

360 LIVE

6 SEITEN SPRING SHOWCASE 2012

HALO 4

MICROSOFT PACKT AUS! PLUS: ALLES ZU
FORZA HORIZON UND FABLE: THE JOURNEY!SPALTET DIE GEMÜTER
ASSASSIN'S
CREED 3

Tomahawk, Templer, Totempfähle

3 SEITEN VORSCHAU

MEDAL OF HONOR
WARFIGHTER

Fortsetzung mit Ladehemmung?

ERSTER GAMMELFLEISCH-TEST!

RESIDENT EVIL

OPERATION RACCOON CITY

DAS HIER WILLST DU NICHT ALLEIN SPIELEN!



BRANDAKTUELL

Street Fighter X Tekken: Tag-Team-Triumph! 8.8!

Max Payne 3: Angespielt! 3 Seiten Kugelhagel!

Ninja Gaiden 3: Ins eigene Fleisch geschnitten? Test!

AUSSERDEM I Am Alive, Test Drive Ferrari, Witcher 2,
Dragon's Dogma, FIFA Street, Transformers, Birds of Steel,
Silent Hill Downpour und HD, DMC HD, Kinect Rush

Xcom: Enemy Unknown – Wiedergeburt eines Klassikers?

Exklusiv-Report

SPEEDRUNS

Ein Leben für
die BestzeitPreview süß-sauer
plus Poster!

TRUE CRIME LEBT!

SLEEPING DOGS

5 Seiten Triadenkrieg. Spektakuläre
Offene-Welt-Action in Hongkong!

MASS EFFECT 3

Bombastisch, bewegend,
bildgewaltig, Note 9.6!

RIDGE RACER UNBOUNDED

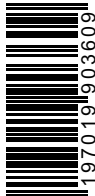
Rennspiel-Hybrid
mit Etikettenschwindel?

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 4



4 197019-903609

AUSCABE04

KONAMI

Wie willst du
der Hölle entkommen,
wenn das Verderben
in dir steckt?

SILENT HILL DOWNPOUR

Es gibt kein Entkommen!
In einer Welt der Finsternis irrst du durch komplett neue Gebiete
von Silent Hill und findest Erlösung.



PS3



PlayStation
Network



XBOX 360

XBOX
LIVE



© KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, INC. 2006. KONAMI, XBOX, PS3, XBOX LIVE, AND THE XBOX 360 ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI AND KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT ARE TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, INC. KONAMI, XBOX, PS3, XBOX LIVE, AND THE XBOX 360 ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI AND KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT ARE TRADEMARKS OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, INC. KONAMI, XBOX, PS3, XBOX LIVE, AND THE XBOX 360 ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

DIE ENDLICH-FRÜHLING-AUSGABE!

Am 29. Februar 2012 stellte Microsoft in San Francisco gleich drei neue Blockbuster vor: die Offene-Welt-Überraschung »Forza Horizon«, Neues zu Peter Molyneux' »Fable: The Journey« und endlich erste Spielszenen aus »Halo 4«. 360 Live war live dabei und hat alle wichtigen Infos zusammengetragen. Außerdem brandheiß im Vorschau-Teil: »Medal of Honor Warfighter«, »Sleeping Dogs« und »Assassin's Creed 3«. Dazu werden über 15 Tests serviert: »Mass Effect 3«, »Ridge Racer Unbounded« und »Resident Evil: Operation Raccoon City«. Plus im Reportage-Teil: Speedruns – ein Leben für die Bestzeit! PREVIEWS AB S. 14, TEST-MARATHON AB S. 46, REPORTAGE AB S. 66

Willkommen bei 360 Live!



Eines muss man dem US-Spieledesigner Tim Schafer lassen: Seine Ideen sind schräg, irrwitzig und irgendwie genial. Das war schon bei seinen Point-and-

Click-Abenteuern »Day of the Tentacle«, »Vollgas« und »Grim Fandango« so und hat sich auch mit Projekten aus jüngerer Zeit, wie »Psychonauts«, »Brütal Legend« und »Stacking«, nicht geändert. Auch was Schafer nun probiert, ist zwar nicht gänzlich neu, hat aber spätestens durch ihn das Potenzial, die Branche umzukrempeln. »Double Fine Adventure«, ein klassisches Grafikabenteuer, möchte er ausschließlich durch »Crowdfunding« auf den Weg bringen. Gemeint ist ein Konzept, bei dem

»Werden klassische Spielehersteller schon bald überflüssig?«

tausende Kleinkapitalgeber über eine Webplattform überschaubare Geldbeträge zur Verfügung stellen, bis Zielsumme X in Zeitspanne Y erreicht ist. In diesem Fall heißt die Plattform www.kickstarter.com und der anvisierte Betrag beläuft sich auf 400.000 Dollar. Dass man diesen bereits binnen acht Stunden statt wie geplant 34 Tagen zusammenhatte, damit rechnete niemand. Und auch im Anschluss durchbrach der Dollar-Zähler praktisch täglich neue Bestmarken. Zu Redaktionsschluss waren es unglaubliche 1,9 Millionen Dollar. Ein Erfolg, der sicherlich mit Schafers Adventure-Vergangenheit, dem Lechzen der Fans nach Inhalten in diesem vermeintlichen Nischen-Sektor und – ganz wichtig – dem »Ich kann zum Projekt etwas beitragen«-Gefühl zusammenhängt. Hinzu kommt die pfiffige Vermarktung der Aktion: Wer 15 Dollar beisteuert, erhält zur geplanten Fertigstellung im Oktober 2012 eine DRM-freie Kopie für PC, Mac oder Linux. Außerdem hat er Zugriff auf regelmäßige Videodokumentationen des Entwicklungsprozesses. Wer 30 Dollar locker macht, genießt nicht nur alle genannten

Vorteile, sondern darf die Doku in Full-HD sowie den Soundtrack herunterladen; 100 Dollar erkaufen dem edlen Spender zusätzlich ein Poster und eine Nennung im Abspann; 250 Dollar, und Tim Schafer, Ron Gilbert und der Rest des Teams signieren das Poster. Für 1.000 Dollar gibt's obendrauf ein Porträt von dir, gemalt von einem Künstler des Spiels; für 5.000 kauft man eine XXL-Version des Gemäldes. Und wer eine 10.000-Dollar-Finanzspritze setzt, dem sind zudem ein Abendessen mit Schafer und Gilbert sowie eine Studiotour sicher. Das gab's zunächst nur für einen einzigen Mäzen. Inzwischen werden vier Essplätze vergeben. Noch mehr Geld übrig? Kein Problem. Bis zur sagenhaften Betragsgrenze von 150.000 Dollar hat sich das Studio weitere ulkige Annehmlichkeiten ausgedacht.

Doch was bedeutet das für die Zukunft? Werden klassische Spielehersteller schon bald überflüssig? Wirkt Crowdfunding wie ein Filter, der vor allem besonders Kreatives nochmals pusht – oder nur bereits bekannte Namen finanziert? Was passiert, wenn ein Team das Kapital wider Erwarten in den Sand setzt? Oder beim Projekt-Endspurt plötzlich doch mehr Geld benötigt als erwartet? Im Falle von Schafer und ähnlich motivierten Teams bin ich hoffnungsvoll – wünsche mir aber trotzdem, dass die Jungs auf dem Teppich bleiben und auch tatsächlich abliefern. Dabei gibt es derzeit mehr als eine offene Frage: Ist es wirklich sinnvoll, sich als Studio an viele zu verkaufen statt an einen? Und wie stellt man viele tausend Geldgeber gleichzeitig zufrieden? Geht das überhaupt? Wer diese Gratwanderung hinbekommt, hat jedenfalls gute Chancen. Und wer weiß, vielleicht klappt's dann auch mit bis dato abgeschriebenen Games wie »Alpha Protocol 2«, »Black 2« und Konsorten. Und deine Meinung zum Thema Crowdfunding? Schreib sie mir an soenke@360-live.de. Jetzt aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten.

Sönke Siemens
Chefredaktion 360 Live Magazin

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

SLEEPING DOGS

Im Jahr 2011 zu Grabe getragen, jetzt lebendiger als je zuvor! Der Offene-Welt-Kracher »True Crime: Hong Kong« lebt, heißt jetzt »Sleeping Dogs« und soll noch im Spätsommer dieses Jahres im Laufwerk deiner Konsole rotieren. 360 Live hat eine taufrische Version beim neuen Hersteller Square Enix in Hamburg angespielt und Triaden-Schreck Wei Shen auf seinen Undercover-Eskapaden in Hongkong, dem Schmelztiegel der asiatischen Kulturen, begleitet. Messerscharfes Preview plus umwerfendes Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE APRIL 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 PREVIEWS	45 TESTS	70 COMMUNITY
 Sleeping Dogs	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost

DER MASTER CHIEF IST ZURÜCK

20 HALO 4

Erste Spieleindrücke, brandneue Bilder, totale Begeisterung? 3 Seiten Preview!

4 SEITEN TEST-ODYSSEE

46 MASS EFFECT 3

Schöner als das Sternenzelt, wuchtiger als jede Supernova: Spiel des Monats!

AKTUELL

- 06 Yoshinori Ono über Street Fighter X Tekken
- 06 Overstrike
- 08 Bloodforge
- 08 Call of Duty: Black Ops 2
- 08 Need for Speed 19
- 09 Forza Horizon
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Test Drive Ferrari Racing Legends
- 12 Mitmach-Charts / Leser-Votings

PREVIEW

- 14 Sleeping Dogs
- 20 Halo 4
- 23 Assassin's Creed 3
- 26 Max Payne 3
- 29 Medal of Honor Warfighter
- 32 Xcom: Enemy Unknown
- 34 Fable: The Journey
- 36 Dragon's Dogma
- 38 The Witcher 2: Enhanced Edition
- 39 The Amazing Spider-Man
- 40 45 Minuten mit Transformers: Untergang von Cybertron

TEST

- 46 Mass Effect 3
- 50 Resident Evil: Operation Raccoon City
- 53 I Am Alive
- 53 Blades of Time
- 54 Ninja Gaiden 3
- 56 Silent Hill: Downpour
- 58 Ridge Racer Unbounded
- 61 FIFA Street
- 61 Kinect Rush
- 62 Street Fighter X Tekken
- 64 Birds of Steel
- 64 Jane's Advanced Strike Fighters
- 65 Armored Core 5
- 65 SSX
- 65 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations



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**

- 65** Devil May Cry HD Collection
- 72** Nexuiz
- 72** Warp
- 72** Simpsons – The Arcade Game
- 72** Shank 2

POSTER

- 41** Resident Evil: Operation Raccoon City
- 42** Sleeping Dogs

REPORTAGE

- 66** Reportage: Speedruns – Ein Leben für die Bestzeit

COMMUNITY

- 70** Interview mit Steve Fiedler, FIFA-Profispieler
- 70** Mecker-Ecke
- 71** Gears of War 3: Forces of Nature
- 71** CSL-Charts
- 72** Community Arcade
- 73** Community Gamerscore – Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 74** Aktion Lesertest – Batman: Arkham City
- 75** Nachgefasst – Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Silent Hill HD Collection
- 79** Kauf- und Spartipps; Risen 2 Collector's Edition
- 80** Zubehörtests: Snakebyte Cam Clip, Big Ben Multi-Arcade-Stick, Triton Detonator
- 81** Spieletermine

SERVICE

- 19** Abo
- 45** Impressum
- 82** Vorschau

PREVIEW SÜSS-SAUER PLUS POSTER



14 SLEEPING DOGS

True Crime lebt: Spektakuläre Offene-Welt-Action in Hongkong!



TOPSPIELE

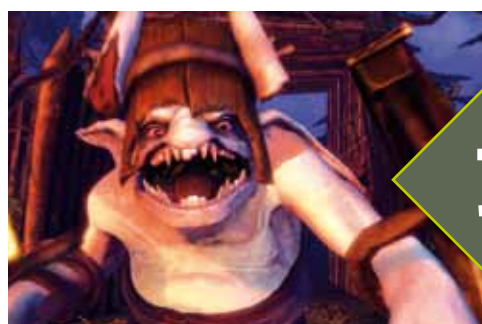
26 Max Payne 3

- 14** Sleeping Dogs
- 23** Assassin's Creed 3
- 32** Xcom: Enemy Unknown



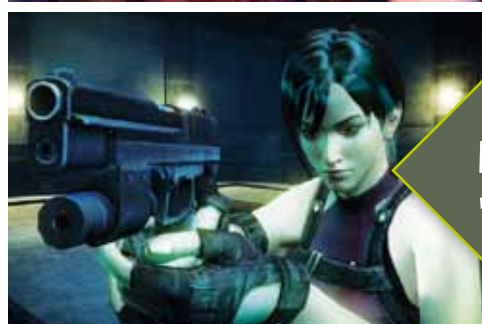
29 Medal of Honor Warfighter

- 36** Dragon's Dogma
- 54** Ninja Gaiden 3
- 56** Silent Hill: Downpour



34 Fable: The Journey

- 58** Ridge Racer Unbounded
- 61** FIFA Street
- 62** Street Fighter X Tekken



50 Resident Evil Operation Raccoon City

- 71** Gears of War 3 Forces of Nature

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	NEUES VON CRITERION	BLUT UND SCHLAG	HEISSE AUSSICHTEN
➔ Yoshinori Ono über Street Fighter X Tekken	Need for Speed 19	Bloodforge	Test Drive Ferrari Racing Legends

× DER HEISSE STUHL Yoshinori Ono

Die »Street Fighter«-Reihe feiert dieses Jahr ihren 25. Geburtstag und gehört damit zu einer der langlebigsten Videospielserien überhaupt. Der perfekte Anlass also, um mit »Street Fighter X Tekken«-Produzent Yoshinori Ono zu plaudern. Auf dem Wettkampf-Event DUC2K12 stand er 360 Live Rede und Antwort.

Die Augen tränen? Die Daumen bluten? Dann wurde der Betroffene entweder gerade zum Schneiden von Zwiebeln verdonnert oder es rotiert seit Stunden das Beat 'em Up »Street Fighter X Tekken« im Laufwerk. Das Crossover der beiden Genre-Vertreter ist der wahr gewordene Traum vieler Prügelfans – und auch von Produzent Yoshinori Ono: »Ich bin schon seit unzähligen Jahren mit dem Tekken-Verantwortlichen Katsuhori Harada befreundet. Seitdem schwirrt die Idee eines gemeinsamen Spiels in meinem Kopf«, sagt der Japaner. Doch dafür mussten viele Hürden genommen werden: »Wir waren beide immer sehr beschäftigt, mussten also erst einmal Zeit finden. Die meisten Schwierigkeiten hat es uns allerdings gemacht, die Grenzen zwischen den Herstellern Capcom und Namco Bandai schwinden zu lassen.« Zudem mussten die beiden den richtigen Zeitpunkt abpassen, schließlich galt das Genre lange Zeit als tot. Seit den 90er-Jahren gab es nebst »Soul Calibur« kaum einen nennenswerten Vertreter. Doch dann folgte mit »Street Fighter 4« wieder ein Prügelspielerfolg für Capcom. »Den dadurch verursachten Boom wollten wir aufrechterhalten – Harada und ich entschlossen uns, den Crossover-Titel endlich anzupacken«, so Ono. Doch leichter gesagt als programmiert: Vor allem auf technischer Seite stand Ono vor einer Herausforderung. »Die Mechanik beider Titel in ein Spiel zu packen, ist unmöglich.« Ono und sein Team »mussten sich entscheiden«, ob nun »Street Fighter« gemäß auf 2D-Ebene geprügelt werden sollte oder es »Tekken«-üblich auch räumliche Ausweichmöglichkeiten geben sollte. Die Lösung: zwei unabhängige Spiele, die jedes Fan-Lager zufriedenstellen und bei denen der

jeweilige Entwickler »freie Hand« bei Gameplay und Charakterauswahl genießt. Seit dem 9. März darf sich die »Street Fighter«-Fraktion vom Ergebnis überzeugen. Und die »Tekken«-Anhänger? »Tekken X Street Fighter erscheint wohl erst 2018«, lacht Ono. Was belustigend klingt, kommt der Realität vielleicht erschreckend nahe: »Erst Anfang Februar hat mich Harada angerufen und nach einer Liste mit allen Street-Fighter-Kämpfern gefragt – die haben noch nicht eine Zeile Code geschrieben«, grinst Ono.

Während Namco Bandai also noch fleißig an seiner Interpretation des Crossovers werkelt, schmiedet Ono bereits Pläne für die Zukunft: »Egal ob daheim oder unterwegs, ich gehe morgens gerne spazieren. Dabei frage ich mich vor allem: Wie sieht Street Fighter 5 aus?« Eines ist sicher: »Solange ich an Street Fighter arbeite, bleibt die Mechanik in 2D.« Unentschieden ist Ono jedoch noch bei den Figuren – und braucht hierbei deine Hilfe: »Ich rufe jeden deutschen Street-Fighter-Spieler auf, mir Vorschläge und Ideen für Charaktere zu schicken.« Egal ob's eine komplett neue Figur oder die Rückkehr eines alten Bekannten sein soll: Schicke deinen Vorschlag bis zum 24. April 2012 an redaktion@360-live.de mit dem Betreff »Street Fighter 5 Challenger«. Die Redaktion leitet deine Anregung an Yoshinori Ono weiter. Aber was würde sich der Meister selber wünschen? »Gäbe es keine Lizenzprobleme, würde ich sofort Street Fighter X DC Universe angehen. Ryu und Batman in einer Arena zu sehen, gehört zu einem meiner größten Träume.« Wer weiß, wenn sich genügend Fans dafür begeistern, könnte genau das irgendwann Realität werden.



BIO

Name | Yoshinori Ono
Firma | Capcom
Position | Produzent
Arbeitet gerade an | Street-Fighter-Serie
Schon gewusst? | Wenn bei Capcom die Fäuste fliegen, steckt in aller Regel Ono dahinter: »Chaos Legion«, »Devil May Cry« und natürlich die »Street Fighter«-Reihe gehen allesamt auf sein Konto. Ono selbst ist seit 1997 bei Capcom tätig.



» Egal ob daheim oder unterwegs, ich gehe morgens gerne spazieren. Dabei frage ich mich vor allem: Wie sieht Street Fighter 5 aus? «

Yoshinori Ono, Capcom



OVERSTRIKE

Erinnert sich noch jemand an »Overstrike«? Das ist eines der aktuellen Projekte des ehemals Playstation-3-exklusiven Studios Insomniac Games – den Erfindern der Ego-Shooter-Reihe »Resistance«. Auf der Games-Fachmesse E3 2011 angekündigt, ist's seitdem verdächtig still darum. Doch schon bald soll's Neuigkeiten geben... In »Overstrike« schlüpft der Spieler gemeinsam mit drei Freunden in die Haut von vier Söldnern des leicht irren Overstrike-9-Teams, das in der nahen Zukunft eine Geheimorganisation zu Fall bringen muss, die die Welt an den Rande des Untergangs führt. Jeder der vier Krieger verfügt dabei über besondere Fähigkeiten. Dalton Brooks etwa gibt den erprobten Krieger, der mit so ziemlich jeder Waffe

auf diesem Planeten umgehen kann und selbst in haarsträubenden Situationen einen lockeren Spruch auf den Lippen hat. Jacob Kimball hingegen mimt einen pazifistischen Ex-Cop, der sich Moral und Ethik auf die Fahne geschrieben hat. Meisterdiebin Naya Deveraux versteht sich auf Tarnung, Täuschung und Genickbrecher. Blicke noch Izzy Sinclair: eine süße Wissenschaftlerin mit Knackarsch, die auf moderne, im Speziellen unkonventionelle Waffen steht. All das soll in einer auf Humor getrimmten Gute-Laune-Ballerei münden, die EA noch im Sommer 2012 veröffentlichen will.

klein- GEDRUCKT

REIGN OF THUNDER

✖ Day 1 Studios – der Entwickler, der zuletzt »F.E.A.R. 3« verantwortete – hat »Reign of Thunder« angekündigt. Den spirituellen Nachfolger zur Giganto-Robo-Kampf-Reihe »Mech Assault« auf der ersten Xbox. Das Game soll 2012 zunächst für den PC erscheinen. Dann würde sich das Chicagoer Studio jedoch bemühen, auch flugs Konsolen-Gamer in die Metall-Schlacht zu führen.

L.A. NOIRE 2

✖ Das Entwicklerteam hinter »L.A. Noire«, Team Bondi, ist nicht mehr. Dennoch macht Hersteller Rockstar Games Fans Hoffnung auf eine Fortsetzung des bekannten Detektiv-Thrillers. Man sei erfreut darüber, wie sich die Marke entwickelt hat und von der Spielerschaft aufgenommen wurde. »Wir sind mit Fortsetzungen nicht in Eile – das heißt jedoch nicht, dass sie nicht kommen«, so die Aussage in einer Frage-Antwort-Serie auf Rockstar Games' offizieller Website.

PETER MOLYNEUX GEHT

✖ Der »Fable«-Erfinder Peter Molyneux verlässt Microsoft und das von ihm gegründete Studio Lionhead. Seit 2006 gehörten der gefeierte Spielemacher und seine Firma zum Redmonder Konzern. Doch nach der Fertigstellung von »Fable: The Journey« will Molyneux seinen Hut nehmen, um sich mit einem neuen Studio namens 22 Cans etwas »richtig beeindruckenden, mutigen und erschreckenden« zu widmen. Trotzdem sei er »stolz auf die Leute, Produkte, Erfahrungen« aus seiner Microsoft-Zeit.

