichen Boarder. Playstation-2- und Ur-Xbox-Serien-Veteranen erkennen altbekannte Gesichter, wie das der japanischen DJane Kaori Nishidake oder das des amerikanischen Frauenschwarms »Mac« Fraser, sofort. Mit dem französischen Model Alex Moreau und dem fidschianischen Ukulele-Hippie Tane Mumea feiern aber auch pfiffige Neuzugänge ihren Einstand.

Für einen Schneeschlucker entschieden? Dann rauf aufs Brett und erst mal die herausfordernde, aber hervorragend umgesetzte Steuerung kennenlernen. Mit dem linken Analogstick lenkst du, mit dem rechten Knüppel respektive den Aktionstasten führst du in der Luft unterschiedliche Grabs aus; mit dem A-Knopf gehst du in die Hocke und springst durch rechtzeitiges Loslassen besonders hoch von einer Rampe ab. Praktisch auch die RT-Schultertaste: sie ändert

die unterschiedlichen Tricks ab und gestaltet Sprünge so noch abwechslungsreicher. Wichtig bei alledem: die Landung. Stehst du beispielsweise erfolgreich einen »BS 1260 Stalefish Tweak«, füllt sich dadurch nicht nur die »Tricky«-Anzeige, sondern auch dein Punktemultiplikator sowie die Boost-Anzeige. Letztere erfolgreich aufgetankt, reicht das Durchdrücken von RT, schon geht's wie auf Lachgas-einspritzung den Hang hinab. Vettel wäre neidisch! Eine befüllte »Tricky«-Anzeige verhilft dagegen zu immer krasseren Manövern, die zusammen mit dem Multiplikator stetig neue Rekordpunktzahlen auf dem Highscore-Konto verbuchen. Bei zweimalig befülltem »Tricky«-Pensum kannst du durch gleichzeitiges Gedrückthalten der LT- und RT-Taste sowie eines beliebigen Grabs zudem einen »Signature Move« ausführen – einen besonders abgefahrenen Trick, den nur dein Rider beherrscht. Fünffachschrau-

Pulverschnee-König oder Lawinenopfer?

- + Sehr flüssiges Gameplay, viele verschiedene Abfahrten, ausgezeichneter Soundtrack, Online-Plattform Rider Net gut implementiert, durchdachte und leicht erlernbare Steuerung...
- ...sie zu perfektionieren braucht jedoch Zeit, Karriere-Modus teils sehr schwer für ungeübte Fahrer, Grafik lockt keinen Boarder hinter dem Ofen der Après-Ski-Hütte hervor, kein Splitscreen-Modus



Selbst an den immer wieder auftauchenden Begleithelikoptern lassen sich die unterschiedlichsten Tricks vollführen. Bombe!

1



× Ohren auf und durch!

DER SOUNDTRACK

Neben wenigen Hip-Hop-, Punk- und Rock-Songs dominiert elektronische Musik aus den Bereichen Dubstep, Drum & Bass und Elektro den über 50 Lieder umfassenden Soundtrack. So lauscht der angehende Extrem-Snowboarder nicht nur Songs von Wretch 32, DJ Shadow, Turbowolf und den Hives, sondern auch Tunes von Skrillex, Noisia, Flux Pavillion, Digitalism und den Qemists. Plus: Im besonders harten »Deadly Descents«-Modus peitschen dich über ein Dutzend eigens hierfür komponierte Stücke voran. Wen das immer noch nicht glücklich stimmt, der darf natürlich eigene Tracks über das Xbox-Dashboard abspielen.

2



× 100.000 Spieler?

GLOBALE EVENTS UND RIDER NET

1 Das sogenannte Rider Net gleicht dem aus der »Need for Speed«-Serie bekannten »Autolog«. Es speichert deine Rekorde und fungiert ähnlich einem sozialen Netzwerk als Dreh- und Angelpunkt für den Online-Modus. So lassen sich beispielsweise Bestleistungen von Freunden konstant mitverfolgen.

2 Hinter den sogenannten Global Events verstecken sich Herausforderungen auf einzelnen Strecken, die von bis zu 100.000 Spielern gleichzeitig angegangen werden können. Du bezahlst eine virtuelle Teilnahmegebühr, die in einen großen Pott wandert. Je nach Platzierung werden später unterschiedlich viele Credits an die Teilnehmer ausgezahlt. Tolle Idee!

3 Am meisten kickt »SSX« allerdings noch immer in Kopf-an-Kopf-Rennen gegen deine Freunde. Einfach Board anschnallen und dann ab auf die Piste! Leider nicht auf dem geteilten Bildschirm – der wird nicht unterstützt.

3



be um die eigene Achse? Im Flug entspannt auf das eigene Board legen, als wäre es ein Sonnenstuhl? »SSX« sprengt alle Trick-Dimensionen! Übrigens: Serien-Kenner können eine an die Ur-Xbox-»SSX«-Spiele angelehnte klassische Steuerung wählen.

Die ersten Strecken absolviert, fegst du schon bald Steilhänge hinab wie Boarder-Legende Shaun White auf Speed. Die Aufgaben sind dabei immer dieselben: besonders schnell ins Ziel rasen, möglichst viele Punkte abstauben oder eine von neun »Deadly Descents« überleben. Gemeint sind tödliche Abfahrten, die dir alles abverlangen. In den Rockies gilt's beispielsweise ein nicht enden wollendes Meer aus Bäumen zu durchqueren – Adrenalin pur!

Etwa vier bis fünf Spielstunden auf der Uhr, ist man in der Regel bereit, auch gegen Online-Freunde eines

der neun Gebirgsmassive mit den mehr als 150 verschiedenen Abfahrten hinunterzuschreiden. Unter anderem mit dabei: das von Flugzeugwracks durchsetzte Patagonien, das von Öl-Pipelines durchzogene Alaska und die von Schneelawinen heimgesuchten Dörfer der Alpen. Der Clou des Online-Modus: Du musst nicht einmal zur gleichen Zeit wie deine Freunde online spielen. Denn von jedem deiner Runs wird automatisch ein »Geist« angelegt, der ihnen zeigt, wie du genau gefahren bist. Können sie den Geist nicht schlagen, bekommst du dafür sogar »Credits« gutgeschrieben. Praktisch! So steigt dein Held nach und nach im Level auf, während gleichzeitig immer bessere Ausrüstungsgegenstände die Auslage des virtuellen Snowboard-Shops zieren. Dazu zählen neue Anzüge, schnellere Boards, Boost, Panzerung oder Geschwindigkeit erhöhende Modifikationen und hilfreiches Spezial-Equipment wie Eispickel oder der »Wingsuit«. Eispickel helfen dir, auf zugefrorenen Flächen zu navigieren, während der Wingsuit den Gleitflug über klaffende Abgründe ermöglicht. Nett auch die sogenannten Geotags, die du auf deinen Abfahrten in der ganzen Welt verteilst. Platzierst du einen solchen Marker, können Freunde sich aufmachen, ihn zu finden, um so zusätzliche Credits abzukassieren. Je länger der »Geotag« aller-

dings unangetastet bleibt, desto mehr Credits erhältst du auf dein eigenes Konto. Nur eine weitere von vielen tollen Online-Ideen!

Größtes Manko der exzessiven Snowboard-Hatz bleibt die Grafik. Diese läuft zwar immer flüssig, ist in Abtrockneter Textur, kahler Umgebung und einer überraschend zurückhaltenden Farbpalette jedoch nur Mittelmaß. Davon abgesehen aber eine echte Empfehlung für Pistenrowdys! Warum hier trotz vorhandener Testversion nur ein Hitpotenzial angegeben wird? Ganz einfach: Der von EA diktierte Sperrvermerk endet erst Ende Februar, diese Ausgabe erschien jedoch schon am 22.2. Endnote daher auf www.360-live.de.

Markus Würstle

Und außerdem?

- Alle Gebirgsmassive basieren auf tatsächlichen topografischen Satellitendaten der NASA ■ 50 Erfolge ■ Es ist zwar möglich, ohne Online-Pass gegen virtuelle Freunde anzutreten, doch werden dann alle online erspielten Credits zunächst nur auf einem Konto gespeichert und erst dann an den Spieler ausbezahlt wenn er den Online-Pass tatsächlich aktiviert
- Unterschiedliche Vorbesteller-Boni je nach Händlerkette
- USK-Freigabe ab 6 Jahren

360 LIVE sagt...

Spielerisch gelungene Wiederbelebung eines Klassikers. Wäre der Sperrvermerk nicht so ungünstig
HITPOTENZIAL ausgefallen, hätte es den Kauf Tipp bereits sicher.

8.0

von 10

Erhältlich | 9. März 2012 | Status | 100% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Capcom

Entwickler |

Capcom Japan

Genre | Beat 'em Up

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Tag-Team-Klopperei mit den Prüglikonen des Genres.

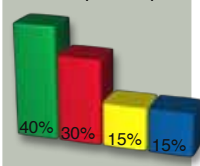
das ist drin

● Coole Moves

● Tag-Team-Combos

● Herausforderungen

● Mehrspieler-Spaß



STREET FIGHTER X TEKKEN

Sprich mit der Faust!

Was hier über den Bildschirm flimmert, treibt jedem Beat-'em-Up-Fan Freudenstränen in die Augen: Wie eine unaufhaltsame Dampfwalze drängt Hadoken-Meister Ryu Samurai-Sensei Yoshimitsu in die Ecke der Arena. Schlag. Tritt. Block. Treffer. Pixel um Pixel schrumpft die Energieleiste des »Tekken«-Veteranen durch das Angriffsstakkato der »Street Fighter«-Ikone. Redakteur Moritz gibt sich siegessicher, sieht Kollege Michael und dessen Recken schon am Boden. Hätte Michael ein paar Runden mehr im Trainings-Modus absolviert, wären Moritz üble Schimpfwort-Eskapaden erspart geblieben...

Weitere Alternativen, um die eigenen Fähigkeiten zu perfektionieren? Der klassische »Einen-nach-dem-anderen-abservieren«-Arcade- sowie der Herausforderungs-Modus. Insbesondere Einsteiger aber auch Fortgeschrittene nutzen in dieser Spielvariante die sogenannten »Trials«, um grundlegende Manöver zu optimieren und neue Kombos kennenzulernen. Profis indes knüpfen sich gleich die knackig schweren Aufgaben vor, bei denen Gegner innerhalb von 60 Sekunden auf vorgegebene Weise niedergestreckt werden müssen. Mal nur mit normalen Angriffen, mal ausschließlich mit Spezialattacken – vor allem für »Tekken«-Anhänger ein willkommener Lehrkurs, müssen diese doch vieles von Grund auf neu lernen. Denn: »Street Fighter X Tekken« zieht die Namco-Fraktion auf Capcoms Seite, verzichtet auf

Ausweichmöglichkeiten in alle Himmelsrichtungen und verlagert das Gameplay komplett auf die 2D-Schiene. Auch von zwei auf jeweils drei Angriffstasten für Schlag- und Trittangriffe gilt's trotz ähnlicher Tastenkombinationen für Spezialattacken umzudenken. Die Zwei-Mann-Tag-Team-Mechanik ist dagegen für »Street Fighter«-Fans Neuland. Ein Vorteil für den »Tekken«-Anhänger, wie sich schon bald herausstellt...

In letzter Sekunde lenkt Michael ein, schickt durch gleichzeitiges Drücken der beiden Tasten für mittelstarke Schläge und Tritte seinen Tag-Team-Partner Wrestler King in den Ring. Das war knapp! Denn anders als etwa bei »Marvel vs. Capcom 3« entscheidet bereits das K.O. eines einzelnen Kämpfers die Runde. Wer verwundete Kollegen nicht rechtzeitig auf die Ersatzbank beordert, zieht schnell den Kürzeren. Sofort setzt Tigermaskenträger King zu

Kampfmeister oder Butterbrot-Streicher?

- +

Herrlich bunter Grafikstil, tolle Adaption der »Tekken«-Figuren ins »Street Fighter«-Universum, innovatives »Gems«-System, umfangreiche Herausforderungen, viele und gut ausbalancierte Kämpfer, fordernde Gegner-KI
- Mega Man und Pac-Man nur in Playstation-3-Version, wie's aussieht nur wenig Freischaltbares, Ladepausen mit rund 15 bis 20 Sekunden etwas nervig – Installation reduziert diese auf die Hälfte



Spielerische Freiheiten: Ob zwei Spieler mit- oder gegeneinander kämpfen, kann jeder selbst entscheiden.

1



✖ Prügel für alle!

WER MITMISCHT

Wie viele Damen und Herren sich bei »Street Fighter X Tekken« die Kauleisten ausrenken, verschweigt Hersteller Capcom noch. Aktuell sind insgesamt 41 Figuren angekündigt. Für Capcom: Rolento, Zangief, Cammy, Sagat, Hugo, Ibuki, Poison, Dhalsim, Ryu, Ken, Guile, Abel, Balrog, Juri, Vega, Rufus, Chun-Li, M. Bison und Akuma. Bei Namco: Asuka, Heihachi, Lili, Julia, Hwoarang, Raven, Kuma, Yoshimitsu, Steve, Kazuya, Nina, King, Marduk, Bob, Law, Paul, Xiaoyu, Jin und Ogre. Auf Playstation 3 und PS Vita steigen exklusiv noch »Infamous«-Held Cole MacGrath, Robo-Ikone Mega Man sowie die Sony-Maskottchen Toro und Kuro in die Arena. Für Xbox 360 sind bislang keine exklusiven Charaktere geplant – schade!

2



✖ Hypercombo

DIE TRICKS DER MECHANIK

1 Mit »Marvel vs. Capcom 3« eingeführt, jubeln Einsteiger auch in »Street Fighter X Tekken« über eine vereinfachte Steuerung. Vor allem der Einsatz von »Cross Rush«, dem fliegenden Wechsel der Figuren innerhalb von Kombos, ist nun nicht mehr ausschließlich Profis vorbehalten: leichter, mittlerer und zwei Mal harter Schlag – schon geht's Cross-Rush-rund!

2 Für »Tekken«-Fans interessant: Capcom hat das sogenannte »Juggle System« implementiert, welches es dir ermöglicht, Gegner in der Luft länger zu bearbeiten. Profis und Arcadestick-Dompteure werden's lieben!

3 Ebenfalls für fortgeschrittene Spieler: der selbstmörderische »Pandora«-Modus. Sobald ein Kämpfer weniger als 25 Prozent seiner Lebensenergie besitzt, kann er per Tastenkombination in diesen Modus umschalten. Vorteil: unendlich Saft für die EX-Leiste, dafür jedoch nur zehn Restsekunden Lebenszeit. Jetzt heißt es: Mach was draus!

3



einem seiner gefürchteten Würfe an: Er packt Ryu, nimmt seinen Kopf und rammt ihn wie einen Holzpflöck in den Boden. Verdammt, der hat gegessen! Michael gibt noch mal alles, aktiviert einen der brandneuen »Gems«, zu Deutsch »Juwelen«. King leuchtet rot auf, signalisiert dadurch seine für kurze Zeit um zehn Prozent erhöhte Stärke. Bis zu drei dieser Zusätze kann eine Spielfigur in jedem Kampf mit sich führen. Dabei unterteilen sich die Gems auf die beiden Kategorien »Assist« und »Boost«, übersetzt »Unterstützung« und »Verstärkung«. Die »Assist Gems« erlauben beispielsweise eine einfache Eingabe der Spezialangriffe – sinnvoll für alle, die sich mit Halbkreisbewegungen oder komplizierten Tastenabfolgen schwer tun. Dafür müssen aber ein um zehn Prozent reduzierter Angriffsschaden oder ein geringeres Fähigkeitspektrum in Kauf genommen werden. Auch automatisches

Blocken, das Entkommen aus Würfen und das Stoppen angefangener Spezialangriffe stehen zum Preis von höherem Blockschaden zur Verfügung. »Boost Gems« wiederum erhöhen für zehn bis 30 Sekunden die Werte des Kämpfers um zehn bis 30 Prozent und werden durch bestimmte Aktionen ausgeführt: »Zehn Prozent mehr Schaden verursachen« gibt's etwa für vier ausgeteilte Treffer; wer acht aufeinanderfolgende Schläge einsteckt, aktiviert den Gem für zehn Prozent reflektierten Schaden.

Das mag im ersten Moment nach legalem Schummeln klingen, verleiht den Kämpfen allerdings spürbar mehr Strategie und Taktik. Zudem bringen die Gems zusätzliche Dynamik rein und können schon mal über Sieg oder Niederlage entscheiden – so wie bei Michael...

Moritz »Ryu« Wanke spürt den Ernst der Lage, holt Tag-Team-Partner und Ex-Soldat Guile von der Ersatzbank. Da gerade keine menschlichen Mitspieler anwesend sind, übernimmt die solide agierende KI dessen Kontrolle. Gleichzeitig prügeln Ryu und Guile mit Fuß und Feuerball auf den Mann mit dem Tigerkopf ein. Begleitet von einem stroboskopartigen Effektrausch schmilzt Kings Energiebalken. Michael holt Yoshimitsu hinzu – mittlerweile der vierte Kombattant in der Arena. Hektisch und ein wenig

unübersichtlich wirkt das Ganze jetzt. Doch Moritz lässt sich nicht beirren, kontert mit kontrollierten Controllereingaben und erkennt durch einen Blick ins linke Bildschirmfeld die durch ausgeteilte und eingesteckte Treffer voll aufgeladene EX-Leiste – Zeit, für einen EX-Supermove. Halbkreis, Halbkreis, starker Schlag – schon lädt Ryu seinen ultimativen Feuerball auf. Schießt. Verfehlt. Mist! Michael wittert die Chance, startet mit King ebenfalls seinen EX-Angriff. Nimmt Anlauf, packt Ryu, wirbelt ihn herum. Schmeißt den Kerl mit voller Wucht zu Boden. K.O.! Sieg für »Tekken«-Fan Michael – den es nun wider Erwarten in den Fingern juckt, auch mal die Charaktere aus dem Capcom-Lager auszuprobieren. Revanche pünktlich zum Test im nächsten Heft!

Moritz Wanke

Und außerdem?

■ Demo-Version bislang nicht geplant – aber weiterhin denkbar ■ Kommt als »Special Edition« für 15 Euro Aufpreis; darin enthalten: Spiel, 45 exklusive Gems, Heft mit Kunststücken sowie ein Spielhallenautomat als Miniaturaufsteller ■ Modi: Arcade, Training, Herausforderungen, Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler on- und offline ■ Download-Inhalte geplant

360 LIVE sagt...

Die zwei größten Beat-'em-Up-Serien vereint in einem Spiel. Pflichtkauf für Genre-Fans!

HITPOTENZIAL

9.0 von 10

Erhältlich | 8. März 2012 | Status | 95% komplett

MASS EFFECT 3

Jetzt kann der Weltuntergang kommen! 360 Live hat den Auftakt zum fulminanten Ende der Action-Rollenspiel-Reihe bereits angetestet und berichtet direkt aus der Zukunft.

Die Erde macht noch dieses Jahr einen Abgang? Unfug! Wenn es nach den Autoren der »Mass Effect«-Reihe geht, steht der Blaue Planet erst im Jahre 2294 vor dem Exitus.

Commander Shepard, Held der »Mass Effect«-Trilogie und je nach Editor-Vorgaben männlich oder weiblich, muss sich im erstmals von 360 Live angespielten Prolog des Spiels vor einem irdischen Kriegsgericht verantworten. Ein Untersuchungsausschuss möchte von Shepard wissen, wie es zu der Katastrophe kommen konnte, die sich gerade anbahnt. Gemeint ist das Jüngste Gericht, personifiziert durch die hochtechnisierte Alienrasse der Reaper. Bereits in den ersten beiden Teilen der Serie musste sich Shepard immer wieder mit diesen kolossalen Maschinenwesen auseinandersetzen. Nun jedoch scheint alle Hoffnung verloren. Wie übergroße Kalamare schweben die Bestien mit ihren metallenen Körpern bereits in der Erdatmosphäre und über den Metropolen dieser Welt, darauf programmiert, alles Leben auszulöschen...

Shepard hatte eine Vorahnung – doch keine Chance, diese dem Vorsitzenden mitzuteilen. Und dann ist es auch schon zu spät! Als direkt vor den Fenstern des Gerichtssaals ein Reaper zur Landung ansetzt, gleicht dies mehr einem Kometeneinschlag als einem koordinierten Flugmanöver. Die gewaltige Druckwelle lässt die Scheiben ins Innere des Raumes bersten, reißt Shepard und seinen Begleiter David Anderson ruckartig von den Füßen und viele der Vorsitzenden ins Verderben. Niemandem mehr direkt unterstellt, beschließt Shepard zu handeln: Er und Anderson wollen schnellstmöglich auf die Normandy SR-2, einen schwerbewaffneten Raumkreuzer, der Shepard schon in den Vorgängerspielen als Fortbewegungsmittel und Zufluchtsort treue Dienste leistete. Auf überdimensionierten Stahlträgern der futuristischen Gebäudefassade balancierend gelangen die beiden auf eine angrenzende Dachterrasse – wo auch schon ein Empfangskomitee auf sie wartet. Die Cannibals, eine durch Körperimplantate zu hirnlosen

Sklaven umgewandelte Helferspezies der Reaper, bezieht zwischen Klimaanlage und Lüftungsschächten Stellung und bildet perfekte Ziele für Shepards Warmschieß-Übungen. Blindes Aus-der-Deckung-Feuern, gezieltes Anlegen für tödliche Kopftreffer, der schnelle Wechsel von einer Deckung zur nächsten – all das geht Kennern von Third-Person-Shootern sofort in Fleisch und Blut über.

Vom im Vergleich zu den Vorgängerspielen deutlich erhöhten Schwierigkeitsgrad ist in diesen ersten Spielminuten noch nichts zu spüren: Die buckligen, von Implantaten durchzogenen Körper der Cannibals sacken bereits nach wenigen Treffern in sich zusammen. Wen Shepard nicht mit der Hightech-Flinte erwischt, den knöpft er sich mit seinen neuen Nahkampfangriffen persönlich vor: mal mit leichten Schlägen, mal mit einem fiesem Finalschlag. Für Letzteren einfach die B-Taste eine Sekunde gedrückt halten, schon verwandelt sich Shepards orange glühendes Universalwerkzeug in eine Klinge und

**ENTHÜLLT:
WIE ALLES
BEGINNT!**

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

Bioware

Genre | Action-

Rollenspiel

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Letzter Teil der Trilogie mit brandneuem Koop-Modus und einer Solo-Kampagne, die jeden anspricht.

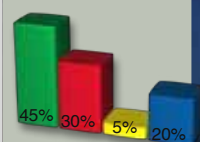
das ist drin

● Weltuntergang

● Sternenkrieg

● Alien-Sex

● Koop-
Zeitschleuse



Und außerdem?

■ 50 reine Einzelspieler-Erfolge ■ Koop-Modus »Galaxy at War« für bis zu 4 Spieler via Xbox Live ■ Kinect wird für Dialogsteuerung und Team-Befehle unterstützt ■ Demos zur Kampagne wie auch zum Koop-Modus auf dem Xbox-Live-Marktplatz ■ Auch als »N7 Collector's Edition« mit Artbook, Download-Extras und weiteren Goodies erhältlich ■ Je nach Händler unterschiedliche Vorbesteller-Boni

bohrt sich spritzend tief in die Bauchregion des Gegners. Diese erste Welle überstanden, verschanzen sich Shepard und Anderson in einer Penthouse-Wohnung. Drinnen herrscht Dunkelheit. Plötzlich hört Shepard ein Geräusch. Beim Betrachten des Abluftschachts an der Rückseite des Raums entdeckt er einen kleinen Jungen, der sich dort versteckt hält und den Commander mit großen Augen wortlos anfleht, ihm zu helfen. Doch Anderson, innerlich sichtlich hin- und hergerissen, interveniert: »Wir können ihn nicht mitnehmen, es ist zu gefährlich...«

AUF DER FLUCHT

Also wieder raus aus der Wohnung und über weitere Stahlträger auf höher gelegene Dächer. Spätestens jetzt weißt du: Bereits der Auftakt von Teil Drei ist eine klare Absage an das oft unter sehr beschränktem Variationsreichtum leidende Level-design der Vorgängerspiele. Selbst auf recht engen Laufstegen lässt sich Shepard prima steuern; lässig und in flottem Tempo springt der Weltenretter über Hindernisse und Abgründe hinweg; erklimmt höher gelegene Ebenen und kraxelt Leitern hinauf. Doch bereits auf der nächsten Anhöhe unterbricht ein Kameraschwenk die adrenalinpumpende Mixtur aus Kletterpassagen und Schusswechseln mit immer wieder anrückenden Reaper-Sklaven. Nur wenige Dutzend Meter über den Köpfen der Flüchtenden erstrahlt ein Licht so hell wie die Sonne, dehnt sich kurz darauf aus und explodiert gleich einer Supernova. Das erste Landungsschiff der Normandy hat es nicht geschafft und wurde soeben vom Laserstrahl eines Reapers förmlich pulverisiert! Keine Überlebenden, nur Chaos und Funkenregen. Und dann das eigentliche Drama: Kaum einen Kratzer abbekommen, erreicht Shepard ein sicher gelandetes Shuttle. Noch während die Schubdüsen des Transporters wieder die Startsequenz einleiten, sieht er, wie unter ihm auf den Dächern ein ganzer Pulk Zivilisten auf zwei weitere Evakuierungsschiffe verteilt wird. Als hätte es das Schicksal vorbestimmt, erblickt er den verängstigten kleinen Knirps, den er zuvor aus dem Lüftungsschacht retten wollte. Sie schauen sich direkt in die Augen – für wenige Sekunden. Dann musst du mit ansehen, wie eben jene beiden Transportschiffe ebenfalls im Laserstrahl eines Reapers verglühen. Du fühlst Wut, Verzweiflung, Rachedgedanken. Dafür sollen sie brennen, die Bastarde!

HOFFNUNG NAHT

Auf der Normandy eingetroffen, sieht Shepard das erste Mal seit seinem Gefängnisarrest auf der Erde seine alte Crew. Den Piloten Joker, Ashley Williams, womöglich sogar Kaidan Alenko – wen genau du antriffst, wird nicht zuletzt durch deine Entscheidungen in den Vorgängerspielen bestimmt. Die nämlich berücksichtigt Teil Drei beim Spielstand-Import. Alte Speicherdaten aufzuheben lohnt also mehr denn je!

Aber auch ein paar neue Gesichter sind an Bord, etwa der Vorzeige-Erden-Soldat James Vega. Für eine ausufernde Wiedersehens-Party bleibt trotzdem keine Zeit: Der Allianz-Admiral Hackett beordert

✕ Dreistufiger Masseneffekt

STERNENKRIEG MIT VARIATION

Bioware will »Mass Effect 3« zugänglicher machen als alle anderen Teile der Trilogie. Neben dem neuen Koop-Modus »Galaxy at War« wurden dazu auch in der Einzelspieler-Kampagne die Möglichkeiten erweitert, das Gameplay seinen persönlichen Vorlieben anzupassen. Wer zum Beispiel den Spieltyp »Action« wählt, kann sich voll auf eben diese konzentrieren und muss sich nicht mit den zahlreichen Dialogsequenzen auseinandersetzen, die dann vollkommen automatisiert ablaufen. »RPG« hingegen beschreibt die Art von Spiel, die Fans von einem Ableger der »Mass Effect«-Reihe seit jeher erwarten: also eine Gameplay-Erfahrung, die etwa zu gleichen Teilen mit Rollenspiel- und Shooter-Elementen aufwartet. Blicke noch der Spieltyp »Story«. Er richtet sich an alle mit einem ausgeprägten Gespür für Diplomatie. Hier wurden die zahlreichen Shooter-Abschnitte stark vereinfacht, während das Lesen der Körpersprache und das Verständnis für die Anliegen von Shepards Gesprächspartnern klar in den Mittelpunkt rücken.



Befreiungsschlag oder Schuss in den Ofen?

- +** Starke Charaktere, mitreißende Erzählweise und Präsentation, effektlastige Shooter-Passagen mit tollem Technikgerüst, Waffenzwang für bestimmte Charakter-Klassen wurde abgeschafft, auch Neueinsteiger kommen schnell zurecht, dank Speicherstand-Import-Funktion perfekt mit den Vorgängerspielen verknüpft
- Dass der Rollenspiel-Part aufgebohrt wurde, war anhand der vorgeführten Einstiegslevel leider noch nicht deutlich zu erkennen

die Truppe per Funk in die Kommunikationszentrale. Informationen des Allianz-Rates zufolge, einem Verbund aus fast allen Alien-Völkern der Galaxie, existieren Baupläne für eine übermächtige Apparatur. Diese Technologie des längst untergegangenen Raumfahrervolkes der Protheaner kann womöglich als Waffe gegen die Reaper eingesetzt werden. Das Problem: Die Blaupausen befinden sich in den Archiven der Allianz auf dem Mars und müssen erst von dort geborgen werden. Na dann los!

Vega schließt sich Shepards Drei-Mann-Trupp bei dieser ersten Mission automatisch an. Die Wahl des zweiten Begleiters fällt auf Ashley Williams. Dass der Flug zum Mars samt anschließender Landung nur durch eine Rendersequenz gezeigt wird und nicht als interaktive Spielsequenz, ist wohl dem Umstand geschuldet, dass es sich bei dieser Passage immer noch um den Prolog zur eigentlichen Story handelt.

Und dann, kaum die Füße auf den rotsandigen Boden des Mars gesetzt, stolpert das verwegene Trio auch schon über blutüberströmte Leichen verbündeter Allianz-Soldaten, die hier eigentlich Wache schieben sollten. Ein Blick um die nächste Ecke lässt schnell erahnen, wie alles zusammenhängt: Im Halbkreis stehen vier schwer bewaffnete Cerberus-Krieger um einen am Boden kauern den Soldaten der

Allianz. Dann taucht ein fünfter Söldner auf und schießt dem Wehrlosen direkt in den Kopf. Was zum Henker?! Was haben Truppen des Cerberus-Konzerns hier auf dem Mars zu suchen? Zur Erinnerung: Der mächtige, durch den mysteriösen »Unbekannten« gelenkte Konzern legte Shepard bereits in den Vorgängerspielen ständig Steine in den Weg. Aber hier? Zum Fragenstellen bleibt leider keine Zeit. Die Cerberus-Jungs haben die Eindringlinge bemerkt und eröffnen das Feuer. Ein wildes, verdammt gut spielbares Gefecht entbrennt. Denn die Trefferreaktionen der Gegner vermitteln sofort das Gefühl, hier schwer gepanzerte, zuweilen mit Schilden bewehrte Spezialeinheiten vor sich zu haben: Funken sprühen, Shepards Projektile reißen Metallsplitter aus dem Rüstungsstahl seiner Opfer – fast als hätte jede Körperregion ein eigenes Schadensmodell. Zumindest beim Kopf können wir das mittlerweile sicher sagen: Wie eine knackfrische, vom Laster gefallene Wassermelone explodiert der letzte Cerberus-Schädel nach Beschuss durch Shepards Scharfschützengewehr. Ein ziemlich ungewöhnlicher Anblick für die bis dahin recht blutfreie »Mass Effect«-Reihe!

VERSCHWÖRUNG IM GANGE?

Das eigentliche Archiv liegt in den unteren Stockwerken eines tief in das Planeteninnere reichenden, etwa 100 Meter breiten und kreisrunden Schachts. Wie zu erwarten, sind die Transferstationen für die Züge, die Shepard und Geleit dorthin verfrachten sollen, übersät mit Cerberus-Handlangern. Dass die Asari-Wissenschaftlerin T'Soni kurzfristig Schützenhilfe leistet, während sich Vega ausklinkt und beim Landungs-Shuttle verweilt, trifft sich da umso besser. Sie ist es schließlich auch, die als Erste in einem der Terminals ein Überwachungsvideo aufstöbert, das den vermeintlichen Befehlshaber dieser Cerberus-Operation zeigt: Eine schlanke Schwarzhaarige –

bekleidet mit nichts weiter als einem engen schwarzen Body, der ihre weiblichen Rundungen perfekt hervorhebt – verpasst zwei Allianz-Wachmännern jeweils eine Kugel direkt in den Hinterkopf... Willkommen im Weltraum der Intrigen!

DIVERSE FRAGEZEICHEN

Packende Geschichte, hochwertige Shooter-Spielmechanik, einprägsame Charaktere – die ersten Abschnitte von »Mass Effect 3« spielen sich wie eine unvergessliche Achterbahnfahrt der Gefühle. Einziger Haken: Ob die Rollenspiel-Elemente im Vergleich zu Teil Zwei tatsächlich merklich aufgestockt wurden, ließ sich anhand des Gezeigten nur ansatzweise beurteilen. Immerhin: An Upgrade-Stationen konnten Waffen bereits ausgerüstet und mit verschiedenen Bauteilen verbessert werden. Auch ein Zuweisen von Fähigkeitspunkten – freigespielt durchs Erreichen der nächsten Erfahrungsstufe – war bereits möglich. Fahrzeugpassagen, Erkundungstrips durch die Milchstraße, hitzige Multiple-Choice-Dialoge, schlüpfrige Techtelmechtel mit rassigen Alien-Schönheiten und dergleichen waren dagegen noch nicht Teil der Anspielversion. Ob auch sie überzeugen? Pünktlich zum Spielstart erfährst du es bei uns auf www.360-live.de. Und natürlich im Megatest im nächsten Heft.

Jan Heinrich/sö

360LIVE sagt...

Saugt dich ein wie ein Schwarzes Loch! Sci-Fi-Jünger dürfen sich schon mal anschnallen. Der Rest spielt **HITPOTENZIAL** die Demoversionen Probe.

9.0 von 10

✱ Kinect in Space

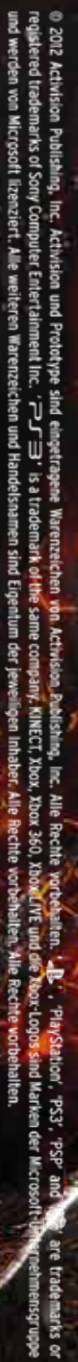
KOMMANDO: ERSTSCHLAG!

Xbox-Fans wissen: Wurde ein Spiel nicht von vornherein für Kinect programmiert, kommt Microsofts Bewegungssteuerung darin nur selten vor. »Forza 4« und »Halo Anniversary« sind positive Ausnahmen. Ebenso »Mass Effect 3«, das in erster Linie auf Sprachbefehle als Alternative für bestimmte Controller-Eingaben setzt. Zur Erinnerung: Waffenwechsel sowie das Aktivieren von Spezialfertigkeiten erfolgen normalerweise über zwei Ringmenüs, bei deren Aufruf das Spielgeschehen kurzzeitig eingefroren wird. Nutzt du hingegen die Sprachsteuerung, wird das Geschehen bei genau diesen Aktionen nicht mehr unterbrochen. Gleiches gilt für Befehle an Squad-Mitglieder. Wer mit Controller spielt, muss mit dem linken Daumen umständlich zum Steuerkreuz umgreifen. Oft sind es nur Sekundenbruchteile – diese können in hitzigen Kämpfen jedoch darüber entscheiden, ob ein Teammitglied kritische Treffer kassiert. Nicht so mittels Sprachsteuerung: Kaum den Befehl ausgesprochen, wird er ausgeführt. Wie gut das tatsächlich funktioniert, wird der Test im nächsten Heft zeigen.



KONAMI





RADICAL
ENTERTAINMENT
ACTIVISION®
activision.com

PROTOTYPE 2[®]



第一



XBOX 360[®] LIVE



Besuche uns: facebook.com/neverdead.konami

Erhältlich | 15. März 2012 | Status | 60% komplett



Fußballgott oder Lusche?

- + Extrem filigrane Ballführung, riesiges Trickrepertoire, eigenständiger Look, schicke Kulissen mit abwechslungsreichen Graffitis, starke »FIFA«-Lizenz
- Stellenweise noch seltsame Clipping-Fehler, viele Abstürze in der Preview-Fassung



kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

EA Vancouver

Genre | Sport

Spieler | 1 - 10

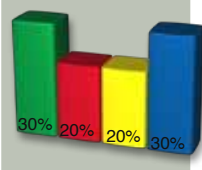
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Trickreicher Kleinplatz-Fußball mit mächtiger »FIFA«-Lizenz.

das ist drin

- Lupfen
- Köpfen
- Wirbeln
- Taktieren



FIFA STREET

Artisten an die Front!

Wenn »FIFA« die große Bühne des Fußballs ist, dann geht der kleine Bruder »FIFA Street« locker als Artistik-Show durch. Es ist der pure Wahnsinn, mit welcher Leichtigkeit die Redaktion hier Übersteiger hinlegt, die Pille auf den Zehenspitzen tanzen lässt oder per Hacke in die Höhe hebt. Ja, es gibt viele dieser Tricks auch in »FIFA«, aber dort kommen sie fast nie zur Anwendung. Wann bleibt schon die Zeit, wirklich die Klasse eines Messi zu zeigen? Der mal eben den Ball durch die Beine laufen lässt, mit dem Stollen nach oben kickt, die Kugel auf dem Kopf balanciert, noch mal kurz mit dem Kopf antippt, rechts antäuscht und dann links abzieht – per Volley, indem er sich selbst die Vorlage gibt! Diese hohe Kunst des Fußballs kann hier jeder miterleben. Dazu nutzt Electronic Arts sein riesiges Lizenzpaket aus »FIFA«, schickt die Fußballer aber nicht in gigantische Arenen, sondern in 36 Hallen und auf kleine Plätze verteilt über den ganzen Globus. Darunter ein Court auf dem Dach eines Wolkenkratzers mit der Tokioter Skyline im Hintergrund. Oder auf die typischen Lehmplätze in Südamerika respektive schicke abgezaunte Arenen in Europa – Flutlicht und englischer Rasen inklusive. Gespielt wird in

fünf Modi: in der Regel ganz klassisch in Fünfer-Teams, jeweils dreiminütige Halbzeiten. Wer die meisten Tore macht, gewinnt. Noch spannender sind die Spiele in Zweier-Teams nach Panna-Regeln, wo Tricks den Sieg bringen: Für Herumdribbeln am Boden gibt's beispielsweise nur einen lausigen Punkt. Zwei fürs Austricksen in der Luft und drei fürs Tunneln klingen schon lukrativer. Das jedoch erfordert viel Geschick und exzellente Spielübersicht. Logisch: Für besagte Luft-Manöver darf die Kugel den Boden nicht berühren. Also am besten per RB-Schultertaste hochlupfen, auf dem Fuß tänzeln lassen, auf den Knien jonglieren, dann im Sprung mit der Hacke mitnehmen oder eben über hohe Zuspiele in der Luft halten. Abschließend per Volleyschuss versenken! Wer den Torhüter zudem noch tunnelt, bekommt die maximale Punktzahl von neun Zählern für ein trickreich erzieltes Tor. Das motiviert! Genau wie der »World Tour«-Karriere-Modus, für den man sich zunächst seinen eigenen Spieler mit individuellen Trickwerten bastelt und dessen Fähigkeiten dann nach und nach aufwertet. Und zwar durch gelungene Akrobatikeinlagen innerhalb der Matches, die wiederum mit Stilpunkten belohnt werden. Für

einen Flick-Flack-Salto mit anschließendem Torerfolg gibt's beispielsweise 22 Punkte, die Dinge wie neue Stollenschuhe, Trikots und eine weitere Halle freischalten. Auf den Elfmeterpunkt gebracht: Spielerisch überzeugt »FIFA Street« schon jetzt. Technisch hingegen muss EA noch mehr Gas geben. Texturschärfe, Lichteffekte und schwitzende Spieler hat »FIFA 12« schöner hinbekommen. Dem gegenüber stehen Animationen auf Referenz-Niveau. Egal ob simpler Kopfball oder übercooler Fallrückzieher mit eingebauter Schraube – »FIFA Street« muss man in Bewegung erlebt haben! Test im nächsten Heft.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Taktisch und filigran bis in den Stollen: ein Paradies für Profis! Einsteiger sollten sich HITPOTENZIAL erst warmspielen.

7.5 von 10

JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du das Fußball-Fest »PES 2012« von Konami dazu. Die 2012er-Version bietet neben der hervorragenden KI eine innovative Off-the-ball-Steuerung, großartige Online-Modi, fantastische Grafik und Sound wie im Stadion. 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 Fußball-Taktik-König »PES 2012« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.8
WERTUNG!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr 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 »PES 2012« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zuzahlung von »PES 2012« 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 »PES 2012« als Abo-Prämie dazuerhalten. USK: ab 0 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.

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Volker Bonacker

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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

FREUT SICH AUF | »Halo 4«,
»Battlefield: Bad Company 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Alan Wake's American
Nightmare«, »^_^« (PC)

FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Doom 4«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Samurai Bloodshow«
(iPad), »The Darkness 2«

FREUT SICH AUF | »Castlevania: Lords of
Shadow 2«, »Lollipop Chainsaw«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »The Darkness 2«,
»Alan Wake's American Nightmare«

FREUT SICH AUF | »Far Cry 3«,
»Darksiders 2«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »UFC Undisputed 3«,
»The Darkness 2«

FREUT SICH AUF | »Lollipop Chainsaw«,
»The Witcher 2: Assassins of Kings«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Never Dead«,
»The Darkness 2«

FREUT SICH AUF | »Street Fighter X
Tekken«, »Aliens: Colonial Marines«



MALTE BANZ REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | DiePflanze33

GENRES | Ego-Shooter, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Batman: Arkham City«,
»Soul Calibur 5«

FREUT SICH AUF | »Resident Evil:
Operation Raccoon City«, »Prototype 2«



CHRISTIANE SCHOBER ANZEIGENLEITUNG PRINT

LIVE-GAMERTAG | Tearsdust

GENRES | Aufbau-Strategie, Puzzle
SPIELT GERADE | »Trine 2«,
»Anno 2070« (PC)

FREUT SICH AUF | »Dragon's Dogma«,
»Game of Thrones«

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 | 10. Februar 2012

kurz & knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

Digital Extremes

Preis | ab 60 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Tentakel-Schlachtplatte, die dich das Licht fürchten lässt.

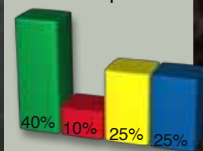
das ist drin

● Dunkelheit

● Brutalität

● Wahnsinn

● Höllentrip



THE DARKNESS 2



Wie schon in Teil Eins kann Jackie Rollenspiel-ähnliche Stufenanstiege vollführen. Genügend dunkle Essenz gesammelt, kauft er sich damit Spezialfähigkeiten. Etwa einen ablenkenden Schwarm aus Pestfliegen.

Du denkst, du hast alles unter Kontrolle. Denkst, du hast das Böse in dir gezähmt, weggesperrt für alle Ewigkeit. Und dann prügelt dir das Leben die Eingeweide aus dem Leib und du steckst wieder mittendrin. Mittendrin in einem Krieg um Macht; einem Krieg um die Finsternis...

Ich bin rückfällig geworden. Zwei ganze Jahre lang habe ich die Finsternis in mir gebannt, sie erfolgreich zurückgehalten. Und nun sieh mich an! Ich bin ein gebrochener Mann; Jackie Estacado, der Kopf des Franchetti-Clans, kniet hier, blutüberströmt, halb tot und fleht die Finsternis an, sein Leben zu retten. Und das alles nur, weil irgendwelche Bastarde doch tatsächlich die Eier hatten, meinen Lieblingsitaliener in ein gottverdammtes Schlachthaus zu verwandeln. Wer sind überhaupt die Kerle, die meinen blonden Zwillingsschönheiten das Hirn in die Spaghetti Bolognese gepustet haben? Was auch immer sie wollen: Sie werden für das Blutbad bezahlen. Ich spüre die Finsternis in mir hochkommen, ihre Kraft pumpt durch meine Venen, Übelkeit steigt auf. Und dann höre ich es, das vertraute und gefürchtete Fauchen in meinem Kopf: »Jackie... nutze meine Kraft – oder du wirst sterben! Ich bin deine Erlösung!« Verdammte, ich hatte ganz vergessen, wie gut sich das anfühlt! Diese Stärke, diese Macht, als sich die beiden Dämonenarme aus ihrem jahrelangen Schlaf erheben. Ihre Haut violett schimmernd, von Adern übersät; Zähne, die weder vor Fleisch noch vor Knochen Halt machen. Lässig schießt

der linke Dämonenarm nach vorn, packt einen Schützen in der Taille, windet sich wie eine Boa Constrictor um den Leib und durchstößt anschließend mit lautem Gezische seinen Brustkorb. Der Kerl verdreht die Augen, spuckt Blut, den Mund in einem stummen Schrei weit aufgerissen. Es kribbelt in mir vor sadistischer Freude. »Nimm die Finsternis an, Jackie! Reiß ihnen die Herzen raus!« Ich ver falle in einen regelrechten Blutausch, schnappe mir die hinterlassenen Waffen meiner Gegner, eine links, eine rechts, und halte in bestem Akimbo-Stil auf alles, was sich bewegt. Mit dem linken Dämonenarm greife ich nach einer Metallstange, pfähle den nächstbesten Widersacher wie einen Notizzettel an eine Pinnwand, ein weiterer wird mit einer ausgerissenen Autotür in der Leibesmitte zerteilt. Erst, als auch der letzte Feind sein armseliges Leben ausgehaucht hat, finde ich wieder zur Besinnung.

BESCHÜTZE DIE FINSTERNIS!

Die Zeit des unscheinbaren Mafia-Bosses Jackie Estacado ist Vergangenheit. Gott, ist das großartig: dieses Gefühl von Überlegenheit! Von jetzt an kontrolliere ich die Finsternis wieder. Oder kontrolliert



sie doch mich...? Gedankenverloren finde ich mich in meinem Schlafzimmer im Estacado-Anwesen wieder. Müde zünde ich eine Kerze auf dem Schreibtisch an, auf dem das Foto meiner geliebten Jenny steht. Noch immer quält mich ihr Tod. Doch noch mehr quält mich diese verdammte Ungewissheit. Halluzinationen zeigen mir immer wieder ihr Gesicht, lassen sie in meinem Kopf wieder lebendig werden. Wie es scheint, steht die Finsternis mit diesen Visionen unmittelbar in Verbindung. Was weiß sie, was ich nicht weiß? Fest steht, ich darf die Finsternis jetzt nicht verlieren, sonst verliere ich Jenny! Umso verzwickter, dass meine Handlanger herausgefunden haben, dass der Anschlag beim Italiener einer Gruppierung namens »Die Bruderschaft« zuzuschreiben ist: eine uralte Organisation, die vor vielen hundert Jahren im Besitz der Finsternis war und sie jetzt wieder zurückholen will. Doch da haben sie die Rechnung ohne mich gemacht. Diesen Bastarden werde ich ordentlich den Teppich einsauen!

Eine Spur haben meine Waffenbrüder bereits aus-

gemacht. Sind fleißig, die Jungs. Und so läuft's halt immer: den Informationen meiner Leute folgend draußen schön Chaos anrichten, wieder zurück in die Villa zum Ausspannen und wieder los, wenn die Pflicht ruft. Könnte mir ehrlich gesagt Abwechslungsreicheres vorstellen... Aber so sei es denn! Scheinbar haben sich einige Schergen der Bruderschaft auf einem alten Jahrmarkt verschanzt. Der Rummel, auf dem ich früher auch mit Jenny war...? Scheiße, daran darf ich jetzt nicht denken!

UMARME DIE FINSTERNIS!

Hier geht's jetzt nicht um Rubbellose und Zuckerwatte. Hier wollen ein paar dreckige Großmäuler die Finsternis zwischen ihren Eingeweiden schmecken! Auf dem Jahrmarkt angekommen, erwarten mich nicht nur einige Wachposten, sondern eine viel größere Gefahr: Scheinwerfer. Es hat sich wohl herumgesprochen, dass die Finsternis ihrem Namen folgend nicht sonderlich gut auf Licht zu sprechen ist. Kaum durchquere ich den ersten Lichtkegel, kreischen die Dämonenarme vor Schmerz auf, ziehen sich ins Nichts zurück, meine Sicht verschwimmt. »Geh raus aus dem Licht!« faucht es in meinen Ohren. Doch ich habe eine viel bessere Idee: ein Schuss aus dem M1911-Colt und die Funzel hat ausgeleuchtet. Es wird angenehm dunkel. Aus allen Ecken des schlauartigen Areals voller alter Schießbuden und Fähnchengirlanden strömen seltsame Typen in orangefarbenen Overall. Verdammt, diese Killer verdienen's nicht anders! Den ersten Pulk stäubt der rechte Dämonenarm bestialisch auseinander, lässt etliche Wirbelsäulen brechen. Einige Opfer kriechen weiter, feuern ein paar Verzweigungsschüsse aus ihren Schießbeisen. Ein weiterer senkrechter Schlag mit dem rechten Arm faltet sie in der Mitte wie ein Blatt Papier.

Kinderspiel! Doch die Kerle sind einfallsreicher als gedacht, wappnen sich mit grellen Lichtkanonen, die mich verletzlich machen. Noch bevor mich dieses widerliche Geleuchte außer Gefecht setzen kann, entledge ich mich der Angreifer mit einem gezielten Schuss auf Hirn und Scheinwerfer. Sogleich macht sich die zurückgekehrte Finsternis daran, ein paar anderen den Schädel vom Leib zu reißen; den Rest durchsiebe ich klassisch mit Blei, bis sie als Röntgenschürzen durchgehen. Es dauert, bis ich mich wieder an die Kontrolle beider Arme und gleichzeitig meiner Doppelwaffen gewöhnt habe. Nicht immer tun sie

✕ Klein und gemein

WECKE DEN FINSTERLING IN DIR!

Nicht immer können Jackie und die Finsternis die Sache richten. In brenzligeren Situationen, etwa eingesperrt und ausblutend in einer Eisernen Jungfrau, muss Hilfe von außen her. Dann schlüpft der Spieler in die gegebte, bräunliche Haut des Finsterlings – Jackies treuer, Gnom-artiger Begleiter mit der toten Katze auf dem Kopf. Der Knirps ist allerdings weitaus tödlicher, als er aussieht, und kann mehr, als nur auf Leichen pinkeln und herzhaft einen fahren lassen. Nahezu unsichtbar schleicht er sich an Widersacher heran – wahlweise direkt von vorn oder heimtückisch von hinten – und zerreißt ihnen entweder mit seinen scharfen Krallen die Kehle oder drückt erbarmungslos die Augäpfel bis zum äußersten Anschlag durch. Die einzige Schwäche des Finsterlings ist Licht. Hält er sich mehr als ein paar Sekunden darin auf, verbrennt er wie ein Vampir zu Asche – und stinkt damit noch bestialischer als in lebendigem Zustand!

Arm dran oder Arm ab?

+ Cel-Shading-Comic-Look gewöhnungsbedürftig, aber herrlich passend zur Comicvorlage; komplett eingedeutscht mit sehr guten Sprechern, Einstieg auch für Neulinge ohne »The Darkness«-Expertise möglich, höchst dynamisches und flottes Gameplay dank Vierfach-Bewaffnung; mitreißende Story, die bis zum Ende spannend bleibt; toller Online-Koop-Modus für bis zu vier Finsternis-Wirte

– Derbe Schnitte in der deutschen USK-Version, die stark an der serientypischen Duster-Atmosphäre knabbern; ziemlich geradliniges Gameplay ohne große Freiheiten, mit knapp sieben Stunden recht überschaubare Kampagnen-Spielzeit, Ende etwas unbefriedigend



Acht Fäuste für ein Halleluja: Der neue Online-Koop-Modus »Blutrachen« erinnert ein bisschen an den Endzeit-Mehrspieler-Shooter »Borderlands« und erzählt sogar eine eigene Parallel-Geschichte.

das, was ich von ihnen verlange – kein Wunder, bei all den Kombinationsmöglichkeiten! Konzentration ist das oberste Finsternis-Gebot. Noch ein bisschen Eingewöhnung und es fühlt sich so an, als hätte ich mich mit diesen Dämonen der Hölle bereits aus dem Leib meiner Mutter gefressen. Welch unheilige Macht!

FÜRCHTE DIE FINSTERNIS!

Nach einer ganzen Weile führt mich die Spur in eine stillgelegte Geisterbahn. Soll mir diese Farce etwa Angst machen? Leute, ihr wisst doch gar nicht, was Angst wirklich ist! Angst heißt, nicht zu wissen, ob die Liebe deines Lebens wirklich tot ist oder doch nur gefangen in den Untiefen der Hölle schmort. Kaum verschwende ich auch nur einen Gedanken an sie, ist sie auch schon da: Jenny sitzt plötzlich in der

Geisterbahn neben mir, hält meine Hand, kreischt bei billigen Schreckeinlagen mit Plastikskeletten. Was ist das hier? Wieder nur eine dieser quälenden Halluzinationen? Ich fühle Jenny, ihren Atem – und im nächsten Moment, als die Gondel anhält ... ist sie verschwunden. Panik umklammert mich, schnürt mir die Kehle zu. Sie kann nicht weit sein! Ich habe sie gespürt, sie war real! Ohne einen klaren Gedanken fassen zu können, öffne ich eine der Geisterbahn-Requisiten: eine Eiserne Jungfrau. Jackie, du Schwachkopf. Wie konntest du nur auf diesen armseligen Trick hereinfallen? Ein fester Tritt ins Innere des Folterinstruments quitiert meine Dummheit. Ich spüre das rostige Metall in meinen Körper dringen. Die Vordertür schließt sich. Mit jedem verlorenen Tropfen Blut fühle ich, wie die Finsternis in mir schwächer wird. Ist das das Ende? ... Natürlich nicht, Dummchen! Sonst würde ich dir wohl kaum diese aberwitzige Geschichte hier erzählen können! Meine Rettung aus dieser misslichen Lage und die weiteren Ereignisse sind jedoch zu verwickelt und vielschichtig, als dass ich sie einfach ausplaudern würde. Die Geschehnisse werden sich überschlagen, sie werden dich an deinem gesunden Menschenverstand zweifeln lassen, bis auch du nicht mehr weißt, was real und was bloße Einbildung ist. Vielleicht sollte ich meine Story mal verfilmen lassen. Die hat ein gottverdammtes Hollywood-Potenzial!

Zum Abschluss will ich aber lieber noch einen Blick darauf werfen, was meine angeheuertten Finsternis-Frischlinge so treiben. Oh ja, auf ihren dunklen »Blut-

Und außerdem?

■ 50 Erfolge; wer alle abstauben will, muss das Game mindestens zwei Mal durchspielen ■ »Blutrachen« genannte Zusatzkampagne für vier Spieler, die wahlweise online im Koop-Modus oder offline allein mit KI-Unterstützung gespielt werden kann; von der Länge entspricht sie der Solo-Kampagne ■ Als Zusatz innerhalb von »Blutrachen« gibt es noch die »Abschusslisten«: Hier kann man wahlweise einzelne Abschnitte aus der Koop-Kampagne nochmals nachspielen oder zum Teil auch ganz neue Missionen absolvieren; die meisten sind Offline-Solo-Missionen, einige erfordern jedoch Online-Zweier-Teamwork ■ Deutsche Version geschnitten mit USK-18-Freigabe ■ Deutsche Version und europäische PEGI-Version sind im Online-Mehrspieler-Modus kompatibel

rache«-Feldzügen gegen die Bruderschaft sorgt die Bande schon für ziemliche Action: die blonde Shoshanna mit ihrer abgesägten Schrotflinte; der irre Schotte mit dem Alkoholproblem, Jimmy Wilson; der Japse Inugami mit einem Faible für scharfe Schneiden; und Doktor JP Dumond, ein Voodoo-Meister. Illustre Zeitgenossen! Würde ich nur zu gerne mal persönlich kennenlernen und mir anschauen, wie sie ihre dunklen Gaben einsetzen: Schwarze Löcher, das Beschwören von Finsterlingen und Pestfliegen-Schwärmen. Aber bis dahin agieren sie unterstützend im Hintergrund, parallel zu meiner eigenen Geschichte, und erledigen die Drecksarbeit: wichtige Informanten retten, unbequeme Bruderschaft-Handlanger ausschalten – so was eben. Und sie machen ihren Job gut, verdammt gut. Eben weil sie Team-Player sind. Ich hingegen gehöre eher zur Marke »Einsamer Wolf« und setze alles daran, meine eigentliche Pflicht zu erfüllen. Halte aus, Jenny! Ich werde dich finden! Ich werde dich retten! Und dann wird alles gut... »Jenny leidet. Sie brennt! Töte sie alle, Jackie! Füüü Jenny...!«

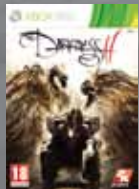
Sabine Schischka



Zweite Meinung

Jan Heinrich: Zu viele Schnitte schrauben diese Blutfontänen-Symphonie auf Kuschelrock-Niveau herab – schade. Denn sonst wurde dieser Teil spielerisch und insbesondere atmosphärisch extrem stark umgesetzt. Für die USK-Version gebe ich 8.1

WENN DEUTSCHLAND DIE SCHERE ANSETZT...



PEGI- vs. USK-Version



Der Typ ist tot? Dann schneid dem Mistkerl doch ein Bein ab, wenn du willst. Oder reiß ihm das Herz aus der Brust. Der merkt doch eh nix mehr...

»Krrrrssshhh«, reißt es den Kerl in der Leibesmitte entzwei. Eine Körperhälfte fliegt in die eine Ecke, die andere kriegen die restlichen Widersacher vor den Latz. Party im Schlachthaus!

Knallrot, dickflüssig und teilweise mit Blasen durchsetzt flutet der Veneninhalt gern ganze Fußböden. Immerhin kann man nicht darauf ausrutschen!

Ragdoll-Effekte:
Leichenschänder unerwünscht?

Finalschläge:
Wo sind all die Körperteile hin?

Blut, Blut überall:
Putzkolonne war schon da!

Bloß nicht an Leichen vergreifen! Wer einmal liegt, ist unverwundbar! Da können die Dämonenarme noch so viel Schindluder mit ihm treiben...

Was meinst du? Nach dem Auseinanderreißen an beiden Beinen müsste der Typ eigentlich aus zwei Körperhälften bestehen? Quatsch, die Finsternis hat doch nur gespielt. Der ist unversehrt...

Egal ob Herz rausreißen oder per Schrotflinte den Schädel rauspusten: Blut tropft hier nur wie beim Messerschnitt in den Daumen.

PEGI ODER USK? DAS IST HIER DIE FRAGE...

Schnitte hin oder her, die große Frage, die sich vielen vor dem Spielekauf stellt, ist doch: Stören die Schnitte oder kann man drüber hinwegsehen? In aller Regel verfiert 360 Live gerne deutsche USK-Versionen, und in vielen Fällen fallen Kürzungen tatsächlich nur dann auf, wenn man explizit darauf achtet. »The Darkness 2« ist eine der wenigen Ausnahmen. Hier wirkt es einfach komisch, wenn die ach so bössartigen Dämonenarme nur noch Blümchen-Morde verüben; wenn gerade eben durchbohrte, entzweigerissene und gesprengte Schergen daliegen, als hielten sie Mittagsschläfchen; und wenn das Herausreißen eines Herzens, um es genüsslich zu verspeisen, nicht mal eine sichtbare Wunde in der Brust hinterlässt. Für wen die Gewaltausbrüche der Finsternis hingegen nur zweitrangig sind und wer sich eher auf die toll erzählte Story stürzt, der darf getrost zur USK-Version greifen. Immerhin ist die im Mehrspieler-Modus auch mit der ungeschnittenen PEGI-Version kompatibel.

The Darkness 2

GRAFIK

Toller Stil, gelegentlich aber Schlieren und Ruckler

8

SOUND

Fantastische deutsche Sprecher, atmosphärische Musik – top!

9

STEUERUNG

Der Kampf mit vier Waffen erfordert Konzentration, sonst kommt man schnell wieder raus

7

Mit Bravour erzähltes Game Noir. Abzug gibt's für zu wenig Abwechslung und die Atmosphärekiller-Kürzungen. PEGI-Käufer rechnen dagegen fünf Zehntelpunkte drauf!

8.2 von 10

kurz&knapp

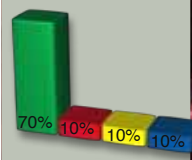
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Starbreeze Studios
Preis | ab 55 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | keine
Einstufung

kurz gesagt

Unglückliche
Wiederbelebung
einer Legende ohne
Herz und Seele.

das ist drin

- Ballerei
- Hacken
- Fehler
- Story?



Erhältlich | 23. Februar 2012



SYNDICATE

Runtime Error: Es konnte kein echtes »Syndicate« entdeckt werden.