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



»ALAN WAKE«-MACHER...

...Remedy ist mit seiner Gruselserie noch nicht fertig. Es wird weitere Games mit dem Schriftsteller geben.

DIE UNREAL ENGINE 4...

...soll 2012 enthüllt werden. Epic-Chef Rein verspricht eine »schockierend gute Qualität«!

CRYSIS-MACHER...

...Crytek arbeitet mit EA an einem neuen Game. Das belegt eine Stellenausschreibung des Frankfurter Studios.

* NEUES VON CRITERION

NEED FOR SPEED 19

Criterion Games, das Studio hinter dem adrenalin-geladenen »Need for Speed Hot Pursuit« und der blechverbiegenden »Burnout«-Serie, arbeitet hart an einem neuen Projekt. Dieses soll, so verspricht Kreativ-Chef Craig Sullivan via Twitter, »ziemlich groß werden«. Job-Ausschreibungen des Studios deuten darauf hin, dass es sich um ein neues Rennspiel handelt und nicht etwa die Fortsetzung des Ego-Shooters »Black«. Also: »Need for Speed 19« oder »Burnout 6«? Die 360-Live-Leser hoffen auf unserer Facebook-Seite auf Letzteres: »Burnout! Need for Speed geht den Bach runter«, schreibt etwa Änski. »Burnout! Aber bitte wieder wie Takedown oder Revenge«, fordert Chris. Die Zeichen deuten jedoch eher Richtung »Need for Speed«. Nach dem mageren Abschneiden von »The Run« hat die legendäre Rennserie einen Nitro-Schub nötig. Und genau den könnte Criterion zünden – das hat das Studio 2010 mit dem hochgelobten »Hot Pursuit« bewiesen.

»Nach dem mageren Abschneiden von »The Run« hat die legendäre Rennserie einen Nitro-Schub nötig.«



* CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

MEHR GULAG!

Erste Geheimberichte und Insider bestätigen: Auch dieses Jahr wird ein neues »Call of Duty« erscheinen. Und ziemlich sicher trägt es den Titel »Black Ops 2« und spinnt den 2010 vom Studio Treyarch begonnenen Erzählstrang fort. Der drehte sich, anders als »Modern Warfare«, um den Kalten Krieg, geheime und illegale Einsätze auf Kuba, im Ural und Vietnam sowie eine chemische Waffe Nazi-Deutschlands. Mysteriös und konspirativ ist der Grundton. Die Missionen: kurz, aber intensiv und inspiriert von schrägen Verschwörungstheorien. Das gefällt nicht nur den eingefleischten Fans. Fakt ist: Die Gerüchte um »Black Ops 2« verdichten sich mehr und mehr. Mittlerweile tauchte das Game sogar schon im Entwickler-Lebenslauf eines gewissen Hugo Beyers von Nerve Software auf. Dieses Studio zeichnete schon für die Mehrspieler-Karten des ersten »Black Ops« verantwortlich. Zudem führte der Online-Händler Amazon.fr das Game kurzzeitig in seinem Sortiment, entfernte den Eintrag dann jedoch prompt wieder. Hartnäckig halten sich daher die Spekulationen, dass Hersteller Activision den Ego-Shooter spätestens zur US-Fachmesse E3 Anfang Juni, womöglich auch schon kurz davor, enthüllen und dann pünktlich zum Weihnachtsgeschäft veröffentlichen wird. Doch was wünscht sich eigentlich die Redaktion von einem neuen Teil?

»Black Ops war das erste Call of Duty, das mich seit Langem gepackt hat. Damit das wieder passiert, bräuhete es mehr Verschwörungen, schrägere Waffen und orbitale Gedankenkontrolle-Laser.«

Michael

»Emotionen, Emotionen. 'Spec Ops: The Line' macht's vor. Black Ops 2 sollte zeigen, wie der Krieg nicht nur Städte, sondern auch die Seelen der Soldaten zertrümmert.«

Nils

»Ich wünsche mir vor allem eines: dass Call of Duty Elite bis zum Erscheinen von Black Ops 2 endlich fehlerfrei funktioniert. Und dann hätte ich gern noch Jetpacks im Mehrspieler – so wie James Bonds Feuerball.«

Sönke

»Tja, damit mich überhaupt ein Call-of-Duty-Ableger reizt, müsste schon einiges passieren. Zum Beispiel könnten die Entwickler mehr Katzen integrieren – mit Gewehren und Cheeseburgern.«

Sabine

»Ich hoffe erneut auf einen hervorragenden Online-Mehrspieler-Modus. Und darauf, dass der Perk 'Zweite Chance' endlich ausradiert wird. Und natürlich mehr Zombies! Und Splitscreen-Unterstützung für jeden Spielmodus!«

Markus

* BLOODFORGE



BLUTRACHE

Es ist eine Welt, beherrscht von korrupten und mächtigen Göttern, die die Menschheit unterwerfen. Doch ein Krieger stellt sich ihnen, getrieben von Hass und Wut, entgegen. Klingt sehr nach »God of War« für Playstation 3, ist aber das kommende Live-Arcade-Game »Bloodforge«, das aussieht wie eine Mischung aus »Conan - Der Barbar« und dem 2000er PC-Wikinger-Schlächter-Game »Rune«. In einem finster gehaltenen ersten Trailer metzelt sich der Krieger Crom mit Schwert,

Axt und einem Riesenhammer schon durch unzählige Horden langzahniger Dämonen, mürrischer Barbaren-Krieger und überaus hässlicher Überwesen. Und denen kann er mittels eines magischen Handschuhs ihre Kräfte rauben und damit dann selbst magische Attacken beschwören. Etwa eine Hand, die Crows Widersacher direkt in die Hölle reißt. Entwickelt wird »Bloodforge« von Climax, dem Studio hinter der Raketenrucksack-Action »Rocket Knight«. Erscheinen soll's noch 2012.

✕ FORZA HORIZON

MOTORSPORT AUF HOCHTOUREN?

» Forza Horizon entsteht nicht bei Turn10 selbst, sondern beim frisch gegründeten britischen Studio Playground Games. «

Bis zum Horizont und darüber hinaus – dieses Gefühl soll das Ende Februar auf dem Microsoft Spring Showcase 2012 in San Francisco angekündigte »Forza Horizon« vermitteln. Schon vor der offiziellen Enthüllung machte der Name dieser ersten Auskopplung der seit 2005 bestehenden Rennsimulations-Serie »Forza Motorsport« in Internetforen die Runde. Ein Teaser-Trailer, der jedoch leider keine Spielszenen zeigt, und »Forza«-Erfinder Turn10 bestätigten schließlich die Gerüchte. Trotzdem bleibt nebulös, was sich genau hinter »Horizon« verbirgt. Denn zum Konzept haben sich bisher weder die Macher noch Hersteller Microsoft konkret geäußert.

Hartnäckig halten sich dennoch verschiedene Spekulationen: So könnte die Auskopplung ähnlich »Test Drive Unlimited« eine offene Welt bieten, in der der Spieler herumfahren und andere Teilnehmer zu Rennen herausfordern kann. Andere wiederum

sprechen von einer Spielmechanik wie bei »Need for Speed: The Run«. Demzufolge würden PS-Begeisterte quasi ein Rennen durch einen ganzen Kontinent oder gar rund um die Welt absolvieren, sprich immer wieder aneinander gekettete Etappen und Renn-Veranstaltungen in unterschiedlichen Landschaften und Klimazonen absolvieren, die ein zusammenhängendes Rennen wie etwa »Bullrun« oder »Gumball 3000« simulieren. Auch nicht unrealistisch, zeigt der Realfilm-Trailer doch Szenen von illegalen Straßenrennen, Drift-Wettbewerben in Arenen, Konzerten und einen Streckenabschnitt der bekannten Route 66 in den USA.

Dagegen zu 100 Prozent bestätigt: »Forza Horizon« entsteht nicht bei Turn10 selbst, sondern beim frisch gegründeten britischen Studio Playground Games. Das in der Kleinstadt Royal Leamington Spa ansässige Team ist jedoch alles andere unerfahren. Zu

ehemaligen Entwicklern des 2011 geschlossenen »Blur«-Machers Bizarre Creations gesellen sich zahlreiche Kreativköpfe von »Pure«-Erfinder Black Rock Studio sowie verschiedene Programmierer und Designer, die an den Hit-Serien »Dirt« und »Grid« mitwirkten. »Natürlich ist das auch ein Risiko«, sagte Dan Greenawalt, Entwicklungsleiter bei Turn10. Schließlich habe Turn10 eine Serie und damit einen Namen geschaffen, den man nicht einfach freimütig in andere Hände gibt. »Aber ich glaube an das, was sie schon auf die Beine gestellt haben. Einige der besten Rennspiel-Entwickler kommen aus Großbritannien und tummeln sich nun in diesem Team. Das gibt mir Zuversicht.« Vielmehr soll bis zur Spielemesse E3 im Juni nicht verraten werden, stellt Greenawalt fest: »Hier ist der Start und dort ist das Ziel. Bis dahin werden wir langsam Gas geben.« Erscheinen soll »Forza Horizon« im Herbst 2012.



✕ FABLE HEROES

FABELHAFTER PAUSENSNACK?

Während die Ankündigung von »Fable 4« wohl noch bis zur Electronic Entertainment Expo im Juni auf sich warten lässt, arbeitet das Studio Lionhead an einer knuffigen Auskopplung der Serie: »Fable Heroes«. Das Resultat ist ein Xbox-Live-Spiel, das wenig mit dem zu tun hat, was Fans erwarten würden. Bis zu vier Spieler schlüpfen in die Haut kleiner Fantasie-Comic-Charaktere und schnitzeln sich kooperativ in bester Hack-’n’-Slash-Manier durch eine stilisierte »Fable«-Welt.

Dabei springen scharenweise Hobbs, Trolle, Banshees, Käfer, Banditen, Balverine und auch einige neue Finsterkreaturen über die Klinge – und lassen Goldmünzen in den Klingelbeutel regnen. Die dürfen dann in neue Waffen, Gegenstände und frische Helden investiert werden – aber nicht nur in »Heroes«, sondern auch im Kinect-Titel »The Journey«. Wer lieber gegen- statt miteinander spielt, darf dies in speziellen Modi ebenfalls tun.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Das kanadische Montreal ist der drittbekannteste Standort für Videospiele-Studios weltweit. Nicht etwa wegen des Wintersports oder dortiger Museen, sondern weil Videospiele-Firmen hier enormes Geld sparen. Unternehmen bekommen 37,5 Prozent ihrer Gehaltskosten in Form von Steuerguthaben von der Regierung finanziert.

✖ **Zahl:** Über 2 Millionen US-Dollar. So viel Geld spendeten Fans bis zum Redaktionsschluss dem »The Day of the Tentacle«-Papa Tim Schafer für die Entwicklung eines neuen Abenteuer-Games. Ziel der Sammlung waren eigentlich nur 400.000 US-Dollar. Dank der Riesensumme könnte das Projekt mit dem Arbeitstitel »Double Fine Adventure« später auch auf Konsole erscheinen.

✖ **Zitat:** »Filme tun immer noch so, als wären sie der Platzhirsch. Aber das war das Zwanzigste Jahrhundert. Ich glaube, jetzt ist die Generation des Videospieles«, sagt Eric Hirshberg, Chef von Activision, mit Blick auf die Relevanz und Wichtigkeit von Games.

Aus der Redaktion

✖ Viele Neuankündigungen und erste Blicke auf die großen Games des Jahres: Selten war eine Frühjahrsausgabe so prall gefüllt mit explosiven Knüllern. Dafür sind wir extra nach San Francisco geflogen, um Microsofts Spring Showcase beizuwohnen und die Stars der Entwicklerszene auf der Game Developers Conference zu treffen. Und sonst? Am 17. Februar schmiss Sönke endlich seine vor über zwei Jahren angekündigte Knödelparty. Neben Schweinebraten und Semmelknödeln gab's jede Menge bayerische Flüssigspezialitäten, zünftige Vier-Spieler-Duelle mit dem Ur-Bomberman und ein feuchtföhliches Wiedersehen mit Ex-Kollegen.

WAS UNS BEWEGT

✖ Der Frühling hält Einzug und damit auch unser neuer Redaktionspraktikant Nils Osowski. Okay, eigentlich hat er schon Anfang Februar seine ersten Tage hinter sich gebracht. Doch wie es sich gehört, gilt er erst nach dem ersten Redaktions-Kneipenbesuch als offiziell angekommen. Also: gleich mal die Ketten angelegt und in die korrekte Benutzung der Kaffeemaschine eingewiesen. Im gleichen Atemzug bedanken wir uns bei unserem vorherigen Praktikanten Malte, der uns sechs Monate tatkräftig unterstützt hat. Danke, Malte, und weiterhin alles Gute in der Gamesbranche! Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf www.facebook.com/360livemagazin und unter twitter.com/360livemagazin.

TEST DRIVE FERRARI
RACING LEGENDS

Sie sind die Verkörperung von purem Fahrspaß, stilvollendetem Design, brachialer Kraft und schierer Eleganz. Sie sind der Traum eines jeden Autonarren, aber nur für die wenigsten wirklich erreichbar: die Wagen der italienischen Edelschmiede Ferrari. Vor 65 Jahren ist der allererste vom Band gelaufen. Jetzt widmet das britische Studio Slightly Mad, die Kreativköpfe hinter »Need for Speed: Shift«, den Fahrzeugen aus Maranello eine eigene Rennsimulation: »Test Drive Ferrari Racing Legends«. An über 50 Wagen wird der Spieler Hand anlegen dürfen. Darunter wahre Legenden, von denen nur noch wenige Dutzend auf den Straßen dieser Welt dahingleiten: Vom 410 Superamerica, 500 Superfast über Testa Rossa, Ferrari 550, 512 TR, Dino 246 GTS bis hin zum F430 Spider ist alles vertreten. Kurz: alle prominenten Shootingstars aus der Geschichte der roten Flitzer.

Für ein Startfahrzeug entschieden, geht's dann im Story-Modus auf insgesamt 39 Strecken an die Bestzeitenjagd; hier wird die Entwicklung des Fahrzeugbauers zum gefeierten PS-Bestien-Hersteller begleitet – und natürlich auch in freien Rennen und einem Mehrspieler-Part. Spielerisch hat »Ferrari Racing Legends« wenig mit den letzten Teilen der titelgebenden Rennspiel-Reihe »Test Drive« zu tun. Eine offene Welt gibt es nicht, stattdessen drehen PS-

Begeisterte auf dem Hockenheimring, dem Donington Park, Silverstone, Monza, der Motorsport Arena Oschersleben, Fiorano Alternate und anderen legendären Asphaltspielplätzen ihre Runden.

Und das schaut schon mal richtig gut aus. Vor allem die Fahrzeugmodelle sind herrlich detailverliebt. Formen, Farben und Rundungen kommen den Originalen verblüffend nah, und sogar die Lamellen der Lufteinlässe haben die richtige Anzahl. Auch die Strecken gefallen. Motorsportfreunde erkennen sie allesamt sofort wieder: die Geraden des Hockenheimrings, die von Bäumen und Feldern eingefasste Asphaltstrecke von Imola und die weiten Kurven der Rouen-Les-Essarts. Da stehen jubelnde Passanten an den Begrenzungen, Hotdog-Verkäufer schauen aus ihren Ständen und Luftschiffe schweben über das Veranstaltungsareal. Allerdings wirkt das Gebotene aktuell noch etwas zu steril: Da fegt kein Wind durch die Bäume und die Werbetafeln erstrahlen so blitzblank sauber, als wären sie erst vor Sekunden angeklebt worden. Dem rasanten Gesamteindruck tut das aber kaum Abbruch. Denn hier dreht sich sowieso alles um die Sportwagen. Und spätestens wenn die ihren Motor aufheulen lassen, geht PS-Narren das Herz auf.



COLLECTION 1 CALL OF DUTY MW3 20/3/12



SCREENSHOT ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

NEUE INHALTE ZUERST AUF XBOX LIVE

JETZT MICROSOFT POINTS KAUFEN



© 2011, 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION and CALL OF DUTY are registered trademarks and CALL OF DUTY MW3 is a trademark of Activision Publishing, 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 and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. Call of Duty Elite requires a supported Call of Duty game. Some Call of Duty Elite features require a paid Call of Duty Elite membership and console online access account allowing you to receive downloadable content. Call of Duty Elite is subject to its terms of service. ALL FEATURES AND AVAILABILITY ARE SUBJECT TO CHANGE. SOME FEATURES MAY BE RESTRICTED TO CERTAIN COUNTRIES ONLY. AVAILABLE FEATURES MAY ALSO DIFFER BETWEEN COUNTRIES. SUPPORTED LANGUAGES AT LAUNCH ARE ENGLISH, FRENCH AND GERMAN. SEE HYPERLINK CALLOFDUTY.COM/ELITE FOR THE MOST UP TO DATE FEATURE SET, COUNTRY AVAILABILITY, AND SUPPORTED LANGUAGE INFORMATION.



ACTIVISION

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 21.02.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte Februar 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Mass Effect 3	Electronic Arts
2	Mass Effect 3 Collector's Edition	Electronic Arts
3	FIFA 12	Electronic Arts
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
5	Forza Motorsport 4	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte Februar 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Mass Effect 3	Electronic Arts
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
3	Your Shape Fitness Evolved 2012	Ubisoft
4	Majin and the Forsaken Kingdom	Namco
5	Zumba Fitness Rush	Majesco Inc. Sales

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Robotics: Notes	5pb.
2	Lollipop Chainsaw Premium Edition	Kadokawa Games
3	Dragon's Dogma	Capcom
4	Monster Hunter Frontier 3	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!

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

Rockstar TV? GTA TV? Eine gemunkelte Markensicherung dieser Begriffe sorgt für Spekulationen. Wird's eine Netz-Serie geben? Noch genauso schleierhaft wie der angebliche Release Ende November.

Einschätzung | sehr gut



BIOSHOCK INFINITE

2 Hersteller | 2K Games

29%

Tendenz
↑



Ein Großteil des Teams kennt das Spielende nicht, weil Schöpfer Ken Levine ihre Reaktionen in der Testphase studieren will!

Einschätzung | sehr gut

DARKSIDERS 2

3 Hersteller | THQ

29%

Tendenz
↑



Ab dem 26. Juni bist du Tod! Auf Vorbesteller der Apokalypse-Action galoppieren pünktlich zur Veröffentlichung Zusatzinhalte in Form der »First Edition« zu.

Einschätzung | sehr gut

- 4 Halo 4
26% Einschätzung | sehr gut
- 5 Max Payne 3
26% Einschätzung | sehr gut
- 6 The Witcher 2
23% Einschätzung | sehr gut
- 7 Hitman: Absolution
20% Einschätzung | sehr gut
- 8 Resident Evil 6
20% Einschätzung | sehr gut
- 9 Aliens: Colonial Marines
17% Einschätzung | sehr gut
- 10 Ghost Recon: Future Soldier
17% Einschätzung | sehr gut

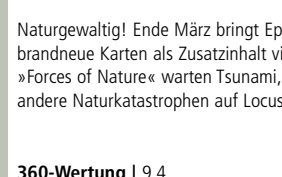
DAS-SPIEL-ICH-AM-LIEBSTEN-CHARTS DIE MEIST GESPIELTEN GAMES UNSERER LESER

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

29%

Tendenz
↑



Naturgewaltig! Ende März bringt Epic Games drei brandneue Karten als Zusatzinhalt via Xbox Live. In »Forces of Nature« warten Tsunami, Erdbeben und andere Naturkatastrophen auf Locust-Schnetzler.

360-Wertung | 9.4



BATTLEFIELD 3

2 Hersteller | Electronic Arts

26%

Tendenz
↓



»Ich brauch noch Zeit...«, sagt dir dieser Tage auch DICE. Community-Manager Daniel Matros twitterte, dass sich der für Februar geplante Patch verzögert.

360-Wertung | 9.0

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

3 Hersteller | Activision

26%

Tendenz
↑



Gerüchte-Sperrfeuer! Auf der Seite eines großen Online-Händlers erschien kurzzeitig »Black Ops 2«. Geht's dieses Jahr wieder um verdeckte Operationen?