Der Blick in die Zukunft gleich nicht selten dem Blick auf ein Bild hinter einer Milchglasscheibe. Viele große Geister haben sich schon daran versucht, das womöglich Kommende in Text-, Bild-, Ton- und Videospiel-Form zu beschreiben. Der Autor William Gibson erdachte die Fusion von Mensch und Maschine und virtuelle Gefilde aus Daten und Gedanken. Oder Regisseur John Carpenter: Er visionierte mit »Flucht aus New York« eine zerbrechende Gesellschaft, in der nur noch Reich und Arm existieren – und in der das einstige Manhattan als riesiges Gefängnis erhalten muss. Beide dystopischen Fantasien brachten die Spieledesigner Peter Molyneux und Sean Cooper 1993 mit »Syndicate« zusammen. Ein Taktik-Game, das Spieler auch heute noch begeistert und Designer inspiriert. Angespornt vom Kultstatus der Marke, entschloss sich Electronic

Arts schließlich, den Klassiker zusammen mit dem schwedischen Studio Starbreeze, dem Team hinter »Riddick« und dem ersten »Darkness«, zu reanimieren – als Ego-Shooter. Resultat: Ein Systemneustart, der vieles verspricht, aber schnell mit integralen Kernel-Defekten den Nervkompensator des Human-Zentralprozessors überlastet...

DIE STIMME IN DEINEM KOPF

Die Hintergrundgeschichte lässt sich – obwohl an den komplexen Urahn angelehnt – schnell zusammenfassen: Die Welt im Jahre 2069 ist von Technik durchzogen wie ein menschlicher Körper von Blutbahnen. Fast jeder hat einen sogenannten Dart-Computerchip im Schädel, der Informationen, Unterhaltung und soziale Leistungen garantiert. Die komplette Versorgung der Menschen wird zudem von den Megakonzernen organisiert, die auch die Chips herstellen: Aspari, Eurocorp, West Meld Solutions, Aeno Biotechnology und Wulf Western. Diese Syndikate geben den Ton an – und sind bis aufs Messer verfeindet. Es herrscht Krieg. In die Welt getragen von Agenten, die über spezielle Kampfvarianten der Dart-Chips verfügen.

Einer dieser Agenten ist Miles Kilo von Eurocorp. An ihm wird der erste Chip einer neuen Generation erprobt. In seine Rolle schlüpft der Spieler in diesem

**NUR IN 360 LIVE
EXKLUSIVE
SPAR-AKTION!**

Und außerdem?

- Koop-Modus für vier Spieler mit an Bord ■ Einige Waffen und Karten orientieren sich am Originalspiel von 1993
- Prima: kommt ohne EA-Online-Pass ■ 50 Erfolge; hauptsächlich fürs Spielen der Kampagne, aber auch fürs Entschärfen von 873 Granaten oder das Durchspielen auf allen drei Schwierigkeitsgraden ■ Keine deutsche Version, da Einstufung durch USK verweigert ■ Zum Ende des Spiels wird eine »Syndicate 2«-Ankündigung quasi vorweggenommen



Schwerbewaffnete Flugschiffe vom Himmel fegen bringt den Blutkreislauf ordentlich in Wallung, kommt aber leider viel zu selten und in zu wenig Variationen vor.

✖ Zu viert gegen die Welt

DER KOOP-MODUS

Die Solo-Kampagne mag nicht wirklich überzeugen. Für den Koop-Modus gilt nach ausführlichem Durchspielmarathon Ähnliches. Die Mission: Mit drei Online-Kumpels eine in sich geschlossene Kampagne mit neun Szenarien absolvieren, darunter Mosambik, Neugland und Argentinien. In der Rolle der Agenten des Syndikates Wulf Western müssen Zielpersonen anderer Megafirmen umgarnet und Technik gestohlen werden. Was in den ersten Stunden ordentlich Laune macht, unterhält im Anschluss leider kaum noch. Hauptgrund: Einmal den Finger am Abzug, braucht man ihn eigentlich kaum mehr runternehmen. Okay, zwischenzeitlich müssen Kollegen geheilt, per Chip-Neustart reanimiert oder beschützt werden. All das wird sogar mit Erfahrungspunkten für neue Fähigkeiten belohnt – deren Einfluss aber kaum spürbar ist. Nebenbei fluchen die Beteiligten in der Regel über den oft unmenschlichen Schwierigkeitsgrad: Was Starbreeze hier als »Normal« aufischt, würde in so ziemlich jedem anderen Shooter als »Schwer« durchgehen. Das liegt allerdings nicht an der KI, sondern eher an der schier Masse dickhäutiger Kerle, die dir entgegenstürmt. Aber auch: Mini-Bosse mit Schutzschilden und Gatling-Kanonen. Für Durchbeißer!

Hacker oder Keyboard-Noob?

- +** Viele ansprechende Grafikeffekte, bunte Spielwelt, ganz passable deutsche Synchronsprecher, teils sehr gute Elektro- und Dubstep-Musik, solider Koop-Modus, umfangreiche Spielstatistiken
- Verdammt eintöniger Spielfluss, Agenten-Fähigkeiten haben nicht wirklich Einfluss aufs Spiel, noch zahlreiche nervige Fehler in der Testversion, furchtbar flache Charaktere, lahm erzählte Story auf B-Movie-Niveau und ein missglücktes Spielende, Texte im Menü und der Spielwelt unscharf und schlecht lesbar

20 Kapitel andauernden Shooter-Trip. Alles beginnt mit einem Grundlagentraining in einem als Ghetto ausgestaffierten Trainingsareal. Die Bewegungssteuerung erfolgt klassisch mittels Analogsticks, Zielen und Feuern wie gehabt mit den RT- und LT-Schultertasten. Klappt auf Anhieb und fühlt sich sehr direkt an! Nach dieser ersten Einweisung geht's mit einer APP3-Pistole durch versiffte Backsteingebäude, vollgestellte Lagerhallen und ein von aggressiven Zeitgenossen besetztes Treppenhaus. Letztere greifen in der Regel aus dem Hinterhalt an, sprinten clever in Deckung, rennen aber auch nicht selten dümmlich auf Miles zu – das Standard-Muster für so ziemlich alle Feinde im Spiel. Nach derartigen Einlagen führt »Syndicate« in die Benutzung der »Dart«-Fähigkeiten ein. Per Druck auf die RB-Taste wird unter anderem eine Art Gitternetz-Blick aktiviert, der alle Gegner in der Umgebung in leuchtendem Gelb zeigt und die Zeit verlangsamt. Unabhängig davon darf der Spieler per gehaltener LB-Schultertaste Gegner manipulieren. Mit »Überzeugen« lassen sich Widersacher dazu animieren, ihre Kumpanen anzugreifen und sich dann selbst zu eliminieren. »Fehlfeuer« sprengt ihre Waffen in die Luft und »Suizid« ihre Chips im Kopf. Die Freischaltung dieser Fähigkeiten verteilt sich recht gleichmäßig über den Spielverlauf und wirkt zumindest anfangs interessant.

Ist das Training beendet, stellen die Macher recht kurz und bemüht das sexy Technikgenie Lily Drawl, den moral- und gewissenlosen Agenten-Mitsstreiter Merritt, Eurocorp-Chef Jack Denham und weitere wichtige Figuren vor. Sie alle verwickeln sich im Laufe des Plots in ein leider wenig engmaschiges Netz aus Verrat, Machthunger, falscher Freundschaft und Intrigen, wobei eine Widerstandsbewegung namens TWB eine zentrale Rolle einnimmt.

LEBEN UND STERBEN LASSEN

Es folgen knapp sechs Stunden lineare Dauerballerei durch gläserne Firmenzentralen, dreckige Versorgungstunnel, aufgeräumte Bürokomplexe, einen

hippen Tanzclub, einen von panischen Menschen bevölkerten Bahnhof, das verfallene New York City, eine futuristische Stadt auf dem Wasser und nochmals New York City – nun allerdings während es brennt. Hört sich nicht sonderlich abwechslungsreich an? Ist es leider auch nicht. Denn alles in »Syndicate« verläuft stets nach demselben Schema. Irgendwo ankommen, angreifen, sich verteidigen und alles niederstrecken. Dann warten, bis sich eine Tür öffnet, durch die noch mehr Feindpack stürmt. Auch dieses ausknipsen, anschließend einem Gang folgen. Wieder jeden umnieten. Und dann alles in leicht abgewandelter Form von vorn.

Immerhin verströmen die Kämpfe zu Beginn noch Würze und bieten eine gewisse Herausforderung. Denn auch wenn die Gegner gerne mal an Ecken hängenbleiben oder stoisch versuchen, eine Wand umzurennen – sie sind gute Schützen! Entsprechend ist bei den teils 15 Minuten dauernden Feuergefechten Taktik gefragt. Statt etwa auf dem Dach der Eurocorp-Zentrale den Rambo zu mimen, tut man gut daran, sich regelmäßig hinter Metallkisten zu verschanzen und gezielt Kopfschüsse zu verteilen. Zwischendurch immer wieder die Deckung wechseln und mit Granaten kleine Wachmann-Pulks ausschalten ist ebenfalls zielführend. Genauso wie das Zuschalten des Zeitlupen-Modus zwecks Ausradierung besonders flinker Widersacher oder das Hacken von Sicherheitsrobotern, damit diese sich auf deine Seite schlagen. Hin und wieder taucht dann auch ein besonders zäher Brocken auf: ein beeindruckend gepanzerter Kerl mit Gatling-Kanone zum Beispiel oder ein dürrer Typ mit Motorradhelm in gemustertem Spandex-Anzug. Beide brauchen etwas mehr Zuwendung. Heißt: Draufhalten, dann ihren Dart-Chip hacken, um sie kurz in die Knie zu zwingen. Wieder draufhalten, wieder hacken und schlussendlich abservieren. Fordernd? Ja. Nur leider wiederholt sich auch diese Zwischenboss-verschrotten-Aufgabe viel zu oft und langweilt so spätestens beim dritten Mal.

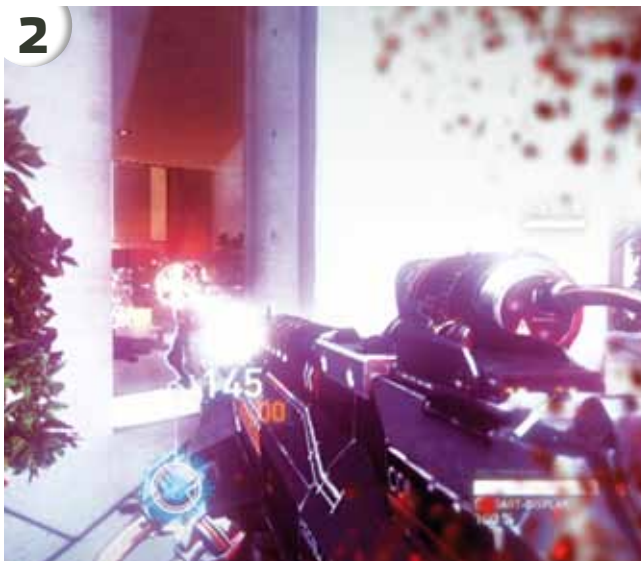




✕ Spar-Aktion

PEGI-FASSUNG BILLIGER

Das war zu erwarten: Die USK hat »Syndicate« keine Freigabe erteilt. Der Grund? Explodierende Köpfe, Extraktor-Nadeln im Auge, tote Zivilisten und jede Menge Gewalt. Folglich bleibt eine Veröffentlichung in Deutschland außen vor, das Game ist hierzulande nur als PEGI-Fassung beim (Import-)Fachhändler erhältlich. Damit volljährige Leser »Syndicate« trotzdem genießen können, hat 360 Live mit Kooperationspartner Nippondreams eine Kaufaktion eingefädelt: Einfach www.nippondreams.com ansurfen und bei der Bestellung das Stichwort »360 Live« angeben. Schon gibt's das Spiel für günstige 55 Euro und damit ganze fünf Euro billiger. Wichtig: Die Aktion endet am 21. März 2012.



✕ Halbgarer Hack

DAS GEHT BESSER

1 Hin und wieder hat der Spieler die Möglichkeit, Opfern Chips zu extrahieren. Die schalten dann mehr Gesundheit, schnellere Nachladegeschwindigkeit, ein Schutzschild und 14 weitere Fähigkeiten frei. Merklichen Einfluss aufs Gameplay hat all das jedoch nicht – schade.

2 Das Arsenal umfasst satte 14 Waffen. Nicht schlecht. Leider sind fast alle typische Bleispucker ohne signifikante Unterschiede. Nur das Such-dein-Ziel-Gaussgewehr, der Flammenwerfer und die G290-Minigun bleiben im Gedächtnis. Immerhin: fast jede Waffe bietet einen alternativen Feuermodus.

3 Trotz Grafikfehlern: Der Look von »Syndicate« gefällt. Alles wirkt bunt, Lichter überstrahlen das Bild, Staub spiegelt sich wie auf einer Kameralinse und die Spielfiguren wirken scharf. Dass die meisten Kulissen leblos, steril und unfertig wirken, gibt dagegen satten Punktabzug. Hat hier etwa der Zeitdruck zugeschlagen?

FEHLER ODER FEATURE?

Dass »Syndicate« hierzulande eine USK-Freigabe verweigert wurde, liegt ganz offenkundig an der harten Gangart. Bei einem Kampf in einem fahrenden Zug etwa müssen – ob nun gewollt oder nicht – Frauen, Männer und Zugbegleiter dran glauben. Explodierende Köpfe und blutig zerteilte Körper gehören ebenfalls zum Agenten-Tagesgeschäft, insbesondere beim Einsatz großer Kaliber. Mit einem Flammenwerfer und dem COIL-Lasergewehr werden die Opfer gar in Brand gesetzt, woraufhin sie in der Regel schreiend in sich zusammensacken oder um ihr Leben rennen. Und in einem Armenbezirk kann Agent Miles sogar ahnungslose Obdachlose per Nahkampfattacke totprügeln. Schockierend? Bewusst aufrüttelnd? Nein, dafür ist das Endergebnis zu unreflektiert und immer gleich inszeniert. Weiteres Beispiel hierfür sind Szenen, in denen Waffenbruder Merritt kurzzeitig an Milos Seite steht und kaltschnäuzig wehrlose Menschen abknallt.

Sowieso scheint sich bei »Syndicate« so einiges zu wiederholen. Ständig, etwa wenn eine Tür geöffnet wird, muss gleich einem Quicktime-Reaktionstest auf die X-Taste eingehämmert werden. Spätestens nach der ersten Stunde hängt's dir zum Halse raus. Auch sieht's so aus, als gäbe es in der Spielwelt nur

einen Hersteller von Schaltern: Immer wieder trifft du auf dasselbe Modell. Und: Die in der Testversion enthaltenen Fehler wiederholen sich beängstigend oft. Gleich drei Mal wurde der Spielfluss aufgrund eines sogenannten Trigger-Bugs komplett unterbrochen. Heißt: Obwohl alle Störenfriede in einem Raum erledigt waren, blieb die Tür zum Weiterkommen einfach verschlossen – Neustart an einem der fair verteilten Kontrollpunkte unvermeidlich! Fehler-Redaktionsfavorit bleibt jedoch eine immer wieder am oberen Bildschirmrand festklebende Lichtquelle. Gleich an vier Stellen überstrahlte sie das Geschehen so sehr, dass ein Weiterspielen der Testversion nicht möglich war. Auch hier galt: Spielstand neu laden!

Obwohl 360 Live davon ausgeht, dass die Macher die genannten Technikschnitzer per Patch noch ausmerzen, bleibt in der Summe eine nur bedingt befriedigende Wiederbelebung der traditionsreichen Marke: zu charakterlos, zu eintönig und zu stumpfsinnig das Gebotene. Kaum etwas hat der Ego-Shooter von seinem legendären Urahn übernommen, lediglich ein paar Waffennamen, Level-Umgebungen und kleinere Referenzen. Leider ist man hier als bekennender Fan tatsächlich froh, wenn alles vorbei ist.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Markus Würstle: Oha, von den Starbreeze Studios bin ich eigentlich sehr viel höhere Qualität gewohnt. Wenig kreative Bossgegner, eine Story, die nicht mal Uwe Boll verfilmen würde, und manche Textur aus Xbox-1-Zeiten vermiesen mir hier das Vergnügen. Ich gebe 6.7

Syndicate

GRAFIK

Teils sehr hübsch mit tollen Lichteffekten, aber diverse Detailfehler

7

SOUND

Schön wuchtig und mit solider deutscher Synchron

8

STEUERUNG

Standard – aber stellenweise umständlich

7

Passabler, aber fehlerbehafteter Ego-Shooter, der seinem großen Namen nicht gerecht wird.

6.9 von 10

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

Und täglich grüßt die Nagelpistole...



Insgesamt 200 Manuskript-Seiten mit Hintergrundinformationen sind im Spiel versteckt. Wer sie alle findet, streicht einen der zwölf Erfolge ein.

Und außerdem?

■ Zwölf Erfolge, von denen fünf auf den Arcade-Modus entfallen ■ Arcade- erinnert an den Horde-Modus aus »Gears of War 3«, allerdings als pure Solo-Nummer ■ Reines Download-Game, das Hauptspiel »Alan Wake« wird nicht benötigt

So richtig weiß man es nicht, was nach dem Ende des Horror-Actionabenteuers »Alan Wake« aus dem namensgebenden Schriftsteller geworden ist. Fest steht nur – Achtung Spoiler: Die Dunkelheit hält ihn an einem unbekannten Ort gefangen und trachtet ihm täglich nach dem Leben. Was die Finsternis noch so alles drauf hat? Diesbezüglich gewährt »Alan Wake's American Nightmare« einen Einblick. Die ohne Hauptspiel lauf-fähige Download-Auskopplung versetzt den Horrorerprobten Autoren in eine Fernsehserie, zu der er in seinen jungen Jahren als Co-Autor einige Skripts verfasst hat: »Night Springs«. Gleichzeitig erschafft das Dunkel ein böses Ebenbild des Schriftstellers, genannt Mr. Scratch, das in der realen Welt Chaos stiftet und Alans Freunden und seiner Frau Alice ans Leder will. Alan Wake hat nur eine Chance: Er muss die Fernsehserie so verändern, dass es für ihn einen Ausweg aus der Misere gibt und Mr. Scratch gleichzeitig wieder ins düstere Nichts verschwindet. Doch

Roadmovie oder Rasenmähermann?

- Interessante Story-Auskopplung mit gewohnt guter Erzählstruktur, Zwischensequenzen mit echten Schauspielern, tolle Lichteffekte, handliche Steuerung, spaßiger Arcade-Modus, vielfältige Waffenauswahl, genialer Soundtrack, gute englische Sprecher...
- ➔ ...aber nur deutsche Untertitel, Synchronisation stellenweise mit Dopplungen und Zeitversatz, keinerlei Horror- und zu viele Action-Elemente, Gameplay wiederholt sich aufgrund der Zeitschleife

das ist leichter gesagt, als getan. Denn Night Springs, das verschlafene Nest irgendwo in Arizona, ist zusammen mit seinen Bewohnern – und Alan Wake – in einer Zeitschleife gefangen. Statt »Täglich grüßt das Murmeltier« heißt es hier aber eher »Täglich grüßen die Besessenen«...

Am Grundgerüst des Überlebens-Abenteuers von 2009 hat sich so gut wie nichts verändert. Noch immer ist Alans wertvollste Waffe im Kampf gegen die Dunkelheit eine Taschenlampe. Stürmen die Besessenen – von Dunkelheit infizierte Menschen – mit Äxten, Schraubenschlüsseln, Trennschleifern und Sichel auf ihn zu, blättert Alan mit einem konzentrierten Lichtstrahl über die LT-Taste den Finsternis-Schutzmantel von ihnen ab und durchsiebt sie anschließend via RT-Taste mit Blei, Schrot und neuerdings Geschossen aus einer Druckluft-Nagelpistole. Handlich sind auch die altbekannten Leuchtfackeln und Blendgranaten, die vor allem in größeren Gegnerrmengen wieder für den nötigen Sicherheitsabstand sorgen. Wegrationalisiert wurden dagegen die Schockmomente, von denen das erste »Alan Wake« schon nicht gerade viele hatte. »American Nightmare« hat gar keine mehr! Auch die neuen Gegnertypen – Besessene, die sich bei Lichteinfall spalten und solche, die sich in Vogelschwärme verwandeln – jagen einem keinen Schauer über den Rücken. Ein »Alan Wake« reduziert auf Action, sozusagen. Das ist zu verschmerzen, auch wenn manche Fans das vielleicht anders sehen. Fakt ist aber dennoch: Herzstück eines »Alan Wake« ist die Story. Wie sollte es auch anders sein, wenn der Protagonist

kurz&knapp

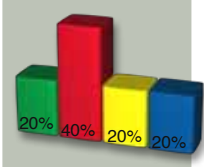
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Remedy
Preis | 1.200
 Microsoft Points
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Kurze und action-lastige Download-Auskopplung der »Alan Wake«-Reihe.

das ist drin

- Nagelpistole
- Zeitschleife
- Holzfällerhemd
- Trennschleifer



Erhältlich | 22. Februar 2012





✗ Böses Alter Ego

MR. WAKE UND MR. SCRATCH

Zu Beginn der Story weiß man so gut wie nichts über Alans bösen Zwillingsbruder Mr. Scratch. Überall platzierte Fernsehapparate vermitteln jedoch im Laufe des Spiels ein recht gutes Bild von ihm – oder besser gesagt: ein böses. Einmal angeschaltet, zeigt die Mattscheibe eine Handkamera-Aufnahme aus der realen Welt, irgendwo in einem schmutzigen Motelzimmer. Dort richtet Mr. Scratch allerlei Unheil an, nimmt Geiseln oder schneidet einer Prostituierten die Kehle auf, während er Alan beteuert, wie gut er sich in seinem Körper fühlt. Ein echter Schmierlappen eben, der die Atmosphäre aber ordentlich anheizt!



✗ »From Dusk Till Dawn«

ALLEIN GEGEN DIE NACHT

1 Bereits im Vorfeld hat der Entwickler zugegeben, sich für »American Nightmare« weniger an Stephen King und Konsorten, sondern eher an Horror-Roadmovies wie »From Dusk Till Dawn« zu orientieren. Das merkt man dem Hauptspiel an – dem neuen Arcade-Modus aber noch viel mehr.

2 Allein muss Alan Wake hier die Nacht bis Sonnenaufgang durchstehen und immer stärker werdende Horden von Besessenen abwehren. Die Örtlichkeiten sind vielfältig: ein modriger Friedhof, eine verlassene Geisterstadt, eine alte Öl-Raffinerie und mehr. Schön: Die Areale wirken neu und frisch und wurden nicht einfach der Kampagne entliehen.

3 Wer fleißig Besessene abschießt und sich selbst nicht treffen lässt, treibt den Multiplikator in die Höhe und kassiert Sterne für seine Leistung. Mit Letzteren lassen sich wiederum neue Arcade-Level freischalten. Ein netter Zeitvertreib, der im Online-Koop jedoch deutlich länger motiviert hätte.



ein weltbekannter Bestseller-Autor ist? Und die weiß auch in »American Nightmare« anzufixen: atmosphärisch vorgetragene Manuskript-Seiten bringen Licht ins Dunkel der neuen und gleichzeitig der alten Story von 2009; und echte Schauspieler, die ihren Render-Pendants zum Verwechseln ähnlich sehen, lassen in Zwischensequenzen tatsächlich das Gefühl aufkommen, man befinde sich in einer Fernsehserie. Der große Knackpunkt des Games ist gleichzeitig aber ein erzählerisches Mittel: die eingangs erwähnte Zeitschleife, in der Night Springs gefangen ist. Fürs Gameplay bedeutet das kurz gesagt: Du musst mehrmals hintereinander ein und dasselbe tun, zu 90 Prozent des Spiels, und das nur mit sehr kleinen Veränderungen im Ablauf. Einmal statt zwei Schalter an einem Stromkasten nur einen umzulegen? Abwechslung sieht anders aus! So verkürzt sich die eigentliche Spielzeit von ohnehin nur fünf auf vielleicht gerade mal eineinhalb Stunden, in denen man tatsächlich Neues präsentiert bekommt. Ganz schön bitter... Zugegeben: Die Geschichte ist durchdacht und toll erzählt und würde als Roman oder eben als TV-Serie vermutlich wunderbar funktionieren – im Spiel sorgen die ewigen stupiden Wiederholungen jedoch schnell für Frust. Schade um die

schöne Idee! Davon abgesehen weiß sich »American Nightmare« aber gut zu präsentieren. Die Schauplätze – auch wenn es insgesamt nur drei sind, die wiederholt werden – fügen sich perfekt ins Bild des versifften Road-Movies ein: ein altes Motel mit flackernder Leuchtreklame, das scheinbar seit den 60ern irgendwo an der Route 66 versauert; die Sternwarte auf dem Mount Redtooth; und das alte Autokino mitten in der Wüste. Das alles ist natürlich stets nur bei finsterster Nacht zu erforschen. Sieht klasse aus, wie die Taschenlampe dunkle Ecken ausleuchtet, durch die Vergitterung des Stromkraftwerks bricht und bei auftauchenden Besessenen den schwarzen, wabernden Schutzschleier in goldene Funken zerbersten lässt. Keine Frage, optisch macht »American Nightmare« was her. Wer außerdem gut erzählte Geschichten zu schätzen weiß und kein Problem damit hat, rund drei Mal hintereinander das Gleiche zu durchleben, darf den Abstecker nach Night Springs durchaus wagen. Doch Vorsicht: Das seltsame Gefühl irgendwie angeschmiert worden zu sein, wird sich früher oder später einstellen – egal wie man's nun dreht und wendet.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Das Xbox-360-exklusive »Alan Wake« war ein echter Atmosphäre-Hammer – das hier ist so spannend wie eine Nagelbett-Entzündung. Als leichter Action-Happen für zwischendurch reicht's, für mehr aber auch nicht. Ich gebe 6.9

American Nightmare

GRAFIK

Etwas angestaubt, aber mit tollen Effekten und Realfilm-Videos

SOUND

Genial dank der Ohrwürmer der »Old Gods of Asgard« und anderem Altmittel

STEUERUNG

Setzt auf Bewährtes und klappt einwandfrei

Für 15 Euro ziemliche Abzocke. Nur wer's auf die Story abgesehen hat, kommt ansatzweise auf seine Kosten.

7

9

8

7.1

von 10

Erhältlich | 24. Februar 2012

kurz&knapp

Hersteller | Sega

Entwickler |

Sega CS1

Preis | ab 65 Euro

Genre | Action

Spieler | 1 - 10

Xbox Live | ja

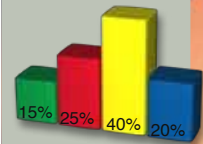
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Teambasierte
Silizium-Action
mit guten Ansätzen,
aber diversen
Unausgereiftheiten.

das ist drin

- Düstere Zukunft
- Moralische Bedenken
- Robos verschrotten
- Teamwork genießen



Und außerdem?

- 50 Erfolge, von denen man die meisten durch Vorschreiten in der Story verdient; der Rest entfällt auf spezielle Aktionen wie Abschnitte, Einkäufe, Waffen-Upgrades und auf den Mehrspieler-Modus ■ Komplette ungekürzte Fassung mit USK-16-Freigabe ■ Sieben Online-Mehrspieler-Modi für bis zu zehn Spieler, etwa »Datenjagd« als Pendant zum Flaggenklau ■ Demo im Marktplatz verfügbar



Retter der Menschheit oder Regierungssklave?

- ➕ Schöne Teamwork-Ideen inklusive Sprachsteuerung, gute deutsche Tonspur, flüssige Animationen, Mitspreiter- und Feind-KI passabel, schicke Effekte, große Waffenvielfalt, hübsche Zukunfts-Kulissen, Gameplay-Auflockerungen durch Spezialmissionen wie Jet-Ski-Fahren
- ➖ Lange Ladepausen; gelegentliche Ruckler, vor allem in Render-Videos; Held Dan völlig charakterlos dargestellt; Gegnervielfalt lässt zu wünschen übrig; Bosse lassen sich immer gleich zerlegen, Wendungen vorhersehbar; moralisch fragwürdige Entscheidungen, auf die der Spieler keinen Einfluss nehmen kann

BINARY DOMAIN

Die Legende vom guten und vom bösen Robo...



Obwohl Dan mit nur wenigen Ausnahmen stets im Team unterwegs ist, verzichtet der Hersteller auf eine Koop-Kampagne. Bitterer Wermutstropfen!

Die Mission von Sergeant Dan Marshall und seinem Kumpel Big Bo ist eindeutig: Die Spezialeinheiten des US-Militärs sollen im Tokio des Jahres 2080 eine Firma infiltrieren, die sich auf Robotertechnik spezialisiert hat – heimlich und unbemerkt. Doch dieser grandiose Plan geht schon von Anfang an schief. Kaum ist das Chaoten-Duo an seinem Startpunkt, den halb überschwemmten Slums der Unterstadt von Tokio, angekommen, bricht auch schon die Robo-Hölle los. Denn in der Zukunft haben Maschinen einen Großteil der Wirtschafts- und Gesellschaftsprozesse übernommen. Sie kellnern, spielen das Hausmädchen, mimen die Empfangsdame und haben irgendwann natürlich auch Polizisten und Militär aus Fleisch und Blut weitestgehend abgelöst. Besonders beängstigend: Seit Neuem tauchen auch solche Siliziumhirne auf, die von echten Lebewesen nicht mehr zu unterscheiden sind. Sie sehen aus wie Menschen, denken wie Menschen, fühlen wie Menschen und wissen vor allem nicht einmal, dass sie eigentlich keine sind. Ein klarer Verstoß gegen Artikel 21 der Neuen Genfer Konvention – und genau der Grund, warum Dan und Big Bo dem Erschaffer dieser illegalen Wesen auf die Schliche kommen sollen. Schon von Spielbeginn an wird allerdings klar, dass die beiden – wie auch die restlichen vier

Mitglieder ihres Teams, auf die sie später stoßen – mehr von purer Waffengewalt als von gewieftem Agentenvorgehen halten. Ebenso wie ihre Widersacher: Bis an die Metallzähne bewaffnet marschieren in einem Areal voller Ruinen, Wrackteile und Brackwasser gleich dutzende Blechbüchsen auf; gepanzert, intelligent, mit MGs und Scharfschützengewehren. Flinker als sie aussehen klemmen sich Dan und Bo hinter eine Baracke und machen mit Feuer aus ihren SMGs und Sturmgewehren das aus der Situation, was sie am besten können: Roboterschrott. Nicht nur wegen der Third-Person-Optik erinnert »Binary Domain« dabei an die »Gears«-Reihe, auch die Steuerung kuppert eindeutig von Microsofts Locust-Hatz ab: Zielen mit LT-, Schießen mit RT-Taste, hinter Deckungen verschansen mit A – handlich! Die Gegner-KI kann sich sehen lassen: Die Metallmänner klemmen sich hinter Säulen und Kisten, hechten im Zickzack von Deckung zu Deckung und greifen bei Verlust unwichtiger Körperteile auf die Vorzüge anderer zurück. Verliert der Robo-Scherge etwa einen Arm, nutzt er den verbliebenen, um in den Nahkampf überzugehen. Harte Brocken! Keine Frage, »Binary Domain« versteht sich auf einen fulminanten, actionreichen Einstieg! Und auch im weiteren Verlauf weiß der Shooter durchaus mit Abwechslung zu glänzen.

1



× Vertechnisiert

NANOMASCHINEN ALS UPGRADES

Rollenspielähnliche Stufenaufstiege gibt es zwar nicht, dafür aber die Möglichkeiten, an sich selbst und seinen Waffen mit Nanomaschinen Upgrades auszuführen. Die kleinen technisierten Helfer bekommt man an den praktischen Verkaufsautomaten des Tokyo Supplies Distribution Systems für eine gewisse Menge der spieleigenen Währung, hier Credits genannt, zu kaufen und beschern diverse Spielboni. Von größeren Waffenmagazinen über mehr gleichzeitig tragbare Medi-Kits bis hin zu verbesserter Verteidigung und größerem Angriffswert ist alles vertreten. Wohl dem, der ein paar der Mikro-Maschinen vor zehrenden Bosskämpfen im Gepäck hat!

2



3



× Zukunft für Zehn

MITEINANDER, GEGENEINANDER

1 Die Online-Modi sind nettes, ergänzendes Beiwerk, reißen Mehrspieler-Recken aber nicht von den Füßen. Neben bekannten Spielvarianten wie Team-Deathmatch und dem »Horde«-Klon »Invasion« setzen die Macher auf fünf weitere bekannte Modi in leicht verändertem Gewand.

2 Bis zu zehn Spieler machen sich etwa in »Datenkontrolle« das Leben schwer. Aufgeteilt in zwei Teams gilt es, so viel Terrain wie möglich einzunehmen und wichtige Punkte in seinem Besitz zu halten. Alles schon mal da gewesen...

3 Auch die Spielerklassen beweisen wenig Mut zu Neuem: schwere Artillerie als Frontschweine, Aufklärer als präzise Sniper, das Sonderkommando als Rundum-Talent. Immerhin lässt sich die Spielfigur mit Credits immer weiter anpassen und kann auch maßgeschneiderte Bewaffnungen tragen.

So geht's etwa einmal wie auf einer Wildwasserbahn eine nasse Steilwand hinunter, während man umliegenden Hindernissen mit den Analogsticks ausweicht; ein anderes Mal entkommt man, begleitet von Quick-time-Reaktionstests, nur haarscharf einstürzenden Gebäuden: top! Auch das Sprachsteuerungs-Feature, mit dem man seine Teamkameraden übers Headset herumschickt, sie etwa Deckungsfeuer geben oder vorstürmen lässt, ist spaßig. Klar geht das auch über die Aktionstasten. Schade nur, dass die Spracheingabe nicht über das Kinect-Mikro funktioniert. Wer übrigens zu herrisch mit seinen Kameraden umgeht, sie beispielsweise immer wieder beleidigt oder ins Sperrfeuer schickt, kassiert bald Kritik und schlimmstenfalls auch Befehlsverweigerung. Toll gemacht! Doch spätestens nach der Hälfte der etwa zehnstündigen Spielzeit geht dem Game die Luft aus. Vormalis Abwechslung bringende Passagen, wie heiße Schießereien aus Autos heraus, wiederholen sich; die Gegner tauchen in solchen Scharen auf, dass bloßes Draufhalten die beste Strategie ist; bildschirmfüllende Bossbestien, etwa der spinnenartige »Spider« und diverse Hydraulik-Monster, sehen zwar spitze aus, geben aber nach immer dem gleichen Schema klein bei; kommende Geschehnisse sind vorhersehbar; und

nicht zuletzt hat sich der Entwickler ausgerechnet bei Oberheld Dan grobe Schnitzer geleistet. Im Vergleich zu seinen Kollegen bleibt der generische Kurzhaarschnitt-Amerikaner nicht nur gesichtslos, sondern wirkt mit seinen blöden Sprüchen und den flachen Witzen mit seinen sogar unsympathisch. Selbst die Witze des französischen Kampfroboters Cain mit dem näselnden Akzent zünden mehr...

Erschwerend kommt hinzu, dass der Spieler in einen moralischen Konflikt geworfen wird, in dem er nur eine einzige Stellung beziehen kann: die des US-Militärs. Und die lautet: Alle Roboter sind böse, insbesondere die, die aussehen wie Menschen; also schlachten wir sie zum Wohle der Menschheit vorsorglich ab. Eine Einstellung, mit der sich garantiert nicht jeder Spieler abfinden möchte – doch diese Wahl liegt leider nicht bei ihm. Kurzum: Mit den Story-Anleihen von »Blade Runner« und »Ghost in the Shell« hätte »Binary Domain« so viel mehr aus sich herausholen können. Leider reicht es am Ende doch nur für ein hübsches Silizium-Action-Spektakel mit guten Ideen, die aber in ansprechenden Ballereien gegen coole Gegner versanden. Wer ein »I, Robot« zum Mitspielen sucht, ist hier bleichrichtig.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Fette Action, cooles Partikelsystem und stilicheres Design wissen zu gefallen. Vor allem der solide Mehrspieler-Modus hat mich angefixt und lässt den akuten Mangel an Gegnervielfalt und Höhepunkten ein wenig verschmerzen. Ich gebe 8.2

Binary Domain

GRAFIK

Schönes Partikelsystem, störend sind die gelegentlichen Ruckler

7

SOUND

Kracht, fetzt, klingt wirklich gut; gilt auch für die deutschen Sprecher

8

STEUERUNG

»Gears«-typisch leicht zugänglich und gut beherrschbar

8

Lässt viel Potenzial verstreichen, weiß aber durchaus zu unterhalten. Als Actionreißer für zwischendurch absolut empfehlenswert.

8.0 von 10

Erhältlich | 24. Februar 2012

kurz&knapp

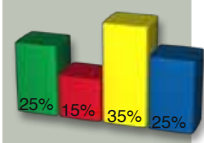
Hersteller | Capcom
 Entwickler | Cyber Connect 2
 Preis | ab 55 Euro
 Genre | Action
 Spieler | 1
 Xbox Live | ja
 USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Prügelorgie, die mit ausschweifenden Zeichentricksequenzen wie eine Anime-Serie präsentiert wird.

das ist drin

- Halbgötter
- Die Karma-Festung
- Schlagabtausch
- Irdisches Gleichgewicht



ASURA'S WRATH

Die Götter müssen verrückt sein...

Uendliche Wut – der Halbgott Asura ist ihr komplett erlegen. Dabei hat er zu Beginn der Geschichte gar keinen rechten Grund dazu: Er und sieben weitere Halbgötter, auch Wächtergeneräle genannt, behüten seit jeher das Erdenrund. Eines Tages gelingt es dem schon damals enorm starken Asura, das letzte sogenannte Gohma zu erledigen. Wo diese rot glühenden Monstren in Form von übergroßen Wildtieren herkommen, ist ungewiss. Fest steht nur: Sie werden vom Hass getrieben, fallen über Siedlungen her und absorbieren die Seelen der dort lebenden Bevölkerung. Kein Wunder, dass Gohma-Killer Asura kurz darauf als Volksheld gefeiert und zur Ehrung in den Thronsaal des Kaisers zitiert wird. Was dann geschieht, versetzt den ansonsten so abgebrühten Asura allerdings in Panik: Der leblose Körper des Kaisers kippt dem Hünen entgegen. Jeder Versuch, ihn zu fangen, scheitert. In seinen Händen? Blut, nichts als kaiserliches Blut.

Auf diesen Moment scheint Wächtergeneral Wyzen gewartet zu haben. Mit je einer Handvoll Doji- und Taison-Soldaten baut er sich sogleich vor Asura auf und bezichtigt ihn des Mordes und Hochverrats. Asura aber hat Glück im Unglück, kann fliehen und rennt sofort nach Hause, um sich der Unversehrtheit seiner Lieben zu vergewissern. Dort angekommen, muss er jedoch mit Entsetzen feststellen, dass seine Frau bereits erschlagen und seine Tochter entführt wurde. Von diesem Moment an kennt die Wut in ihm keine Grenzen...

Doch damit nicht genug der Horrornachrichten. In einer Raumschiff-Flotte unweit der Stratosphäre verstecken sich die übrigen sieben Wächtergeneräle, deren Bündnis durch Asuras Scheitern nun keine

Gültigkeit mehr hat. Ihr Anführer Deus ist bereits zum wahrhaftigen Gott aufgestiegen. Von da an weiß Asura: Dieser hinterhältige Verein hat seine Tochter geraubt – nur hinter das Motiv will er einfach nicht kommen. Also katapultiert sich der Überkrieger mit den affenähnlichen Gesichtszügen auf einen von Deus' Raumkreuzern, um den neuen Befehlshaber zur Rede zu stellen. Diskussionen kommen für diesen jedoch nicht in die Tüte. Stattdessen demonstriert er Asura seine ganze Macht: Im festen Würgegriff wuchtet Deus den Halbgott nach oben, quetscht seinen Hals wie eine Zahnpastatube, entzieht ihm alle Energiereserven und wirft ihn anschließend in Richtung Erdatmosphäre, in der Asura kurz darauf wie ein Streichholz zu verbrennen droht, während er einmal mehr verbitterte Rache schwört...

GÖTTLICHER SCHLAGABTAUSCH

Wer die Demoversion ausprobieren konnte, hat bereits eine vage Vorstellung von der ungewöhnlichen Präsentation und den wilden Action-Passagen, mit denen »Asura's Wrath« um sich wirft. Das Spiel besteht zu etwa 50 Prozent aus Renderszenen, die dank feiner, handgezeichneter Texturen fast wie ein waschechter Anime anmuten. Diese Einspieler transportieren aber nicht nur die gesamte Story und einen Großteil der energetischen Atmosphäre: Nein, ähnlich dem Spielhallen-Klassiker »Dragon's Lair« werden dabei auch immer wieder Quicktime-Reaktionstests eingestreut.

Weitere 40 Prozent entsprechen einem Pulverfass gewalterfüllter Third-Person-Action: Wie Dante aus der »Devil May Cry«-Saga bekommt es Asura in Arena-artigen Leveldesigns meist mit dutzenden



Wenn die Wut mit ihm durchgeht, wachsen Asura vier weitere mechanische Arme aus den Schulterblättern...





»Asura's Wrath« als Grafik-Bombe und Design-Offenbarung zu bezeichnen, ist in vielen Momenten durchaus angebracht. Nur die schäbigen Bodentexturen wollen sich zu keiner Zeit richtig einfügen.



Fliegende Tiefseefische, kolossale Mutanten-Mammuts, berghohe Riesenschildkröten: Schon bald fallen die mysteriösen Gohma-Kreaturen wieder über den Globus her... – Und nur einer kann sie stoppen!

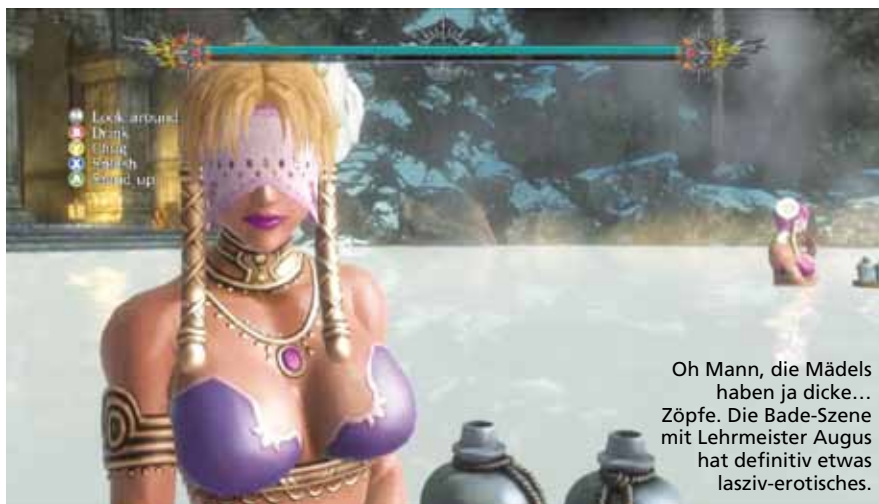


Und außerdem?

- 53 Erfolge, viele davon direkt aufs Kampfsystem bezogen, etwa »Unantastbar« für 50 erfolgreiche Konterschläge
- Deutsche Version komplett ungeschnitten ■ In der USK-Version deutsche Bildschirmtexte und Untertitel, englische Tonspur
- Digitales Handbuch mit auf der Disk ■ Keine Sondereditionen, stereoskopisches 3D und Kinect werden nicht unterstützt ■ Demo auf dem Marktplatz erhältlich

Halbgott oder Satansbraten?

- ⊕ Fetziger Anime-Look, ansprechendes Gesamtdesign, schräger Humor, Originaltonspur inklusive, energiegeladenes Gameplay, prickelnder Storyschwenk in der Spielmitte
- ⊖ Ziemlich kurze Spielzeit, überdurchschnittlich viele Quicktime-Reaktionstests, nahezu keine Charakter-Individualisierungsmöglichkeiten, Steuerung kann nicht angepasst werden



Oh Mann, die Mädels haben ja dicke... Zöpfe. Die Bade-Szene mit Lehrmeister Augus hat definitiv etwas lasziv-erotisches.



Voll ins Schmerzzentrum: Liegt ein Gegner am Boden und ist Asuras starker Schlag aufgeladen, kannst du den Fiesling mit einer Gegner-spezifischen Animation zu Klump hauen.



Gegnern gleichzeitig zu tun. Springen, ausweichen, Distanzschüsse, harte sowie schnelle Schläge und effektives Blocken – nur wer all diese Aktionen geschickt koordiniert, wird in der Lage sein, den Angriffen aus allen Himmelsrichtungen beizukommen. Damit Asura seinen übernatürlichen Kräften und damit seiner Wut freien Lauf lassen kann, muss der Spieler jedoch zunächst mit Treffern am Gegner die sogenannte Wut-Leiste füllen, die sich quer über den oberen Bildschirmrand erstreckt. Ist sie einmal von lodernen Flammen umhüllt, entfesselt ein Tipper auf die RT-Schultertaste Asuras verheerende Kraft.

Fast immer bedeutet dies auch den Übergang von reinen Action-Sequenzen zum nächsten Filmabschnitt respektive einer daran angrenzenden Action-Szene. Dass Gameplay-Vielfalt bei solch starren Abläufen außen vor bleibt, liegt leider auf der Hand. Denn in allen Arenakämpfen lautet die Devise: ausweichen, also möglichst wenig Schaden einstecken; im richtigen Moment angreifen und möglichst viele

Treffer anbringen, auf dass sich die Wut-Anzeige möglichst vor dem eigenen Ableben füllt und bei ihrer Aktivierung das Ende der aktuellen Szene herbeiführt. Nur dann nämlich trifft Asura seinen Gegner direkt ins Schmerzzentrum.

SCHIESS DICH WEG!

Die übrigen zehn Prozent der Spielerfahrung? Entfallen auf eingestreute Shoot-'em-up-Passagen. Sie laufen prinzipiell nach zwei verschiedenen Schemata ab. Methode eins: Asura stürmt nach vorn oder befindet sich im freien Fall und muss dabei – der Rail-shooter »Rez« lässt grüßen – möglichst viele Ziele in Reihe markieren und anschließend angreifen. In Variante zwei bewegt sich Asura auf einer 2D-Ebene, muss Feinde und deren Projektile im Hintergrund neutralisieren, während von links oder rechts der ein oder andere kleinere Gegner anrückt.

Dennoch: Anime-Fans und insbesondere Jüngern der »Dragonball«-Serie wird das hier ordentlich die Strümpfe lang ziehen. Der freche Look steht trotz herkömmlicher Rendertechniken Zeichentrickproduktionen wie »Avatar: Die Legende von Aang« in nichts nach und sieht dank vieler Effekte und massig verrückter Designs sogar fast noch besser aus. In seiner Gesamtheit betrachtet muss sich »Asura's Wrath« trotzdem ein paar ernsthafte Kritikpunkte gefallen lassen. Der erste betrifft die Gesamtspielzeit. Sie fällt mit etwa sechs Stunden für einmaliges Durchspielen ziemlich kurz aus. Und damit ist wohl gemeint nicht die reine Spielzeit gemeint, sondern wirklich alles: also auch das Betrachten der nicht spielbaren Zwischensequenzen.

WENIG ZU HOLEN

Ein anderer Makel betrifft die Charakterentwicklung. Während »Bayonetta« und so ziemlich jeder andere namhafte Third-Person-Actiontitel dir immer wieder neue Fähigkeiten an die Hand gibt, dich Sammelobjekte aufklauben lässt und vieles mehr, sind diese Elemente hier so gut wie nicht präsent. Freilich verändert sich Asura im Verlauf der Geschichte, doch dies wird stetig von der Handlung diktiert. Neue Tastenkombos? Zusätzliche Angriffstaktiken? Nächste Frage! Speziell Hardcore-Zocker dürften sich mit diesem Ansatz, der immerhin erzählerisch ausgezeichnet funktioniert, stark unterfordert fühlen. Schade. Als kleinen Ausgleich kann man die gesamte Energie-Anzeige über das Optionsmenü gegen acht

weitere freischaltbare Energieleisten tauschen. Eine bietet zum Beispiel mehr Widerstandskraft, die nächste gewährleistet eine schnellere Erholung der Anzeige für harte Schläge und so weiter. Das ermöglicht zumindest taktisches Umdenken in kleinem Rahmen.

Auch der Sinn und Zweck vieler Quicktime-Reaktionstests wirft Fragen auf: Verpasst du nämlich eine der eingeblendeten Tastenvorgaben, heißt dies nur in den seltensten Fällen, dass dadurch tatsächlich eine bis dato ungesehene Zwischensequenz ausgelöst wird. Meistens passiert einfach gar nichts – das Scheitern wirkt sich lediglich negativ auf die Gesamtstatistik der Episode aus. Ziemlich mau für ein Spiel, das immer wieder auch ein interaktiver Film sein will...

Wer gleichwohl bereit ist, über diese Fehler hinwegzusehen und Asura auf seinem über 12.000 Jahre währenden Kampf gegen die Götterkaste beizustehen, kann sich auf ein unvergessliches Effektfeuerwerk mit verzeihendem Schwierigkeitsgrad gefasst machen, das einen bis in die Träume verfolgt!

Jan Heinrich

✖ Affiger Hintergrund

LITERARISCHE WURZELN

Asura wütet nicht grundlos wie ein wildgewordener Brüllaffe. Wer die Storyhintergründe kennt, wird das umso besser verstehen. Denn der Plot ist ein bunter Mix aus altasiatischer Mythologie und Science-Fiction-Elementen. Für die Verwurzelung in fernöstliche Traditionen steht eine uralte Geschichte Pate: »Die Reise nach Westen«. Dieser erste von vier klassischen chinesischen Romanen handelt davon, wie der Buddhismus vor tausenden von Jahren nach China gelangte. Hauptfigur des ersten Teils der Geschichte ist der steinerne Affenkönig Sun Wukong, welcher einen lodernen Konflikt mit dem Himmelsreich austrägt. Der Himmelskaiser sendet dem übernatürlichen Primaten stetig Truppennachschub entgegen, doch der Menschenaffe geht aus fast jeder Schlacht siegreich und gestärkt hervor. Schließlich ruft der Himmelskaiser die Gottheit Buddha zur Hilfe, der es gelingt, den Affen ruhigzustellen und von seinen zerstörerischen Zielen abzubringen. Nettes Detail am Rande: Auch die beliebte Zeichentrick- und Manga-Serie »Dragonball« und etliche weitere moderne Produktionen sind bekanntermaßen von der Volkslegende des steinernen Affen inspiriert.

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Wow, diese japanisch-durchgeknallten Designs brennen sich mir geradezu ins Gedächtnis: fette Finger, die die Erde plattdrücken, und goldene, wortgewitzte Spinnen, die dein Dasein hinterfragen... Ich hatte meinen Spaß und gebe 8.0

Asura's Wrath

GRAFIK

Tolle Figuren und Effekte, Umgebungsgrafik und Bodentexturen eher fad

8

SOUND

Wenige Lieder, aber passend zusammengestellt; gute englische Tonspur!

8

STEUERUNG

Punktgenau, jedoch kaum anpassbar und nur selten wirklich anspruchsvoll

8

Eine Offenbarung für Anime-Fans, die bereit sind, Gameplay-Kompromisse einzugehen. Alle anderen spielen höchstens mal die Demo.

7.6 von 10

Erhältlich | 22. Februar 2012



Blaues Auge oder grauer Star?

- +** Angenehm komplexe Spielmechanik, viele und umfangreiche Modi, sehr hübsch gezeichnete Figuren in HD-Auflösung, flüssiger Online-Modus
- Keine neuen Charaktere, spielt sich mit dem Steuerkreuz des Standard-Controllers nach wie vor unpräzise – Arcadestick empfehlenswert

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND

Krieg der Kulleraugen.

kurz&knapp

Hersteller | pQube **Entwickler** | Arc System Works **Preis** | 35 Euro
Genre | Beat 'em Up **Spieler** | 1 - 6 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Neuauflage des Prügelhits mit neuen Modi und alten Kämpfern.

Große Brüste, knappe Röcke und runde Kulleraugen – die Mangahelden aus der Beat-'em-Up-Reihe »Blazblue« betören auch im neuen Teil wieder mit lasziven Outfits und schrillen Auftreten. Wobei, neu ist in diesem Fall etwas übertrieben: Mit »Continuum Shift Extend« schickt »Guilty Gear«-Macher Arc System Works eine überarbeitete Neuauflage seines eineinhalb Jahre alten »Continuum Shift« auf die Matte. Das Gameplay-Grundgerüst des in Ausgabe 12/10 mit der Vorzeigennote 8.8 ausgezeichneten Originalspiels lässt der Entwickler dabei unangetastet. Mit Schulmädels, Kampfrobotern und anderen japanisch angehauchten Recken auf einer 2D-Schiene vor 3D-Hintergründen aufeinander einprügeln gefällt wie eh und je. Vor allem weil die durchdachte Vier-Aktionstasten-Mechanik sowohl Einsteiger leicht heranführt als auch Profis mit einem komplexen Kombosystem über Wochen fesselt.

Neu dagegen ist die Fülle an Modi, die das Studio aus Yokohama hier auspackt. Einsteiger lernen via Tutorial- und Trainings-Modus die Grundprinzipien. Kenner und Fortgeschrittene gehen gleich zum 23. Kapitel umfassenden Story-Modus mit vernach-

lässigbarer Handlung sowie zum klassischen Zehn-Kampf-Arcade-Modus über. Wahre Könner beweisen sich indes bei der Highscore-Jagd im sogenannten »Abyss«- und »Unlimited Mars«-Modus und nehmen es online dank solidem Netzwerk-Code mit bis zu fünf menschlichen Mitspielern gleichzeitig auf. Löblich auch, dass Arc System Works die Gegner-KI spürbar überarbeitet und deutlich herausfordernder programmiert hat. Dagegen wenig spektakulär: Makoto, Relius Clover und die anderen 15 Figuren sind bekannt, was den Kaufanreiz für Besitzer des Vorgängerspiels mindert. Ebenso vermissen hiesige Spieler deutsche Bildschirmtexthe und müssen sich wahlweise mit japanischen oder englischen Texten zufriedengeben. Wer damit leben kann oder sowieso einen Neueinstieg in die »Blazblue«-Reihe wagt, darf bedenkenlos zugreifen.

Moritz Wanke

Wertung

Sehr gute Neuauflage, die allerdings für Besitzer des Vorgängerspiels wenig Kaufanreize bietet.

8.5 von 10

Erhältlich | 1. Februar 2012



Hampelmann oder Sitzblockierer?

- +** Überdurchschnittlich gute Erkennung via Kinect, schräge Aufmachung, viele Spielmodi, einige davon sehr witzig
- Gameplay quasi nicht vorhanden, unübersichtliche Menüs, keine Erklärung der einzelnen Szenen

DOUBLE FINE HAPPY ACTION THEATRE

Ich will Spaß, ich geb Gas!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Double Fine / Microsoft Studios **Preis** | 800 Microsoft Points
Genre | Partyspiel **Spieler** | 1 - 6 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Nette Kinect-Spielerlei von Entwickler-Ikone Tim Schafer.

Nach »Es war einmal ein Monster« schiebt Double Fine unter der kreativen Leitung von Kultentwickler Tim Schafer gleich die nächste Kinect-orientierte Zappelei nach. Im Fokus steht familienfreundliche Unterhaltung, bei der spielerische Ansprüche sich eher auf experimentelles Ausprobieren beschränken – falsches oder richtiges Handeln auf den vom Spiel vorgegebenen Bühnen, daher auch der Name »Action Theatre«, gibt es nicht. Fast jedes der 18 Szenarien nutzt die Kinect-Funktionen dabei auf recht unkonventionelle Art und Weise und scheint offensichtlich stark inspiriert von den zahlreichen und von außerordentlichem Erfindergeist gekennzeichneten Kinect-Hacks im Internet. In der 360-Live-Redaktion sorgte das Download-Spiel ob seiner skurrilen Machart jedenfalls schon nach wenigen Minuten für ausschweifendes Gelächter: Wenn auf einmal bis zur Tischkante glühende Lava ins Büro quillt, heißt's zum Beispiel: Rette sich, wer kann! Auf anderen Bühnen muss man an Lianen schütteln und so Saatgut auf dem Boden verteilen, welches dann zu einer Blumenwiese heranwächst. In einer Stadtkulisse darf sogar der Spielhallenklassiker »Rampage« nachgeahmt

werden: Hochhäuser einstampfen, während dir Helis und Kampfbomber um die Rübe kreisen und gelegentlich daran zerschellen – urkomisch! Auch drei Shoot-'em-Up-artige Level sind Teil des Pakets, darunter ein »Space Invaders«-Klon, der dich zum Schmetterling mutieren lässt, sowie ein »Robotron«-Nachbau, bei dem sich die Teilnehmer sogar gegenseitig ins Visier nehmen dürfen. Witzig: Den Akteur vorm Kinect-Sensor – dies können in der Regel bis zu sechs Spieler gleichzeitig sein – stellt die Software bei den meisten Szenen frei und projiziert ihn direkt ins Szenario hinein. Macht in der Summe ein liebenswertes Kinect-Projekt, das vor allem auf eingeschlafenen Fetten so manches Packeis bricht und die Stimmung ratzfatz gewaltig anheizt. Dass der Umfang nach nicht mal zwei Stunden erschöpft ist, nimmt man dafür gern in Kauf.

Jan Heinrich

Wertung

Für Partys, Kindergeburtstage und Seniorentreffs bestens geeignet – sonst eher dröge!

6.5 von 10

Erhältlich | 9. Februar 2012

kurz&knapp

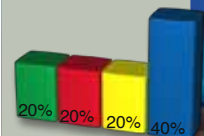
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
38 Studios/
Big Huge Games
Preis | ab 60 Euro
Genre |
Action-Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Fesselnder Rollenspiel-Mix, der dir schlaflose Nächte beschert.

das ist drin

- Farben wie in »Fable«
- Figuren wie in »Guild Wars«
- Kämpfe wie in »Dragon Age 2«
- Und doch so eigenständig!



KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Wenn »Fable«, »Dragon Age 2« und »Guild Wars« ein Kind bekämen...

Dann würde es wohl aussehen und sich spielen wie das Action-Rollenspiel »Kingdoms of Amalur: Reckoning«. Nämlich bunt, voller kleiner Details, mit comichaften, aber charakterstarken Figuren, exzessiven Kämpfen und einem guten Schuss Rollenspiel, in das es sich herrlich leicht einsteigen lässt. Trotzdem: Das hier ist mehr als nur eine Kopie der eingangs genannten drei Genre-Koryphäen. Etwas Eigenständiges, mit Besonderheiten, guten Ideen und vor allem einer absolut durchdachten Spielwelt, die sich nicht zuletzt wegen der Handschrift des amerikanischen Kult-Autors R. A. Salvatore und des »Spawn«-Vaters Todd McFarlane so authentisch anfühlt. Und weil die Welt von »Kingdoms of Amalur« quasi eine ganze Bücherwand voller fantastischer Geschichten füllen könnte, wird das Universum nicht nur für »Reckoning«, sondern auch für das noch nicht datierte Online-Mehrspieler-Spektakel mit dem Codenamen »Project Copernicus« genutzt. Das aber ist eine andere Geschichte...

Die von »Reckoning« erzählt von einem gestorbenen Helden – nämlich dir –, der von den Toten wiederaufersteht und einem landesweiten Völkerkrieg ins Auge blickt. Mit seiner einzigartigen Fähigkeit, das Schicksal zu verändern, ist nur er in der Lage, die Auslöschung der alten Völker Amalurs durch die Dunkelelfen-Rasse der Tuatha Deohn aufzuhalten.

Er – beziehungsweise sie. Denn wie in jedem guten Rollenspiel liegt die Wahl des Geschlechts, der Rasse und des Aussehens natürlich beim Spieler. Ebenso wie im weiteren Spielverlauf die Wahl der Fähigkeiten und Talente, der Waffen und Ausrüstung. Hier ist »Reckoning« allerdings weitaus weniger starr als seine Genrekollegen und erlaubt auch mittendrin den spontanen Wechsel vom Haudrauf-Krieger zum flinken Schurken oder mächtigen Magier. Das macht das Spielerlebnis frei und motiviert auch zu Klassen- und Talent-Experimenten. Schiefgehen kann ja immerhin nichts! Es sei denn, man stellt sich in der riesigen offenen Spielwelt einer Gegnerschar, der man nicht gewachsen ist. Dann kann sich auch ein just von den Toten auferstandener Held schnell wieder zu den Radieschen gesellen. Die Chancen dafür stehen allerdings deutlich schlechter als die auf einen Sieg, denn die Kreaturen Amalurs mögen zwar fies aussehen, sind aber oft so harmlos wie ein kläffender Zwergpudel. Mit rhythmischem Malträtieren der X-Taste schwingt man Schwert, Axt, Hammer oder seine andere favorisierte Waffe behände durch Gruppen von wilden Wölfen, attackiert Lich-artige Faer-Gorha-Wächter, Spinnenfeinde aller Couleur sowie Trolle, Goblins, Ettins und was die vielfältige Feindesriege noch so hergibt. Ein flinker Wechsel mit dem Y-Knopf zur Zweitwaffe nutzt Schwächen der



✖ Märchenonkel

ERZÄHL MIR WAS!