360-Wertung | 9.2

- 4 The Elder Scrolls 5: Skyrim
16% Wertung | 9.3
- 5 Batman: Arkham City
13% Wertung | 9.5
- 6 Final Fantasy 13-2
13% Wertung | 9.0
- 7 Forza Motorsport 4
13% Wertung | 9.4
- 8 Assassin's Creed: Revelations
10% Wertung | 8.6
- 9 FIFA 12
10% Wertung | 9.0
- 10 Kingdoms of Amalur Reckoning
10% Wertung | 8.6

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

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

1 Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
8.8
360-Live-
Wertung
8.6

VercingetorixDE: »Für mich ist's das, was Dungeon Siege 3 hätte sein müssen: stundenlanger Spielspaß, schöne Welt, tolles Kampfsystem, massig Loot!«



THE DARKNESS 2

2 Hersteller | 2K Games

Leser-
wertung
8.5
360-Live-
Wertung
8.2



gR Sensenmann: »Kurze, aber wirklich toll erzählte Geschichte! Ich hoffe auf einen Nachfolger, der die Stärken aus Teil 1 und 2 perfekt zusammenfasst.«

SOUL CALIBUR 5

3 Hersteller | Namco Bandai

Leser-
wertung
7.8
360-Live-
Wertung
8.7



UP KingSpawN: »Wer Soul Calibur kennt, der fühlt sich wie zu Hause. Besonders gelungen: der Editor, der mehr Möglichkeiten als je zuvor bietet!«

4 Alan Wake's American Nightmare

Hersteller | Microsoft

Leser-Wertung | 7.3

360-Live-Wertung | 7.1

souler28: »Ich bin sehr zufrieden mit dem Spiel. Für ein Arcade-Game zum Preis von 1.200 MS-Points ist es absolut top!«

5 Binary Domain

Hersteller | Sega

Leser-Wertung | 6.8

360-Live-Wertung | 8.0

HoRRorFlo: »Hätte größeres Potenzial gehabt. Die Spielmechanik ist unausgereift und die Grafik altbacken. Insgesamt eher eine Durchschnittsbällerei.«

✕ 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

RESIDENT EVIL 6

1 Hersteller | Capcom

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5

Darkstalker39: »Asiatisches Gammelfleisch, Leon und Chris in einem Spiel und globaler Zombieterror: Capcoms neue Action-Granate wird garantiert schärfer als jede fernöstliche Gewürzmischung!«



PROTOTYPE 2

2 Hersteller | Activision

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
8.5



Bambusknecht: »Gewaltorgie, die zweite! Solange ich wieder Body-Surfen kann, schafft es das Game in mein Regal. Ich gebe 8.5«

SPEC OPS: THE LINE

3 Hersteller | 2K Games

Leser-
Potenzial
8.0
360-Live-
Potenzial
8.0



Gandalf2278: »Dubai als Setting und eine starke Geschichte. Klingt gut und sollte man im Auge behalten!«

4 Darksiders 2

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial | 9.0

360-Live-Potenzial | 8.5

VercingetorixDE: »Ich bete für die apokalyptischen Reiter, dass nicht zu viel Gepäck dem Gaul die Luft wegnimmt und er schlapp macht!«

5 Hitman: Absolution

Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

gR Helljumper: »Agent 47 ist zurück und räumt jetzt richtig auf! Mit den neuen Spielelementen wird das Game zugänglicher für Anfänger-Assassinen!«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DIE LEBENDEN TOTEN

Zombies – wie hast du sie am liebsten?

Schlurfend und träge wie im ersten Resident Evil	36%
Zackig und agil wie in Left 4 Dead	34%
Ich hab nach der Flut an Zombie-Titeln erst mal genug von wandelnden Leichen	17%
Kann... nicht abstimmen... muss...	
Hirn... fressen	13%

SCHNELL, SCHNELLER, SPEEDRUN!

Speedruns – sind die was für dich?

Überhaupt nichts für mich. Liebevoll gemachte Landschaften erkunde ich lieber gemächlich	89%
Speedruns? Nie von gehört!	5%
Keine Zeit abzustimmen, mein Speedrun wartet!	3%
Klar, aber nur bei Spielen, die mich fesseln	3%

CROWDFUNDING

Gibst du deine Kohle zur Finanzierung von Games unabhängiger Entwickler?

Ich geb' meine Kohle lieber für die Spiele selbst aus!	65%
Klar, nur so haben ungewöhnliche Konzepte eine Chance	27%
Niemals, ich spende lieber für karitative Zwecke	8%

Erhältlich | 19. August 2012 | Status | 75% komplett

SLEEPING DOGS

Martial-Arts-Meuchler, Drachentattoos, Fischfutter. Kaum ein Szenario ist so unverbraucht wie die chinesische Unterwelt. 360 Live stürzt sich mitten rein und zeigt den Triaden die Zähne – in »Sleeping Dogs«, der Wiedergeburt eines totgeglaubten »GTA 4«-Rivalen...

Auf Realismus getrimmte Games mit Third-Person-Ansicht und offener Spielwelt erfreuen sich seit »GTA 3« besonderer Beliebtheit, sind in letzter Zeit jedoch immer seltener geworden. Umso mehr freut sich 360 Live auf »Sleeping Dogs« – ein verdammt heißes Offene-Welt-Eisen, das noch im Spätsommer 2012 erscheinen soll und der Spielerschaft die Wartezeit auf »Grand Theft Auto 5« angenehm versüßen könnte. Oder eher ver-süß-sauern. Denn das hochambitionierte Projekt schickt dich direkt in Hongkongs stickiges Meer aus flackernden Neon-Leuchtreklamen, verruchten Nachtclubs und billigen Suppenküchen. 360 Live hat die deutsche Niederlassung von Square-Enix in Hamburg besucht, um den Protagonisten Wei Shen auf seinem Sonder-einsatz in der dortigen Unterwelt zu begleiten. Der Auftrag: in die Triaden-Organisation Sun On Yee aufgenommen werden und dort in der Hierarchie aufsteigen, um der Polizei stichhaltige Beweise über die Machenschaften der Hintermänner zu liefern. Über weitere Details zur Story schweigt sich der Hersteller derzeit noch aus, verspricht aber Dramaturgie ganz

nach dem Vorbild des klassischen Hongkong-Kinos, sprich solch Kassenschlager wie John Woo's »Hard Boiled«. Könnte klappen, sagt 360 Live, denn der Grundtenor rund um die kriminellen Machenschaften von Triaden-Geheimorganisationen birgt ohnehin jede Menge erzählerische Sprengkraft. Aber auch spielerisch haben sich die Entwickler von United Front Games mit Rückendeckung von Square Enix London einiges vorgenommen. So gründet das Gameplay auf drei elementaren Säulen: Fahrzeug-Action, Martial-Arts-Kämpfe und Feuergefechte. Eine ehrgeizige Mixtur, die aufgehen könnte, wie die erste adrenalineladene und vor allem blutgetränkte Anspielsitzung beweist...

GEH VOR DIE HUNDE!

Wei ist gerade bei seinem alten Freund Jacky zu Besuch, der kurz davorsteht, innerhalb des Sun-On-Yee-Clans aufzusteigen. Jacky sitzt am Tisch vor ihm, zusammen mit einem muskelbepackten Typen mit pausbackigem Mondgesicht, unfassbar dicken Oberarmen und Clan-Tätowierungen auf beiden Schultern.

»Hör mir zu! Jemand verkauft da für mich schon seit längerem Special Kay und ein paar andere Dinge. Aber letzte Woche, als Jacky den Umschlag holen wollte, hat uns dieser Drecksack sitzen lassen. So geht's nicht! Ich brauche jemanden, der sich um diesen Ming kümmert!«, befiehlt der Riese schmatzend und schaufelt weiter Glasnudeln in sich hinein. Nach dieser etwa zwei Minuten langen, sehr detailliert ausgearbeiteten Zwischensequenz geht's vom Hinterzimmer eines Gossenrestaurants prompt raus auf die Straße auf einen nächtlichen Markt. Hier irgendwo muss sich die Zielperson befinden. Im Straßenverkauf des Ladens stehen Kunden und schlürfen japanische Nudeln. Vor ihnen: ein Platz mit dutzenden Marktständen und einer beschaulichen Theaterbühne, auf der mit Drachenmasken ein traditionelles Schauspiel dargeboten wird. Nur begrenzt lässt sich die Kamera mit dem rechten Analogstick nachjustieren, während Wei an T-Shirt-Händlern und Elektrokrämer vorbei auf die andere Seite des Platzes marschiert. Wahnsinn, was hier los ist: Überall blinken Lichter, plaudern Einheimische

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

United Front Games/
Square Enix London
Studios

Genre | Action

Spieler | 1

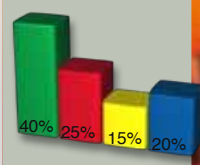
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Fieser Triaden-Schlitzer mitten im Schmelztiegel der asiatischen Kulturen.

das ist drin

- Auftragsmorde
- Vergeltungsschläge
- Machtkämpfe
- Revierstreitigkeiten



Und außerdem?

- Bisher keine Infos zu möglichen Online-Funktionen
- Erfolge verbergen sich noch in den Untiefen der Unterwelt
- Ob's hierzulande ungeschnitten erscheint, ist noch völlig unklar ■ Webaufritt unter www.sleepingdogs.net
- Noch keine Vorbesteller-Boni bekannt

und an einer Ecke führen ein paar hübsche Mädels in knappen Röcken eine Freestyle-Tanz-Performance auf. Zu jeder Zeit spürt man, mit welcher Hingabe die Entwickler hier zur Tat schreiten, um das quirliche Nachtleben Hongkongs authentisch einzufangen. Hut ab!

In einer Seitengasse erhält Wei vom Betreiber einer kleinen Suppenküche schließlich den entscheidenden Hinweis. Wie es aussieht, treibt sich Ming nur wenige Verkaufsbuden von hier entfernt herum. Dort angekommen, zeigt ein kurzer Kamerascwenk den schmächtigen Kleinkriminellen, wie dieser gerade ein junges Mädchen überreden möchte, für ihn anschaffen zu gehen. Doch die Kleine wehrt sich, nimmt Reißaus. Als Ming Weis Anwesenheit bemerkt, ergreift er ebenfalls die Flucht, springt über einen Vorsprung auf ein niedriges Gebäude und gelangt von dort mittels einiger geschickt koordinierter Wandsprünge in die nächsthöhere Etage.

SCHLAGABTAUSCH AUF CHINESISCH

Wei kann es ihm durch punktgenauen Einsatz der A-Taste gleichtun. Wie ein durchtrainierter Schattenkämpfer nimmt der Gesetzeshüter erneut die Verfolgung auf, bis der Gesuchte auf einem Dach schließlich in die Falle tappt und springt – Wei natürlich direkt hinterher. Die Kamera zoomt kerzengerade nach vorne auf die Skyline Hongkongs, kippt dann mit Wei senkrecht nach unten, der dort unter Splitterregen ein Glasdach durchbricht und sich fluchend wieder aufrappelt. Ab hier kommt die Hatz erst richtig in Fahrt, führt durch eine dunkle Gasse entlang in einen Hinterhof, der sich für Wei bei seiner Ankunft jedoch als fieser Hinterhalt entpuppt. Fünf Kerle bauen sich vor ihm auf und drohen: »Leg dich nicht mit uns an, Arschloch!« Keiner gleicht in seinem Aussehen dem anderen und alle wollen nur eines: dich tot sehen.

Falsch gedacht! Per X-Taste platziert Wei je nach Situation schnelle Schläge und Tritte, die selbst einen Jet Li vor Neid erblassen lassen. Pau! Dem Ersten, der Wei zu nahe kommt, haut er mit dem Handrücken auf die Backe, dass das Blut nur so sprudelt. Es folgt ein hoher Kick, der den Angreifer nach einer 180-Grad-Seitwärtsdrehung mit dem Gesicht voran auf den Boden schleudert. Der Rest der Bande aber zeigt sich wenig beeindruckt und umzingelt ihr Opfer. Wie praktisch, dass ausgerechnet jetzt ein kleines Ausrufezeichen über dem Kopf einer der Schläger die nächste Gefahrenquelle anzeigt! Wei ist jedoch auf solcherlei vorbereitet: Ein Tipper auf die Y-Taste, schon kontert der Polizist, klemmt sich das Knie seines Gegners unter den Arm und wuchtet ihm den linken Ellbogen direkt zwischen die Augen. Zugegeben, der Trick ist alt, aber in der hier dargebotenen Martial-

Goldener Drache oder verlauster Affe?

- ⊕ Detailversessene Spielwelt voller Leben, erstklassige Soundkulisse, spannender Erzählstil, mehrere hervorragend ineinandergreifende Spielmechaniken, überwiegend hübsche Grafik
- ⊖ Bei den Autorennen fehlt der echte Geschwindigkeitskick, Bildaufbau noch nicht stabil, leichter Zeilenversatz

✗ Skrupellos

UNTERWELT-EXKURS

Die Triaden haben sich in der chinesischen Kultur bereits über die letzten Jahrhunderte fest etabliert und genießen dort teils sogar großes Ansehen als unabhängige Geheimorganisationen. Insbesondere in Großstädten sind die Triaden-Clans nahezu allgegenwärtig und kontrollieren neben Glücksspiel, Drogenhandel und Prostitution auch unscheinbare Institutionen, wie etwa Hongkongs bekannten Parkservice. Das Besondere: Sie haben längst alle gesellschaftlichen Schichten unterwandert. Ärzte zählen genauso zu ihren Mitgliedern wie Richter und hohe Beamte. Und sie sind derart vielfältig, dass die Polizei ihrer Übermacht quasi chancenlos gegenübersteht. Viele Gruppierungen zählen mehrere zehntausend Mitglieder. Allein in Hongkong sollen stetig über 300.000 Mitglieder verschiedener Triaden ihren Geschäften nachgehen – und genau das macht die Sonderverwaltungszone an der Südküste Chinas zu einer fantastischen Kulisse für ein modernes Videospiel zum Thema.



Multikulti: Wei Shens Kampfstil bezieht verschiedenste Waffen mit ein. Dieses Küchenbeil etwa, das wie viele Nahkampf-Objekte nur über eine begrenzte Haltbarkeit verfügt.



Schlürfen nicht vergessen: Auch wenn zur Story bisher nur wenig verraten wurde, so scheint diese Suppenküche doch eine bedeutende Koordinate auf dem Stadtplan der Sun-On-Yee-Triade zu sein.

Arts-Variante kann man sich kaum daran sattsehen. Dann geht alles rasend schnell: Schläge nach vorne austeilen, bis Wei sich mittels Konter den nächsten Gegner krallt und so Maultaschen und Veilchen wie am Fließband verteilt. Als Tattoo-Killer Nummer drei zu Boden geht, nutzt der Cop die Gelegenheit und greift ihn sich mit der B-Taste. Der Ventilator einer Klimaanlage und ein Müllcontainer weiter hinten schimmern sofort in herausforderndem Rot. Klar lässt sich Wei da nicht zweimal bitten: Den Rüpel fest im Griff zieht er ihn zum scheppernden Abluftgebläse und drückt seinen Kopf mit voller Wucht in die Rotorblätter.

Wieder spritzt – wie scheinbar immer, wenn der knallharte Cop austeilt – das Blut literweise. Als sich Wei schließlich dem letzten Unruhestifter annimmt,

droht ein ähnliches Schicksal; mit dem Unterschied, dass dieser im hohen Bogen in besagtem Müllcontainer landet, der daraufhin schallend seine Luke schließt. Ein Stockwerk höher dann der Showdown: Ming schwingt keifend eine Machete, während sich seine Verstärkung bereits die ersten Ohrfeigen von Wei einfängt. Erneut erweisen eine Klimaanlage sowie ein Stromverteiler treue Dienste in Sache Sterbehilfe. Im Hintergrund? Polizeisirenen. Aber sie können Weis Blutausch nicht bremsen. Er entreißt Ming die Klinge und bohrt sie ihm mehrmals zwischen die Rippen. Eine heftige Szene, die schließlich mit der Festnahme des Überlebenden durch die Polizei endet.

BÖSES ERWACHEN

Schummriges Licht, dumpfer Klang, dann langsam wird alles deutlich. An einen Stuhl gefesselt, halb entkleidet und blutüberströmt kommt Wei zu sich. Dem weit entfernten Straßenlärm und der sterilen Werkstatt-Atmosphäre nach zu urteilen hat man ihn in eine der vielen Hochhausbaustellen von Hongkong Central verschleppt. Ein adrett gekleideter Geschäftsmann mit dunklem Anzug legt unweit entfernt ein Skalpell zurück in seine Aktentasche. »Ich bin Herr Wong. Es gibt da ein paar Gerüchte, und sobald die sich bewahrheiten...«, mahnt er Wei, nimmt einen Hammer aus dem Koffer und schmettert ihn mit voller Wucht auf Weis rechten Fuß. »Ich... bin kein Cop!«, entgegnet der Gepeinigste nach einem kurzen Aufschrei, doch der Folterknecht lässt bereits den Elektromotor eines Akkubohrers bedrohlich fauchen. »Dann sterben Sie!«, schreit Wong und setzt die Spitze des Spiralbohrers an. Wo genau? Die Kameraeinstellung verrät es nicht, allerdings ist eines sicher: Es hört sich furchtbar an. Wie durch eine Wunder überlebt Wei – wird aber erneut bewusstlos.

Erst beim Aufwachen erhältst du wieder die volle Kontrolle, verleistet Wei durch Rütteln des Analog-



Heiße Nummer: Zu illegalen Nachtrennen karren echte Kerle nicht nur ihre aufgepimpten Rennsemmeln an den Start. Auch die Ladys machen beim Schaulauf mit.



» Der geschundene Ermittler packt das Opfer bei den Haaren, knallt seinen Schädel drei Mal auf die massive Keramik-Kloschüssel – autsch, das schmerzt schon beim Zuschauen! «

sticks dazu, seinen Stuhl umzuwerfen, und bewirkt das Freischälen aus den Klebeband-Fesseln. Noch halb benommen und betäubt vor Schmerz kann er nur langsam über den Boden kriechen, bis ihn eine Wache bemerkt. Mit schwindenden Kräften weicht er ihren Tritten aus, greift zu und stranguliert den Angreifer mit dem Kabel eines Trennschleifers. Krass! Erst jetzt kommt er wieder auf die Beine, hinterlässt noch blutige Fußspuren und öffnet die Tür zum nächsten Raum. Erleichtert pfeifend und den Kopf abgewendet steht dort sein zweiter Bewacher vor einer Toilette. Der Überraschungsangriff ist schnell initiiert: Ein Druck auf die X-Taste und der geschundene Ermittler packt das erschrockene Opfer bei den Haaren, knallt seinen Schädel erst gegen die Wand, dann drei Mal auf die massive Keramik-Kloschüssel – autsch, das schmerzt schon beim Zuschauen!

Von da an ist Wei fast der Alte, teilt bereits im nächsten Raum, wo offenbar ein Tanzstudio entstehen soll, wieder gewohnt präzise Schläge aus. Zahlreiche zunächst unscheinbare Mechanismen in der Umgebung warten wieder auf Interaktion. So lässt sich der Kopf eines Widersachers auf eine Herdplatte drücken, bis er Feuer fängt. Auch sollte sich Feindpack, wie auf Baustellen üblich, vor spitzen Gegenständen in Acht nehmen, um nicht von Wei auf selbige gepfählt zu werden. Alle zum Schweigen gebracht, führt die nächste provisorische Tür nach draußen in die verstürmte und durchregnete Nacht. Die Helligkeit des farbenprächtigen Lichterspiels der Großstadt zu Weis Füßen wird nur von den Blitzen des Sturms übertroffen. Bauplanen wehen im Wind, während sich der skrupellose Bulle einen Weg zum nächsten Stockwerk sucht. Das vom Sturm ächzende

Baugerüst treibt ihn dann auch geradezu den nächsten Gegnern entgegen. Diesmal allerdings sind sie bewaffnet!

Mittels LB-Schultertaste klemmt sich Wei hinter die nächste Deckung: ein externer, hüfthoher Lüftungsschacht, der ihn im gebückten Gang relativ nahe an einen Gegner heranführt. Jetzt den linken Analogstick nach vorne und erneut die LB-Taste betätigen, schon schwingst du dich über die Deckung und verpasst den Wachen noch aus der Bewegung heraus einen Knochen-verrenkenden Tritt. Die Waffe, eine mächtige Schrotflinte mit Pump-Action-Automatik, wird mittels RB-Taste ausgerüstet und nachgeladen – ist Third-Person-Shooter-Standard und schnell verinnerlicht.

Und siehe da: auch die Schusswechsel überzeugen! Je nach anvisierter Trefferzone gehen die Auftragskiller mit verschiedenen Animationen zu Boden; der Sound scheppert angemessen und wird je nach Standort des Gegners dynamisch im Raum positioniert. Auch hier fällt positiv auf: Die Kontrahenten sind niemals wortkarg, provozieren, geben sich gegenseitig Tipps bei der Suche nach dir und feiern sich selber, wenn sie einen Treffer landen – das hält die dichte Atmosphäre aufrecht, bravo! Auch lassen sich hier und da Deckungen zerschießen und Brennstoffkanister in die Luft jagen. Zwar spielt das Shooter-Erlebnis noch nicht ganz in der Liga von Genre-Königen wie »Gears of War 3« und »Mass Effect 3«, ist aber auf dem besten Weg dahin.