Auf den ersten Blick wird dem Spieler gar nicht klar, wie viel Geschichte und Historie wirklich hinter »Reckoning« stecken. Einen kleinen, aber ausgesprochen unterhaltsamen Einblick gewähren überall in der Spielwelt verteilte magische Steinkonstrukte, die bei Aktivierung anfangen, eine Geschichte zu erzählen. Etwa die eines Trolls, der sich nichts mehr wünscht, als ein Mensch zu sein. Durch einen falschen Zauber denkt er eines Tages tatsächlich, ihm wäre die Vermenschlichung gelungen, und spaziert wie der berühmte Elefant im Porzellanladen durch Siedlungen und Dörfer – auf seinem Wege beinahe alles in Trümmern zurücklassend. Solche und andere Sagen und Legenden gibt es zu den unterschiedlichsten Themen zu hören – abhängig davon, in welchem Bereich der Spielwelt man gerade unterwegs ist und was sich dort einmal zugetragen hat. Auch Geschichten von Liebe, kriegerischen Schlachten und schnulzigen Barden-Gedichten darf man an den Steinen lauschen – und das tut man bei so viel Liebe zum Detail doch gern!



Und außerdem?

- 43 Erfolge, die vor allem durch Kämpfe zu holen sind; der Rest entfällt auf Story-Missionen und optionale Tätigkeiten
- Drei Belohnungen für alle, die die »Reckoning«-Demo gespielt haben: Schicksalswendungs-Karte, Zwillingseelen-Chakrams und der Infernalische Helm ■ Anspielung auf »Mass Effect 3«: »Reckoning« hält eine N7-Rüstung bereit, zudem bekommst du die Omniklingen-Dolche, wenn du die »Mass Effect 3«-Demo gespielt hast; andersherum gibt es Belohnungen für »Mass Effect 3«-Spieler, die zuvor die »Reckoning«-Demo gespielt haben



Rustikale Steinsiedlungen mitten in der Wildnis: Hier lohnt sich eine Verschnäufpause im Wirtshaus und der Besuch beim Heiler.

Mit dem sogenannten »Fateshift« verlangsamt der Held die Zeit, schneidet sich durch seine Feinde und erledigt sie in spektakulär brutalen Finalschlägen.



Gegner geschickt aus; wer außerdem noch das Blocken und Ausweichen beherrscht und bei Bedarf ein paar Zauber über die RT-Taste loslässt, flutet nicht nur das Kampffeld mit beeindruckenden Lichteffekten, sondern auch seinen Erfahrungspunkte-Balken mit den Seelen seiner Widersacher. Einzige Ausnahme: Bossgegner. Die sind deutlich härtere Brocken und nicht immer auf Anhieb zu schaffen. Zum Beispiel eine nur als »Witwe« bekannte Frau, die in einer Höhle im Wald eine Riesenspinnen-Armee herangezogen hat und in regelmäßigen Abständen Menschendörfer tyrannisiert. Wer sich ihr im Rahmen einer spannenden Nebenmission entgegenstellt, muss sowohl auf ihre mächtigen Zauber-Attacken vorbereitet sein als auch ihre herbeigerufenen Krabbelfreunde im Blick behalten, die den Helden in Spinnweben einwickeln oder mit Spucke vergiften. Ein kräftezehrender, aber auch toll inszenierter Kampf – wohl dem, der ausreichend Heiltränke mitführt!

Letztere hat man in aller Regel in solider Stückzahl parat, wenn man sich häufiger in den kleinen und großen Siedlungen und Städten aufhält. Über 100 solcher Refugien gibt es in Amalurs Wildnis – eines fantastischer und sehenswerter als das andere. Ein Kräutersammler-Paradies in den grünen Hügeln von Emaire; schroffes Gestein, feiner Staub und gefährliche Monster in den Ruinen von Tala-Rane; und düstere Kriegsstimmung und Massengräber um die belagerte Festung Mel-Senshir. Schön: Nicht nur die Optik der Städte ist komplett unterschiedlich, auch ihre Bewohner sind durchweg verschieden, reichen von raubeinigen Küstenhalunken über brave Mittelschichtbürger bis hin zu eitlen Gelehrten und tüch-

tigen, ehrlichen Minenarbeitern. Kein Wunder, dass da auch die super vertonten Dialoge nie langweilig werden – auch wenn nicht immer lippensynchron gesprochen wird.

Rund 60 bis 70 Stunden kann man in Amalur verbringen, bis man dem Ende der epischen Geschichte – und damit dem Drahtzieher allen Übels – gegenübersteht. Wer sich hingegen von der dichten Atmosphäre verzaubern lässt, beschäftigt sich darüber hinaus mit allerlei Sucht-erzeugenden Kleinigkeiten; etwa dem Brauen von Tränken, Schmieden von Waffen, Schleifen von Edelsteinen, Sammeln von Reagenzien, Plündern von Schatztruhen und dem Ausbau und der Inneneinrichtung seines Eigenheims. Oder man läuft einfach nur von A nach B, in der Hoffnung, auf seinem Weg einen Schatz zu heben, ein Geheimnis aufzuspüren oder eine neue Örtlichkeit zu entdecken. Die Welt von Amalur steckt voller Überraschungen und ist jede Spielminute wert!

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Ständiger Klassenwechsel, kinderleichter Schwierigkeitsgrad und eine dicke Schicht »Bunt«, die über einfach allem schwebt – Rollenspiel-Puristen müssen hier nachdenken. Alle anderen aber werden sofort begeistert sein. Ich gebe 8.1

Kingdoms of Amalur: Reckoning

GRAFIK

Bunt, schnörkelig, hübsch und mit nur kleinen Fehlerchen

8

SOUND

Orchestral, anmutig und stets passend

8

STEUERUNG

Handlich, flott und gut beherrschbar

8

Genre-Neuling, der überraschend mit einer Traumnote durchstartet. Unbedingt ausprobieren!

8.6 von 10

Monsterschlächter oder Held in Strumpfhosen?

+ Farbenpracht und Detailreichtum, offene Spielwelt zum Austoben, actionreiche und flotte Kämpfe, ausgewogenes Maß an Rollenspiel-Komponenten und Hack-and-Slay-Einlagen, erstklassige deutsche Sprecher, geschmeidige Bildwiederholrate, umfangreiche und spannende Haupt- und Nebenmissionen, toll inszenierte Render-Videos

- Wiederkehrende Umgebungsdetails, gelegentlich Zeilenversatz und Clippingfehler, Vertonung nicht lippensynchron

Erhältlich | 14. Februar 2012

kurz&knapp

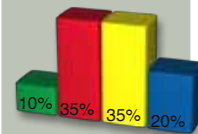
Hersteller | THQ
Entwickler | Yuke's
Preis | ab 65 Euro
Genre | Kampfsport
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Brutaler MMA-Kämpferreigen zwischen knallharten Kinnhaken und tückischen Takedowns.

das ist drin

- Held erstellen
- Heftig austeilen
- Hart einstecken
- Hitzig jubeln



UFC UNDISPUTED 3

Wie im Bezahl-Fernsehen, nur besser!

Die Ultimate Fighting Championship – kurz »UFC« – ist seit Jahren der größte und beliebteste Verbund für Veranstaltungen, in denen Vertreter unterschiedlicher Kampfsportrichtungen aufeinanderprallen. Ein Sport, der vor allem in den USA Millionen Anhänger begeistert, aber auch hierzulande immer mehr Popularität genießt. Perfekte Voraussetzungen also für den nunmehr dritten Teil des offiziellen Videospiels zum Thema...

Es ist stockfinster im Madison Square Garden. Die Dunkelheit wird nur von Blitzlichtern einzelner Fotoapparate und wenigen Deckenflutern durchbrochen. Treibende Punk-Musik setzt ein, die anwesenden Zuschauermassen jubeln, grölen, drehen vollkommen durch. Sie wissen: Das ist die Einmarschmusik von Dan Hardy, einem der kontroversesten MMA-Kämpfer der letzten Jahre. Siegesicher läuft er langsam in Richtung Oktagon, während die Kommentatoren-Legenden Mike Goldberg und Joe Rogan von seinen Vorbereitungen auf den anstehenden Kampf berichten. Der Engländer wechselt letzte Worte mit seinen Betreuern. Cutman Stitch schmiert Vaseline auf das Gesicht des Kämpfers, um die Verletzungsgefahr – vor allem durch Platzwunden, sogenannte Cuts – zu verringern. Schiedsrichter Herb Dean überprüft, ob Genitalschutz, Handschuhe und der Mundschutz richtig sitzen, dann geht es ab in den Ring. Hardy trägt

einen schwarz-roten Irokesen-Schnitt, riesige Tattoos auf Bauch, Rücken sowie dem rechten Arm und ein diabolisches Grinsen im Gesicht. Kurzum: Fans der »UFC« erkennen ihn sofort wieder! Genauso wie die übrigen rund 150 Kämpfer, die ihren realen Vorbildern aus den Klassen Bantam-, Feder-, Leicht-, Welter-, Mittel-, Halbschwer- und Schwergewicht nicht nur äußerlich, sondern auch in Sachen Geschwindigkeit und Können verblüffend authentisch nachempfunden sind. Als Dan, Rufname »The Outlaw«, die Matte betritt, steht ihm bereits der mehrmalige »UFC«-Champion George »GSP« St. Pierre gegenüber. Jetzt wird's ernst! Ringsprecher Bruce Buffer stellt die Kämpfer noch einmal in seiner unverwechselbar lautstarken Art dem Publikum vor, dann läutet sexy Nummern-Girl Chandela die erste Runde ein. »It's Time!«

Typisch Dan Hardy geht's sofort auf Hochtouren ans Eingemachte. Kaum den Analogstick angetippt, rennt der Outlaw ohne zu zögern auf GSP zu, treibt dem verdutzten Kanadier sein Knie in die Magengrube. Die beiden schenken sich nichts, schlagen mit den Fäusten via X- und Y-Taste unaufhörlich aufeinander ein. Wohl dem, der die mal hohen, mal niedrigen Attacken mittels RB- respektive RT-Schultertaste abblockt. GSP weicht zurück, setzt anschließend durch gleichzeitiges Drücken von A- und LB-Taste zu einem kopfhohen Fußtritt an und erwischt Hardy voll an der

Kämpfer dürfen auch online in privaten Matches und Ranglisten-Kämpfen gegeneinander antreten. Wie im echten Leben: In »Fight Camps« können sich Haudegen zu 16-Spieler-Clans zusammenrotten.



✖ Werde zur Legende

DIE SPIELMODI

Das Hauptaugenmerk von »UFC Undisputed 3« liegt einmal mehr auf dem Karriere-Modus. Hier führst du deinen im umfangreichen, jedoch weiterhin von Ladezeiten geplagten Editor erstellten Kämpfer mit ausgiebigem Training und der richtigen Strategie vom unbekannten Kücken über die »World Fighting Alliance«-Meisterschaft bis hin zum »UFC«-Gürtel und – ganz neu – zur »Pride«-Ikone. Ausgewählte Matches der heute nicht mehr bestehenden legendären japanischen Pride Fighting Championships können zudem neben einigen »UFC«-Partien im »Ultimate Fight Modus« nacherlebt werden. Etwa die unvergessliche Keilerei zwischen Quinton »Rampage« Jackson und Wanderlei »The Axe Murderer« Silva in »Final Conflict«. Oder »The Iceman« Chuck Liddell gegen Rich »Ace« Franklin bei der »UFC 115«. Hinzu kommen der Schaukampf-Modus, in dem ebenso beide Ligen anwählbar sind, der Titel- und Titelverteidigungs-Modus sowie Turnier- und Event-Modi. Besonders viel Spaß macht das hier natürlich gegen einen befreundeten Couch-Kämpfer.



Und außerdem?

■ »Pride«-Matches kommentiert von MMA-Legende Bas Rutten und Kommentatoren-Ikone Stephen Quadros ■ 39 wenig neuartige Erfolge, meist fürs siegreiche Beenden bestimmter Matches oder das Erreichen von gewissen Karriere-Meilensteinen; besonders hart: »Online-Wandersmann« fürs Absolvieren von 500 Xbox-Live-Ranglisten-Matches ■ Kostenlose Demo-Version inklusive »UFC«- und »Pride FC«-Modus auf dem Marktplatz erhältlich ■ Download-Inhalte sind geplant



Weiteres Atmosphäre-Plus: Viele Kameraperspektiven sind so gewählt wie die der Pay-TV-Übertragungen.

Schläfe. Der Outlaw sackt zusammen. Klingt kompliziert? In den ersten Minuten schon. Wer jedoch aufmerksam die gut erklärten Trainingshinweise verinnerlicht, wird schon bald den logischen Aufbau der Steuerung schätzen lernen. Für blutige Anfänger spendiert Entwickler Yuke's optional eine spürbar entschlackte Amateur-Steuerung. Top!

GSP setzt nach, wirft sich auf den benommenen Engländer und versucht, den Kampf frühzeitig mit einem Haltegriff zu beenden. Solche Submissions enden in der Regel auf drei Arten: Entweder befreit sich der Gegner; gibt bei zu großem Druck auf oder riskiert eine ernsthafte Verletzung beziehungsweise kurzzeitige Bewusstlosigkeit – je nachdem, wo der Griff ansetzt. Wer ein solches Gerangel für sich entscheidet, war in »Undisputed 2010« nicht immer optimal nachvollziehbar, weshalb die Macher diesmal auf ein Minispiel zurückgreifen, bei dem du in einem Achteck den Balken deines Kontrahenten lange genug mit dem eigenen Balken überlagern musst, um eine Submission erfolgreich auszuführen. Nette Idee. Dass das gewöhnungsbedürftige Minispiel jedoch gleich den Großteil des Bildschirms einnimmt, wirkt befremdlich und stört das sonst so grandios eingefangene Mittendrin-Gefühl kurzzeitig.

Dan Hardy entdrin-Gefühl kurzweiliger, hievt sich zurück auf die wackeligen Beine, setzt zum Konter an: linke Gerade, rechter Kinnhaken. GSP ist völlig überrascht, kann die Schläge nicht abfangen, verliert sein Gleichgewicht. Die Chance für den Outlaw! Mit geballter Faust segelt er dem Kanadier entgegen, trifft ihn erneut mitten ins Gesicht – riesige Platzwunde inklusive. Ständig im Hintergrund: Die dumpfen, auf Fleisch und Knochen donnernden Schläge, das

raunende Publikum, einsetzende Fangesänge, der hervorragende englischsprachige Kommentar und helfende Zurufe aus der Ringecke. Einfach umwerfend, diese Atmosphäre! Nicht zuletzt dank der herausragend animierten und extrem detaillierten Kämpfermodelle, sichtbarer Schwellungen, klaffender Cuts und jeder Menge roter Kämpferschmiere. Serien-Veteranen werden trotzdem feststellen, dass die Grafik unterm Strich nur geringfügige Verbesserungen zum bald zwei Jahre alten Vorgängerspiel bietet. Stört aber kaum, denn der optische Gesamteindruck überzeugt weiterhin und resultiert zusammen mit der verbesserten Steuerung, der erhöhten Einsteigerfreundlichkeit, dem nochmals aufgestockten Kämpferrepertoire, dem neuen »Pride«-Modus, den vielseitigen Editor-Funktionen und dem soliden Online-Part in der besten Mixed-Martial-Arts-Simulation, die bisher erschienen ist. Titelgewinn!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich kann mit »UFC« generell nicht viel anfangen. Trotzdem begeistern die rasanten Kämpfe, und auch die Steuerung geht schon bald in Fleisch und Blut über. Aber das »Submission«-Minigame ist einfach nur affig. Ich gebe 8.1!

UFC Undisputed 3

GRAFIK

Detaillierte Haudegen, sehenswerte Animationen, tiefe Wunden

8

SOUND

Genauso gut wie bei einer Pay-TV-Übertragung – nur leider auf Englisch

9

STEUERUNG

Durchweg logisch, langfristige Einarbeitung ist trotzdem Pflicht

8

Gelungene Steuerung, phänomenale Atmosphäre, riesiger Umfang. Verdammt, haut das rein! Wer Teil Zwei ausgespart hat, muss das hier spielen.

8.5 von 10

Knockout oder Backpfeife?



Extrem detaillierte Kämpfermodelle, geschmeidige Animationen, Bombast-Atmosphäre, manche Schläge tun schon beim Zusehen weh, einsteigerfreundlicher als die Vorgänger, herausragende Kommentatoren...



...die leider nur auf Englisch ihrem Beruf nachgehen, Profi-Steuerung anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, »Submission«-Minispiel muss man mögen, Online-Funktionen setzen Online-Pass voraus

Erhältlich | 10. Februar 2012



Großes Tennis oder Doppelfehler?



Umfangreicher Karriere-Modus, diverse historische Partien nachspielbar, erstmals können Xbox-360-Spieler in Wimbledon antreten, die »Volle Schlägerkontrolle«-Steuerung funktioniert sehr gut...



...braucht aber längere Einarbeitung, zuweilen seltsame Ballphysik, Spielermodelle zu detailarm, kein deutscher Kommentar, kein Kinect



GRAND SLAM TENNIS 2

Ernsthafte Konkurrenz für »Top Spin« und »Virtua Tennis«?

kurz&knapp

Hersteller |

EA Sports

Entwickler |

EA Kanada

Preis | ab 60 Euro

Genre | Tennis-Simulation

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Lizenzierte Tennis-Simulation mit gutem Grundlinienspiel.

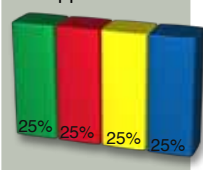
das ist drin

● Lob

● Slice

● Volley

● Stoppball



In den letzten Jahren hat der Weiße Sport rund um den kleinen gelben Filzball immer mehr an Popularität zugelegt. Konsolenspieler werden alle zwei Jahre mit neuer Software zum Thema versorgt – in der Regel ein neues »Virtua Tennis« von Sega respektive »Top Spin« von 2K Sports. Zwei tolle Spiele, die es Herausforderer »Grand Slam Tennis 2« definitiv nicht leicht machen...

Hauptaugenmerk der EA-Produktion liegt, wie schon bei Teil Eins für Nintendos Wii, auf einem ausführlichen Karriere-Modus. Hier erstellst du zuallererst deinen eigenen Recken mittels des unglaublich ausführlichen und ausgereiften Charakter-Editors. Direkt im Anschluss geht's ab auf die Courts, die für viele die Welt bedeuten. Oberstes Karriereziel: innerhalb von zehn virtuellen Jahren die Spitze der Weltrangliste erklimmen, alle vier Grand-Slam-Veranstaltungen gewinnen – Wimbledon ist erstmals in einem Xbox-360-Spiel an Bord – und selbst zur Legende avancieren. Leichter gesagt als getan, denn Hunderte Matches, Trainingseinheiten und Turniere werden dein ganzes Können fordern. Nur wer seine Fähigkeiten regelmäßig aufwertet und konstant Karrierepunkte einstreicht, schafft es bis ganz nach oben. Perfekt für Simulations-Fans! Dementsprechend allerdings auch relativ nüchtern und distanziert präsentiert...

WIE IM FERNSEHEN?

Auf gewisse Distanz ähneln die Partien einer Fernsehübertragung, was auch vom

immer wieder auftauchenden Logo des amerikanischen Sportsenders ESPN untermauert wird. Wer jedoch länger spielt, wird schnell feststellen: Viel zu selten blendet der virtuelle Regisseur Wiederholungen ein oder zeigt Nahaufnahmen der Sportler. Das drückt auf die Atmosphäre-Bremse. Hinzu kommt die nur mäßige Präsentation der überwiegend steril inszenierten Sand-, Rasen- und Hartplätze. Von den streckenweise sehr unbeholfen animierten 23 Profispielern ganz zu schweigen. Die nur Englisch sprechenden Kommentatoren verstehen ihr Handwerk, für einen Soundpokal reicht's mangels deutscher Synchro und meist unauffälligem Publikum jedoch nicht.

VOLLE KONTROLLE

Nur mäßiger Durchschnitt also? Mitnichten! Denn als Simulation zeigt das hier durchaus seine Stärken. Das Zauberwort heißt »Volle Schlägerkontrolle«. Einmal auf dem Platz, kannst du deinen aufstrebenden Profi nicht nur mit den Aktionstasten zum Bälleschlagen verdonnern, sondern auch mit dem rechten Analogstick. Dieser repräsentiert ähnlich dem »Skill Stick System« der EA-»NHL«-Serie den virtuell gehaltenen Schläger. Umso stärker du den Stick in die gewünschte Schlagrichtung drückst, umso wuchtiger der Return. Anfangs gewöhnungsbedürftig, drischst du schon bald einen perfekt platzierten Ball nach dem anderen ins gegnerische Feld. Sehr unschön hingegen: Selbst beim direkten Versuch, den Ball ins Seitenaus zu knüppeln, gelingt dies nur

selten. So kommt man sich schnell bevormundet vor. Dem gegenüber stehen viele abwechslungsreiche Online- und Offline-Modi, darunter die sogenannten »ESPN Grand-Slam-Klassiker«, in denen du sagenumwobene Matches der letzten 30 Jahre nachspielst.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Malte Banz: Wo ist die Geschwindigkeit, wo ist dieses Glücksgefühl, das entsteht, wenn der Gegner vergeblich dem perfekten Volley hinterherhechtet? Auch wenn nicht ganz so realitätsnah, bleibe ich doch lieber bei »Virtua Tennis 4«. Ich gebe 6.9

Grand Slam Tennis 2

GRAFIK

Meist ansehnlich, allerdings nicht sonderlich detailliert

7

SOUND

Belanglose Musik, sehr professionelle englische Kommentatoren

7

STEUERUNG

Braucht Einarbeitungszeit, funktioniert dann aber sehr gut

8

Langjährige Tennis-Fans wagen den Aufschlag, alle anderen üben die Becker-Faust lieber mit der direkten Konkurrenz.

7.3 von 10



DER HÖLLISCHE WERDEGANG VON

Am 31. August 2011 wurde der legendäre Ego-Shooter »Doom« samt seinem Nachfolger nach über 17 Jahren vom Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gestrichen. Das Game darf somit wieder beworben und offen verkauft werden. Ein historischer Tag für die deutsche Videospiel-Kultur und Grund genug, einen Blick auf den Werdegang dieses Klassikers zu werfen.



Mit einer Schrotflinte im Anschlag geht es straffen Schrittes einen Gang entlang. Beton verkleidet Boden und Wände. Hier und da stehen klobige, große Stahlkisten mit der Beschriftung »UAC« herum. Hinter der ersten schnell ein Soldat hervor. Ein Besessener, der in seiner blutbefleckten Uniform einen Diener der Hölle darstellt. Ein Schuss aus der Büchse: Hämoglobin spritzt, der Kerl geht zu Boden. Am Ende des schmucklos-grauen Flures thront ein gigantisches Tor mit gelben Sicherheitsmarkierungen. Als es sich öffnet, ertönt ein hohles Fauchen. Dann fällt der Blick auf ein grotesk-makaberes Bild: Verwucherte Dämonenwesen tummeln sich um Säulen, an denen zerrissene Leiber hängen. Fette, wulstige Missgeburten mit riesigem Maul und nur einem Auge, die an rohe Fleischklößchen erinnern, schweben umher. Ledern-braune Kreaturen mit dicken Armen, messerscharfen Krallen und Stacheln auf den Rücken geifern und grölen. Dazu der Anblick eines riesigen Gehirns mit Maul und kleinen Zähnen, aufgebockt auf eine spinnengleiche Laufkonstruktion. Sie wachen über diesen Bereich und wollen nur eines: den Schrotflintenräger, den

einzigsten Überlebenden der Invasion der Höllendimension, töten. Was für ein Wahnsinn!

Derartige Szenen sind im Mai 1994 Grund für die deutsche Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften – die spätere Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien –, »Doom« auf den sogenannten Index zu setzen. Werbung, das Ausstellen im Regal und der Verkauf an Minderjährige sind damit verboten. Nur »unter der Ladentheke« ist der Ego-Shooter zu bekommen.

Bis heute gilt »Doom« als Prototyp des brutalen Ballergames, auch wenn es bei Weitem nicht das erste war, das das Prinzip »Schieß auf alles, was nicht du bist« verfolgt. Trotzdem wird »Doom« als Ikone und Meilenstein des Spieldesigns und der Grafiktechnologie gefeiert – und daher auch immer wieder gern als Initialzündung des Ego-Shooter-Genres bezeichnet. Gut für das Image des texanischen Studios id Software, dem man bis heute zu Recht den Ruf als »Wegbereiter der Shooter« zuspricht. Und das aus einem einfachen Grund: Zum Erscheinen von »Doom« am 10. Dezember 1993 gab es weit und breit nichts Vergleichbares.

DER URSPRUNG DES BÖSEN

Es scheint grotesk und aberwitzig, dass eine Ballerorgie rund um Dämonen, Schrotgewehre und Kettensägen seinen Anfang am »fröhlichsten Ort der Welt« findet: in Disney World, Florida. Doch so soll es laut John Romero gewesen sein. Hier, sagt der einstige id-Mitarbeiter und Level-Designer, hat Technik-Guru John Carmack auf einem Firmenausflug erstmals über das Software-Gerüst nachgedacht, das später für offene Münder und glühende Prozessoren sorgen sollte. »Nachdem wir Wolfenstein

Spartanisch: Die Story von »Doom« wird mittels Texteinblendungen und »Funksprüchen« erzählt.



✕ Weg war es

DIE INDIZIERUNG

Im Mai 1994 hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften »Doom« indiziert und damit ein Bewerben und öffentliches Verkaufen des Spiels unmöglich gemacht. Hauptgrund? Die »starke Gewaltdarstellung« und die »effekteisende Aufbereitung«, die eine kritische Auseinandersetzung mit dem Geschehen gar nicht vorsieht. Nun, 17 Jahre später, hat die heutige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien die einstige Entscheidung aufgehoben – »Doom« und »Doom 2« sind nun ab 16 Jahren freigegeben. Zenimax, der heutige Mutterkonzern von id Software, hatte eine Neuprüfung beantragt, die zu folgendem Urteil kommt: Die Gewaltdarstellung in »Doom« ist »nach heutigen Maßstäben weder als detailliert noch als realistisch/realitätsnah zu bezeichnen (...). Auf Kinder und Jugendliche üben die grafischen Darstellungen und Audioinhalte des Spiels kaum Anziehungskraft aus, da sie überwiegend technisch ausgefeilte, realitätsnahe und qualitativ hochwertige Inhalte gewohnt seien.« Kurzum: In Zeiten von »Call of Duty« und »Rage« ist »Doom« geradezu schäffchenbrav. Warum Zenimax die Neuprüfung beantragt hat? Auch heute noch verkauft sich das Spiel gut und hat viele Anhänger.

3D fertiggestellt hatten, haben wir erst mal alle eine Auszeit genommen«, erinnert sich Romero. »Später, als wir bereits an der Fortsetzung saßen, arbeitete John Carmack an der neuen Engine.« Hierfür hat sich das Computer-Genie zeitweise vollkommen zurückgezogen – wie er es auch heute noch gerne tut. »Wenn er arbeitet, dann arbeitet er«, so der heutige id-Mitarbeiter und Videospiel-Designer Tim Willits, der mit Carmack zuletzt an »Rage« werkelte. Willits weiter: »Als er die Doom-Engine programmierte, hat ihn angeblich für über eine Woche kein Mensch gesehen – außer dem Pizzajungen.« Und das lohnt offensichtlich. Ab Mai 1992 versinkt Carmack in den Programmiersprachen C und Objective-C. Ein Experiment und geistiger Vorreiter der »Doom«-Engine schafft es daraufhin bereits in

Insgesamt bietet »Doom« zehn Ggnergertypen – mehr als manch aktueller Shooter.



Die stärkste Waffe im Spiel? Ganz klar: die legendäre BFG – die »Big Fucking Gun«!



Id Software arbeitet gerade an »Doom 4«. Die Enthüllung könnte zur US-Spielemesse E3 2012 stattfinden.



ein Projekt des Konkurrenten Raven Software: das First-Person-Rollenspiel »Shadowcaster« für PC. Schnell jedoch ist es bei John mit dem Experimentieren vorbei und die »Doom«-Engine nach einigen Monaten harter Arbeit Ende 1992 weitestgehend fertiggestellt. Prototypen erster Level verströmen erstmals das typische »Doom«-Gefühl: die bis dato ungekannte Freiheit, sich frei in großen Räumen zu bewegen. Ein Sinn für die Tiefe und Weite einer virtuellen Welt wird offenbar. Einfach eine Treppe hochgehen oder in einen Abgrund stürzen? Das

war bis dato unmöglich. Auch schräge Flächen und offene Räume mit einem überspannenden Himmelszelt: bisher nicht denkbar! Oder die Möglichkeit, Räume mit unterschiedlichen Lichtverhältnissen von stockduster bis helllichter Tag auszustatten – eine Revolution! »Es war aber auch ein Kampf, herauszufinden, wie man die Technik nutzen kann«, so John Romero, der gemeinsam mit dem späteren »Alice«-Macher American McGee für die Karten und Kulissen verantwortlich zeichnet. Doch weiß da noch keiner genau, worum sich der neue Shooter eigentlich drehen soll. Möglichkeiten, die neue Technologie spektakulär in Szene zu setzen, bieten sich der Truppe jedoch einige. »20th Century Fox kontaktierte uns. Sie dachten, wir wären die Richtigen, um »Aliens: Das Spiel« zu machen«, enthüllen John Romero und Tom Hall beispielsweise auf der Game Developers Conference 2011 in San Francisco. »Wir mochten die Filme – vor allem unser Designer Adrian Carmack. Schon die Gestalt der Aliens liebten wir.« Das Studio aus Mesquite, Texas,

✕ Gewinnspiel

T-SHIRTS FÜR ID-FANS!

Bekennender Fan von »Doom« und den Shooter-Profis von id Software? Wunderbar, dann gibt's hier genau das Richtige für dich: nämlich fünf offizielle id-Software-T-Shirts und fünf Download-Codes für das am 18. Januar veröffentlichte »Doom« für Xbox Live Arcade.

Um teilzunehmen beantworte einfach folgende Frage und schicke deine Antwort an redaktion@360-live.de:

Welche Datei bildet den Kern des Spiels »Doom« und beinhaltet sämtliche wichtigen Spieldaten?

Einsendeschluss ist der 20. März 2012. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Eine frühe Alpha-Version von »Doom«: Hier standen die Gegner noch stocksteif herum.



Einige angekündigte Features wurden aus technischen Gründen wieder gestrichen, etwa Einschusslöcher und sichtbarer Schaden an getroffenen Gegnern.



lehnt das Angebot allerdings dankend ab, um etwas Eigenes zu schaffen...

SCHROTFLINTEN-HÖLLE?

Wie das Team letztlich auf die Formel kommt, die »Doom« bis heute populär macht, ist nicht überliefert. Doch scheint die Mixtur »Soldaten gegen Dämonen« um den Jahreswechsel für so ziemlich alle eine gute Idee. »Carmack war sehr glücklich, etwas mit Höllenwesen machen zu können«, schildert Romero rückblickend. »Er kam auch mit dem Namen Doom an, nachdem er den Film ‚Die Farbe des Geldes‘ gesehen hatte: Tom Cruises Billard-Queue hieß so.« Nur Kreativleiter Tom Hall ist wenig begeistert, er will lieber die knuffige Jump-and-Run-Serie »Commander Keen« fortsetzen. Nichtsdestotrotz erdenkt er das komplette Spieluniversum des Höllenritts, der zeitweise den Untertitel »Evil Unleashed« trägt: Eine Marsmond-Basis, besessene Weltall-Soldaten, fliegende Totenköpfe, starke Waffen. Dazu eine verquere Story, die als Rechtfertigung für die Ballerei erhält: Ein Megakonzern namens Union Aerospace Corporation experimentiert auf den Marsmonden Phobos und Deimos mit Teleportationstechnik. Dummerweise läuft die Aktion aus dem Ruder: Der Planetoid Deimos verschwindet im Nichts, während aus einem Dimensionsriss auf Phobos Dämonen und andere Höllenwesen ins Diesseits strömen. Festgehalten in der 79-seitigen »Doom Bible«, dem ultimativen Design-Dokument, ist das Halls Beschwörungsformel für das Erfolgsspiel: »Ich war damit zwei Monate beschäftigt und wollte für alles, was passiert, einen Grund«, erklärt uns Tom Hall. Die Umsetzung all dieser Ideen geht zunächst gut und schnell voran. Wobei das id-Software-Team auf teils skurrile Methoden setzt, um Spielinhalte zu erstellen. So sind die Waffen im Spiel nach Spielzeugwaffen designt, mit denen sich die Entwickler nach der Arbeit durchs Büro jagten. Die Vorlage für das einläufige Schrotgewehr

bildet beispielsweise eine Tootsie-Toy Dakota Cap Gun, ein simples Plastikgewehr. Einzig die Kettensäge war wirklich echt: Die hat Designer Tom Hall eines Morgens seiner Freundin aus der Garage stibitzt und mit zur Arbeit geschleppt. »Eine Eager Beaver ist das«, sagt Hall. »Die gibt's heute noch.« Für den Horizont der Außenareale muss ein Bild der Berglandschaft der chinesischen Region Yangshuo herhalten. Und bei der Gestaltung der Level orientieren sich die Macher an Bildern von militärischen Bunkern. »Wir haben mit realistischen Steintexturen herumgespielt, dann aber doch einen etwas futuristischeren Look gewählt«, gibt Romero preis. Doch ist das nicht alles: Der Shooter soll Emotionen wecken. Nicht Liebe oder Trauer, sondern Angst. Wer »Doom« einmal nachts alleine bei völliger Finsternis und mit Kopfhörern gespielt hat, kann bestätigen: Das funktioniert. Meisterlich wissen die Level-Designer mit Helligkeit und Dunkelheit umzugehen. Unmerklich gerät der Spieler in die Düsternis, wird immer wieder von ächzendem Jaulen und hohlem Heulen erschreckt, nur um sich kurz darauf in beängstigenden Labyrinth wiederzufinden; Wände verschwinden, schicken eine Horde blutrünstiger Kreaturen los und plötzlich begegnet dir selbst im bisher vermeintlich sicheren Fahrstuhl ein zähnefletschender Dämon.

So weit, so gut. Zwischenzeitlich bahnt sich jedoch eine mittelschwere Krise bei id Software an. Ein Seitenprojekt, die Portierung des hierzulande beschlagnahmen »Wolfenstein 3D« von PC auf die 16-Bit-Konsole Super Nintendo, macht Probleme. Ein eigens angeheuerter Programmierer ist schwer in Verzug, sodass das »Doom«-Team einspringen muss. Nach drei Wochen Arbeit ist das Projekt beendet und »Doom« wieder im Fokus. Alles läuft reibungslos: Dann verlässt Kreativ-Kopf Tom Hall die Firma im August 1993. »Es waren die kreativen Differenzen. Ich konnte nicht die Dinge tun, die ich tun wollte – das war der Knackpunkt«, resümiert Hall. Um das Spiel dessen ungeachtet im selben Jahr fertigzustellen, ist Akkordarbeit angesagt. Dabei fällt auch manche Idee dem Messer zum Opfer: Einschusslöcher, Schätze und magische Waffen wie der »Unmaker«. »Alles andere hat's rein geschafft«, versichert Romero. Das Team macht sich Druck und schuftet im Iltempo. »Die Karte E4M2 habe ich etwa in sechs Stunden vom Konzept zur Fertigstellung getrieben. Um Mitternacht hab ich angefangen, sechs Uhr morgens war ich fertig.« Und tatsächlich: Dank fast übermenschlicher Anstrengung, unzähliger Überstunden und jeder Menge Kaffee ist »Doom« nach weniger als einem Jahr fertiggestellt.

DIE LEGENDE

Die erste Version wird am 10. Dezember 1993 als sogenannte Shareware auf CD und Diskette beiliegend zu Videospiel-Magazinen veröffentlicht. Eine Art umfangreiche kostenlose Demoversion, wie damals üblich: Eine von drei Episoden ist damit spielbar. Allein bis 1995 soll es diese Fassung – da sie frei verbreitet werden darf – auf bis zu zehn Millionen

Computer geschafft haben. »Es war gigantisch. Unzählige Händler verkauften diese Version auch für zehn Dollar, damit war das Spiel auch in etlichen Läden zu haben«, weiß der Leveldesigner.

Die Vollversion, die nur umständlich für 40 US-Dollar per Postsendung geordert werden kann, findet seinerzeit eine Million Käufer – ein beachtlicher finanzieller Erfolg für das kleine Studio. Erst zwei Jahre später kann »Doom« in Form einer erweiterten »Ultimate«-Edition in Kaufhäusern und Läden erworben werden. Vor allem aber die Shareware-Version landet nicht nur auf heimischen Rechnern: Zeitweise wird das Ballerspiel in den USA sogar als »Nummer eins unter den Vernichtern essentieller Arbeitszeit« getadelt. Der Computer- und Halbleiterhersteller Intel verbietet seinen Angestellten per Memo sogar explizit, das Spiel auf Arbeitsplatz-Rechnern zu installieren, da sich hunderte Angestellte während und nach der Arbeit im Vier-Spieler-Versus- und Koop-Modus duellieren. Auch zerschmelzende Körper, die Kettensäge als Nahkampfwaffe, die Verwendung satanischer Symbole und weitere Brutaleskapaden sorgen für Unmut. Diese Elemente sind zusammengekommen sind 1994 wichtige Gründe für die Indizierung des Spiels durch die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Deutschland.

Der Popularität tut das gleichwohl keinen Abbruch. In Rekordzeit mutiert »Doom« zur begehrten botenen Frucht – auch für viele minderjährige Spieler. Auf Disketten wird »Doom« auf der Arbeit und auf Schulhöfen getauscht, online über IRC- und Usenet-Kanäle. Damit ist »Doom« der erste Shooter, der eine solches Interesse und weltweite Aufmerksamkeit auf sich zieht. Als Nachhall werden jahrelang nahezu alle Ego-Shooter als »Doom«-Klone gebrandmarkt.

Dass das Spiel zur Legende wird, kommt für die Macher nicht allzu überraschend. Denn das Team weiß: Allein technisch und grafisch ist es seinen Mitbewerbern zu jener Zeit meilenweit voraus. Dass die Liebe jedoch bis heute anhält, damit hat niemand gerechnet. Selbst 2012 wird »Doom« dank seiner leichten Modifizierbarkeit von der Community weiterhin mit neuen Level-Paketen und Modifikationen versorgt. Erscheint ein neues Handy, Betriebssystem oder technisches Gerät, dauert es meist keine zwei Monate, bis darauf auch »Doom« läuft – egal ob Kühlschrankscomputer oder ausgefallene Spielkonsole. Auf nahezu jedem System ist »Doom« dank zehntausender loyaler Fans zu finden. Dabei ist es mittlerweile weniger das Spielprinzip, das magisch anzieht. Vielmehr weckt »Doom« nostalgische Gefühle, erinnert manchen Spieler an seine Jugend und lässt zurückschauen, wie einst der Siegeszug der Ego-Shooter begann. Und wenn ein Titel etwas Derartiges schafft, kann man ihn wahrlich als Legende bezeichnen. Erst kürzlich erschien übrigens »Doom« für Xbox Live Arcade – eine PSN-Version wird hoffentlich alsbald folgen.

Michael Förtsch

✖ Yes, it...

...RUNS DOOM!

Für Hacker gilt »Doom« seit Jahren als das ultimative Mittel dafür, zu zeigen, dass ein System geknackt und anders benutzt werden kann, als der Hersteller es vorgesehen hat. So wurde »Doom« von Tüftlern »illegal« auf einem TI-Nspire- und TI-89-Taschenrechner, dem Nintendo DS, der 1982er-Konsole ZX-Spectrum, auf mehreren eBook-Readern, dem iPod Classic, einer Supermarkt-Waage, einem Geldautomaten und sogar einem Oszilloskop zum Laufen gebracht. Dabei ist »Doom« mangels Tastatur und Controller natürlich nicht immer gut spielbar. Macht aber nichts, denn streng genommen geht es den Hackern sowieso eher um die Machbarkeit und den Beweis, dass nahezu jedes technische Gerät zum Spielen taugt. Videos zu diesem Thema findest du übrigens auf Youtube unter den Suchbegriffen »Yes, it runs Doom« und »Doom on a«.

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	TURNIERBERICHT	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
➔ Meckerecke, Szene-News, CSL-Interview	Da Ultimate Crushing 2K12	Neue Modern-Warfare-3-Karten, AC: Revelations – Mediterranean Traveler MP, Saints Row: The Third – Genkibowl 7	Doom, Haunt, Scarygirl, Puddle	Aktion Lesertest: Rayman Origins	Final Fantasy 13-2

✕ Frauen an die Waffen!

LÄNDERSPIEL DER ZOCKER-MÄDELS

Der E-Sport kann Deutschlands beliebtester Freizeitbeschäftigung Fußball noch lange nicht den Rang ablaufen. Doch auch hier zeichnet sich, ganz wie beim großen Vorbild, ein Paradigmenwandel ab. Ähnlich dem Frauenfußball gibt es immer mehr weibliche Teilnehmer, die in Rennspielen, Sport-simulationen und gerade auch in Ego-Shootern ihren Mann stehen. Am Sonntag, den 11. März 2012, um 21 Uhr bestreiten die Zocker-damen des deutschen »Call of Duty«-CSL-Frauen-Nationalteams darum auch direkt ihr nächstes großes Match.

»Good luck and have fun!«

Geplant ist eine Revanche für die knappe 17-zu-15-Niederlage gegen das österreichische Nationalteam am 14. Oktober 2011. Gespielt wird »Call of Duty: Modern Warfare 3« in einer 5-gegen-5-Spieler-Partie im Modus Suchen und Zerstören. Toll für Fans: Die Partie wird live über einen kostenlosen Internet-Stream übertragen. Die genaue Internet-Adresse und die finale Mannschaftsaufstellung beider Teams findest du wie immer direkt auf www.consoles.net. Bleibt eigentlich nur noch eines zu sagen: Wir drücken die Daumen Mädels!

CONSOLES
sports league
www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

RETTE DIE WELT DOCH ALLEINE!

Verrate mir doch mal eines: Wie oft hast du schon die Welt gerettet? Einmal, zweimal, dreimal? Wird nicht reichen. Vielleicht zum sechzehnten und siebzehnten Male? Kommt eher der realistischen Anzahl nahe. Denn in den Blockbuster-Videogames geht's immer öfter um alles oder nichts – das Ende eines Reiches, der Menschheit, des Universums, der ultimativen Totalität des Seins.

WELTEN

Immer und immer wieder muss das Thema »Rette die Welt, denn du bist der Einzige, der das kann« erhalten, um die bloße Existenz des Spiels und die Daueraction darin zu begründen. Dabei stört es mich nicht, mal wieder selbst in die Weltenretter-Rolle zu schlüpfen. Vielmehr stört mich, dass deswegen andere Themen und Probleme vernachlässigt werden, die viel größeres Potenzial bieten. Oder um es so auszudrücken: warum immer Roland Emmerich und Michael Bay und nicht mal David Lynch, Jean-Pierre Jeunet, Stanley Kubrick und Terry Gilliam? Schließlich stecken auch in scheinbar kleinen Problemen Herausforderungen, die sich zu gigantischen Geschehnissen entfalten können. Solche, die den Spieler ganz unerwartet und hinterrücks packen und fesseln – auch wenn er erfahren müsste, dass nicht jede Handlung gleich ganze Sternensysteme vernichten wird. Ausbrecher und Indie-Spiele wie »Catherine«, »Limbo« und das Playstation-exklusive »Shadow of the Colossus« haben es bewiesen – und dabei nicht mal einen Bruchteil der Möglichkeiten aufgezeigt.

WANDEL

In Videospielen steckt das Potenzial zu ganz Großem! Zu komplexen Geschichten, zu spielerischen Erkenntnisreisen und wahrlich irrsinnigen Trips. Erlebnisse, die dich nicht nur einen Abzug drücken lassen, sondern einen Blick ins Innere selbst ermöglichen; Emotionen freilegen und Sichtweisen ändern. Und diese brauchen und wollen keinen drohenden Weltuntergang, sondern den Fremden, der an deine Tür klopft; das mysteriöse Paket, das auf deiner Türschwelle abgelegt wird; die Frau, die dich verlassen will; das Leben, das nicht mehr deines zu sein scheint, und die unbeschwerliche Reise über einen Highway, die in einem Motel mit seltsam vertrauten Gästen endet. Aus all diesen kleinen Szenarien haben Filmemacher schon Bewegendes gezaubert. Aber statt diese neuen Ufer der interaktiven Unterhaltung zu ergründen, baln wir zum tausendsten Mal auf Aliens, bekämpfen zum hundertsten Mal die Russen im dritten Weltkrieg und erleben zum x-ten Mal den Sturm auf die Normandie. Ob sich das in absehbarer Zeit ändert? Ich glaube es nicht, aber ich hoffe darauf.



BIO

Name | Michael Förtsch

Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und wartet auf das »Citizen Kane« der Spiele.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

»Why so SiriuS«
Manager des deutschen
CSL-Nationalteams



Name | SiriuS **Alter** | 39

Wohnort | Wuppertal

Webseite | <http://www.youtube.com/user/derfrankwpt>

360 Live: Du bist Manager des deutschen CSL-Nationalteams. Da stellt sich natürlich gleich die Frage: Wie kommt man in dieses erlebte Team?

SiriUS: Man sollte über einen längeren Zeitraum hinweg sehr erfolgreich sein und durch viel Engagement und Turniersiege in der CSL auf sich aufmerksam gemacht haben. Kurzweilige Erfolge sind dabei nicht so ausschlaggebend, eher langjährige Erfahrung und konstante Leistung.

360 Live: Wie kam es dazu, dass du Team-Manager wurdest? Und wie hoch ist dein momentaner Stressfaktor?

SiriUS: Ich habe vorher hauptsächlich erfolgreich »Call of Duty«-Teams geleitet sowie als Master-Administrator für die CSL gearbeitet. Als jemand für diese Aufgabe gesucht wurde, war es naheliegend, dass ich den Job übernehme. Der Stress hält sich vor allem durch den Einsatz und die Unterstützung der einzelnen Team-Captains in Grenzen. Beachtung findet das Ganze hauptsächlich innerhalb der CSL, deshalb ist das nächste große Ziel, die Nationalteams über consoles.net hinaus bekannt zu machen.

360 Live: Du organisierst gerade ein Match des deutschen »Call of Duty«-Frauenteam. Wie steht's bei den weiblichen Zockern eigentlich mit der Anerkennung durch die männlichen Kollegen?

SiriUS: Ich denke, dass gerade durch die weiblichen Spieler ein positives Bild des E-Sport in die Öffentlichkeit transportiert wird, und die Erfahrung zeigt, dass die männlichen Kollegen die Leistungen der Mädels durchweg sehr zu würdigen wissen. Mit dem für Anfang März geplanten Match – siehe »Frauen an die Waffen!«-Kasten links – hoffen wir publikumswirksam Werbung für den E-Sport, die Nationalteams und »Female-Gaming« im Allgemeinen machen zu können.

360 Live: Du hast einen eigenen Youtube-Kanal mit über 11.000 Abonnenten. Wie bist du auf die Idee gekommen und was willst du damit erreichen?

SiriUS: Der Erfolg kam eher zufällig, als ich ohne große Hintergedanken ein kommentiertes »Unboxing«-Video zum »Astro A40«-Headset online gestellt habe. Es gab extrem viele positive Reaktionen. Das war wiederum der Auslöser dafür, neue Videos auf Youtube hochzuladen. Der Erfolg, der sich nun im Laufe eines Jahres eingestellt hat, ist einfach unglaublich. Und eben auch unheimlich motivierend – mittlerweile habe ich etwa 500 kommentierte Videos rund um Spiele und Hardware hochgeladen. Vor kurzem bin ich außerdem Youtube-Partner geworden und die zunehmende Akzeptanz von Spielherstellern, die mich unterstützen, lässt auf ein tolles Jahr 2012 hoffen. Mein großes Ziel ist es, mit derselben Qualität und vor allem demselben Spaß das Youtube-Projekt noch weiter nach vorn zu bringen.



✖ Nicht nur bei Stuttgart 21 fliegen Fäuste...

DA ULTIMATE CRUSHING 2K12

Seine Finger gleiten über die Tasten des Arcade-Sticks wie die eines Pianisten. Behutsam umklammert die linke Hand den Tischtennisball-großen Steuerknüppel. Ein leichtes Zittern verrät die Nervosität. Jetzt bloß keinen Fehler machen – volle Konzentration, alles geben. Seit sechs Stunden kämpft StarNab ununterbrochen auf dem »Da Ultimate Crushing 2k12«-Turnier. Über 70 Kontrahenten hat der Franzose in »Super Street Fighter 4 – Arcade Edition Ver. 2012« bereits virtuell aus dem Ring befördert. Oft entschieden nur wenige Pixel in der Energieleiste über Sieg oder Niederlage. Jetzt steht er im Finale, kloppt sich mit Prodigal Son um Preisgelder von über 1.300 Euro. Deutsche, Türken, Japaner, Amerikaner: Fast 120 Beat-'em-Up-Anhänger aus aller Welt sind Ende Januar in die schwäbische Hauptstadt Stuttgart gereist, um diesen Moment mitzuerleben. Darunter auch der japanische »Street Fighter«-Profi »MCZ | Tokido«, der mit Akuma einen respektablen Ruf in der Szene genießt. Den happigen Eintrittspreis von zehn Euro für passive und 25 Euro für aktive Spieler nahmen die Prügelfreunde gerne in Kauf. Immerhin wurde auch einiges geboten: Neben einer erstmals spielbaren Version von Capcoms »Street Fighter X Tekken« gab sich Yoshinori Ono persönlich die Ehre. Ob die Teilnehmer wegen des Kult-

Produzenten oder eher seiner kleinen Blanka-Actionfigur ins Jubeln kamen?

Egal, denn Prodigal Son und StarNab müssen im Finale des »DUC2k12« ihr ganzes Können unter Beweis stellen. Die über 100 Zuschauer starren gebannt auf die kinoähnliche Leinwand. Ihre Augen tanzen hektisch von links nach rechts, folgen jedem Tiger-Feuerball und Tiger-Knie-Angriff mit akribischer Genauigkeit. Mit fast schon maschineller Präzision stechen die Fingerkuppen der beiden Spieler rhythmisch auf die acht Knöpfe der Arcade-Boards ein. Die erste Runde geht an StarNab, die zweite ebenso. Drei Runden gewinnen, so lautet die Regel. Jetzt folgt der letzte Kampf des Abends, Prodigal Son wechselt von Sagat auf Ryu – ob ihm das hilft? Block, Fokus, Wurf, Tritt, Schlag – Zeit zum Durchschnaufen bleibt für beide Teilnehmer bei diesem rasanten Tempo kaum. Beide Spieler scheinen ausgeglichen. Doch dann patzt Prodigal Son: Der Feuerball war zu früh, StarNab springt drüber, setzt zur Kombo an. Schlag. Tritt. Knock Out! StarNab gewinnt. Prodigal Son zeigt sich als guter Verlierer, gratuliert seinem Meister und schwört Revanche. Dafür will er bis zum Cinemasters-Turnier Anfang März in Schwäbisch Gmünd fortan täglich trainieren. Wer ebenfalls teilnehmen möchte, kann sich ab sofort unter www.neutrons-cinemasters.de registrieren.

✖ NEUE DOWNLOAD-INHALTE

SAINTS ROW: THE THIRD – GENKIBOWL 7

In der ersten Missions-Erweiterung zum absurden Action-Spektakel »Saints Row: The Third« (dt.) gilt nur ein Motto: »Mordzeit, Spaßzeit!« Denn du bist der Star einer Gameshow, die japanische Kleinode wie »Takeshi's Castle« aus den 1980ern in Sachen verquere Ideen locker-flockig in die Tasche steckt. Aufgabe: In neuen Aufträgen, neuen Outfits und neuen Fahrzeugen spielst du um dein Leben. Zum kleinen Preis von 560 Microsoft Punkten – rund sieben Euro – ein gelungenes Download-Paket für Fans derber Shooter-Unterhaltung.

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

MEDITERRANEAN TRAVELER MAP PACK

Sechs abwechslungsreiche Karten für den Mehrspieler-Modus, drei davon taufisch, die anderen drei neu aufgelegt aus »Assassin's Creed Brotherhood« – nicht mehr und nicht weniger bietet dieses kostspielige Download-Paket zu Ubisofts Meuchel-Hit. Ezio-Fans mit Mehrspieler-Ambitionen haben tagelang Spaß, alle anderen halten die Pferde im Zaum und investieren die zugegeben recht happigen 800 Microsoft Points, umgerechnet etwa zehn Euro, anderweitig.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3 ERSTE ERWEITERUNG

Preis | vorerst nur für »Elite«-Premium-Nutzer

Hersteller | Activision

Du hast dir zum Start von »Call of Duty: Modern Warfare 3« auch die Hardened-Edition zugelegt? Hast sehnlichst drauf gewartet, dass die von Hersteller Activision versprochene neunmonatige »Neue-Downloads«-Periode für Premium-Nutzer des Online-dienstes »Elite« endlich durchstartet? Am 24. Januar war es so weit! Der erste zeitexklusive Download-Inhalt für Premium-Mitglieder ging an den Start. Die Betonung liegt auf »zeit-exklusiv«, denn aktuell erhalten wirklich nur zahlende »Elite«-Abonnenten die Möglichkeit, sich auf den beiden neuen Karten auszutoben. Alle anderen müssen sich noch eine bisher unbestimmte Zeit lang gedulden. Zweites Ärgernis: Mit gerade mal zwei Mehrspieler-Karten fällt die Erweiterung recht mickrig aus. Dafür sind die Maps hervorragend ausbalanciert und führen den Spieler an zwei für Ego-Shooter relativ unverbrauchte Orte. Die erste Karte trägt den Namen »Liberation«, spielt im Herzen von New York City – genauer im weltbekannten Central Park in Manhattan – und macht einen Heiden Spaß, besonders für Scharfschützen und Fernkämpfer. Das zweite Level »Piazza« versetzt bekennende Shooter-Fans hingegen mitten in eine atmosphärische Kleinstadt an der italienischen Mittelmeer-Küste. Enge Gassen und der vordergründig chaotische Aufbau werden vor allem Nahkämpfern zusagen. Fazit: ein netter Appetithappen. Trotzdem bleibt zu hoffen, dass die Downloads der kommenden Monate den happigen Preis von 49,99 Euro für das »Elite«-Ein-Jahres-Premium-Abo besser rechtfertigen.



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

LIVE ARCADE TOTAL

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

DOOM

Preis | 400 Microsoft Points **Hersteller** | Bethesda **Schwierigkeit** | schwierig **Spieler** | 1 - 4

Vor gut 18 Jahren schoss sich id Software mit dem Ego-Shooter »Doom« selbst in den Software-Olymp – daran konnte auch eine Indizierung hierzulande nichts ändern. Seit Kurzem ist der 1993 erstmals für den PC erschienene Klassiker runter vom Index und nun für Sparfuchs-freundliche 400 Microsoft Points als Live-Arcade-Download zu haben. An der Story vom einsamen Spacemarine, der auf dem Mars gegen Aliens und mutierte Kollegen kämpft, hat sich ebenso wenig geändert wie am Waffenarsenal: Mit Kettensäge, Pistole, Gatling-Gun, Schrotflinte, Plasmakanone, Raketenwerfer und BFG-9000-Wumme ziehen bis zu vier Spieler in den Krieg – wahlweise als Team oder Deathmatch-Gegner. Wer online keine Spielkameraden findet, kann auch zu viert am geteilten Bildschirm oder eben im Alleingang versuchen, die vier Episoden mit ihren 36 Abschnitten abzuschließen. Die pixelige 3D-Grafik samt Bitmap-Gegnern funktioniert auch heute noch und sorgt für echte Nostalgie-Gefühle, die überarbeitete Musikbegleitung und die gut angepasste Controller-Steuerung erledigen den Rest. Wer wissen will, wie das Shooter-Genre zum Massenphänomen wurde, kommt an diesem Titel auf keinen Fall vorbei!



HAUNT

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Microsoft **Schwierigkeit** | leicht **Spieler** | 1

Masaya Matsuura, einst bekannt für revolutionäre Musikspiele wie »PaRappa the Rapper« und »Vib Ribbon« auf der Ur-Playstation, hat sich auf die dunkle Seite der Macht begeben. Und das im wahrsten Sinne des Wortes: Im Kinect-Exklusivtitel »Haunt« gilt es, in bester Ghostbuster-Manier ein Spukhaus zu erforschen und dreisten Geistern den Spuk auszutreiben – bewaffnet mit Taschenlampe, USK-12-Freigabe und düsterer, aber kindgerechter Optik. Spannung kommt dabei leider kaum auf, denn Kulissen, Sounduntermalung, Schockeffekte und Gegner sind wahrscheinlich sogar den meisten Zwölfjährigen zu kindisch. Hinzu kommt, dass dich die Steuerung dazu nötigt, wie ein wildgewordener Stier auf der Stelle zu marschieren, da normales Fußheben zur Fortbewegung nicht ausreicht. Nervig! Ausweichen, Geister mit der Funzel ärgern und ihnen einen Kinnhaken verpassen funktioniert wiederum meist angenehm einfach und relativ flüssig. Richtig auf ihre Kosten kommen somit nur Erfolge-Jäger: In höchstens fünf Stunden hast du dir nämlich ohne Probleme die vollen 200 Gamerpunkte erspielt. Alle anderen sparen sich die Kröten lieber fürs Gruselkabinett auf dem nächsten Rummel.



TEST

PUDDLE

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Konami

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1

Du bist ein unterschiedlich zähflüssiges Fluid – und als solches musst du im Puzzle-Geschicklichkeits-Mix »Puddle« acht Kapitel mit je sechs Levels durchfließen. Damit's klappt, neigst du mit den Schultertasten die abwechslungsreichen Welten – von Labor bis Garten – nach links oder rechts. Neben Schwerkraft und Abrieb machen dir vor allem Hindernisse und Fallen das Fließen schwer. Schlitterst du als Wasserpfütze beispielsweise nur langsam über ein Flammen speiendes Rohr, endet der Ausflug schon bald als Dampf Wolke. Gehst du als Nitro-Lache zu forsich an die Sache heran, explodierst du schneller, als du »veränderter Aggregatzustand« sagen kannst. Leider kommt trotz der guten Grundidee wenig Stimmung auf. Dank Versuch-und-Irrtum-Prinzip ist das eigene Ableben an der Tagesordnung, meist gefolgt von nervigen Ladepausen. Die Grafik und der Sound sind bei all dem zwar nicht hässlich, aber auch nie sonderlich auffällig – zweckmäßig halt. Hartgesottene Genrekennner werden Gefallen an »Puddle« finden. Der Rest wirft lieber mal einen Blick auf »Mercury HG«.



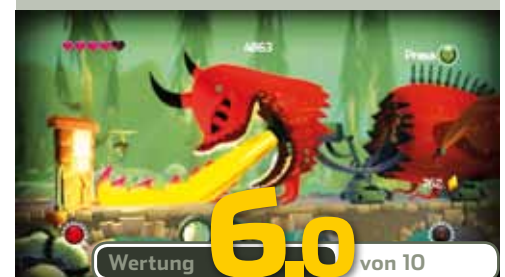
SCARYGIRL

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Tik Games

Schwierigkeit | leicht **Spieler** | 1 - 2

Manche Spiele sind so schräg, dass sie schon wieder gut sind. Und manche sind einfach nur schräg, so wie dieses hier. Die namensgebende Göre Scarygirl trägt eine Augenklappe und eine Hakenhand und nennt den intelligenten Oktopus Blister ihren besten Freund. Warum sie als Kind ins Meer gefallen ist und von Blister gerettet wurde, soll ihr der mysteriöse Dr. Maybe erklären. Auf dem Weg durch die seitlich scrollende 3D-Landschaft stellen sich ihr jedoch fiese Schlangen, garstige Killer-Hasen und anderes Getier in den Weg, das sie mit Kombos und Würfen erledigt – wahlweise auch im Koop-Modus mit einem zweiten Spieler. Aufgesammelte Edelsteine können bei Händlern gegen bessere Waffen und Ausrüstung getauscht werden. Darüber hinaus ist vor allem Geschick und Timing gefragt. Die Steuerung gefällt, die Beschallung ebenso. Der skurrile Grafikstil und das simple Jump-and-Run-Gameplay sind dagegen Geschmackssache. Wer's abgefahren mag, ist hier gut aufgehoben. Du zweifelst noch? Dann vielleicht doch erst mal den gleichnamigen Comic lesen, der hierfür als Vorbild diente.