LUKRATIVE NACHBARSCHAFT

Insgesamt wirkt das virtuelle Hongkong schon jetzt überraschend spielbar, auch wenn ein Großteil der

diesbezüglich gesammelten Erfahrungen aus vorge-spielten Szenen geschöpft wurde. So waren bereits zwei von Weis zukünftigen Behausungen zu sehen: die eine Marke Abrissbude – mit zeretzten Tapeten, Wasserflecken und Müffel-Ambiente; die andere mit Designermöbeln, Kleiderschrank und einem Computer. Klingt bekannt? Auch die Minikarte links unten im Bild kennt man schon aus vielen anderen Genre-Vertretern. Sie führt zu interessanten Nebenzielen. So sind dort Kleidungsgeschäfte, Restaurants, die Garage sowie der eigene Unterschlupf stetig erkennbar. Andere Ziele tauchen zufällig auf: Eine rot markierte Person kann zum Beispiel ein um einen

✖ Machtkämpfe

AUGE UM AUGE

Das zweiteilige Filmpos »Election« ist ein gutes Beispiel dafür, wie es innerhalb einer Triaden-Organisation bei ungeklärten Machtansprüchen einzelner Mitglieder zugeht. Insbesondere dann, wenn die Triade einen neuen Vorsitzenden sucht, was – wie im Film – häufig im Zwei-Jahres-Zyklus erfolgt. Doch wehe einer der Kandidaten fühlt sich durch den Prozess der Wahl in seiner Ehre gekränkt oder sieht vorausschauend das Wahlergebnis nicht mit seinen Interessen vereinbar. Dann bestimmen spontane Auftragsmorde an alten Freunden, menschenverachtende Foltermethoden und überhaupt viel Fischfutter und Pflanzendünger in Form von Menschenfleisch das Programm. Eine widerwärtige und abscheuliche Lebensart, die sich aber extrem gut eignet, um spannende Räuber-pistolen zu erzählen.

Gefallen bittender Bruder der Triade sein. In einem vorgespielten Abschnitt wurde so jemand beim illegalen Autorennen abgezockt. Als Wei das Auto des Falschspielers ausfindig macht, bekommt dieses zunächst eine Generalüberholung mit der Brechstange; Gleiches gilt für den kurz darauf wutschnaubend heranstürmenden Besitzer – Mission erfüllt, Vertrauen gewonnen!

Auch können kleine rote Gebiete auf der Karte blinken, die eine sogenannte Triaden-Mission markieren. Dort steht dann ein Verein zwielichtiger Typen in schicken Anzügen und will deiner Organisation womöglich das Territorium streitig machen. Stillecht: Zu Beginn dieser Nebenmission trägt Wei noch ein bügelfrisches Sacko – danach aber ist sein Anzug von Blutspritzern durchtränkt und muss umgehend in die Reinigung.

Du fühlst dich einer Mission mal nicht gewachsen? Bei Tee-Verkäufern und Suppenküchen kann sich Wei für wenige Dollar eine Stärkung holen, die sich dann in Form von Statuswert-Verbesserungen, wie etwa erhöhte Schadensresistenz, bemerkbar macht. Nette Idee! Genau wie das Minispiel einer weiteren Mission: Dort muss Wei für die Polizei eine Zielperson aufspüren, indem er in einem bestimmten Stadtgebiet ein Sendernetzwerk aufspannt und dann damit auf dem Handy unterschiedliche Personen

lokalisiert. Der eindrucksvollste Moment der Präsentation bleibt jedoch die Motorrad-Verfolgungsjagd. Das Besondere: Mit der LB-Schultertaste blickt Wei während der Fahrt durchs Visier seiner Waffe, die Zeit verlangsamt sich und ermöglicht so gezielte Schüsse bei voller Fahrt. Insbesondere das Schadensmodell der Motorräder sowie das Physiksystem können in dieser Szene punkten, denn jeder Treffer zeigt individuelle Wirkung. Ein Loch im Reifen bei voller Fahrt etwa bewirkt, dass sich das Motorrad urplötzlich überschlägt und den Piloten aus dem Sattel katapultiert. Auch Sportwagen mischen alsbald mit. Sobald Wei in deren Reichweite kommt, kann er aufs Dach springen und mit filmreifer Akrobatik den Fahrzeuginnenraum entern. »Just Cause 2« lässt grüßen! Selbst Gas geben konnte 360 Live vor Ort bei einem Nachrennen. Die Steuerung? Simpel, mit einer Rammfunktion via X-Taste als wichtigste Besonderheit. Im Windschatten des Vordermanns Polizeisperren durchbrechen, Rivalen in parkende Autos drängen und den Hintermännern den Auspuff zeigen – das hat schon was! Nur der gelegentlich unruhige Bildaufbau trübt den Geschwindigkeitsrausch etwas. Was wohl auch erklärt, warum genau daran momentan mit Hochdruck gefeilt wird.

Unterm Strich macht der Erstkontakt mit »Sleeping Dogs« eindeutig Lust auf mehr, denn trotz einiger

Feinschliff-Baustellen drückt das Gebotene schon jetzt gewaltig aufs Herzrasen-Gaspedal. Auch beim Aussehen der Gegner und den vielen nichtspielbaren Charakteren punktet United Front Games gewaltig. Als extrem Atmosphäre-ankurbelnd erweist sich zudem der Sound: heulende Motoren, pfeifende Querschläger und vulgär fluchende Schlägertypen treffen hier auf die Klänge traditioneller chinesischer Saiten-Instrumente, wuchtige E-Gitarren und heroische Synthie-Stabs. All das passt schon jetzt wie die sprichwörtliche Faust aufs Schlitzauge. Deshalb, Square: Her mit der nächsten Preview-Fassung!

Jan Heinrich/sö

360 LIVE sagt...

Die Frischzellenkur hat Wei Shen sichtbar gut getan. Viel näher war bisher kein Game dran an echter HITPOTENZIAL Hongkong-Action!

8.0

von 10



✖ Zweiter Anlauf

INSTANT-NOODLE-TRANSFER

Ursprünglich basiert »Sleeping Dogs« auf dem dritten Teil der zu Xbox-1-Zeiten beliebten »True Crime«-Reihe. Mit dem Untertitel »Hong Kong« präsentiert man den »GTA 4«-Rivalen im Frühjahr 2009 erstmals der Öffentlichkeit. Dann jedoch wird der Veröffentlichungstermin zweimal verschoben – was schließlich dazu führt, dass der ehemalige Hersteller Activision das Projekt für nicht mehr lukrativ befindet und im Juni 2011 den unfertigen Code an Square Enix verkauft. Und tatsächlich: Seitdem sich der japanische Spielekonzern des Projektes angenommen hat, scheint man wieder auf einem guten Weg zu sein. 360 Live hofft inständig, dass das so bleibt!



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du mit »F1 2011« von Codemasters den amtierenden F1-Weltmeister für Xbox 360 dazu. Mit Online-Rennen für bis zu 16 Teilnehmer, Splitscreen-Modus, voller FIA-Lizenz mit aktuellem Regelwerk und einem großen Paket sinnvoller Verbesserungen rast »F1 2011« mit großem Abstand als Erster über die Ziellinie. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du die beste F1-Simulation für Xbox 360 »F1 2011« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

**360-LIVE-
8.6
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 abschieben 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 Auslandsbedingungen 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 »F1 2011« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »F1 2011« 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 »F1 2011« 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.

Erhältlich | 4. Quartal 2012 | Status | 50% komplett

kurz&knapp

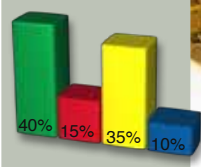
Hersteller | Microsoft
Entwickler |
343 Industries
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das achte Halo soll eine neue, auf zehn Jahre angelegte Trilogie begründen.

das ist drin

- Staunen
- Story-Wendungen
- Sternenkrieg
- Stirnrunzeln



Das Spiel in Zahlen

Über 200 Entwickler, neue Trilogie überspannt 10 Jahre, 1 Master Chief, knapp 3 Milliarden Dollar Gesamt-Umsatz seit Bestehen der »Halo«-Serie, neuer Trailer mit einer Länge von 1:31 Minuten



HALO 4

Kein Bungie? Kein Problem! Die nächste Master-Chief-Trilogie startet im Herbst 2012.

Da sitzen sie vor uns, die Hüter der »Halo«-Serie aus dem Microsoft-Studio 343 Industries: Marken-Direktor Frank O'Conner, früher als Spielejournalist unter anderem Redakteur beim offiziellen US-Xbox-Magazin; die Leitende Produzentin Kiki Wolfkill, seit Ende der 1990er-Jahre als Künstlerische Leiterin für Xbox- und PC-Spiele bei den Games Studios tätig, und Studio-Kreativ-Leiter Josh Holmes, Ex-Chef der inzwischen geschlossenen Disney-Tochter Propaganda Games – das Team hinter »Turok« und »Tron: Evolution«. Säßen die Macher von »Halo 4« nicht auf einer Art Barhocker, würden sie fast hinter dem übergroßen Metalltisch verschwinden, der sie von der internationalen Presseschar trennt. 360 Live befindet sich im ehemaligen Hauptquartier der US-Bundesbank in San Francisco – ein passender Ort, denn für gut gefüllte Bankkonten hat die »Halo«-Reihe gesorgt. Stand Januar 2012 spielte die Weltraumsaga knapp drei Milliarden Dollar Umsatz ein – mit Spielen, Büchern, Comics, Action-Figuren, Soundtracks und Sondereditionen von Konsolen und Controllern. Einen Controller sucht man bei der ersten ausführlichen Enthüllung von »Halo 4« jedoch vergeblich: Heute soll es lediglich eine Reihe von Videos zu sehen geben.

Los geht es mit einer knappen Making-of-Dokumentation, in der das Team darüber philoso-

phiert, was die Essenz eines »Halo«-Spiels ausmacht. So viel steht fest: Die Entwickler nahmen jede einzelne Komponente der bisherigen Teile unter die Lupe, verbesserten sie, schrieben sie um oder gar komplett neu. Dazu gehören unter anderem der Look des Master Chiefs, seine Rüstung und Waffen, das Heads-up-Display und die Musik – wobei zu hoffen bleibt, dass einige von Marty O'Donnells charakteristischen Melodien und Themen auch im vierten Teil erhalten bleiben, denn das Video wird nur von eher generisch-theatralisch klingenden Orchester- und Rockklängen untermalt. Originell klingen immerhin die Abenteuer der Sound-Crew um Sotaro Tojima – er zeichnet unter anderem für die betörende Effektkulisse im PS3-Hit »Metal Gear Solid 4« verantwortlich –, die laut einer Diskussionsrunde auf dem letztjährigen »Halo Fest« in Seattle Geräusche unter Wasser und sogar unter Mitwirkung von Eis und Feuer aufgenommen hat. Oberstes Ziel: größerer Realismus. Wobei natürlich fraglich ist, wie viele Spieler wissen, wie etwa ein Gewehr unter Wasser oder eine in einen Eisblock eindringende Kugel klingt.

DIE ERBEN DES UNIVERSUMS

Wer bislang alle Details um den Master Chief und seine Geschichte erfahren wollte, kam um den Kauf von Comics und Büchern aus dem »Halo«-Universum



Türen aufreißen: Diesmal soll die Interaktion mit der Umgebung eine viel wichtigere Rolle spielen.





Scharfschützen bei der Arbeit aufgenommen: Viele Soundeffekte entstehen von Grund auf neu.



nicht herum. Gut für deren Verlage, weniger gut für nicht belesene Spieler, die manche Zusammenhänge trotz ausführlichem Studium aller Zwischensequenzen oft nur mit viel Fantasie herstellen können. Das soll sich nun radikal ändern: »Dieses Mal wollen wir das ins eigentliche Spiel integrieren«, verspricht Josh Holmes. Alles soll zudem »filmähnlicher« ablaufen, wobei sich Holmes und seine Kollegen über das genaue »Wie« bedeckt halten. Dafür ist er minimal aufgeschlossener, wenn es um die Entwicklung des Titels geht. »Für uns als Team war es durchaus knifflig, die richtige Mischung aus Respekt vor dem bestehenden Universum und einem neuen, innovativen Spielgeschehen zu finden«, beschreibt Josh Holmes die Zwickmühle, in der die über 200 Entwickler sich zu Beginn des Projektes wiederfanden. »Schließlich sind wir alle Fans der bisher veröffentlichten Titel. Gleichzeitig wollten wir diese nicht bloß kopieren, sondern der Serie unseren eigenen Stempel aufdrücken – mit der Chance, Risiken einzugehen und die Geschichte voranzutreiben.« »Halo 4« ist also am

ehesten mit dem Neustart einer Filmreihe wie »Batman«, »Star Trek« oder »James Bond« zu vergleichen – mit dem Unterschied, dass die Entwickler die Handlung der bisherigen Teile weiterspinnen und nicht auf einen Streich neu schreiben. Das hätten Millionen von Fans ihnen vermutlich auch arg übel genommen.

Deswegen machen der Master Chief und seine sexy KI-Begleiterin Cortana genau da weiter, wo sie in »Halo 3« aufgehört haben: an Bord des UNSC-Raumschiffes »Forward Unto Dawn«. Sie finden sich in der Nähe eines Planeten der Forerunner wieder, der längst ausgestorbenen Rasse, die für den Bau der namensgebenden Ringwelten und der Arche aus »Halo 3« verantwortlich war. Den Planeten bekamen schon alle Spieler zu sehen, die den dritten Teil in der höchsten Schwierigkeitsstufe beendeten – jedenfalls aus der Ferne. Neben dieser unbekannten Welt muss der Master Chief sich außerdem mit der Tatsache anfreunden, dass Cortana ihr eingebautes Verfallsdatum überschritten hat. Gepaart mit den Einflüssen der Ringwelten verändert das ihr Verhalten – und das nicht zum Guten. Eine Art Darkness im Kopf des Master Chiefs? Die immer wieder für ein verschwommenes Sichtfeld, den Ausfall bestimmter Systeme und dergleichen mehr sorgt? Wäre vielversprechend!

Und auch wenn »Halo 4« immer noch ein 3D-Shooter ist, will 343 Industries ein etwas stärkeres Augenmerk auf das Erkunden unbekannter Welten legen. Dazu gehört zum Beispiel eine Art hohler Planet, eine sogenannte Dyson Sphäre: Gemeint ist eine Schutzwelt, in der sich die Forerunner vor den Energien der gezündeten Ringwelten schützen

wollen, die bekanntlich alles organische Leben in deren Einflussbereich abtöten.

ALLEINE UND ZUSAMMEN

Weil der Master Chief eine so elementare Rolle in fast allen Teilen spielt, verbrachten die Entwickler besonders viel Zeit mit ihm. »Zwei Dinge waren uns besonders wichtig«, erinnert sich Kiki Wolfkill. »Zum einen wollen wir euch vermitteln, wie sich ein 400 Kilo schwerer Spartan-Supersoldat anfühlt, zum anderen ist er die Hauptperson, die die Handlung vorantreibt und die sich weiterentwickelt.« Weiterentwickelt? Sammelt man wie in anderen Shootern Erfahrungspunkte, mit denen dann spezielle Fähigkeiten ausgebaut werden? Auch zu dieser Frage schweigt das Entwickler-Trio wie ein über den Haufen geschossener Grunt. Was die Handlung angeht, so trifft der Master Chief jedenfalls auf einen, so Wolfkill, »neuen, sehr alten und sehr düsteren Gegner, der alles andere in den Schatten stellt, gegen das er bisher gekämpft hat«. Ob's noch etwas genauer geht? Leider nein – wieder verursacht die Auskunfts-freudigkeit des Teams Stirnrunzeln.

XBOX-LIVE-CHAMPION?

Ein Ding der Vergangenheit soll das Multiplayer-Recycling von Level-Elementen und Szenarien der Solo-Kampagne sein: »Unsere Mehrspieler-Areale sind komplett neu entwickelt und stehen für sich«, orakelt Josh Holmes. »Sie sollen sich immer noch wie Halo anfühlen, aber gleichzeitig etwas ganz Neues bieten: schneller, intensiver und mit kernigeren

Master Chief oder Auslaufmodell?

-  Sound bläst dich schon jetzt weg, Team wirkt hochgradig motiviert, sehr aufwendige Motion-Capturing-Animationen; auf dem besten Weg, das bisher am aufwendigsten produzierte »Halo« zu werden
-  Grafisch scheint sich nach aktuellem Stand nur marginal etwas verbessert zu haben, Handfestes zur Kampagne noch immer komplett im Dunkeln



✕ Von Bungie bis 343i

13 JAHRE, ACHT SPIELE

1999 war »Halo« noch ein Echtzeit-Strategiespiel von Bungie, das Steve Jobs persönlich auf der Mac World vorstellte. Ein Jahr später meldete Microsoft, Bungie gekauft zu haben – um das nun »Halo: Combat Evolved« genannte Spiel als einen Starttitel für die erste Xbox zu entwickeln. Der Titel und seine sechs Nachfolger, darunter das Echtzeit-Strategiespiel »Halo Wars« und eine Neuauflage des ersten Teils, verkauften sich prächtig: Spiele, Bücher, Comics und Figuren verhalfen Microsoft zu einem Umsatz von derzeit 2,8 Milliarden US-Dollar. 2007 löste sich Bungie wieder von Microsoft, entwickelte aber noch die beiden Titel »Halo: ODST« und »Halo: Reach«, die während des zweiten beziehungsweise vor dem ersten »Halo« spielen. Heute liegen die Geschicke um den Master Chief in den Händen der Microsoft-Abteilung 343 Industries, benannt nach dem Illuminati-Computerwesen 343 Guilty Spark, das in einem der wohl unbeliebtesten Level im ersten »Halo« sein Unwesen treibt. Bei 343 arbeiten sowohl Ex-Mitglieder des Bungie-Teams als auch zahlreiche Designer der inzwischen geschlossenen Pandemic Studios an einer neuen Trilogie, die die nächsten zehn Jahre des Halo-Universums schildern soll.



Gefechten.« Auf zwei dieser Level, ausgelegt für rasante Team-Slayer-Partien, darf 360 Live bereits einen ersten Blick werfen – leider einmal mehr nur in Form eines Videos. Immerhin wechselt das Video nach einer Handvoll durchaus eindrucksvoller Standbilder sogar zu bewegten Szenen. Warehouse ist eine schwebende Fabrik im Orbit eines Planeten, mit Innen- und Außenbereichen, in denen sich mehrere Spartan-IV-Krieger mit Sturmgewehren Saures geben. Korridore führen durch die ganze Fabrik auf einen Zentralbereich zu, in dem ein riesiger, noch im Bau befindlicher Mech vom Typ Cyclops Mark II geparkt wurde. Eine wirklich eindrucksvolle, mindestens fünf Meter hohe, in schickem Spartan-Tarn-Grün eingefärbte Metallbestie mit massiver Gatling-Kanone am rechten und einer furchteinflößenden Railgun am linken Arm. Ob das eines der neuen Vehikel im Spiel sein wird?

Wraparound dagegen ist eine Solaranlage, in der eine künstliche Sonne Licht und Energie für eine Schutzwelt bereitstellt. Das Level ist etwas offener als Warehouse angelegt, besitzt jedoch »Kanonen«, mit denen sich die Spieler in Windeseile von den äußeren Ringen in die Innenzone katapultieren lassen können. Holmes erwähnt ebenfalls die »erstmalig in einem Halo-Spiel existierende Individualisierung eurer Helden, die sich auch auf das Spiel auswirkt«, bleibt auf unsere Frage nach weiteren Details zum »Aufleveln« der Charaktere jedoch verschlossen. »Ihr könnt außerdem Halo 4 auf eine komplett neue Art und Weise miteinander spielen«, verkündet Holmes. Ob er damit auf neue Kinect-exklusive Spielmodi abzielt? Oder die Möglichkeit eines Battle Commanders, wie man ihn schon aus »Battlefield 2« für PC kennt – also die Zuweisung eines Spielers pro Team, der seinen Mitspielern aus einer Art Vogelperspektive Anweisungen erteilt? Oder doch der Ausbau strategisch wichtiger Stellungen mit Verteidigungstürmen wie beim Xbox-Live-Arcade-Kracher »Iron Brigade«? Während im 360-Live-Forum all diese Fragen bereits heiß diskutiert werden, will sich 343 selbst hierzu nicht detailliert äußern – ebenso nicht zum Thema brandneue Waffen, Ausrüstungsgegenstände und der im Trailer gezeigten 3D-Schönheit, die mürrisch die Nase hochzieht, um die hervorragende Qualität der neuen Gesichtsanimationen zu belegen.

Sechs für die nächste Konsolengeneration geplant. Kein schlechter Schachzug, um die Vorfreude auf die nächste Hardware-Evolutionsstufe zusätzlich anzukurbeln. Allerdings könnte das auch bedeuten, dass wir entweder erst 2014 mit einer neuen Xbox rechnen können oder dass 343 Industries bereits ein zweites Team mit der Arbeit an »Halo 5« beauftragt hat. Storytechnisch sollen die Teile der zweiten Trilogie jedenfalls enger als die der ersten miteinander verzahnt sein – und wie in den »Star Wars«-Filmen 4, 5 und 6 soll die mittlere Episode die düsterste sein, bevor dann im sechsten Teil alle Handlungsfäden einem guten Ende zugeführt werden. Aber das ist noch ferne Zukunftsmusik: 360 Live würde es derzeit schon reichen, beim nächsten Termin mit »Halo 4« endlich mal selbst den Controller in die Hand nehmen zu dürfen – von einem Einblick in die Kampagne und den Antworten auf einen riesigen Katalog offener Fragen einmal ganz zu schweigen.

Roland Austinat

Und außerdem?