FINAL FANTASY 13-2

Komplett durch in knapp 50 Stunden – so geht's!

CIE'TH REX DEN GARAUS MACHEN



Ungleich dem direkten Vorgängerspiel »Final Fantasy 13« ist es für den geneigten Abenteuerer dieses Mal möglich, in rund 50 Stunden die vollen 1.000 Gamerpoints abzugreifen – keine besonders lange Zeit für ein im Kern sehr umfangreiches Rollenspiel. Erreichen wirst du diese

Marke allerdings nur, wenn du dich nicht ständig um die ausführliche Erkundung der zugegeben hübschen Umgebungen und langwieriges Aufleveln deines Helden kümmerst. Was die Sache ganz besonders erleichtert, ist die Möglichkeit, 30 der insgesamt 31 Erfolge auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad in

Angriff nehmen zu können. Einzige Ausnahme: »Ehrenstreiter« für 90 Punkte. Hierfür gilt es, in einer Verzerrung in Oerba JS 400 – der Zukunftsvision des gleichnamigen Dorfes – den Cie'th Rex aufzustöbern. Cie'th Rex befindet sich auf der zum Strand führenden Treppe und muss im normalen Schwierigkeitsgrad bezwungen werden. Keine Panik: Der jederzeit anpassbare Schwierigkeitsgrad lässt sich nach dem Duell wieder auf »Leicht« umschalten. Gehst du diese Aufgabe sehr spät im Spielverlauf an, sollten deine Charaktere zudem bereits über so viel Erfahrung verfügen, dass sie Cie'th Rex in relativ kurzer Zeit den Garaus machen. Die Betonung liegt auf »relativ«, denn noch immer kannst du dich auf einen fünf- bis zehnminütigen Kampf einstellen. Da die Bestie einen sehr hohen Blutschaden anrichtet, also deine maximale Gesundheit rapide verringert, ist es essenziell, zuvor ausreichend Blut-Tränke einzupacken.

Sehr viel leichter gestaltet sich das Abgreifen von »Chocolina-Liebling« für 14 Gamerpoints. Aufgabe: In Chocolinas Laden insgesamt 100.000 Gil – die Währung im Spiel – ausgeben. Verkauft du nicht mehr benötigte Gegenstände und haushaltest etwas mit deinem Geld, kannst du diesen Erfolg ohne großen zeitlichen Mehraufwand bereits innerhalb der Geschichte freischalten. Ebenfalls ganz entspannt: acht der insgesamt 31 Erfolge, die sich Serah und Noel automatisch für das Abschließen bestimmter Punkte innerhalb der Hauptgeschichte verdienen.

EINMAL EIN GELBES REITVIEH DER UNENDLICHKEIT, BITTE!

Für den geheimen Erfolg »Chocobo-Jockey« musst du eine bestimmte Distanz auf dem Rücken der serientypischen Riesen-Reitvögel, den Chocobos, zurücklegen. Und diese Distanz beträgt genau 10.000 Chocobo-Schritte. Glücklicherweise muss der Reitmarathon nicht an einem Stück abgesessen werden – jeder Ritt summiert sich. Je nach Spielweise kann es trotzdem passieren, dass man das Game abschließt, ohne dass der Erfolg im Wert von 12 Gamerpoints dabei ist. Daher am besten diesen einfachen Trick beachten: Begib dich in die Archylte Steppe oder ein anderes weitläufiges Gebiet und schnapp dir einen umherstehenden Chocobo. Nub befestige einfach den linken Analogstick mit einem Gummiband, so dass das Reittier eigenständig im Kreis läuft. Dann erst mal in Ruhe ein Kaffchen kochen, Eis essen, schlafen oder sonst wie die Zeit totschlagen während sich der Chocobo einen Wolf läuft. Sobald du eine Nacht später vom von Schwindelanfällen geplagten Gefährt absteigst, sollte der Erfolg auf-

ploppen. Falls nicht, einfach das Prozedere wiederholen und doppelt so viel Zeit investieren.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	31
Anzahl der Online-Erfolge:	0
Anzahl geheimer Erfolge:	23
Zeitfaktor:	mind. 50 Stunden
Schwierigkeit:	3 von 10

Keine offiziellen Cheats bekannt. Da das Spiel komplett auf dem leichten Schwierigkeitsgrad durchgespielt werden kann, um alle Erfolge abzugreifen – der geheime »Ehrenstreiter«-Erfolg ausgenommen –, ist das einzige Hindernis auf dem Weg zu allen 1.000 Gamerpoints der Zeitfaktor.

✖ User-Erfolg des Monats



LAUFER SCHLÄGT CHESTY AUS »FABLE 3«

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

Gewinner: Stefan G., der uns »Läufer schlägt Chesty« aus »Fable 3« vorgeschlagen hat. Um diesen 10-Punkte-Erfolg freizuschalten, muss man zunächst das nicht zugängliche Abendrot-Haus betreten. Und zwar so: Merke dir einfach, welche Haltung die vier Statuen in der Nähe des Hauses tagsüber einnehmen und stelle die Stein-Abbilder des Nachts genau so hin, wie sie am Tage zu sehen waren. Et voilà: Das Abendrot-Haus wird real und du kannst es betreten.

Nachdem du im dortigen Bett geschlafen hast, wirst du dich plötzlich vor einem Schachbrett wiederfinden, auf dem eine Truhe namens Chesty steht. Diese fordert dich zu einer Partie Schach heraus. Nachdem du im Anschluss daran alle Feinde besiegt und erneut mit Chesty gesprochen hast, bekommst du den Erfolg »Läufer schlägt Chesty« im Wert von 10 Gamerpoints gutgeschrieben. Glückwunsch, Kasparov!

LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

WERDE ZUM LESERTESTER

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

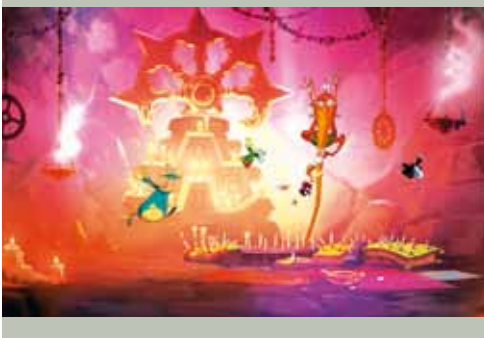
UNSER LESERTESTER

Name | Tobias Kirchner **Alter** | 17

Wohnort | Heide

Name im Forum | Nicht angemeldet

Kurz-Bio | Dass Tobias mehr oder weniger vom Fach kommt, merkt man seinem ersten Lesertest deutlich an. Als Chefredakteur eines Online-Portals für Filmkritiken fällt ihm das Schreiben offensichtlich nicht schwer. Und weil Tobias schon seit Kindheitstagen fleißiger Zocker ist, weckt »Rayman Origins« bei ihm auch wohlige Erinnerungen.



✖ Aktion Lesertest

RAYMAN ORIGINS

Ein würdiges Comeback!

Mit »Rayman« bewies Hersteller Ubisoft Mitte der 90er Jahre, dass man auch abseits von Nintendo-Konsolen Spaß mit einem Jump 'n' Run haben kann. Nach diversen Nachfolgespielen, die den Helden auch durch die dritte Dimension hüpfen ließen, fristete »Rayman« ein trostloses Dasein im Schatten der »Raving Rabbids«. Doch nun kehrt er wieder zurück – und das erste Mal seit zehn Jahren ist sein Schöpfer Michel Ancel der Hauptverantwortliche des Projekts, das dem Arm-und-Bein-Lösen wieder zu altem Ruhm verhelfen soll.

Als Grundgerüst für das Abenteuer dient eine nur sporadische Geschichte, die den Helden vor die Aufgabe stellt, seine Heimat – die Lichtung der Träume – von den böartigen Darktoons zu befreien. Doch schnell fällt auf, dass die Story nicht im Mittelpunkt steht, da sie im weiteren Verlauf nicht ernsthaft

fortgeführt wird. Das stört nicht weiter, denn der wirkliche Kern des Spiels besteht natürlich aus den Hüpfpassagen, die in geschmeidigen 60 Bildern pro Sekunde butterweich über den Bildschirm laufen und wunderbar präzise zu steuern sind. Auch auf der optischen Ebene gibt es nichts zu bemängeln. Das Ganze präsentiert sich in einem wunderbar charmanten 2D-Stil, der stark an einen Comic erinnert. So wird man sich beim Spielen sicherlich des Öfteren dabei ertappen, wie man einfach nur stehen bleiben möchte, um die wunderbaren Animationen zu betrachten. Das lohnt sich auch, denn es gibt eine Menge zu entdecken: seien es das verrückte Gegnerdesign oder die traumhaften Hintergründe; hier und da findet das aufmerksame Auge auch liebevolle Details, die immer wieder klar machen, wie viel Liebe das Entwickler-Team in den Titel gesteckt hat. Auch für Abwechslung ist gesorgt, denn Rayman nimmt zwischendurch Platz auf dem Rücken eines Moskito und ballert sich in bester Shoot-'em-Up-Manier durch verschiedenste Level.

Noch mehr Spaß bereitet das turbulente Abenteuer, wenn man sich mit bis zu drei Freunden in den Kampf gegen die böartigen Besatzer stürzt. Hier geht zwar schnell die Übersicht verloren, allerdings kann man sich im Falle des Scheiterns sofort gegenseitig wieder auf die Beine helfen. Bei alledem wird der Spielspaß nur von gelegentlichen Abschnitten ausgebremst, die bloß durch mehrfaches Scheitern und frustiges Auswendiglernen zu meistern sind.

Tobias Kirchner/ sab



Leserwertung

Ubisofts »Rayman Origins« ist ein Festmahl für die Sinne, das mit seiner perfekten Spielbarkeit und der charmannten Präsentation überzeugt.

9.0 von 10

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



✕ **Nachgefasst**

DARK SOULS

Gibt es sie noch? Spiele, die herausfordern? Spiele, bei denen man den Abspann als das Ergebnis konzentrierter Anstrengung wirklich genießt? Ja, es gibt sie noch. From Softwares Fantasy-Rollenspiel »Dark Souls« ist eines davon. Bockschwer, unnachgiebig und gnadenlos. Oder einfach unfair, unausbalanciert und nervig? 360-Live-Leser diskutieren im Heftforum...

Als Erster meldet sich Dschaijh zu Wort: »So sehr habe ich mich beim Zocken schon lange nicht mehr über irgendwas gefreut! Man rechnet bei anderen Spielen ja gar nicht damit, dass man scheitert. Also freut man sich auch nicht über Erfolge.« VercingetorixDE schlägt in die gleiche Kerbe und antwortet: »Schön, dass es dir gefällt. Ich gehe ganz locker durch Dark Souls, denn ich weiß, worauf ich mich einlasse und genieße den Anspruch.« Chris 99 hat da schon etwas mehr zu knabbern: »Hab als Dieb angefangen und stecke schon kurz nach dem Tutorial in großen Problemen.« Sogleich meldet sich VercingetorixDE mit ein paar Tipps: »Meide zu Anfang Kämpfe. Bald wirst du ein Schild und ein Langschwert finden. Von dem Asyl-Dämon solltest du erst mal Abstand halten. Später wirst du ihn töten können.« Germansoldier95 hält sich von »Dark Souls« dagegen ganz fern: »Nach einiger Zeit hat mich die Eintönigkeit vom Vorgänger Demon's Souls einfach nur genervt. Und da ich sehe, dass Dark Souls es mir auch nicht gerade einfacher macht, werde ich es nicht spielen.« Prototype verteidigt das Rollenspiel: »Gerade die Bosskämpfe sind die Highlights von Dark Souls. Wenn man es das erste Mal schafft, einen Boss überhaupt zu erreichen, er dann in seiner vollen Größe vor dir steht und du keinen Schimmer hast, was gleich passieren wird, packt dich bereits die Begeisterung. Und dann später, nachdem du ihn endlich erledigt hast, spürst du es, dieses Gefühl der Zufriedenheit – Hammer!« Escon stimmt ihm sofort zu: »Das Spiel ist wirklich genial. Klar kommt es vor, dass man stellenweise Frust schiebt, aber umso mehr weiß man es auch zu schätzen, wenn ein besonders harter Gegner endlich besiegt wurde. Dark Souls ist wesentlich schwerer als andere Rollenspiele, aber bleibt dabei sehr fair.«

Doc_Holliday geht noch einen Schritt weiter und zieht Dark Souls selbst »Skyrim«, dem 360-Live-Rollenspiel des Jahres, vor: »Ich bin zwar ein irrsinniger Elder-Scrolls-Fan, aber seit ich Dark Souls habe, muss Skyrim warten.« Genau wie HolyMoses81: »Ich hab's mittlerweile zweieinhalb Mal durch und muss sagen, dass es das Erfrischendste war, das bisher in meiner Konsole rotiert ist. Skyrim hab ich auch mal angetestet, das hat mich aber nicht lange motiviert. Ist doch langweilig, sich ständig in den Drachenodem zu stellen in der Gewissheit, dass man ohnehin nicht sterben wird.«

Ollimann dagegen scheint der Erste, den Dark Souls tatsächlich frustriert: »Ich bin von dem Game ziemlich enttäuscht. Enttäuscht nicht, weil es schlecht ist, ganz im Gegenteil, es ist sogar sehr gut – aber für mich einfach zu schwer. Ich habe einfach nicht die Geduld und Ausdauer, mir zwei Stunden am selben Gegner die Zähne auszubeißen.« Auch von Wittkugel hagelt's Kritik: »Was mich ein wenig stört ist, dass man quasi keine Hintergrundgeschichte zu den Bossen hat. Zum Beispiel zu Anor Londo, dem Henker Smooch oder dem Drachentöter – wieso sind die da und warum hauen die einem direkt volles Pfund vor die Rübe?« Eine Frage, auf die tatsächlich kein Diskussionsteilnehmer eine Antwort weiß. Trotzdem: Die Mehrzahl der Forenmitglieder ist hellauf begeistert von »Dark Souls«. Heckinator, ein Gamer der ersten Stunde, kennt das fordernde, unbarmherzige Spielprinzip noch aus seinen alten Zockertagen. Er schreibt: »Ich fand früher gerade die knackigen Stellen interessant. Da hat man das Gamepad wütend in die Ecke geschmissen, sich dann ständig Gedanken gemacht, wie man weiterkommt, und genau die dann schlussendlich umgesetzt. Gerade diese Herausforderung reizt mich immens. Außerdem siedelt sich

Dark Souls bewusst abseits vom Einheitsbrei an, was ich durchaus positiv anmerken muss. Wie sagt man doch gleich? Ist es zu stark, bist du zu schwach.«

Du bist ebenfalls derartig überzeugt von From Softwares Fantasy-Rollenspiel? Beziehungsweise auch extrem gefrustet? Dann klick dich rein im Forum auf www.360-live.de und diskutier mit. Gerne auch zu »The Darkness 2«, welches im nächsten Heft an genau dieser Stelle den kritischen Meinungen der Community standhalten muss.

Malte Banz

Und was hält das 360-Live-Team von dem knallharten Fantasy-Gemetzel? Hier die Meinungen einiger Redaktionsmitglieder...

Sabine Schischka:

Mein Test in Ausgabe 11/11 hat's vermutlich schon verraten: Ich werde mit »Dark Souls« einfach nicht warm. Weniger wegen des Schwierigkeitsgrades, sondern eher weil mir die Welt so unglaublich langweilig und tot vorkommt. Und von einer guten Geschichtenerzählung hat From Software auch noch nie was gehört. Ich schwör weiterhin auf »Skyrim«.

Markus Würstle:

Du bist allein, völlig auf dich selbst gestellt. Keiner nimmt dich an die Hand – nicht einmal das Spiel selbst. Auch weißt du nicht, ob du den wenigen Menschenseelen, denen du zwischendurch über den Weg läufst, trauen kannst. Genau diese Faktoren machen für mich den Reiz aus – und das hier zu meinem ganz persönlichen Rollenspiel-Liebling. Noch weit vor den letzten beiden Hits der »Elder Scrolls«-Reihe.

Michael Förtsch:

Die Welt von »Dark Souls« gefällt: finster, widrig und durchzogen von den Überresten einer geschundenen Zivilisation. Dazu schont's den Spieler keine Sekunde lang. Er wird getreten, geschlagen und stets gezwungen, sich seiner beschränkten Fähigkeiten bewusst zu sein. Manchmal auf sehr unfaire Weise, aber so ist das bei From Software nun mal. Umso größer später der Triumph, wenn man Erfolge verbuchen kann.

Nils Uowski:

Nach ein paar Stunden »Demon's Souls« war ich von der Atmosphäre des Hardcore-Rollenspiels durchaus angetan. Allerdings hatte ich danach erst mal genug vom Spiel geworden Masochismus-Trip. Bis das Nervenkostüm für »Dark Souls« aufgetrieben ist, muss die erneute Lektüre von de Sades »Die 120 Tage von Sodom« reichen.

Malte Banz:

Schon der leider nur für Playstation 3 erhältliche Vorgänger hat mich angefixt. Das hier setzt noch einen drauf, da es mich noch mehr fordert. Trotzdem frage ich mich immer wieder: Was würde wohl passieren, wenn From Software Teil Drei optional auch zugänglich für Gelegenheitsspieler machen würde? Würden bisherige Fans davonlaufen? Oder schießen die Verkaufszahlen nochmals in die Höhe?



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

360_{LIVE} LESERPOST



Der Winter hat uns gerade fest in seinem eisigen Griff. Die Straßen sind glatt, die Gehwege rutschig, der Nahverkehr so zuverlässig wie Kollege Michael ohne venösen Kaffee-Zugang. Und ausgerechnet in diese Jahreszeit fallen sowohl Fasching als auch Valentinstag... Nun ja, zur Feier des Tages haben wir uns die Mühe gemacht, zumindest mit ein wenig Konfetti für Stimmung zu sorgen. Zu finden auf dieser Seite im unteren linken Eck! Helau und Alaaf!



ABROCKEN

Könnst ihr mal eure Insider-Spione bei Ubisoft befragen, ob es irgendwelche Neuigkeiten zum Europa-Release von »Rocksmith« gibt? Die Amis dürfen ja schon eine ganze Zeit lang abrocken, wir Europäer schauen in die Röhre oder müssen mit den fünf Knöpfchen von »Guitar Hero« auskommen. Bestehen noch Chancen, dass auch Deutsche die Finger an die »Rocksmith«-Saiten legen dürfen, oder sieht's da eher schlecht aus? Da das Ding einen Region-Code hat, kommt ja nicht einmal ein Import in Frage...

Andreas Kerscher, per Mail

Moritz: Ein bisschen musst du dich noch gedulden. Zunächst hieß es ja, dass »Rocksmith« überhaupt nicht in Europa veröffentlicht werden sollte. Mittler-

weile hat Ubisoft auf seiner Facebook-Seite hingegen verkündet, dass noch in diesem Jahr mit einem Release hierzulande zu rechnen sei. Als Gründe für die Verzögerung nennt der Hersteller komplizierte Verhandlungen über Musik-Lizenzen und andere »externe« Faktoren. Aber immerhin: ein Lichtblick am Musikspiele-Horizont!

NEUEINSTEIGER

Seit Weihnachten bin ich Besitzer von Kinect, tolle Sache! Jetzt achte ich natürlich noch etwas genauer auf die Games in eurer Zeitschrift, die für Kinect gemacht sind. Aber leider erkennt man nicht gleich auf den ersten Blick, welches Game Kinect-exklusiv ist beziehungsweise Kinect unterstützt. Könnte man nicht in dem kleinen grauen »Kurz & Knapp«-Kasten

noch einen Punkt »Kinect« einfügen und dort so etwas vermerken wie »unterstützt« oder »exklusiv«? Oder bei den kleineren Testartikeln, wie auf den Seiten 60 und 61 in Ausgabe 01/12, die Kinect-Spiele farblich hervorheben?

Beispielsweise den Bewertungskasten anstatt in Grün in Lila – ähnlich der Spielehüllen – darstellen? Ich bin sicher, dass die Spielejunkies ganz genau wissen, welches Spiel was beinhaltet oder wofür es gemacht wurde. Ich bin aber ein fast 38-jähriger Zocker, der sich nur für einen kleinen Teil der Spiele interessiert und nicht immer den kompletten Bereich der Games überblickt!

Heiko Böker, per Mail

Sönke: Das mit der violetten Farbgebung für Kinect-Titel haben wir uns auch schon mal überlegt.

✕ 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

Dies war die erste 360 Live für mich seit der Gratisausgabe auf der Gamescom. Das lag nicht am Cover, auch wenn das wohl ein sehr plausibler Grund wäre, dass ich mir nun endlich wieder eine Ausgabe geholt habe, sondern vielmehr daran, dass mir die Abopremie so gut gefallen hat. »Halo Combat Evolved Anniversary Edition« wollte ich mir ohnehin kaufen – und wieso denn nicht mit so einer wunderbaren Begleiterscheinung? Obwohl so eine Bezeichnung im Grunde untertrieben ist. Ich habe das Magazin nun bis auf das Preview zu »Mass Effect 3« und den Test zu »Final Fantasy 13-2« durch und bin wie eh und je sehr zufrieden mit meinem Kauf. Besonders die Previews geben einen guten Vorgeschmack auf das kommende Spiel ab und nur zu häufig machen sie mir auch den Mund wässrig. »Hitman« und »Resident Evil« hätte ich jetzt beispielsweise viel lieber in den Händen als im Heft. Darüber, wie sinnvoll bezifferte Tests sind,

lässt sich streiten, aber dennoch sind die Texte zu den Tests mehr als nur eine reine Wiedergabe der Zahlen, die letztlich drunter stehen, und auch deshalb sehr lesenswert. Auch wenn sie mir hier und da mal die eine oder andere Kleinigkeit verraten, die ich im Falle von »Final Fantasy« ja gar nicht wissen möchte, jedenfalls jetzt noch nicht. Ebenso werde ich bei »Mass Effect 3« einen Teufel tun und mir auch nur ein Detail verraten lassen!

noname1492, aus dem Forum

Sönke: Schön, dass auch du den Weg in unsere Community gefunden hast! Dass Tests das ein oder andere Storydetail verraten, lässt sich kaum vermeiden beziehungsweise macht es in vielen Fällen natürlich auch Sinn, um Zusammenhänge für Nicht-Eingeweihte besser zu erläutern. Bei besonders pikanten Details fügen wir in der Regel jedoch ein »Achtung, Spoiler« in den Satz ein. Hier gilt dann: einfach zum nächsten Absatz springen und von dort weiterlesen.

✕ TOPTHEMA

DAS LIEBE GELD...

Ich weiß, dass man die folgende Frage niemals stellen sollte, wenn man nicht direkt untendurch sein will. Allerdings ist der Grund dann fast schon nobel, deshalb stelle ich die Frage mit anschließender Rechtfertigung. Also bitte die Mail nicht direkt verärgert löschen. Meine Frage: Wie hoch ist die Vergütung eines Praktikums bei euch? Eine Frage, die eigentlich tabu ist, aber trotzdem von mir gestellt wurde, obwohl mir die Tatsache durchaus bewusst ist. Der Grund: Ich würde sehr gerne bei euch ein Praktikum machen und bringe im Grunde auch die nötigen Voraussetzungen mit,

ich arbeite zum Beispiel bei einer Online-Spiele-redaktion. Allerdings wohne ich in Brühl, einer kleinen Stadt bei Köln, und jeden Morgen von hier nach München... Da ich wirklich gerne ein Praktikum bei euch machen würde, hatte ich gedacht, dass ein Umzug für die Zeit in Frage kommen würde, dann müsste aber das Geld reichen und deshalb die Frage. Ich hoffe, der Grund meiner Frage reißt die Frage an sich etwas raus und ich bekomme eine Antwort von euch.

Raphael Margreiter, per Mail

Sönke: Ein Tabuthema ist das bei uns nicht! Schließlich müssen ja auch Praktikanten zusehen, wie sie finanziell über die Runden kommen – und das ist bei dem teuren Münchner Pflaster nicht immer ganz einfach. Aktueller Stand der Dinge: Praktika werden in der Tat angemessen vergütet. Für eine 2-Zimmer-Wohnung mit Balkon und Garten reicht's vermutlich nicht, für ein gemütliches Zimmer in einer netten Wohngemeinschaft aber allemal. Bei tatsächlichem Interesse schick doch deine Bewerbung samt Lebenslauf und Arbeitsproben an unsere Personalabteilung. E-Mail-Adresse: career@airmotion.de. Dort wird man sich dann zeitnah mit dir in Verbindung setzen.

✖ LASS ES RAUS!

NICHT SCHAFFBAR!

Ich habe gerade die neueste Ausgabe eures Magazins aus dem Postkasten geholt und beim Durchblättern fiel mir ein schwerer Fehler auf, der mir selbst seit über zwei Monaten zu schaffen macht. Nämlich: Auf Seite 71, bei den Erfolge-Hilfen zu »The Elder Scrolls 5: Skyrim«, schreibt ihr »keine durch Programmfehler unerreichbaren Erfolge bekannt«. Das stimmt nicht!!! Es gibt einen! Vielleicht habt ihr

ja die englische Version des Spiels gespielt, denn in der ist der Bug nicht vorhanden. Es ist der »Schwerverbrecher«-Erfolg – witzig, dass ihr diesen Erfolg dann sogar als User-Erfolg des Monats reinnehmt. Und das, obwohl das Spiel schon seit über zwei Monaten draußen ist und man in den Foren viel darüber liest! Ich bin von euch eigentlich bessere Recherchen gewohnt! Martin Dornauer, per Mail
Markus: Ich habe zwar über die Probleme beim Freischal-

ten von »Schwerverbrecher« gelesen, zu dem Zeitpunkt, als die Seite entstand, konnte ich allerdings nur User finden, die über Probleme mit der PS3-Version klagten. Deswegen wird darauf auch nur in unserem Schwestermagazin PS3M hingewiesen und nicht in 360 Live. Dass es dennoch Probleme gibt, hätte mir freilich auffallen müssen. Dass dem nicht so war, dazu kann ich nur sagen: dickes Sorry! Mittlerweile hat Microsoft aber einen Patch von Bethesda geprüft und genehmigt, sodass der Bug, wenn du diesen Beitrag liest, schon Geschichte ist!

Allerdings würde uns das im Layout doch etwas einschränken, da wir dann alle Kinect-Titel, egal wie lang oder kurz, egal ob Preview oder Test, in eine eigene Rubrik zusammenpacken müssten. Und wo ziehen wir da genau die Grenze? Müsste ein Titel schon in die Lila-Rubrik fallen, wenn er nur in irgendeiner Form Kinect unterstützt? Oder kommen da doch nur die Games rein, die man ohne Kinect gar nicht erst spielen kann? Momentan halten wir es mit Kinect-Spielen daher so, dass wir im »Und außerdem?«-Kasten darauf hinweisen, wenn Kinect unterstützt wird. Oder wir schreiben so was wie »Exklusiv für Kinect«, wenn es wirklich ein reines Kinect-Game ist. Wenn aber keines von beidem zutrifft, erwähnen wir das meist nicht explizit – das wäre ein Ansatz, über den wir noch mal nachdenken könnten.

LUSTIG LUSTIG, TRALLALALALA!

Ich lese eure Zeitschrift sehr gern, weil sie mir vor allem den Spielekauf erleichtert. Was ich persönlich vermisse – gab es vor ein paar Jahren mal bei der PC Action –, sind lustige Bildkommentare. Damals wurde zum Beispiel »Far Cry 2« getestet. Da hatten die ein Bild, wo die Spielfigur auf ein Auto mit einem Raketenwerfer geschossen hat. Das Auto explodierte und es stand in der Bildunterschrift: »Frau beim Einparken«. Könntet ihr so was mit in euer Heft einbauen? Muss nicht in allen Bildern sein. Reicht die Hälfte. Das würde eure Qualität hundertprozentig steigern und mehr

leselustige Leser anziehen.

RoxXxel, aus dem Forum

Sabine: Oh ja, Mensch, was für ein Schenkelklopfer! Und so... qualitativ hochwertig...? Äh, nein, das definitiv nicht. Also, dass solche Flachwitzes tatsächlich unsere Qualität steigern würden, wage ich doch zu bezweifeln. Dass sie amüsant wären und den Leser hier und da zum Schmunzeln bringen, das vielleicht schon eher. Aber ehrlich gesagt unterfüttern wir unsere Bilder lieber mit sinnvollen Kommentaren, die im Idealfall noch Zusatzinformationen zum Spiel geben oder zumindest erläutern, was darauf genau zu sehen ist. Aber hier hast du so einen Teppichwitz, extra und nur für dich!



Die Taubenplage in Liberty City nimmt immer groteskere Ausmaße an. Daher setzen die Behörden nun auf härtere Mittel: hässliche Windjacken.

✖ SCHNIPSEL

Endlich ein neues Heft. Die Wartezeit zwischen der Januar- und der Februar-Ausgabe ist immer so lang! Andy the X, aus dem Forum

Ja, die leidige Weihnachts- und Neujahrspause... aber dieses Jahr wird's noch mal hart für dich, denn: 2012 ist auch noch ein Schaltjahr!!!

Fand diese Ausgabe auch sehr gut. Mir haben es der Artikel zu »Kingdoms of Amalur: Reckoning« und der Kaufberater zum Windows Phone angetan. Kommen da jetzt auch mal ein paar Tests zu den Windows-Phone-Spielen? Ich würde zwar auf ein Nein tippen, aber die Hoffnung stirbt zuletzt. SaschaAsh, aus dem Forum

Ob wir demnächst Windows-Phone-Spiele testen, machen wir unter anderem auch von unseren Lesern abhängig. Diesbezüglich läuft gerade eine Abstimmung im Forum. Wenn die Mehrheit dafür plädiert, spricht eigentlich nicht viel dagegen, für das Ganze eine regelmäßige Rubrik einzuführen – zunächst mal mit einer Seite Umfang.