- Story knüpft direkt an den dritten Teil an
- Koop-Modi sind sicher, wurden jedoch noch nicht näher benannt
- Mehrspieler-Level sollen komplett neu entwickelt sein und nicht auf die Kampagne zurückgreifen – die Level-Zahl ist noch unbekannt
- Sämtliche Modelle, Waffen, Sounds und Musikstücke wurden von Grund auf neu gestaltet
- Von Sondereditionen ist auszugehen, ebenso von Unterstützung für stereoskopisches 3D – klappte ja bereits in der Anniversary Edition
- Ab dem 31.3. wird die Verwaltung sämtlicher Mehrspieler-Server, -Statistiken und so weiter komplett von 343 Industries und Microsoft selbst übernommen – Bungie ist dann komplett raus

FORTSETZUNG FOLGT

Wiederum beschlossene Sache: Während »Halo 4« noch für Xbox 360 erscheint, sind die Teile Fünf und

360 LIVE sagt...

Für ein Spiel, das 2012 erscheint, verrät Microsoft kaum Details und baut voll auf die Zugkraft des HITPOTENZIAL Namens. Hoffentlich geht die Rechnung auf.

8.5 von 10

Erhältlich | 31. Oktober 2012 | Status | 70% komplett

kurz & knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Montreal

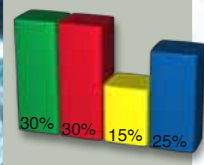
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Neuer Held, neue
Welt: »Assassin's
Creed 3« wird
größer, schöner –
aber auch besser?

das ist drin

- Mohikaner
- Kampf um
Frieden
- Tomahawk
- Gerechtigkeit



Neu: Bei schlechtem Wetter ändert sich auch die Bodenbeschaffenheit und macht das Vorankommen in der Wildnis für die Briten beschwerlich. Connor dagegen ist's gewohnt...

ASSASSIN'S CREED 3

Ein Leben für die Revolution.

Vergiss alles, was die Schulbücher dir über die Amerikanische Revolution beigebracht haben! In Wirklichkeit steckt nämlich viel mehr hinter den blutigen Revolutionskriegen des 18. Jahrhunderts als das Streben nach Unabhängigkeit, Gerechtigkeit und Gleichberechtigung. Die Templer haben ihre schmutzigen Finger mal wieder ganz tief in den Ereignissen drin und manipulieren die Geschichte zu ihren Gunsten. Doch ihnen entgegen stellt sich ein Held, der selbst zwischen den Fronten steht. Ein Mann mit englischem Vater und indianischer Mutter, der auf Seiten der Amerikaner gegen die britischen Rotmäntel der Kolonialzeit kämpft. Sein Name: Ratoohnhaketon. Nachdem die weißen Kolonisten sein Mohikaner-Heimatdorf zerstören, kennt man ihn jedoch nur noch als Connor. Entgegen aller Theorien sucht er nicht nach persönlicher Rache. Vielmehr will er die herrschende Ungerechtigkeit im Land bekämpfen. Er ist ein Freigeist mit überragendem Sinn für das Gute. Und dann kreuzt sich sein Weg mit dem der Assassinen...

UNABHÄNGIGKEITSKRIEG

So viel zur Hintergrundgeschichte des muskulösen Helden mit der typischen weißen Assassinen-Kluft aus »Assassin's Creed 3«. Seine tragische Vergangenheit soll im neuesten Ableger der Actionabenteuer-Reihe aber nicht bloß erzähltes Beiwerk sein. Stattdessen wird der Spieler verschiedene Ereignisse aus Connors indianischer Kindheit selbst erleben und so ein festes Band zum Rothaut-Freiheitskämpfer aufbauen. Doch nicht nur der Held hat sich gewandelt; das neue Szenario verspricht ebenfalls so ganz anders zu wer-

Und außerdem?

■ Noch keinerlei Infos zu Erfolgen und USK-Freigabe ■ Mit ziemlicher Sicherheit wird's wieder diverse Sondereditionen geben – Details sind aber noch unter Verschluss ■ Deutsche Tonspur ist sicher; und zumindest George Washington klingt im ersten deutschsprachigen Trailer schon wirklich gut ■ Laut Xbox.com mit Online-Mehrspieler-Modus für zwei bis acht Spieler, Download-Inhalte werden hier ebenfalls bestätigt

✖ Den kenn ich doch...

PROMINENTE BESETZUNG

Seit jeher ist die »Assassin's Creed«-Reihe dafür bekannt, allerlei berühmte historische Persönlichkeiten in ihre Geschichten mit einzuflechten. Zuletzt etwa die berühmte Borgia-Familie und das krude Erfinder-Genie Leonardo Da Vinci. Auch »Assassin's Creed 3« erhält wieder prominente Unterstützung. Allen voran ein noch sehr unsicherer und zurückhaltender General George Washington, zu dem Assassine Connor eine sehr enge Beziehung pflegen soll. Ebenfalls mit an Bord: Der nordamerikanische Drucker, Verleger, Schriftsteller und Naturwissenschaftler Benjamin Franklin. Wie das Entwicklerteam jedoch hartnäckig betont, soll Franklin nicht einfach nur ein zeitgemäßer Ersatz für den praktischen Erfinder an der Seite des Helden darstellen. Welche Rolle er genau spielt, ist also noch unklar. Ebenso wie die Bedeutung des Generals der Amerikanischen Kontinentalarmee, Charles Lee. Fest steht nur, dass er es ursprünglich auf den Posten George Washingtons abgesehen hatte, wegen seines ruppigen Umgangs und ungepflegten Äußeren aber disqualifiziert wurde. Klingt nach ordentlich Potenzial für interne Spannungen und Intrigen!



» Vergiss alles, was die Schulbücher dir über die Amerikanische Revolution beigebracht haben! «



den als Rom, Venedig, Konstantinopel und Masyaf. Hauptschauplätze sind diesmal Boston und New York in den Jahren 1753 bis 1783, originalgetreu nachgebaut nach Dokumenten, Blaupausen und Straßendiagrammen dieser Zeit. Aber auch authentische Indianerdörfer sowie von Einheimischen eingesprochene Phrasen in der Mohikaner-Sprache tragen zur generellen Glaubwürdigkeit des Szenarios bei. Über drei Jahrzehnte soll sich die Geschichte nach aktuellen Informationen erstrecken und dabei auch historische Ereignisse, wie das große Feuer von New York von 1775, mit einbeziehen. Der Atmosphäre ist das sicherlich zuträglich – über den guten Geschmack lässt sich aber trotzdem streiten, schließlich kamen bei diesen und anderen Ereignissen viele tausend Menschen ums Leben. Dennoch sind es ja oft gerade solche Katastrophen der Vergangenheit, die neugierig auf Geschichte machen.

Kurzum: Krieg ist Krieg – und in dem schlägt sich Connor einfach grandios! Das Halbblut ist deutlich forschender und aggressiver als seine spirituellen Vorfahren und ein hervorragender Kämpfer. In der Wildnis um Boston und New York, im Grenzland, fühlt er sich heimisch und lässt das den Spielern auch spüren. Gipfel und Äste von hunderte Jahre alten Bäumen, wilde Flüsse und schroffe Berghänge sind sein Spielplatz; hier bewegt er sich ähnlich galant wie Altair und Ezio auf Hausdächern und Balkonen. Und selbst in tiefem Schnee bleibt Connor stets agil, wenn seine Feinde im Gestöber stapfen und stolpern und auf zugefrorenen Flüssen ausrutschen. Richtig gelesen: Zum Tag-und-Nacht-Wechsel gesellt sich nun auch ein Wetter- und Klimasystem mit Regen, Sonne, Schnee und Eis. Und das sieht einfach nur umwerfend aus!

SKALP-JAGD

Umwerfend sind des Weiteren Connors neue Kampffähigkeiten. Der Halb-Mohikaner führt in Auseinandersetzungen gleich zwei Waffen: sein Messer und seinen Tomahawk. Die Animationen: flüssig und von Aggression geprägt. Mit einer Waffe in jeder Hand nimmt er es selbst mit mehreren

Feinden gleichzeitig auf und bleibt mit seinen Raubtier-Reflexen stets in Bewegung. Ein kurzer Tipper auf die B-Taste vollführt eine galante Abwehr, über die Y-Taste greift der Kapuzenträger zu weiteren Waffen, wenn's doch mal eng werden sollte. Zum Beispiel einer klassischen Steinschloss-Pistole. Auch die nervige manuelle Zielerfassung wurde wegrationalisiert. An ihre Stelle tritt eine weitaus handlichere automatische Gegnererfassung und erlaubt so spektakuläre Kombos und tödliche Ein-Stich-Angriffe. Sind die Soldaten Ihrer Majestät doch zu stark bewaffnet, zum Beispiel mit Musketen, kann Connor über die Sprinten-Taste auch kehrtmachen und dem Kampf komplett aus dem Weg gehen. So zum Beispiel in einer Szene vor dem bekannten Bostoner Old State House, dem Schauplatz des Boston Massakers von 1770. Hier haben sich einige Patrouillen des Empires aufgebaut, die jeden Passanten anhalten, provozieren, gängeln. Connor will sich das nicht gefallen lassen – eine wilde Hetzjagd durch die belebten Straßen von Boston beginnt. Aus dem Augenwinkel erkennt man die lebendigen Umgebungen: verlaute Jungs mit Hosenträgern verkaufen am Pier Zeitungen an Passanten, irgendwo bellt sich ein zottiger Hund die Kehle aus dem Leib und überall in der StraÙe weht der Union Jack. Der kümmert Connor jetzt aber wenig. Das neue Bewegungssystem erlaubt es dem Fliehenden nun sogar, bewegte Objekte wie Kutschen als Parkour-Plattform zu benutzen. So gleitet Connor entweder behände über bespannte Planwagen oder rutscht gar in einem waghalsigen Manöver unter den fahrenden Gefährten hindurch, um auf der anderen

Rothaut oder Revoluzzer?

- + Spannendes neues Szenario, neuer Held mit komplett anderen Eigenschaften, Spielwelt nochmals weitläufiger als in den Vorgängerspielen, komplett überarbeitete Engine namens »Anvil Next«, perfekte Einbettung der Spiel-Ereignisse in die amerikanische Geschichte, Treffen mit bekannten historischen Persönlichkeiten, realistische Nachbauten von Boston und New York
- Noch keinerlei Eindrücke zur tatsächlichen Spielbarkeit, indianischer Name des Helden nahezu unaussprechlich

✖ Doppelt hält besser

Connor ist nach Angaben des Entwicklerteams ein weitaus tödlicherer Angreifer als noch Altaïr und Ezio. Er ist eine echte Nahkampf-Bestie und greift bevorzugt mit zwei Klingen gleichzeitig an: mit seinem Messer und einem Tomahawk.

✖ Schuss, Treffer!

Im Amerika des 18. Jahrhunderts sind Schießbeisen die beliebtesten Fernkampf-Waffen. Die britischen Soldaten benutzen überwiegend Musketen, an deren Ende sie ein scharfes Bajonett aufstecken. So sind sie auch für den Nahkampf gerüstet.

✖ Gewappnet!

Durch seine Doppelbewaffnung kann Connor sogar mehrere Angreifer gleichzeitig abwehren. Oder mit einer Hand weiter angreifen, während die Waffe in der anderen Hand bereits pariert. Er soll sogar Gegner als menschliche Schilde missbrauchen können.

✖ Ökonomisch gedacht

DAS HANDELSYSTEM

In »Assassin's Creed 3« liegt das Geld wahrlich nicht auf der Straße. Will sich Connor ein paar Pounds, Shillings oder Pence dazuerwerben, geht er »vor die Tür«: in die offene Welt außerhalb von Boston und New York, voller Wälder, Berge, Klippen, Flüsse und Seen, um zu jagen. Die rauen Natur-Umgebungen bieten dazu hervorragende Ausgangspunkte, etwa meterhohe uralte Bäume, von denen sich Connor auf seine Beute stürzen kann. Das neue Ökosystem beherbergt unter anderem Wölfe, Biber, Elche, Bären und Kaninchen, deren Fell sich in den Städten zu gutem Geld machen lässt. Vorausgesetzt, es ist in einem akzeptablen Zustand. Je weniger Connor auf seine Beute einstechen muss, desto mehr Geld bringt der abgezogene Pelz am Ende. Auch andere Ressourcen sollen die erlegten Tiere abwerfen, beispielsweise Knochen, Krallen und Zähne. Die dürften allerdings weniger finanziellen Absatz finden, weshalb sie eher als Rohmaterialien für Waffen und Fallen dienen könnten.

Seite eine Häuserwand emporzuklettern, sich durch mehrere offene Fenster zu schwingen und schließlich über nahegelegene Baumwipfel zu entkommen. Auf seinem Weg dorthin hätte der Assassine übrigens auch mir nichts, dir nichts ein paar Rotmäntel abmurksen können. Denn zum Töten anzuhalten ist nicht mehr nötig. Im Vorbeilaufen ein paar feindliche Kehlen aufschlitzen kommt äußerst praktisch, wenn man zum Beispiel eine Zielperson nicht aus den Augen verlieren darf.

ASSASSIN'S CREED 3.5

Bewegung ist das zentrale Element des Spiels und sieht dank aufwendigen Motion-Capturings besser aus als je zuvor. Trotzdem verliert »Assassin's Creed 3« auch Feinheiten nicht aus den Augen und lässt dich spüren, dass alles, was du in der Spielwelt so anstellst, Konsequenzen haben kann. Am deutlichsten zeichnet sich das in den neuen »Clubs« ab. Die funktionieren ähnlich wie die Fraktionen aus den Vorgängertiteln und doch irgendwie anders. Jagt man beispielsweise besonders häufig und zudem noch erfolgreich, wird irgendwann ein Typ an Connor herantreten und sagen: »Du bist ein hervorragender Bogenschütze – warum trittst du nicht unserer Jagdgesellschaft bei?« Welche Vorteile eine solche Club-Zugehörigkeit bringt, ist indes noch unbekannt. Zugriff auf spezielle Waffen, das Verkaufen von Fellen zu besseren Preisen, Spezialaufträge und vielleicht sogar entsprechende Kampfunterstützung wären allerdings denkbar.

Und was ist mit Desmond in der Gegenwart? Auch der spielt eine besonders große Rolle. Endlich aus

seinem Koma erwacht, hat der Barkeeper jede Menge Arbeit zu erledigen. Und nur so viel sei vorab verraten: Mittlerweile neigt sich in der Gegenwart des Spiels das Jahr 2012 dem Ende entgegen – genau wie in der echten Welt – und der angebliche Weltuntergang steht damit unmittelbar bevor...

Wie auch um den Weltuntergang ranken sich noch ähnlich viele Geheimnisse um weitere Details zu »Assassin's Creed 3«. Die lange Entwicklungszeit von drei Jahren – Ubisoft werkelt seit der Veröffentlichung von »Brotherhood« an Teil Drei – und zahlreiche neue Ideen sprechen endlich wieder für ein wirklich neues »Assassin's Creed«. Oder wie es der Kreative Leiter bei Ubisoft Montreal, Alex Hutchinson, ausdrückt: »Unser Ziel ist es, Assassin's Creed 3.5 auf den Markt zu bringen. Wir machen jetzt also Assassin's Creed 3 fertig und gehen dann noch mal zurück, um noch ein bisschen mehr Arbeit reinzustecken.«

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Ersteindruck: Ausgesprochen spannend mit vielen tollen Ideen! Wie's sich spielt, verrät die Gameplay-HITPOTENZIAL Vorschau im kommenden Heft!

8.5 von 10

Erhältlich | 18. Mai 2012 | Status | 90% komplett



MAX PAYNE 3

kurz&knapp

Hersteller | Rockstar Games

Entwickler | Rockstar Studios

Genre | Third-Person-Shooter

Spieler | 1 - 16

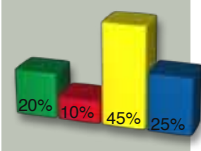
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Eine brasilianische Metropole ertrinkt im Strudel aus zerstörten Leben, Geld- und Machtgier. Und nur Max kann sie retten...

das ist drin

- Blut
- Bandagen
- Blei
- Brütende Hitze



Allein im Vorhof der Hölle.

Seit seiner Ankunft im brasilianischen São Paulo ist der New Yorker Ex-Cop Max Payne nicht gerade vom Glück verfolgt. Vor seinem alten Leben in den Staaten geflohen, heuert er gemeinsam mit seinem Freund Passos als Personenschützer beim Immobilienmagnaten Rodrigo Branco an. Einer der Menschen, die in luxuriösen Penthäusern über dem Sumpf aus Armut und Leid wohnen und aus Angst statt Autos Helikopter bemühen. Doch nützt all der Zaster wenig, wenn sich die blond gelockte Gattin Fabiana auf der Suche nach Spaß und Zerstreuung in den Edel-Clubs der Stadt zum Freiwild macht und vom Commando Sombre entführt wird; eine dieser verruchten Gangs, die alles daran setzen, die Kontrolle über die gesamte Stadt an sich zu reißen. Entführung, Folter, Drogen und Mord sind ihr Geschäft. Natürlich liegt's an Max, die Kleine zurückzuholen – mittels eines Befreiungsversuchs, bei dem schiefgeht, was schiefgehen kann.

Zu der Geldübergabe mischt sich ein hochgerüsteter Trupp obskurer Paramilitärs: die Crachá Preto, eine weitere dieser wahnsinnigen Gangs. Die Hetzjagd nach Fabiana führt in die schon bald von Blut getränkten Docks der Stadt. Die Ereignisse überschlagen sich. Max' Schädel schwirrt. Durchblick und klaren Kopf behalten? Schwierig mit einer Überdosis Alkohol, Schmerztabletten, Mord und Totschlag. Nein, so kann es nicht weitergehen! Der Ex-Bulle

muss die Wurzel des Übels finden und sie ausbrennen. Und zwar dort, wo all der Wahnsinn seinen Ursprung hat: in den berüchtigten Favelas. Und 360 Live spielt den Touristenführer.

WUNDERSCHÖN, WUNDERBAR GEFÄHRLICH

Wer sich da hineinwagt, der muss entweder verdammt mutig oder einfach nur wahnsinnig und lebensmüde sein. Es ist ein Ort abseits der Gesellschaft. Eine Stadt in der Stadt. Keine festen Grenzen, Straßennamen oder Hausnummern. Die Favelas von São Paulo sind Elendsviertel unbeschreiblichen Ausmaßes. Hüttensiedlungen, zusammengezwimmert aus Backsteinen, Holz, Wellblech und Pappe. Ganz sachte wird Max mit dem linken Stick eine der behelfsmäßigen Treppen hochgeführt. Dicht an dicht drängen sich die teils nur fünf Quadratmeter großen Verschläge, gehen ineinander über und scheinen, als würden sie verwachsen. In der Ferne sind einige Cortiços zu erkennen: abgeranzte Wohnblöcke, in denen sich dutzende Menschen in ein Zimmer quetschen. Dieser gigantische, lose verbundene Armenhort wurde nicht erbaut, sondern ist über Jahrzehnte hinweg gewuchert wie ein Pilz, der allmählich altes Brot verzehrt. Fließend Wasser gibt es nicht. In Abflüssen aus Stein und Lehm rinnen Dreck und Pisse in improvisierte Klärgruben. Max' Kopf schwenkt hin und her, blickt auf einen wackeligen





Technisch kommt bei »Max Payne« die bewährte »Rage«-Engine zum Einsatz, die auch »Grand Theft Auto 4« antreibt.



Der Schwierigkeitsgrad ist nicht ganz ohne. Wer mag, darf jederzeit Zielhilfen zuschalten, die vor allem Genre-Grünschnäbeln auf die Sprünge helfen.



Die dutzende Waffen beherbergende Zauberlederjacke aus Teil Zwei ist Geschichte. Diesmal kann Max maximal zwei Einhand- und eine Zweihandwaffe mit sich führen.

Transformator, der an einem dünnen Strommast befestigt ist. Elektrizität? Nur für den, der illegal Starkstromkabel anzapft. Wie viele Personen hier leben? Hunderttausende sollen es sein. Genau kann das keiner sagen, da sich weder Polizei noch andere Beamte dort hineintrauen. Es herrschen eigene Gesetze, Gangs, Jugendbanden und eine schiere Masse an Menschen, die sich von der Herrschaft der mitleidlosen Obrigkeit befreit sieht. Kein Wunder also, dass der Ex-Cop schon nach den ersten Schritten in dieses Höllenloch überfallen wird: Waffe weg, Handy weg und auch seine Uhr hat man ihm blitzschnell abgenommen. Damit allerdings hat er gerechnet: muss ihm doch klar sein, dass er mit Glatze, Vollbart und einem Hawaii-Hemd so hässlich wie ein Pavianarsch auffällt wie ein bunter Hund. Mit behutsamen Schritten geht es weiter zwischen den auffälligen Hütten hindurch. Kinder in dreckigen Klamotten bolzen auf einem mit Maschendraht umspannten Platz herum. Sie jauchzen und lachen.

Ein Pärchen streitet in einer der Seitengassen. Wenige Meter weiter besaufen sich ein paar Typen mit brasilianischem Bier, um ihr Elend zu ertränken. An einer Bar macht Max automatisch Halt, fragt nach einem Telefon. Doch die drei Kerle verstehen ihn nicht. »Wo... Telefon?«, stottert Max und deutet mit der Hand einen Telefonhörer an. Schon blöd, wenn man in Brasilien kein Portugiesisch spricht. Erst nach einigen ruhigen Minuten in einem der größeren Hinterhöfe wird der Kahlkopf fündig: Hinter einer Stahltür versteckt sich ein Mix aus Bordell und Tanzclub. In siffigen Kabinen vergnügen sich dreckige Typen mit billigen Huren, während laute Musik aus den Boxen dröhnt. Hinter einer gammigen Bar steht ein ebensolcher Barkeeper: endlich einer, der versteht, was Max will. Doch das Telefon am anderen Ende des Raumes ist so tot wie Max' Lebenswille. Schon kommen die ersten Favela-Gangster hinein, pöbeln. Sie wissen, Max soll hier nicht herum schnüffeln, sondern verschwinden oder besser: tot am Boden liegen. Aber so schnell geht das nicht...

sequenz verraten, die Rockstar jedoch bis zum fertigen Spiel geheim halten will. Nun denn... Hektisch geht's also weiter. Im Stakkato hämmerst du auf die RT-Taste ein, schickst einen Gegner im blauen T-Shirt zu Boden. Eine Ladung Schrot fegt Max direkt zwischen die Rippen – denn der ach so hilfsbereite Barkeeper zückt plötzlich seine Flinte. In vollem Lauf wird die RB-Schultertaste betätigt: Max springt ab und segelt in Zeitlupe auf den Mistkerl zu. Bam! Bam! Bam! Die M1911-Pistole rotzt eine Kugel nach der anderen heraus. Was für ein Anblick, wie das Mündungsfeuer den Raum erhellt. Max kneift schützend die Augen zu, fletscht die Zähne und erwartet gespannt den Aufschlag. Die abgefeuerten Kugeln landen direkt im Schädel des Brasilianers. Wieder spritzt die rote Suppe, während der Ex-Cop im gleichen Moment in Echtzeit auf die Theke rummst. Staub wirbelt auf, er fällt zu Boden. Übel, das schmerzt schon beim Zusehen! Doch Max ist hart im Nehmen: Schnell die Schrotflinte und eine Uzi geschnappt, einige Schmerztabletten im Hinterzimmer eingesackt und weiter geht's. Die ganze Favela scheint jetzt hinter ihm her. Überall kommen auf den Straßen Pessoas do Guetov aus ihren Löchern gekrochen, Kugeln durchsieben die Luft, dazu ein Schwall portugiesischer Schimpfworte und das Rattern von russischen Waffen. Die magische Stille von vorhin: passé.

Immer wieder heißt es jetzt: X-Taste malträtiert, damit sich Max gezielt hinter Pfeilern verschanzt. Kurz warten und einige Schüsse auf die Heranströmenden abgeben, die dann wie Sandsäcke in den Staub

Kevlarweste oder Strickjacke?

-  Wunderschöne und sehr vielfältige Kulissen mit etlichen Details, wahnsinnig hübsche Lichteffekte und Farbenspiele, intelligente und unterschiedlich handelnde Gegner, lebendige und realistische Charakteranimationen, brachiale und echt klingende Waffensounds, Feinde sehen sehr verschieden aus
-  Teils sehr brutale und etwas grenzwertige Inszenierung der Todesszenen, hin und wieder nervige Grafikspielereien wie Bildstörungseffekte

TOTE UND PANIK

Als der erste Babaca nach der Waffe greift, wird mit Druck auf den rechten Stick die Zeit verlangsamt. Zäh wie ein Brei fließt sie nun dahin. Wie aus dem Nichts zieht Max seine Pistole, Feuer flammt aus dem Lauf. Einmal, zweimal, dreimal. Die Kugeln bahnen sich ihren Weg. Rote Blutfontänen sprudeln aus Bauch und Hals – schon liegt der erste Angreifer am Boden. Aber Moment: Wo hat Max eigentlich plötzlich die Pistole her? Das hätte an dieser Stelle eine Zwischen-



✖ Der Mehrspieler-Part

WER IST DIE GRÖSSTE GANG IM LAND?

Ein »Max Payne« mit Mehrspieler-Modus? Ja, Rockstar Games will auch Online-Gamern etwas bieten. Als Spielmodi sind bisher das klassische Team-Deathmatch und der Modus »Gang-Wars« für bis zu 16 Spieler bestätigt, in denen sich brasilianische Spezialeinheiten mit Straßengangs duellieren. In letztgenannter Spielvariante müssen ähnlich wie im Shooter »Brink« jeweils bis zu fünf dynamisch generierte Ziele auf einer Karte erledigt werden. Heißt: Die Polizei muss eine Geisel befreien oder ein Drogenlabor stürmen, die Gangmitglieder hingegen einen Unterschlupf vor einer Razzia schützen. Würze verleihen all dem sogenannte »Bursts«: Spezialfähigkeiten, die den Spieler beispielsweise kurzzeitig als Gegner tarnen. Auch die Zeitlupe wird es im Mehrspieler-Part geben. Wie das geht? Nicht alle Spieler auf der Karte frieren beim Aktivieren der Bullet-Time ein, sondern nur die Gegner, die im gleichen Raum sind. Ein spannender Ansatz, der sich in der Praxis jedoch erst beweisen muss. Spezialfähigkeiten gibt's, wie auch neue Waffen und Schutzwesten, für Erfahrungspunkte. Die wiederum kassieren Xbox-Live-Revolverhelden durch Abschüsse und das Erledigen von Missionen.



schlagen. Nun ab hinter eine Hauswand, weiter hinter ein verrostetes Wellblech und weiteren Ladrões im Hechtsprung nach hinten die Kugel geben. Bei all dem steuert sich Max zwar herrlich exakt – man merkt jedoch, dass er kein Übermensch ist. In Zeitlupe muss selbst er erst die Waffen zücken und anlegen, bevor er feuern kann. Ist er gefallen, muss er sich aufrappeln oder aus dem Liegen weiterschließen. In Bewegung bleiben heißt überleben. Denn wer sich nur feige verschanzt, der stirbt. Deckungen aus Beton splintern und brechen, Holz hält einer AK-47 kaum länger als ein paar Sekunden stand. Also raus in den offenen Kampf! Ein Hechtsprung zur Seite und einem Dreadlock-Träger ein ganzes Uzi-Magazin zwischen die Rippen getackert; dann direkt wieder in die nächste Deckung. Schade nur, dass man bei all der Hektik kaum Zeit findet, den Detailreichtum der Umgebung zu würdigen. An den Wellblechfassaden lehnen Fahrräder, flackernde Glühbirnen hängen an bedrohlich offenen Stromkabeln, Plakate für Konzerte und Rekrutierungsgraffiti von Gangs sind zu erkennen.

Wer aufpasst, der wird die Umgebung hin und wieder sogar für sich nutzen können. Zum Beispiel kleine Propangasflaschen. Ein Treffer und zack, wird aus einer Horde wildgewordener Commando Sombre kreischendes Shish Kebap.

DIE FRISUR MACHT'S

Der Kampf durch die Favela ist ein wahrer Spießrutenlauf. Überall tauchen die Favela-Boys mit ihren abgetragenen Shirts und fleckigen Hemden mit Maschinenpistolen und Gewehren im Anschlag auf, schießen aus Fenstern und von den Dächern herab. Immer wieder bekommt man es mit fünf bis acht Halsabschneidern gleichzeitig zu tun. Trotzdem ist jeder Abschuss, jeder erledigte Bandido ein Freudenfest. Denn »Max Payne 3« ist, wie Fans es erwarten: brutal, hart inszeniert und gnadenlos. Besonders gekonnte Treffer werden in imposanter Zeitlupenansicht dargestellt: zum Beispiel Frontalzoom auf den über eine Deckung springenden Brasilianer, den dann meist ein ganzes Pistolenmagazin durchsiebt. Der Lebenssaft sprudelt eimerweise. Aber auch anderweitig gehen Max' Gegenspieler mit Nachdruck zu Boden. Werden sie im Laufen erwischt, schlagen sie beispielsweise der Länge nach hin oder stürzen meterweit von Gebäuden in die Tiefe. Und mit der Schrotflinte lassen sie sich quasi mit dem eigenen Blut an Wände kleben.

Zudem ist São Paulo ein Paradies für Waffennarren: Immer wieder finden sich frische Schießprügel, darunter Kultknarren wie die Desert Eagle, die Glock,

die Maschinenpistole Ingram MAC-11, aber auch Exoten wie der Revolver Taurus Model 608, das Kleinsturmgeschütz Beretta M12, Sturmgeschütze wie IMBEL FAL 7.62mm, Ruger Mini-14 und Großkalibres wie das Benelli-M4- und das Mossberg-590-Schrotgewehr. Explodierende Köpfe und abgetrennte Gliedmaßen? Fehlanzeige – aber die braucht es auch nicht. Bereits nach den ersten Minuten fühlt man sich wie in der spielbaren Fassung eines John-Woo-Films, jenem Filmemacher, der quasi das Schießen mit zwei Pistolen erfand und dabei fantastische Geschichten um Aufopferung, Verrat, Gewalt und die menschlichen Abgründe erzählt. Umso mehr enttäuscht's, dass die Anspielsitzung plötzlich mit einer Blende auf das »Max Payne 3«-Logo ihr jähes Ende findet. Was bleibt, ist die Zuversicht, dass diese bleihaltige Ballade aus Leid, Tränen, Scherben, Schweiß, Explosionen und einer grandios inszenierten Story so richtig abräumen wird. 360 Live freut sich auf das Ende des Kampfes am 18. Mai 2012!

Michael Förtsch

Und außerdem?

■ Eine Special Edition ist geplant; die kommt mit einer Statue von Max, einem Patronen-Anhänger, einem Spezial-Waffen-Pack für den Mehrspieler-Part – etwa mit dem Pancor-Jackhammer-Schrotgewehr – und einem Outfit-Paket mit den Kostümen aus den ersten Games ■ Der erste Teil der »Max Payne«-Reihe soll in den kommenden Monaten zunächst für iPhone und iPad, dann auch für Android-Geräte neu aufgelegt werden ■ Erfolge? Schlagen so sicher ein wie Max' Projektile

360LIVE sagt...

Grafik, Gameplay, Steuerung – alles Bombe. Wenn Max nicht noch zu den anonymen Alkoholikern und HITPOTENZIAL Pazifisten wechselt, wird das hier gigantisch!

8.5 von 10

Erhältlich | 25. Oktober 2012 | Status | 65% komplett



kurz&knapp

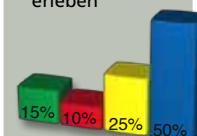
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Danger Close
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Auf Authentizität gebürsteter Ego-Shooter mit der Power der »Frostbite Engine 2«.

das ist drin

- Cool bleiben
- Funkstille halten
- Präzise zuschlagen
- Feuerwerk erleben



Elitesoldat oder Rambo-Schwachmat?

- +** Missionen aus der Feder echter Navy Seals, technisch beeindruckende Explosions- und Feuereffekte, weniger Michael-Bay-Krachbumm-Action, mehr Spielberg-Authentizität im Stil der Serie »Band of Brothers«
- Kann es wirklich neue Ansätze im Shooter-Genre finden? Dem ersten Teil 2010 ist das nur im kleinen Rahmen geglückt



Teil Eins basierte auf rein fiktiven Missionen, in »Warfighter« haben alle eine gewisse Authentizität: die Geiselbefreiung in einem Tanker nahe Somalia zum Beispiel oder der Taifun, der die Philippinen 2009 heimsuchte.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Hart, authentisch, echt: das Tagebuch eines US-Navy Seal.

Es regnet. Dunkle Wolken ergießen sich über dem Paradies, dieser kleinen Stadt Isabela City auf den Philippinen. Ein reißender Fluss zieht sich durch die ganze Gegend, im Wasser schwimmen Wellblechdächer der Favelas, hier und da lugt das Heck eines Autos aus dem wogenden Naß hervor. In den meisten Ego-Shootern würden die Protagonisten jetzt einen dummen Spruch nach dem anderen ablassen. Man erwartet etwas im Stil von »Den nächsten Urlaub bitte mit Strand, Sonne und heißen Bikini-Girls buchen«. Nicht so in »Medal of Honor: Warfighter«. Die US-Navy Seals unter Kommando des Protagonisten, Codename Preacher, halten Funkstille, liegen bäuchlings auf ihrem kleinen Schlauchboot und huschen fast wie Geister über die Wellen. Ihr Ziel: eine Botschaft, in der Terroristen Geiseln festhalten. »Zwo, eins, Charlie Rendezvous bei Bravo«, gibt der Mann mit Dreitagebart Befehl an sein zweites Team. »Unsere Brüder, sagen sie, sind wie Schatten.

Sie atmen Wasser und können sich verwandeln. Sie sehen dich immer, egal ob bei Tag oder Nacht«, ertönt eine Stimme aus dem Off. Sie gehört einem Soldaten der Abu Sajaf, einer arabischen Terrorgruppierung, die die Botschaft der Vereinigten Staaten gestürmt und Amerikaner gekidnappt hat. Die Schatten sind bereits auf dem Weg zu ihnen...

DAS SKALPELL, NICHT DER HAMMER

In »Call of Duty« oder »Battlefield 3« würden jetzt vermutlich Apache-Kampfhubschrauber aus den Wolken brechen und mit Gatlings und Raketen die Wachposten der Abu Sajaf ins Nirwana bomben, während parallel ein Team am Boden den Vorstoß wagt. Nicht hier! Die US-Navy Seals, Codename Team Mako, bleiben ruhig, steuern ein Fenster der Botschaft an. Wie EA verrät, stammen das Skript und die gesamte Story von drei echten Seals, die eines Tages zu Produzent Goodrich kamen und ihn baten, dass ihre Geschichte erzählt wird. Ein echter Glückstreffer, denn eigentlich sind Einsätze der US-Navy Seals streng geheim und detaillierte Einsatzpläne wie beim Angriff auf das Anwesen von Osama Bin Laden am 2. März 2011 durch das Team Six eine echte Rarität. Weshalb Goodrich auch keine Namen nennen darf und auf Nachfrage bestätigt, dass die Missionen im Spiel lediglich auf tatsächlichen Einsätzen basieren, diese jedoch nicht exakt rekonstruieren. »Um die

Und außerdem?

■ Mehrspieler-Erlebnis mit acht verschiedenen Spezialeinheiten: US-Navy Seals, britisches SAS, deutsches KSK, polnische GROM, russische Spetsnaz etc. ■ Globaler Ansatz: Anders als in »Medal of Honor« wird auch im Mehrspieler auf der ganzen Welt gekämpft: auf den Philippinen, in Somalia, in den USA, Deutschland, Polen, Russland, Italien, Australien und weiteren Ländern



Arbeit dieser Männer nicht zu gefährden, verzichten wir auf eine Dokumentation. Aber du kannst dir sicher sein, dass mindestens einer unserer Autoren Einsätze in Hochwasser-Gebieten durchlebt hat. Wir ändern nur das Szenario und die Art der Bedrohung. « Werden Spieler also auch den noch immer kontrovers diskutierten Einsatz von Team Six in Abbottabad, Pakistan nachspielen? »Definitiv nicht. Das ist eine, sagen wir, Familienangelegenheit. Unsere Chefautoren wollen niemandem etwas wegnehmen, sie verwenden ausschließlich Ausschnitte aus

Operationen, die sie selbst erlebt haben. Außerdem wäre das zu nah an der Realität – wir sind noch immer ein Spiel. «

MINE IM WASSER

Eben, es ist ein Spiel, und das merkt man dann doch recht bald: schnell rein, schnell wieder raus – so würde der optimale Einsatz von Seal-Teams in der realen Welt ablaufen. Für einen Shooter wäre das jedoch zu wenig atmosphärisch, würde nicht genug mitreißen. Ergo kracht's in der Beispielmision schon nach Minuten gewaltig. Der ursprüngliche Plan von Team Mako war es, sich mit philippinischen Spezialkräften zu treffen, die ein Ablenkungsmanöver starten sollten. Doch es kommt anders. Abu Sajaf ist gut vorbereitet, hat ein Zimmer vermint – die Falle der Terroristen schnappt zu. Eine Explosion erschüttert das Gebäude, es fühlt sich an, als würde gleich das ganze Stockwerk einbrechen, so sehr wird das Mauerwerk durchgeschüttelt. Schlimmer noch: Zwei Mitglieder der philippinischen Einheit hatten im Wasser einen Stolperdraht übersehen. Sie sind sofort tot. Preacher dagegen hat Glück: Er wird nach hinten geschleudert, landet im Wasser, wo ihn die Druckwelle kurz nach unten drückt. Danach überschlagen sich die Ereignisse. Aus allen Ecken kommen Kämpfer von Abbu Sajaf gekrochen, werfen Granaten und halten mit AK-47 und Raketenwerfern voll drauf. Preachers Team erwidert das Feuer, eliminiert die erste Welle der Angreifer. Zeit für Plan B, und zwar pronto! Preacher weiß, dass die Terroristen bei einem



Jede einzelne Niete des MGs kann man zählen, auch die Wellen wirken zum Greifen nah! Keine Frage, hier gibt die »Frostbite Engine 2« ordentlich Gas.

✕ Realismus in Shootern?

VERGISS ES

Mit Greg Goodrich, Produzent von »Medal of Honor: Warfighter« hat endlich mal ein Entwickler die Eier in der Hose, klar zu sagen, dass Realismus in Spielen nicht möglich ist. »Wenn du eine Treppe hochrennst, angeschossen wirst, kurz in Deckung bleibst und dich so wieder heilst, hat das nichts mit dem echten Gefecht zu tun«, macht er klar. Authentizität ist das, was Entwickler Danger Close schaffen will. Das Equipment soll sich echt anfühlen: die Waffen und wie sie verziehen; das Nachtsichtgerät, das nicht mehr funktioniert, wenn der Gegner eine Taschenlampe hat; die schwierigen Bedingungen einer Mission in einer Stadt, die vollkommen überflutet wurde, sprich den Umstand, dass man eben nicht beliebig schnell durch Wasser waten kann.



Schnell rein, schnell wieder raus: Das Navy-Seal-Team Mako wird mit Chinook-Helikoptern eingeflogen, greift an, rettet die Geiseln und fliegt nur wenige Minuten später Richtung Operationsbasis zurück.

Angriff nicht zögern werden, ihre Geiseln hinzurichten. Wenn er den Botschafter retten will, muss er handeln. Und tut es! Durch die Gänge rennen, kurz stehenbleiben, die Lage sondieren, zwei Tangos umnieten, wieder vorpreschen – Preacher und Co. verstehen ihr Handwerk. Als sie eine Tür erreichen, hat der Spieler per Steuerkreuz die Wahl: sie gewaltsam auftreten? C4 platzieren? Oder doch lieber aufreißen und dann eine Blind- oder Splittergranate? Eine schwierige Entscheidung, wie sich herausstellt. Tritt Team Mako die Tür auf, geben sie dem Feind damit Zeit, zu reagieren. C4 dagegen ist Plastiksprengstoff, der zwar die Tür wegsprengt, aber ein großes Risiko für unmittelbar davorstehende Geiseln darstellt. Die Granate dagegen würde die Terroristen töten, die Gefangenen aber auch – keine Option! Bleibt also nur

die Blindgranate: Tür auf, rein damit, ein heller Blitz erstrahlt, Mako geht rein. Zeitlupe, Kopfschüsse, plötzlich Stille – die Geiseln sind frei! Alles geht rasend schnell und sieht atemberaubend gut aus. Dank der »Frostbite Engine 2« aus »Battlefield 3« ist die Grafik extrem scharf: Explodieren zum Beispiel Granaten, wirbelt Pressspan von Holzstühlen durch die Luft, fliegt Druckerpapier durch die Gegend und wird im kühlen Nass aufgeweicht. Und schaut 360 Live in die Gesichter der verdutzten Geiselnehmer als die Blindgranate zündet, sieht man die Angst in ihren Augen.

SPIELBERG MEETS MICHAEL BAY

Kurz darauf wechselt die Dramatik, entwickelt sich das ganze Gameplay dann doch weg vom Realismus

eines »Der Soldat James Ryan« und geht mehr in Richtung »Black Hawk Down«. Team Mako flieht mit den geretteten Geiseln auf zwei Schlauchbooten, Preacher bemannt eines der MGs – das Spiel wird immer schneller und schneller. Die Stadt droht zu kollabieren, links und rechts stürzen Türme ein, der KI-gesteuerte Voodoo weicht mit dem Boot halsbrecherisch aus, Preacher ballert auf alles, was ihm vor die Flinte kommt. Er trifft einen Gastank, jagt ein paar Typen mit M249-Stand-MG zum Teufel. Die Wellen peitschen dir ums Gesicht, das Boot schießt über im Wasser treibende Autos und nutzt die Laderampe eines Lasters als Sprungschance. Die ordentliche Portion Hollywood ist also trotzdem drin, irgendwie würde man die ja doch vermissen.