Ich bin ja einer der Letzten, der es sich herausnimmt, über eure Gewinnspiele zu meckern. Will ich jetzt auch gar nicht tun. Aber diesmal musste ich echt schmunzeln, als ich las, dass es eine Promo-Vollversion von »Blackwater« zu gewinnen gibt. Und dann nur zwei Seiten später konnte ich lesen, dass »Blackwater« zur Spielegurke des Jahres gewählt wurde. Ist das die Rache dafür, dass sich dauernd alle möglichen Leute über die Gewinnspiele oder die Gewinner auskotzen? Sehr genial. Toller Preis!

oO Dobermann Oo, aus dem Forum

Rache? Wir? Wie kämen wir denn dazu? Ach ja: Muss ich erwähnen, dass sich selbst für das »Blackwater«-Gewinnspiel einige Leute gemeldet haben? Manche sind sich doch für nichts zu schade!

Leider ist mein Abo abgelaufen, sonst hätte ich die neue Ausgabe schon. Muss man da ein neues machen oder verlängert sich das automatisch? Henry Bertram, via Facebook

Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn du es nicht vorher fristgerecht kündigst. Ergo: Freu dich auf die nächste Ausgabe in deinem Briefkasten!

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

✖ SPRUCH DES MONATS

»Ich glaub, ich hab Schmetterlinge im Bauch! – Wieso steckst du dir auch 'ne Raupe in den Arsch?«

ScarecrowEntz14

STELL DICH VOR!

In jeder Ausgabe von 360 Live geben wir den Lesern die Möglichkeit, über Hobbys und Interessen zu plaudern und sich den anderen Lesern einfach mal vorzustellen. Möchtest auch du in der nächsten Ausgabe dabei sein? Dann melde dich im Forum auf www.360-live.de an und bewirb dich, oder schreib uns eine Mail an leserpost@360-live.de!

Name | Oliver S. Alter | 18 **Wohnort** | Dresden **Name im Forum** | Chef_Noob 15

Kurz-Bio | Oliver befindet sich in seinem letzten Lehrjahr zum Baustoffprüfer, hegt aber insgeheim schon ganz andere Pläne für die Zukunft. Nach seiner Ausbildung will er sein Abitur nachholen und in die Games-Branche einsteigen. Allein schon deshalb, weil ihm eine Karriere als Profi-Fußballer verwehrt blieb und er stattdessen seit zwölf Jahren in einem Verein das Leder kickt.



360 Live: Nach deiner Ausbildung willst du das Abitur nachholen, um in die Games-Branche einzusteigen. Was würdest du in dem Bereich am liebsten machen?

Oliver: Spieletester wäre ganz klar mein Traumjob. Es ist die perfekte Kombination, denn man muss kreativ sein und kann gleichzeitig immer die neuesten Games als Erster spielen.

360 Live: Mit »GTA« auf der ersten Xbox hat deine Zockerkarriere begonnen. Was erhoffst du dir von Teil Fünf?

Oliver: Teil Fünf sollte für mich den besten Teil der Serie,

»San Andreas«, ähneln. Ich will meinen Charakter mal trainieren und ihm mal den Bauch vollschlagen – jeweils so, dass man es an der Figur dann auch sieht. Es soll ein Held sein, der wieder mehr Persönlichkeit hat. Außerdem fände ich einen verbesserten Mehrspieler-Modus gut.

360 Live: Deine Wünsche für die kommende Konsolengeneration?

Oliver: Wenn's nach mir ginge, dürfte es die Xbox 360 ruhig noch eine Weile geben. Bin mit der aktuellen Konsolengeneration noch voll und ganz zufrieden. Die neue Xbox sollte aber auf jeden Fall ein Blu-ray-Laufwerk haben!

360_{LIVE}
MÄRZ 2012

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**78** SPECIAL EDITIONThe Elder Scrolls 4: Oblivion
Jubiläums-Edition**79** SPARTIPPSEmpfehlungen
der Redaktion**80** ZUBEHÖR

Neue Hardware im Test

81 TERMINEWas erscheint
wann?THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
JUBILÄUMS-EDITION

Der Kaiser ist tot, seine drei Söhne ermordet und nun tauchen in der Provinz Cyrodiil zu allem Übel auch noch Dimensionstore in eine Parallelwelt auf. Den Schlamassel entwirren? Kannst wie immer nur du – in einem Rollenspiel, das auch sechs Jahre nach Erscheinen noch für Schlagzeilen sorgt...

Genre | Rollenspiel Hersteller | Bethesda USK | ab 16 Jahren Xbox Live | nein Spieler | 1
Aktueller Preis | ab 29 Euro Erhältlich | 9. März 2012

Ihren Ursprung nimmt die »The Elder Scrolls«-Serie bereits 1994 mit »The Elder Scrolls: Arena« für PC. Das ursprünglich als Gladiatoren-Game geplante Fantasy-Abenteuer entpuppt sich schon bald als wegweisendes Rollenspiel mit gigantischer Spielwelt. Die Startauflage von knapp 9.000 Stück ist binnen kürzester Zeit vergriffen – Hersteller Bethesda muss zehntausende Exemplare nachproduzieren. Zwei Jahre später erscheint die nicht minder begehrte Fortsetzung »Daggerfall«, acht Jahre später der abermals hochgelobte dritte Teil »Morrowind«, gefolgt von den Erweiterungen »Tribunal« und »Bloodmoon«. Am 24. März 2006 folgt schließlich »The Elder Scrolls 4: Oblivion«, ein weiterer Bestseller im Genre, der in Kürze sein sechsjähriges Bestehen feiert. In Kombination mit dem gigantischen Erfolg von »Skyrim« Grund genug für Bethesda, letztgenannten Titel neu aufzulegen. Ergebnis ist die sogenannte Jubiläums-Edition, die neben dem eigentlichen Spiel auch die beiden

Erweiterungen »Knights of the Nine« und »Shivering Isles« enthält. Während »Knights of The Nine« das Abenteuer um eine komplett neue Questreihe rund um Umaril, einen uralten Ayleid Hexenkönig, ergänzt, steht in »Shivering Isles« die Befreiung von Sheogorats Reich auf dem Programm. Nettospielzeit: locker über 150 Stunden.

Wer einmal in Cyrodiil auf dem Kontinent Tamriel – die Region südlich von Himmelsrand – unterwegs war, weiß: Bei einer solch riesigen, frei erkundbaren Gegend kann man sich schnell verlaufen. Dieser Gegebenheit wirkt Bethesda mit den beiden beigelegten farbigen Karten der Provinz Cyrodiil und der Zitternden Inseln entgegen. Nicht minder aufschlussreich ist der auf einer separaten DVD beigelegte Dokumentarfilm. Er gewährt einen exklusiven Einblick hinter die Kulissen der Bethesda Game Studios und lässt die Macher zu Wort kommen. Für alle, die bisher nur »Skyrim« kennen, somit ein fantastisches

DIE 360-LIVE-
SONDER-EDITION
DES MONATS!

Gesamtpaket – für einen fairen Preis von 30 Euro. Du musst deine Euros zusammenhalten? Dann empfiehlt 360 Live den Kauf der preiswerteren »Oblivion«-Spiel-des-Jahres-Edition von 2011, die ebenfalls beide Erweiterungen enthält. Einziges Manko: Die beiden Umgebungskarten und auch der Dokumentarfilm fehlen, dafür kostet diese Version mittlerweile nur noch sagenhafte 18 Euro.

Malte Banz

Kaufen? **JA**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

TOP SPIN 4

Genre | Sport **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | ab 20 Euro, Amazon.de

Matchball! Teil Vier der Filzball-Drescherei von 2K Sports landet ein Ass nach dem anderen: TV-reife Grafik, griffige Steuerung, hohe Einsteigerfreundlichkeit, riesiges Spieleraufgebot, fordernde Online-Modi – da verzeiht man gerne, dass im Gegensatz zu »Virtua Tennis 4« kein Kinect unterstützt wird.

Wertung **8.5**

JAN HEINRICH

RAGE – ANARCHY EDITION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 24 Euro, Amazon.de

Wie viele andere Hits aus 2011 hat auch der Endzeit-Shooter der »Doom«-Macher mit akutem Preisverfall zu kämpfen. Genrefans soll's recht sein, denn die Grafik sieht zum halben Preis schließlich genauso scharf aus, und Partner für die rasanten Koop-Modi lassen sich bei größerer Verbreitung auch besser aufstöbern...

Wertung **9.2**

SABINE SCHISCHKA

EL SHADDAI – ASCENSION OF THE METATRON

Genre | Action **Hersteller** | Konami
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 18 Euro, Computeruniverse.net

Dieses ungewöhnliche Actionabenteuer trifft definitiv nicht jedermanns Geschmack. Es bedarf schon ein wenig Offenheit, Mut zur Andersartigkeit und zu schrägen Geschichten, um »El Shaddai« zu mögen. Dafür belohnt's Neugierige mit einer einzigartigen Optik und surrealen Welten. Geheimtipp!

Wertung **7.0**

MICHAEL FÖRTSCH

ALICE: MADNESS RETURNS

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 29 Euro, Spielegrötte.de

Die kleine Alice. Erneut träumt sich das irre Kindchen ihr Wunderland daher, verliert sich in ihren abstrakten Wahnvorstellungen und bekämpft so ihre inneren Dämonen. Ein bizarres Abenteuer, das spielerisch kaum Überraschungen bietet – dafür aber Szenen und Kulissen, die man so noch nie gesehen hat.

Wertung **8.7**

MALTE BANZ

SAINTS ROW: THE THIRD

Genre | Action **Hersteller** | THQ
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 29 Euro, Bol.de

Du hast genug vom Ernst der Welt? Dann schmeiß das hier ins Laufwerk und schalte dein Hirn aus. Denn was THQ hier abfeuert, ist sowohl mitreißende Offene-Welt-Action als auch eine bizarre Reise ins Gaga-Land. Splitterfasernackte Clown-Gangster mit hirnanmanipulierenden Octopussen beschießen? Alltag in Steelport!

Wertung **8.4**

MARKUS WÜRSTLE

L.A. NOIRE COMPLETE EDITION

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Rockstar Games
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 29 Euro, Amazon.de

Polizist Cole Phelps verdiente sich bei der Wahl zum Abenteuerspiel des Jahres 2011 nicht umsonst die Bronzemedaille. Das Lösen düsterer Kriminalfälle motiviert vor allem in den ersten Stunden ungemein und zeigt in Sachen Gesichtsanimationen, was heutzutage möglich ist. Zu dem Preis unbedingt festnehmen!

Wertung **8.8**

SPECIAL EDITION

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND LIMITED EDITION

Für die Extraportion Kampfkunst.

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | pQube
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 6
Preis | ab 65 Euro **Erhältlich** | 22. Februar 2012

Das aus Japan stammende Beat 'em Up »Blazblue: Continuum Shift« erschien dort schon im Jahre 2009. Im November 2010 schaffte es das Anime-Prügelspiel schließlich nach Europa. Dank eingängiger Steuerung, rasantem Spielablauf, schräger Haudegen und fescher Comic-Optik kloppte sich der Titel schnell weltweit in die Herzen von Genreliebhabern. Pünktlich zum Erscheinen dieser Ausgabe von 360 Live kommt nun die sogenannte Extend-Version für 40 Euro in den Handel, die alle bisher veröffentlichten Download-Inhalte auf einer Disk zusammenführt.

Wer mag, greift alternativ zur Limited Edition, die nicht nur Design-Studenten ansprechen dürfte. Grund sind spezielle Kunstdrucke, insgesamt zwölf an der Zahl. Darunter Illustrationen der Kämpfer, aber auch bisher unveröffentlichte Skizzen und Konzeptgrafiken. Vor allem Papier-Fetischisten jauchzen, denn die Zeichnungen wurden auf hochwertigem Hahnemühle-Torchon-Papier gedruckt. Das Unternehmen Hahnemühle stellt seit 1584 Papier her. Torchon-Papier ist hochwertiges dickes und fasriges Papier, wie es in der Aquarellmalerei Verwendung findet, und erinnert von der Struktur her an groben Leinenstoff. Ein sehr exquisites Material also! Als wertsteigernde Komponente kommt hinzu, dass diese Drucke auf den europäischen Markt beschränkt sind und nirgendwo sonst offiziell angeboten werden. Doch damit nicht genug: Als i-Tüpfelchen legen Hersteller Arc System Works und pQube den »Song Interlude« genannten Soundtrack bei. Die Audio-CD vereint sämtliche Musikstücke des Spiels und bietet zudem zwei weitere, von Daisuke Ishiwatari komponierte Tracks: Childish Killer und Blue-Boom. Ob es sich allerdings lohnt, für die genannten Dreingaben knapp 20 Euro draufzuzahlen, muss jeder für sich entscheiden.

Malte Banz

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

STREET FIGHTER X TEKKEN SPECIAL EDITION

Akuma gegen Xiaoyu? Das geht!

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Capcom
USK | ab 12 Jahren **Preis** | ab 70 Euro
Vorbestellbar | 9. März

Was passiert, wenn zwei der größten Beat-'em-Up-Serien aufeinandertreffen? Ganz genau, es fliegen kräftig die Fetzen! Dass Capcom solche sogenannten Crossover-Titel wie aus dem Effeff beherrscht, beweist der Hersteller seit 1999 mit »Capcom vs. SNK«. »Street Fighter X Tekken« wirft nun die beiden wohl bekanntesten Prügelspiel-Serien in einen Ring – ein Riesenspaß, wie unser ausführliches Anspiel-Preview weiter vorne im Heft belegt. Hier nun alle Details zur Sonderedition.

GEMS UND MEHR

Für das Aufeinandertreffen der beiden Universen hat sich Capcom so einige neue Kniffe in Sachen Spielmechanik ausgedacht. Der wichtigste sind die sogenannten »Gems«. Vor dem Kampf darf jeder Kämpfer drei davon ausrüsten, die ihm etwa erhöhten Schaden, automatisches Blocken auf Kosten der Spezial-Power-Leiste und weitere Boni verleihen. Die »Special Edition« erweitert das 57 Gems starke Inventar der normalen Version um weitere 45 exklusive Juwelen. Ebenfalls nur für Käufer der Special Edition: der beliegende Comic. Er erläutert im Detail und in eindrucksvollen Bildern, warum die beiden Universen von »Street Fighter« und »Tekken« überhaupt aufeinandertreffen. Das zweite und letzte physische Extra ist eine etwa 13 Zentimeter große Sparbüchse im Look eines Spielhallen-Automaten. Das Behältnis lässt sich ganz einfach zusammenbauen und macht auch optisch einiges her. Perfekt, um gleich schon mal für das noch nicht datierte »Tekken X Street Fighter«, das Gegenstück zu »Street Fighter X Tekken«, zu sparen.

Malte Banz



Kaufen?

JA

ZUBEHÖR-TEST

SOUND BLASTER TACTIC 3D OMEGA WIRELESS GAMING HEADSET

Hersteller | Creative **Typ** | Headset
Preis | ab 185 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Mit dem »Tactic 3D Omega« schickt Traditionshersteller Creative ein neues kabelloses Headset ins Rennen und bekennt sich einmal mehr zu seinem Engagement im Konsolensektor. Äußerlich gibt es absolut nichts zu meckern. Sowohl die mitgelieferte Basisstation als auch das Headset selbst sind in mattem Schwarz gehalten. An den Außenseiten der Ohrmuscheln befindet sich ein blauer LED-Ring, der während des Betriebs sanft pulsiert – futuristisch! Die Steuerelemente sitzen sehr gut erreichbar an der linken Ohrmuschel. Neben dem Knopf zum Ein- und Ausschalten sind das der in Stufen verstellbare Lautstärkeregler und ein Mikrofon-Stummschalter. Ferner dort platziert: das abnehmbare, klanglich überzeugende und nach Wunsch frei positionierbare Mikrofon.

UNKAPUTTBAR?

Überzeugend auch die Flexibilität: Da der Kopfbügel einen elastischen Stahlkern besitzt, kann er nach Lust und Laune verdreht werden, um sich optimal dem Kopf des Benutzers anzupassen. Gleiches gilt für die weichen, beweglichen Kunstleder-Ohrpolster und die um bis zu 90 Grad drehbaren Ohrmuscheln. Die kabellose Verbindung zwischen Basisstation und Headset funktioniert über eine Entfernung von bis zu zehn Metern. Einmal aktiviert, werden sämtliche Signale selbst durch Wände störungsfrei übertragen. Wer mag, darf das Headset auch am PC nutzen und über eine Software Änderungen am Klangbild vornehmen, verschiedene Stimmverzerrer zuschalten und die Einstellungen in eigenen Profilen abspeichern. Diese Funktionen können an der Konsole leider nicht genutzt werden. Dagegen sehr lobenswert: der integrierte Akku mit einer Laufzeit von etwa zehn Stunden. Muss er neu betankt werden, hängt man das Gerät einfach an die handlich-schicke Basisstation und verbindet es mit dem mitgelieferten USB-Ladekabel.



Toller Sound, super Verarbeitung, integrierter Akku. Für 185 Euro allerdings nicht ganz preiswert.

8.5

GAEMS G155

Hersteller | F+F Distribution **Typ** | Konsolen-Koffer
Preis | ab 300 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Beim »GAEMS G155« handelt es sich um einen Konsolen-Transportkoffer mit eingebautem Bildschirm. Ursprünglich erdacht, um Soldaten in Auslandseinsätzen Unterhaltung an allen Orten mit Steckdosen-Zugang zu gewährleisten, stieß das Konzept auch im Privatsektor auf großen Anklang. Jetzt kann man es auch hierzulande kaufen. Das in Zusammenarbeit der Firmen G.A.E.M.S. Inc. und Trekstor GmbH entwickelte Produkt ist etwa 50 Zentimeter breit, 40 Zentimeter tief und 17 Zentimeter hoch und ermöglicht so den sicheren Transport von wahlweise Xbox 360 oder Playstation 3. Der in der Kofferinnenseite verbaute Bildschirm mit einer Bild diagonale von 15,5 Zoll unterstützt das 720p-Format und 60 Hertz. Ebenfalls im Koffer: ein genormter HDMI-Anschluss sowie zwei Klinkenstecker-Ausgänge für Stereo-Kopfhörer – perfekt für Splitscreen-Duelle mit einem Kumpel.

In der unteren Kofferinnenseite befindet sich eine Aussparung, in der entweder eine Playstation 3 Slim, eine Xbox 360 oder eine Xbox 360 Slim mit Klettverschlüssen befestigt werden kann. Zur Rechten und Linken der Mulde liegen, ebenfalls von Klettverschlüssen gehalten, zwei geräumige Taschen für Kabel und Zubehör. Ein HDMI-Kabel, der Strom-Adapter für den Bildschirm sowie eine passende Fernbedienung sind außerdem Teil des Pakets. Die Verarbeitung – weil ja einst für den Einsatz in Krisengebieten gedacht – fällt sehr robust aus. Der versenkbare Tragegriff und die sichere Verschlussmechanik überzeugen. Darüber hinaus ist der 4,76 Kilogramm schwere Koffer von Flughafen-Detektoren gut durchleuchtbar und darf sogar als Handgepäck mitgeführt werden. Macht in der Summe ein extrem teures, jedoch auch äußerst praktisches Utensil für alle jene, die auch während des Camping-Urlaubs, auf Bahnfahrten, im Hotelzimmer und dergleichen nicht auf ihre Lieblingskonsole verzichten möchten.



Robuste Gaming-Station für Reisende. Sehr teuer, aber auch sehr pfiffig konstruiert.

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Hersteller **Namco Bandai**
 Genre **Action-Rollenspiel**



Seit Anfang Juni 2011 die Xbox-360-Fassung von »The Witcher 2« angekündigt wurde, war es verdammt still um die Konsolenfassung des extrem beliebten PC-Rollenspiels. Erst seit Februar 2012 steht nun mit dem 17. April ein handfestes Veröffentlichungsdatum fest - hat das Warten also endlich ein Ende. Was alles gegenüber der fast ein Jahr alten PC-Version verbessert respektive angepasst wurde, verrät die Vorschau weiter vorne im Heft...

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 (ARBEITSTITEL)

Hersteller **Konami**
 Genre **Action-Abenteuer**



Game-Designer David Cox gab Anfang Januar 2012 via Kurznachrichtendienst Twitter erste Hinweise auf eine Fortsetzung des Vampirjäger-Actionabenteuers »Lords of Shadow«. Die zweite Xbox-360-Auskopplung der »Castlevania«-Reihe ist demnach bei Konami in Entwicklung. Ob Mercury Steam mit Hauptsitz im spanischen Madrid erneut hauptverantwortlich zeichnet und Kojima Productions wieder beratend zur Seite steht, geht aus der kurzen Meldung nicht hervor, ist in Anbetracht des Erfolgs von Teil Eins jedoch mehr als wahrscheinlich.

LONDON 2012 - DAS OFFIZIELLE VIDEO Spiel DER OLYMPISCHEN SPIELE

Hersteller **Sega**
 Genre **Sport**



Ab 27. Juli ist es wieder so weit. In London werden zum dritten Mal die Olympischen Sommerspiele ausgetragen. Das Videogame zur Mega-Veranstaltung kommt, wie schon »Beijing 2008«, aus dem Hause Sega und erscheint bereits im Juni. In über 30 Disziplinen, darunter 110-Meter-Hürden, Radrennen und Zehn-Meter-Synchronspringen, kämpfen Athleten aller teilnehmenden Nationen um die begehrten Edelmetalle. Ganz neu: volle Kinect-Unterstützung, Online-Bestenlisten und Kinect-exklusive Disziplinen wie zum Beispiel Beach-Volleyball.

TERMIN	TITEL
2. Feb.	Metal Gear Solid HD Collection
2. Feb.	Never Dead
3. Feb.	Final Fantasy 13-2
3. Feb.	Soul Calibur 5
9. Feb.	Grand Slam Tennis 2
10. Feb.	Catherine
10. Feb.	Inversion (Import)
10. Feb.	Kingdoms of Amalur: Reckoning
10. Feb.	The Darkness 2
14. Feb.	UFC Undisputed 3
17. Feb.	Jane's Advanced Strike Fighters
22. Feb.	Blazblue: Continuum Shift Extend
23. Feb.	Syndicate
24. Feb.	Asura's Wrath
24. Feb.	Binary Domain
24. Feb.	Snipers
1. März	SSX
2. März	Armored Core 5
8. März	Mass Effect 3
9. März	Street Fighter X Tekken
13. März	FIFA Street
15. März	Birds of Steel
15. März	Blades of Time
15. März	Silent Hill: Downpour
15. März	Silent Hill HD Collection
15. März	Spec Ops: The Line
16. März	Cabela's Big Game Hunter 2012
16. März	Sniper: Ghost Warrior 2
22. März	Ubisoft XBLA Compilation: Beyond Good and Evil, Outland, From Dust
23. März	Ninja Gaiden 3
23. März	Resident Evil: Operation Raccoon City
30. März	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations
30. März	Ridge Racer Unbounded
30. März	Test Drive: Ferrari
31. März	Dragon's Dogma
März	Combat Wings: The Great Battles of WWII
3. Apr.	Devil May Cry HD Collection
17. Apr.	The Witcher 2: Assassins of Kings
24. Apr.	Prototype 2
27. Apr.	Risen 2: Dark Waters
April	Battleship
13. Mai	Das Testament des Sherlock Holmes
18. Mai	Max Payne 3
18. Mai	Men in Black
22. Mai	Raven's Cry
24. Mai	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
Q2 2012	Akai Katana
Q2 2012	Anarchy Reigns
Q2 2012	Darksiders 2
Q2 2012	Dishonored

TERMIN	TITEL
Q2 2012	The Amazing Spider-Man
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Bioshock Infinite
2012	Borderlands 2
2012	Brothers in Arms: Furious 4 (Import)
2012	Castlevania: Lords of Shadow 2
2012	Dead or Alive 5
2012	Deep Black
2012	Defiance
2012	Dirt Showdown
2012	DMC Devil May Cry
2012	Doom 4
2012	Duke Begins
2012	Far Cry 3
2012	FIFA 13
2012	Galaxy Beast
2012	Game of Thrones
2012	Grand Theft Auto 5
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Kingdom Under Fire 2
2012	Lollipop Chainsaw
2012	London 2012 - Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele
2012	Medal of Honor (nächster Teil)
2012	Metal Gear Rising: Revengeance
2012	Metro: Last Light
2012	Of Orcs and Men
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Raiden Fighter Aces
2012	Rambo
2012	Raven's Cry
2012	Resident Evil 6
2012	Scivelation
2012	Sleeping Dogs
2012	Sniper Elite V2
2012	South Park: The Game
2012	Tekken Tag Tournament 2
2012	Tekken X Street Fighter
2012	The Ripper
2012	The Secret World
2012	Thief 4
2012	Tomb Raider
2012	Top Gun - Hard Lock
2012	Transformers: Untergang von Cybertron
2012	Warriors Orochi 3
2012	Wet 2
2012	Xcom: Enemy Unknown
2013	Devil's Third
2013	Fable Next

TERMIN	TITEL
2013	Homefront (nächster Teil)
2013	Insane
2013	X-Com
unklar	Project Ogre

KINECT

TERMIN	TITEL
23. Feb.	Zumba Fitness Rush: Zumba Fitness 2
24. Feb.	Victorious - Time to Shine
23. März	Kinect Rush: A Disney-Pixar Adventure
3. Apr.	Kinect Star Wars
Q1 2012	miCoach
Q2 2012	London 2012: Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele
2012	Diabolical Pitch
2012	Fable: The Journey
2012	Project Draco
2012	Ryse
2012	Steel Battalion: Heavy Armor
2012	Twisted Mania



Das Action-Abenteuer »Dragon's Dogma« bringt Capcom bereits im Mai 2012 in die Läden. Die haus-eigene Engine »MT Framework« wirft Capcom-typisch mit kolossal-großen Gegnern nur so um sich.

360 LIVE NEU AB DEM 21. MÄRZ!

IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

SLEEPING DOGS

Der noch aus Ur-Xbox-Zeiten bekannte »GTA«-Rivale, die »True Crime«-Reihe, sollte eigentlich 2010 mit dem Untertitel »Hong Kong« auf Xbox 360 fortgesetzt werden. Doch nur Monate vor der Veröffentlichung legte Hersteller Activision das Projekt plötzlich auf Eis und verkaufte das unfertige Spiel an Square Enix. Jetzt haucht eben dieser Hersteller der Serie unter dem Namen »Sleeping Dogs« neues Leben ein und will die knallharte Gangsterballade bereits in der zweiten Sommerhälfte 2012 in die Läden bringen. 360 Live spielt eine erste Vorab-Version Probe und verrät, ob der umgemodelte Offene-Welt-Trip nach Hong Kong tatsächlich zündet! Mega-Preview plus Poster!

HALO 4

Endlich! John-117 – besser bekannt als Master Chief – geht im nunmehr vierten Teil der »Halo«-Saga erneut auf Alienjagd. Im Rahmen einer Microsoft-Veranstaltung in den USA nimmt 360 Live die Entwickler von 343 Industries in die Mangel und wirft einen ersten Blick auf den potenziellen Shooter-Megahit. Wie gut ist die aufgebrezelte Engine? Was taugt die Story? Und ist der Master Chief noch der alte? Oder doch eher vom alten Eisen? Die Antworten dazu und Eindrücke zu weiteren Microsoft-Titeln, allen voran »Fable: The Journey«, findest du in Ausgabe 04/12.

MASS EFFECT 3

Wer auf Science-Fiction steht und diese Trilogie verpasst hat, muss die letzten Jahre auf der Schattenseite des Mondes gelebt haben. Weltenretter Shepard setzt in diesem epischen Action-Rollenspiel zum finalen Befreiungsschlag gegen die Reaper an. Doch kann der Mix aus packender Third-Person-Action, komplexer Charakter-Entwicklung und weitreichenden Entscheidungssituationen unterm Strich tatsächlich überzeugen? 360 Live spielt die Vollversion durch und lässt Lesertester zu Wort kommen. Pünktlich zur Veröffentlichung auch auf www.360-live.de!

PLUS!

DIRT SHOWDOWN

Auf die Plätze, fertig, Vollgas! Die kürzlich angekündigte Auskopplung der beliebten »Drift«-Reihe dreht sich ganz im Gegensatz zu den Serien-Urvätern nicht mehr um Punkt-zu-Punkt-Bestzeitenjagden in traditioneller Rallye-Manier. Vielmehr stehen hier effektvolle Verschrottungsorgien in riesigen Arealen auf der Agenda – »Destruction Derby« mit Nitro-Injektion sozusagen. Auch die Gymkhana-Veranstaltungen aus Teil Drei sind wieder an Bord, werden jedoch wesentlich spektakulärer inszeniert. Ausführliche Probefahrt!

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2012

»Diablo 3«, »Battlefield: Bad Company 3«, »Medal of Honor 2«, ein frisches »Need for Speed« oder vielleicht doch ein paar brandheiße Downloadtitel gefällig? Schon in den Vorjahren hat sich die Game Developers Conference in San Francisco als beliebter Termin für Neuankündigungen profiliert. Freilich: Ob die zuvor erwähnten Namen tatsächlich dort enthüllt werden, ist bisher reine Spekulation. Die Chancen stehen jedoch gut, weshalb 360 Live gleich zwei Autoren auf die Reise schickt. Großes Preview-Spezial!

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, RAINBOW 6: PATRIOTS, METRO: LAST LIGHT, BORDERLANDS 2, NINJA GAIDEN 3, SILENT HILL: DOWNPOUR, SNIPER: GHOST WARRIOR 2, STREET FIGHTER X TEKKEN, ALIENS: COLONIAL MARINES, DRAGON'S DOGMA, TRANSFORMERS: UNTERGANG VON CYBERTRON UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 21. MÄRZ 2012!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 46

"FASZINIERENDE KULISSE!
PIRANHA BYTES HEBT HIER EINEN ECHTEN PIRATENSCHATZ!"

360LIVE 1/12



AB 27. APRIL

You  /RISENOFFICIAL  /RISENTICKER  /RISENGAME

RISEN2.COM



© Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria, and Deep Silver Inc. Larkspur, USA, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc.

MASS EFFECT 3

BEFREIE DIE ERDE
8. MÄRZ 2012



WWW.MASSEFFECT3.DE

Jetzt Trailer ansehen



KINECT
SENSOR
EMPFOHLEN

XBOX
LIVE

BIOWARE



© 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, the Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

XBOX 360

KINECT