Aber Entwickler Danger Close will auch die Familien der Soldaten eine Rolle spielen lassen. Zum Beispiel eine Ehefrau, die anruft und ihrem Mann Vorwürfe macht: »Du versprichst 1.000 Dinge und dann gehst du wieder weg! Wir wissen nie, wo du bist und ob du nach Hause kommst!« Dann setzt sie der Ehe über Funk ein Ende. Goddrich erklärt: »Navy Seals sind 200 Tage im Jahr im Einsatz und trainieren weitere 100. 90 Prozent aller Ehen werden geschieden. Aber glaub mir, diese Jungs riskieren ihren Hintern, damit wir ruhig schlafen können. Und genau deswegen widmen wir ihnen dieses Spiel.«

Benjamin Kratsch



Das Equipment soll sich echt anfühlen: Ferngläser beschlagen bei Nebel, Nachtsichtgeräte versagen bei zu starken Lichtquellen. Authentizität statt einstürzendem Eiffelturm? 360 Live gefällt's.

360 LIVE sagt...

Sieht verdammt gut aus, fühlt sich authentisch an und spielt weltweit. Kann groß werden!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

Erhältlich | Herbst 2012 Status | 70% komplett

Und außerdem?

■ Ist's erfolgreich, mag zumindest Firaxis eine Fortsetzung nicht ausschließen; ein Remake von »Xcom: Terror from the Deep« würde es jedoch nicht werden ■ Nutzt die »Unreal Engine 3« ■ Für die Musik zeichnet Roland Rizzo verantwortlich, der schon das 1994er-Original vertonte ■ Greg Foertsch, einer der leitenden Künstler bei »Xcom«, ist nicht mit Michael Förtsch verwandt ■ Ein Mehrspieler-Modus ist nicht geplant ■ Erfolge? Klar setzen die zur Landung an!

Xenomorph oder E.T.?

- + Hübsche Grafik mit Comic-Anleihen, Design nahe am Original und dennoch modern, trotz Runden-Taktik schnelle Action mit cineastischen Einlagen, vielfältige Anpassungsarbeiten für die eigenen Kämpfer; neue Interaktionsmöglichkeiten, etwa das Zerstören von Wänden
- Die Grafik wirkt stellenweise noch steril, Umgebungen etwas leblos

XCOM: ENEMY UNKNOWN

Da können die Men in Black einpacken.

kurz&knapp

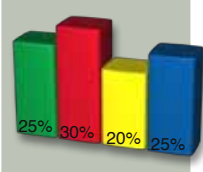
Hersteller | 2K Games
Entwickler | Firaxis
Genre | Taktik
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Originalgetreues Remake des Kult-Games von 1994 mit dezenten Änderungen.

das ist drin

- Taktisch planen
- Taktisch ballern
- Taktisch bauen
- Taktisch taktieren



Die Verschwörungstheoretiker hatten die ganze Zeit Recht: die Aliens sind hier! In Roswell, New Mexico, ist tatsächlich ein Raumschiff abgestürzt und außerirdische Wesen verschleppen Menschen. Anfangs noch geschickt vertuscht, können die Machthabenden diese Geschehnisse spätestens im Jahr 2015 nicht mehr leugnen – die Übergriffe der Extraterrestischen werden immer aggressiver. Nun soll eine internationale Behörde sich des Problems annehmen: die Xcom. Ein Zusammenschluss der Besten der Besten: Soldaten, Wissenschaftler, Ingenieure. In »Xcom: Enemy Unknown«, der Neuauflage des gleichnamigen Klassikers von 1994, übernimmt der Spieler die Kontrolle über eben diese Alienjäger. Ein faszinierendes Spektakel, wie eine erste Präsentation bei 2K Games in München beweist...

Eine Kleinstadt-Tankstelle irgendwo in den USA. Es ist spät am Abend. Licht flackert in den Fenstern der umstehenden Häuser. Autos stehen bewegungslos an den Zapfsäulen und auf einem nahen Parkplatz. Die Kamera schwenkt auf den Asphalt, zeigt einen betäubten Mann, umgeben von drei kleinen, grauen Kreaturen. Noch bevor die Invasoren ihr Entführungsritual abschließen können, schießt ein Interceptor-Raumschiff der Xcom vom Himmel herab. Vier Agenten steigen aus einer Luke, mustern die

Umgebung. Angel mimt den Soldaten, Check Mate die Scharfschützin, Pay-Day den Mann vom Versorgungstrupp und Goliath den schweren Krieger. »Jedem kannst du eigene Vor-, Spitz- und Nachnamen geben«, verrät Pete Murray, Koproduzent des Spiels. Doch das ist erst der Anfang: Sie entwickeln sich weiter. Level-Aufstiege steigern Treffsicherheit, Lebenskraft, Stärke und Sichtweite. Manch ein Agent begleitet dich so durch die gesamte Kampagne, während andere sterben und ersetzt werden müssen. »Wie in einem Rollenspiel wird man eine Bindung zu seinen Helden aufbauen. Das hat schon das alte Xcom besonders gemacht«, verspricht Murray.

Endlich beginnt der Einsatz. Wie im Original läuft alles rundenbasiert aus einer schrägen Draufsicht ab. Erst ist der Spieler am Zug, dann die Aliens. Zunächst schickt Murray drei der Agenten auf einem Raster hinter die Autos an den Zapfsäulen – eine gute Deckung! Scharfschützin Check Mate kraxelt derweil das Dach über den Tankanlagen hoch. Da die Aktionspunkte aus dem Original wegrationalisiert wurden, kann jeder Agent immer zwei Aktionen durchführen: laufen und interagieren, sprich schießen, Deckung nehmen und dergleichen. Es dauert nicht lange, bis einer der Xcom-Krieger die grauen Aliens erspäht. Verunsichert flüchtet der sogenannte Sectoide in den Verkaufsraum der Tankstelle und baut eine



✖ Schöner Basen-Bauen

DIE AMEISENFARM

Die »Xcom«-Serie lebt nicht nur von taktischen Einsätzen, sondern auch von ausgiebigem Stützpunktbau. Auf einer Weltkugel kann der Spieler im 1994er-Original baukastengleich Geheimenrichtungen zusammensetzen. In der Neuauflage klappt das auch, allerdings leicht verändert. Denn während im Klassiker alles in Draufsicht geschieht, blickt der Spieler hier nun wie bei einer Ameisenfarm seitlich auf sein unterirdisches Hauptquartier. Dort werden Baracken als Unterkünfte für die Agenten erbaut, Hangars für die Raum- und Abfangflieger hochgezogen und Forschungseinrichtungen ins Erdreich gebuddelt. Von denen wiederum hängt ab, wie viele Soldaten zur Verfügung stehen und wie schnell man gefundene Artefakte in neue Technologien ummünzen kann. In den Labors sieht der Spieler zudem Wissenschaftler tüfteln, denen er neue Forschungsaufträge erteilt: etwa ein Plasmagewehr erfinden. In den Baracken werden die Soldaten dann ausgerüstet. Am wichtigsten jedoch: der »Situation-Room«. Von hier beobachten Alien-Jäger die Welt und planen ihre Einsätze.



Die Xcom-Soldaten stammen aus aller Herren Länder. Deutschland, Schweiz, USA, Frankreich. Dazu lassen sich bei jedem unter anderem Haut- und Haarfarbe sowie Frisur, Stimme und vieles mehr anpassen.

Psycho-Verbindung zu seinen Kameraden auf, um ihnen Stärke zu verleihen. Murray reagiert sofort, nimmt Goliath aus der Deckung und eröffnet das Feuer. Begleitet von wuchtigen Bässen bolzt das LMG glühende Salven auf einen der Schleimschleicher. Dann wird Angel angewiesen, eine Granate auf einen der Wagen zu schleudern – der sogleich mit einem derben Wumms in lodernden Flammen aufgeht. Die Kamera zoomt direkt ins Geschehen und zeigt gelungen animiert, wie Alien Numero eins den Löffel abgibt. Jetzt muss Pay Day sich beweisen: raus aus der Deckung, Schrotgewehr zücken, abdrücken. Volltreffer! Auch der zweite Wasserkopf geht zu Boden. Bleibt noch die Fratze hinterm Verkaufstresen. Aber kein Problem. Die nimmt Check Mate vom Dach aus ins Fadenkreuz: 95 Prozent Trefferwahrscheinlichkeit

verrät der Indikator am unteren Rand – sollte klappen. Das Projektil surrt los, wieder hält die Kamera voll drauf, zeigt spritzendes Alienblut. Fantastisch, wie cineastisch die Entwickler all das inszenieren. Kein dröger Taktik-Muff, sondern modern und dennoch nahe am Stil der 90er-Jahre. »Wir wollten dem Original treu bleiben, aber trotzdem den Staub abklopfen«, so Murray. Mit Erfolg.

Doch halt! Nur drei Aliens? Das wäre zu einfach! Und tatsächlich stampfen, aufgeschreckt vom Schlachtenlärm, plötzlich drei Gorilla-artige Viecher mit dicken Stahlrüstungen aus einem Nebenraum der Tankstelle: zwei Mutons und ein Berserker. Umgehend bringt Murray Angel auf dem Dach der Flüssiggold-Zentrale in Stellung; Goliath zieht hinter einem blauen PKW den Kopf ein. Dann schickt er Pay Day zum Eingang. Tür auf, Feuer frei! Der Effekt? Leider gleich null. Stattdessen poltert der fiese Berserker heran wie ein wütender Elefant, holt mit seinen stählernen Fäusten aus und reißt den Schrotflinten-Schützen in den Tod. »Ja, es besteht immer die Chance, dass man's verbockt«, sagt Murray, »egal, ob man auf Risiko oder auf Sicherheit spielt: Es kann immer etwas Unvorhersehbares passieren.«

Nun gut, Zeit für was Großkalibriges! Goliath schultert den Raketenwerfer und bombt binnen Sekunden die gesamte Front der Tankstelle samt Berserker ins Mittelalter. Jetzt schnell zu Angel wechseln, der aus sicherer Entfernung dem durch die Explosion angeschlagenen Muton die Kugel ballert. Da war es nur noch einer! Um den kümmert sich Scharfschützin Check Mate. Mit flinkem Schritt wetzt die Dame mit der sexy Ganzkörper-Rüstung übers halb zerfetzte Dach, gefolgt von einem Präzisionsschuss durch ein Loch im Boden: Gefahr gebannt, Mission erfüllt! Und zeitgleich mit so ziemlich allen Befürchtungen aufgeräumt, das hier könnte flappen.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Vielversprechende Wiederbelebung eines der besten Taktik-Games der 90er-Jahre. Wird außerirdisch!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Was die Kulissen angeht, hält sich Entwickler Firaxis noch bedeckt. In Städten werden die Agenten operieren. Doch soll's auch Spektakuläres wie einen brennenden Wald geben, in dem ein UFO abstürzte.



Erhältlich | September 2012 Status | 65% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft
Entwickler | Lionhead Studios

Genre | Action-Rollenspiel

Spieler | 1

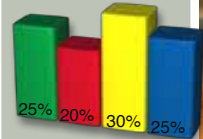
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Ableger der beliebten Rollenspiel-Reihe, der alleinig mit Kinect funktioniert.

das ist drin

- Reiten
- Wundern
- Zaubern
- Auf »Fable 4« hoffen



FABLE THE JOURNEY

Eine glückselige Reise?

Auf der Videospielfachmesse E3 in Los Angeles war es im Juni 2011 angekündigt worden: »Fable: The Journey«. Eine Auskopplung der gepriesenen Action-Rollenspiel-Reihe von Peter Molyneux; demjenigen, den viele gerne als Design-Guru und Visionär bezeichnen. Doch die Reaktionen auf die Ankündigung fielen alles andere als euphorisch aus. Vor allem, weil sich »The Journey« alleinig mit Kinect und aus der Ego-Perspektive steuert. Seitdem ist es ziemlich ruhig geworden um das Game. Gerüchten zufolge zweifelten selbst die Entwickler an der Ausrichtung und der Idee des Spiels. Und tatsächlich: Fünf hochrangige »The Journey«-Entwickler kündigten zwischenzeitlich ihren Job und gründeten mit Another Place nun ihr eigenes Studio. Kein gutes Zeichen – und eines, das bei einer neuen Präsentation des Spiels durch Peter Molyneux nur teilweise relativiert wurde, der selbst bald von Bord geht. Auch wenn sich der charmante Brite redlich bemühte, sämtliche Vorurteile auszuräumen...

Das Licht dunkelt ab. Die Präsentation startet mit einem wackelnden Pferdehintern, der dir direkt entgegenschaut. In »Fable: The Journey« schlüpft der Spieler in die Haut von Gabriel, einem rastlosen Wandersmann, der wenige Jahre nach den Geschehnissen

von »Fable 3« mit seiner Pferdekutsche durch das Wunderreich Albion zieht. Mit andgedeuteten Zügeln in der Hand und der typischen Auf-und-ab-Bewegung treibt man das Pferdchen geradlinig den Pfad entlang. Mit jedem Loch in der Straße schwanken die kleinen Hängelaternen des Wagens ins Bild. Wie ein typisches »Fable« schaut das nicht aus. Peter Molyneux jedoch entgegnet: »Es ist ein Rollenspiel. Mit allem, was man erwartet. Du wirst die Welt kennenlernen, dich Gefahren stellen und deinen Helden aufleveln und formen.« Nur soll all das eben per Kinect funktionieren und durch die Augen des Helden. »Ich weiß, es gibt Vorurteile gegenüber Kinect«, lenkt der Brite ein, »aber wir bei Lionhead wollen versuchen, euch mit Kinect näher an die Spielwelt zu bringen.« Etwas Revolutionäres und Einzigartiges solle das laut

Epische Reise oder lahmer Spaziergang?

- ⊕ Hübsche Grafik im typischen Fable-Stil, Kinect-Steuerung scheint exakt und zackig zu reagieren
- ⊖ Ansatz und Konzept wollen noch nicht vollends überzeugen, keine alternative Steuerung via Controller, wirkt trotz offenem Ansatz immer noch sehr linear



Hübsch schaut das schon aus. Die präsentierte Welt protzt nur so vor Farben und herrlichen Lichteffekten.



✖ Angel ihn dir...

MINISPIELE

Wie jedes »Fable«-Game kommt auch »The Journey« nicht ohne die typischen Mini-Games aus. Konnte sich der Spieler in »Fable« mit Hühner-Weitretren und in »Fable 2« mit Kneipenspielen die Zeit vertreiben, wird er im neuesten Ableger voll auf die Bewegungssteuerung Kinect maßgeschneiderte Beschäftigungen genießen. So muss etwa aus einem Stock eine Angelrute gebastelt werden, mit der der Spieler Fische fängt und an Land zieht. Auch Büchsen- und Flaschen-Wurfspele sind vorstellbar. Und welches Game würdest du gerne in »The Journey« sehen? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.



✖ Im Wagen vor mir...

... FÄHRT EIN LUST'GER WANDERSMANN

1 Der Wagen von Held Gabriel ist keine zeitweise Erscheinung, sondern begleitet ihn das ganze Spiel hindurch. Im Laufe der Geschichte soll er auch hier und da etwas angepasst und verbessert werden können. Neue Laternen, vielleicht eine schicke Veranda, wer weiß...

2 Es ist ziemlich sicher, dass man erneut bekannte Orte aus der »Fable«-Welt besuchen wird. Etwa die mächtige Stadt Bowerstone, das schöne Städtchen Brightwall und die verschneiten Höhen des Bergpasses Mistpeak.

3 Noch hüllen sich die Macher bezüglich der Story in Schweigen. Doch deutet sich an, dass der Held ein großes Übel von der Spielwelt Albion abwenden muss. Eines, das den düster klingenden Namen »die Verderbnis« trägt.



Molyneux werden. Nur scheinen solche Worte dann doch etwas übertrieben. Weiter und weiter wird der Wagen schienengleich mit den wippenden Händen gelenkt. Als dann aus der kargen Landschaft die bekannten Hobbs-Kobolde auftauchen, heißt es fliehen. Mit hektischen Bewegungen peitscht der Vorspieler das Pferdchen nun an. Es schnauft, der Wagen poltert furchterregend, das Stoff-Vordach wippt immer wieder ins Bild. Eine hektische Fahrt, mitreißend inszeniert. Die brutalen Attacken der zwergenhaften Raufbolde bleiben nicht ohne Folgen. Der Gaul blutet, einige Wunden zeichnen seinen Hals. »Er ist ein treuer Kamerad«, erklärt Molyneux. »Und er begleitet dich auf deiner gesamten Reise. Du wirst ihn füttern, seine Wunden versorgen, ihn streicheln.« Also ähnlich wie der Hund in »Fable 3«. Trotz der Anstrengung des aufopfernden Weggefährten ist ein Kampf aber letztlich unausweichlich. Er wird jedoch nicht mit Schwertern und Musketen ausgetragen, sondern allein mit Magie.

Und außerdem?

- Angetrieben wird das Game von der »Unreal Engine 3«
- Mehrspieler- und Koop-Modus? Wird's wohl nicht geben
- Und die Erfolge? Sind selbstverständlich, aber noch unter Verschluss
- Angeblich wird parallel »Fable 4« entwickelt

Und auch die wird natürlich per Kinect gewirkt: Mit den Händen formt der Spieler seine Zauber, schleudert den tobenden Kriegern Flammenbälle gleich einem Baseball entgegen. »Je schneller du bist, je mehr Kraft du in die Würfe hineinlegst, umso stärker wird auch deren Wirkung«, verspricht Molyneux. Mit wie viel Lust und Auswirkung der Spieler ans Werk geht, soll tatsächlich Auswirkungen haben. Vor allem, da vor dem Kinect-Sensor nicht nur gehampelt, sondern auch gesprochen wird. Ist ein Spieler in einen harten Kampf verwickelt, beginnt er zu fluchen und zu schreien. Ein »Stiiiiirb!« verleiht Gabriels Attacken beispielsweise zusätzlich Schmackes. Sicht- beziehungsweise hörbar ist das in der Präsentation aber nicht. Dennoch: Es macht schon was her, wie aus den schwebenden Händen auf dem Bildschirm blaue und gelbe Funkenschwadn stieben, wie die magischen Kugeln exakt in Schleuderrichtung der Hobbs sausen und dort explodieren – mutet fast wie eine Fantasy-Version des Rail-Shooters »Child of Eden« an. Ein Feuerball trifft dabei eine Säule, die daraufhin abknickt und die restlichen Unholde unter sich begräbt. Schutt und Asche wirbeln auf und hüllen alles in einen dichten Grauschleier. Dann kehrt Ruhe ein.

Nein, seit der Vorstellung auf der E3 hat sich entgegen einigen Gerüchten nicht viel am Konzept

geändert. Immer noch richtet sich das neue »Fable« nur an Kinect-Besitzer. Und auch Nahkampfwaffen bleiben dem Spieler komplett verwehrt. Molyneux ist dennoch überzeugt, dass »The Journey« ein richtiges »Fable« wird. Allerdings fürchtet er, dass die Spieler das Projekt falsch verstehen. Dass es ob seines Looks eben als Rail-Shooter abgestempelt wird. Aber genau das sei es eben nicht: »Du kannst überall Stopp machen, egal wo du bist«, sagt er. »Du kannst absteigen, umherstreifen und alles erforschen.« Ob all das die noch skeptischen Fans restlos überzeugen kann? Der nächste Gradmesser hierfür dürfte die diesjährige E3 im Juni sein, wo dann hoffentlich jeder selbst die Zügel in die Hand nehmen darf.

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Schön anzuschauendes Abenteuer, das aktuell jedoch noch nicht ganz in einer Liga mit seinen Ahnen spielt. HITPOTENZIAL Wir bleiben trotzdem optimistisch!

7.0 von 10

Erhältlich | 25. Mai 2012 | Status | 85% komplett

**PREVIEW
DURCHGESPIELT!
NUR IN 360 LIVE!**

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Capcom Japan

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1

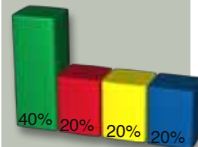
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Monster-Klopperei
in offener Welt
mit coolen Team-
Elementen, aber
ohne Koop.

das ist drin

- Drachen-
Faucherei
- Harpyien-Geschrei
- Kobold-Gezeter
- Zyklopen-Gebrüll



DRAGON'S DOGMA

Mami, da ist Drachenblut im Sandkasten...

Sie haben mir den Kopf abgeschnitten. Jeden einzelnen. Meine Fresse, der Lindwurm wird seinen Drachenhort zerlegen vor Wut! Diese kümmerlichen Menschen haben ja keine Ahnung, wem sie da ans schuppengepanzerte Bein pinkeln.

Dabei lief doch alles so gut, seit der Lindwurm aus seinem jahrhundertelangen Schlaf erwachte. Als er uns rief, folgten wir: mystische Kreaturen, die den Menschen das Blut in den Adern gefrieren lassen. Ein Traum in Blutrot begann. Wir fielen über Dörfer und Städte her. Tagesgericht: Menschenfleisch zum Mitnehmen! Meine Mäuler waren voll davon, meine gebogenen Giftzähne benetzt mit Hämoglobinpampe. Der Eisengeschmack und all das Blutvergießen haben mich nachtsam werden lassen. Alles lief so gut...

Auf einmal tauchten diese Emporkömmlinge auf. Eine Schar aus Magiern, Kriegern und Streichern, angeführt von einem Kerl, den sie nur den »Erweckten« nannten. Vielleicht weiß mein Meister mehr über das Schicksal des mysteriösen Schlächters? Wenn ja, hält er seine Dienerschaft im Dunklen über die Rolle des Erweckten. Wer auch immer er ist, seine Kampfkunst sucht ihresgleichen. Während ich meinen schuppigen Körper anmutig um einen Turm schlängelte und das Menschenkonstrukt in seine Einzelteile zerlegte, preschte der Erweckte mit atemberaubender Geschwindigkeit auf mich zu. Geschickt kletterte er

an einem meiner Hälse hinauf und wich meinen schnappenden Köpfen aus. Fast hätte ich ihn erwischt – wären da nicht seine Vasallen gewesen. Da ist etwas an diesen Dienern, die er um sich schar – etwas Dunkles. Nicht wirklich menschlich, mehr jenseitige Hüllen, die jedem seiner Befehle bedingungslos Folge leisten. Ob er sie über die überall im Land verteilten Riftsteine kontrolliert? Das würde ja bedeuten, dass er eine Verbindung zum Jenseits herstellen kann. Aber wie ist das möglich? Was ist es, das mir der Lindwurm verschweigt? Warum auch immer sie ihm Treue leisten, sie verleihen ihm eine ungeheuerliche Macht. Ihre koordinierten Angriffe hielten meine geifernden Köpfe in Schach, während er sein Schwert zog und dann den kalten Stahl in

Schuppenpanzer oder Schuppenflechte?

- + Offene Welt voller Quests, komfortabler Charakter-Editor, flüssiges Kampfsystem, Team-Fähigkeiten prima integriert, beeindruckende Bosskämpfe, viele erlernbare Spezialangriffe, Feinde aus klassischer Fantasy und Mythologie, clever agierende KI-Kameraden
- Kein Koop-Modus trotz Fokus auf Vorgehen im Team, keine deutsche Sprachausgabe, nur mittelmäßige englische Sprecher, bisweilen wenig originell gestaltete Quests, mäßige deutsche Untertitel



Nur echt mit 52 Drachenzähnen: Die rasanten Bosskämpfe wissen zu begeistern!



✖ Aussehen ist alles!

HELDENHAFTER EDITOR

Capcom legt Wert auf dein Äußeres. Im umfangreichen Editor kannst du deinen Helden ganz nach deinem Geschmack gestalten. Nachdem du sein Geschlecht festgelegt hast, kannst du ausgiebige Anpassungen vornehmen. Eine Statur wie ein fitnessüchtiger Drachenschlächter? Oder lieber spindeldürr wie so manches Laufstegwunder? Deine Wahl! Sei winzig wie »Gimli« – oder fast so riesig wie die fetten Bossgegner im Spiel. Dazu stichst du deinem Helden Tattoos oder verzierst seinen Körper mit Narben, die jeden Biker alt aussehen lassen. Klasse: Deinen Hauptvasallen kannst du ebenso ausgiebig mit dem Editor verschönern wie dein Alter-Ego selbst.



✖ Freund und Feind

DRACHENSCHLÄCHTER-ALLTAG

1 Gemeinsam stark! Von Beginn an stehen die Vasallen zur Verfügung. Die clever agierenden KI-Mitsstreiter können beliebig ausgewählt werden, helfen dir mit Spezialfähigkeiten im Kampf und sammeln genau wie dein Held Erfahrungspunkte. Trotzdem: Koop wäre die Krönung der Drachenjagd!

2 Immer ich: Überall in »Cransys«, so der Name der Spielwelt, warten Aufträge auf dich. Ein Geistlicher mit einem verlorenen Gebetbuch will genauso deine Hilfe wie die Ladenbesitzerin ums Eck, die dich Blumen sammeln schickt. Dazu gibt's Aushänge an schwarzen Brettern, wo zusätzliche Abenteuer warten.

3 Capcom geizt nicht mit Bosskämpfen! Meist bearbeitest du die Oberfieslinge mit gezielten Spezialattacken oder kletterst ihre Häuse per Druck auf die RT-Taste hinauf. Top inszeniert, aber taktisch anspruchslos. Da fühlen sich die Obermütz-Duelle etwa eines »Ninja Gaiden« weiterhin eine Spur mächtiger an.



meine schuppige Schlangenhaut rammte. Ein zweiter Hieb ließ mein Blut in hohem Bogen spritzen und meine abgesäbelte Rübe knallte auf den Dorfplatz.

Die kümmerlichen Zweibeiner feierten meine Köpfung wie militante Terroristen. Sie schöpfen jetzt Hoffnung, nennen den Typen den »Schlächter der Hydra«. Arrogante Fleischsäcke. Alle möglichen Gestalten bedrängen den Erweckten seither mit ihren Aufträgen. So wie diese piekfeine Lady, die dem Herzog ein Geschenk übermitteln will, um seine Gunst zu gewinnen. Jetzt binden sie einen meiner

abgeschlagenen Köpfe auf einen jämmerlichen Karren. Was zur... Oh, so läuft das also. Der Herzog soll sich mein blutüberströmtes Haupt über den Kamin hängen. Klar, dass der ach so tolle Hydra-Schlächter und sein Vasallen-Trio da mit von der Partie sind. Diesen Anfront wird der Lindwurm nicht ungestraft lassen. Noch genießen die Mächteger-Helden die Panorama-Aussicht auf das riesige Königreich, während ihr kleiner Treck auf dem Weg zur Hauptstadt »Gran Soren« durch den gewundenen Gebirgspass streift. Sie haben ja keine Ahnung! Die rubinroten Blutdiamanten-Augen meines Meisters ruhen auf ihnen.

Innerhalb weniger Sekunden fährt die Wanderidylle zur Hölle. Kobolde hüpfen voll Kampfeslust von nahen Klippen, während sich Schnee-Harpynen mit wildem Gekreisch auf den Trupp stürzen. »Hütet euch vor ihrem Gesang«, krächzt einer der Zweibeiner noch – zu spät. Ein Vasall geht bereits kampfunfähig zu Boden, betäubt vom schrecklich schönen Liedgut der geflügelten Furien. Da, der nächste! Zwei Kobolde stürzen sich auf ihn wie auf einen Topf voller Gold. Aber was ist das? Der Erweckte hilft einem seiner Getreuen wieder auf, während ein Magiebegabter die Waffen der Schwächlinge verzaubert – bei allen Drachen, ein Flammenzauber! Ihre Team-

arbeit macht sie stark! Der Streicher färbt seine Kleidung mit Koboldblut um, wechselt von Dolch zu Bogen und feuert einen Pfeilhagel ab. Manche verfehlen, einige Querschläger durchsieben mein auf den Karren geschnalltes Haupt und lassen's wie ein Nadelkissen aussehen. Wieder andere durchschlagen die Flügel der Harpyen. Ihre frostigen Schwänge zerfetzt's, Flammen fressen sich durch das Gefieder, entzünden den prächtigen Frauenleib. Sie kreischen und kreischen...

Die Schlacht ist vorbei. Der Erweckte hat jetzt die Hauptstadt erreicht. Vor ihm liegt eine riesige Welt voller Möglichkeiten. Und er ist wie Siegfried: Er will in Drachenblut baden!

Nils Osowski

Und außerdem?

- Drei spielbare Klassen mit eigenen Spezialattacken und Fähigkeiten: Krieger, Magier und Streicher; Letzterer entspricht der aus Rollenspielen bekannten Schurkenklasse und liebt Dolche und Bögen
- Drei ständige KI-Begleiter, wovon zwei jederzeit austauschbar sind und einer als dein Hauptvasall nie von deiner Seite weicht
- Online-Features zum Tauschen von Vasallen und Gegenständen
- Insgesamt 50 Erfolge, davon 20 geheim
- Limited Edition inklusive Drachenstatue und diversen Download-Inhalten vorerst nur in Japan vorbestellbar
- Alle Käufer der PEGI-Version erhalten einen Download-Code für die Demo von »Resident Evil 6«; dieser soll ab dem 3. Juli einlösbar sein, auf Playstation 3 erst am 5. September 2012. Ob das auch für die USK-Version gilt, ist noch unklar

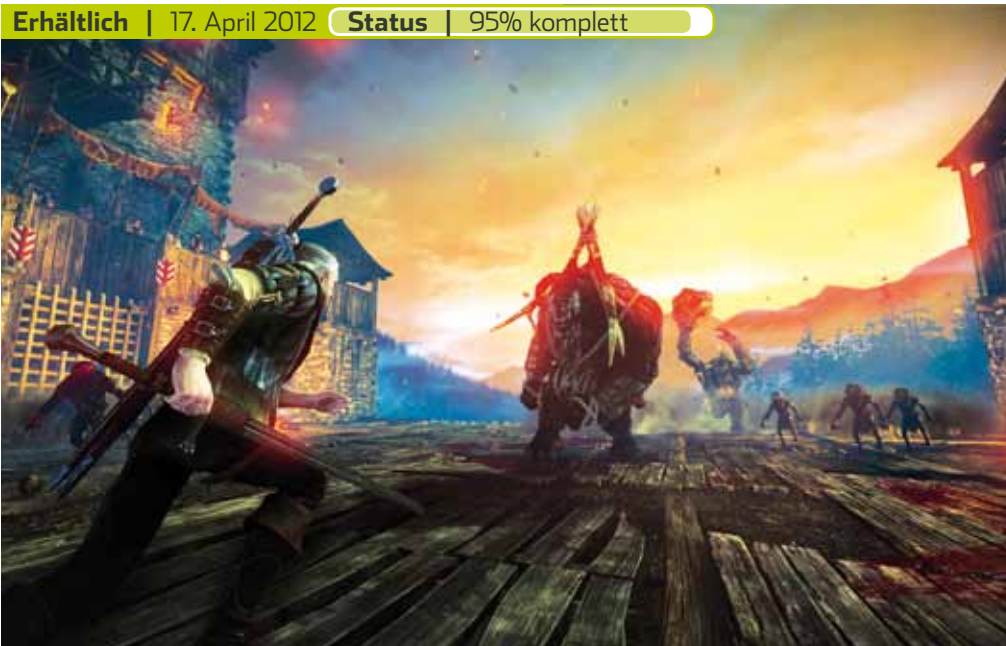
360 LIVE sagt...

Drachenzähmen hart gemacht: stylische Sandkasten-Monsterjagd mit coolen Kämpfen – jetzt fehlt nur HITPOTENZIAL noch ein echter Koop-Modus.

8.5 von 10



Erhältlich | 17. April 2012 | Status | 95% komplett



Geralt von Riva oder Bibi Blocksberg?

- +** Umwerfende Grafik, atmosphärische deutsche Synchro; unter anderem auch englische, französische und polnische Tonspur mit an Bord; sehr handliche Steuerung, anspruchsvolle Kämpfe, spannende Haupt- und Nebenmissionen, charakterstarke Figuren
- Noch leichte Schlierenbildung und gelegentliche Matsch-Texturen; es bleibt abzuwarten, ob der Diskwechsel bei einer quasi offenen Spielwelt stört



THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Verhext und aufgeknüpft, sieht das krass aus!

kurz&knapp

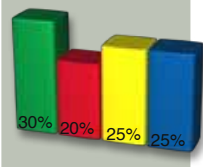
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
CD Projekt
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Vollgepackte
»Enhanced Edition«
von »The Witcher
2« erstmals auf
Xbox 360.

das ist drin

- Bürgerkriege
- Wilde Bestien
- Holde Maiden
- Königsmorde



Viele Legenden ranken sich um die eigentümliche Gattung der Hexer. Jene magisch begabten Mutanten mit weißem Haar und Katzenpupillen. Man sagt, sie trieben es mit Bestien, Ungeheuern, dem Teufel selbst. Man sagt, bei Nacht stehlen sie Kinder, um sie zu ihresgleichen zu machen: gefürchtet, gehasht und doch unentbehrlich, wenn es darum geht, Monster und andere übernatürliche Gefahren zur Strecke zu bringen. Und noch vor einem knappen Jahr sagte man auch, das Rollenspiel »The Witcher 2: Assassins of Kings« wäre PC-exklusiv. Zumindest Letzteres hat sich mittlerweile als Ammenmärchen entpuppt. Denn Hexer Geralt von Riva feiert bereits am 17. April sein Debüt auf der Xbox 360 – und beweist auf einem Anspiel-Event in Frankfurt, dass er einfach überall eine gute Figur macht.

Dabei ist die Konsolenfassung inhaltsgleich mit der parallel erscheinenden »Enhanced«-Edition des PC-Pendants: dreieinhalb Minuten beeindruckendes CGI-Introvideo, 33 Minuten mehr Ingame-Videos, vier zusätzliche Stunden Spielzeit und zwei komplett neue Hauptmissionen sind nur einige der Verbesserungen gegenüber früheren Fassungen des Spiels.

Und die bannt das polnische Studio CD Projekt auf insgesamt zwei Disks. Obwohl der Entwickler zuvor nie einen Konsolentitel veröffentlicht hat, wirkt alles unglaublich intuitiv, rund und irgendwie »richtig«. Die Kamera zieht stets vorbildlich mit und hält aufs Geschehen – kann auf Wunsch aber auch frei gedreht werden; das neue Zielerfassungssystem verhindert frustrierendes Danebenschießen; das komplexe Aufstiegs- und Inventarmenü wurde sinnvoll auf Controller-Führung angepasst, ohne dabei Funktionen einzubüßen; und die intelligente Tastenbelegung macht Prügeleien herrlich kontrollierbar – trotz des hoch taktischen Kampfsystems.

Waffenwechsel über das Digipad, leichte Schläge mit A-, schwere mit X-Taste, RT zum Blocken, mit LB das Ringmenü aufrufen, um Bomben, Fallen und Wurfmesser auszuwählen oder Wölfen, Banditen, Ghulen und anderen Scheusalen mit den berüchtigten Hexer-Zeichen einzuheizen. So lässt Geralt sie mit dem Igni-Zeichen etwa in Flammen aufgehen, fegt sie mit Aard von den Füßen oder kettet sie mit Yrden an selbigen fest. Insbesondere wenn Geralt viele Widersacher gleichzeitig an die Kette wollen, überlebt

nur der, der alle Optionen aus dem Effeff beherrscht – herrlich anspruchsvoll! Apropos anspruchsvoll: Manch eingesessener PC-Spieler findet dann wohl doch noch ein Haar in der Suppe, nämlich die Grafik. Freilich konnte die extrem leistungshungrige PC-Version nicht eins zu eins auf die Xbox adaptiert werden. Einige Abstriche bei Texturen müssen Konsolenspieler beispielsweise in Kauf nehmen. Außerordentlich beeindruckend ist dagegen die enorme Weitsicht in die Spielwelt, die der PC-Fassung in nichts nachsteht. Und überhaupt: Wer den direkten Vergleich nicht hat, holt sich mit »The Witcher 2« so ziemlich das Schönste auf die Konsole, was der Markt aktuell hergibt.

Sabine Schischka

360LIVE sagt...

Was für ein Konsolen-Debüt! Und schon jetzt heißer Anwärter auf das Rollenspiel HITPOTENZIAL des Jahres 2012.

8.5 von 10

Erhältlich | 26. Juni 2012 | Status | 60% komplett



Riesenspinne oder Oberspinner?

- +** Einsteigerfreundliche Spielmechanik, hübsches Spidey-Charaktermodell mit sichtbaren Blessuren, gut inszeniertes Herumschwingen-Feeling, viele bekannte Bosscharaktere
- Aktuell noch unspektakuläre Grafik, Spielhilfen könnten das Spiel für manche zu einfach machen, leblose Innenareale, die Bosskämpfe fallen vergleichsweise unspektakulär aus und verzaubern deine Spinnensinne aktuell nicht sonderlich

THE AMAZING SPIDER-MAN

Lass dich nicht einwickeln...

kurz&knapp

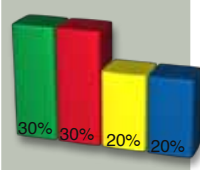
Hersteller | Activision
Entwickler | Beenox
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Superhelden-Abenteuer mit Spinnensinnen und New York.

das ist drin

- Klettereien
- Prügeleien
- Kostüme
- Genmutationen



Abhängen in New York City kann so schön sein. Besonders, wenn du ein Superheld bist! Denn dann kannst du das auch schon mal an den Fassaden der riesigen Wolkenkratzer der Metropole machen. In »The Amazing Spider-Man« schlüpfst du in das eng anliegende Kostüm des beliebten Arachnoiden-Helden. Activisions Videospiel-Umsetzung des neuen »Spidey«-Films führt die darin erzählte Geschichte des jungen Peter Parker fort, der im Teenager-Alter seine außergewöhnlichen Fähigkeiten entdeckt. Oscorp, die zwielichtige Firma, kann's einfach nicht lassen mit den Gen-Experimenten. Jede Menge Arbeit also für die Spinne. Und zwar im Touristenmagneten Manhattan, wo du dich als Spider-Man von Hochhaus zu Hochhaus schwingst und gegen Verbrecher ins Feld ziehst. Dein wichtigster Spinnensinn: die sogenannte »Web Rush«-Fähigkeit. Per Druck auf die Schultertaste kannst du die Zeit stoppen und dann die Umgebung auf farblich markierte Spider-Man-Silhouetten absuchen, die kreuz und quer in Manhattan verteilt sind. So schwingst du dich dann einfach von einer zur anderen. Das Zielsystem per Web Rush sorgt dafür, dass auch Anfänger-Spinnen schnell imposante Fortbewegungsmanöver in den Häuser-

schluchten abziehen. Sobald du dich mit Spinnenfäden an eine Hochhauswand oder eine andere Oberfläche gehangelt hast, dreht die Kamera und lässt dich lässig daran entlangkraxeln – funktioniert ähnlich wie bei Catwoman in »Arkham City«. In atemberaubender Geschwindigkeit saust du durch die Gebäudeschluchten, während die grell bunten Anzuseher des Times Square mit schön anzusehendem Unschärfeeffekt an der Peripherie deines Spinnensichtfelds verschwimmen. Hübsche Hangelei!

Wenn du Spider-Man mal nicht durch die Lüfte lotst, prügelst du dich mit Unterweltgestalten. Kurios: Beim Kampfsystem orientieren sich die Entwickler an der Filmvorlage, in der sich der noch unerfahrene Held dem ausführlichen Studium einiger Videos von mexikanischen Wrestlern widmet. Spider-Mans Attacken haben dadurch einen bisweilen tänzerisch angehauchten Improvisationscharakter. Deine Amateur-Wrestling-Manöver kannst du nicht nur auf den Straßen New Yorks, sondern auch in Innenräumen einüben. Diese, zusammen mit deinen Spinnensinnen, stellen sich dann in den Kämpfen als hilfreich heraus: Bösewichte, die du aus dem Hinterhalt ausknocken kannst, werden im Web-Rush-Modus beispielsweise mit einer

violetten Umrandung markiert. Bist du in Reichweite, drückst du die RB-Taste und wickelst den Tunichtgut in dein Spinnennetz. Was auch nicht fehlen darf: Kämpfe gegen Superschurken, deren Fähigkeiten ähnlich umhauen wie die von Spidey. Einer der Obermotze ist Rhino. Das superheldenkräftige Rhinoceros attackiert dich mit Ramm-attacken.

Wo Spidey aber noch durchhängt, ist die Präsentation. Während in den Außenarealen ansehnliche Effekte die Grafikschwächen kaschieren, treten diese gerade in den inspirationslos gestalteten Innenabschnitten zum Vorschein. Viele der kargen Texturen in Grau- und-Grau-Optik verdienen da eindeutig nicht das Prädikat »Amazing«.

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Nettes Spinnenabenteuer, dessen Präsentation aber teilweise wie von Spinnweben HITPOTENZIAL überzogen wirkt.

7.0 von 10

45
MINUTEN
MIT...

HIT
TIPP
360

Erhältlich | Herbst 2012

TRANSFORMERS UNTERGANG VON CYBERTRON

Die Kult-Action-Figuren der 1980er-Jahre sind zurück! Die Autobots stürzen sich erneut in den nicht enden wollenden Kampf gegen die niederträchtigen Decepticons und verwandeln sich auf Knopfdruck in Helikopter, Sportwagen oder Kampffjets. 360 Live hat in München erste Blicke auf den nächsten Teil der Serie geworfen, der im Gegensatz zu »Transformers 3« komplett ohne einengende Filmlicenz auskommt.

01:53



Wie schon im geistigen Vorgänger »Transformers: Kampf um Cybertron« von 2010 steht einmal mehr die Heimatwelt der verfeindeten Roboter, Cybertron, im Mittelpunkt der Ereignisse. Es tobt ein vernichtender Bürgerkrieg, den die Autobots fast verloren haben. Lediglich einen einzigen Sektor dominieren sie noch. Der Plan: Das Raumschiff, genannt »die Arche«, fertigstellen und damit so schnell wie möglich diesen hoffnungslosen Ort verlassen...

09:49



Ach du heilige Wertstoffpresse! Kaum die ersten Kämpfe überstanden, wird es höchste Zeit, mal wieder die Batterien aufzutanken. Im Hintergrund: heller Funkenregen, dumpfe Explosionen, tausende Grad heiße Feuerwälle, davonfliegende Umgebungstrümmer und zerfetzte Roboterchassis. Schon in der Alpha-Version sieht all das überraschend detailliert aus und verspricht grandiose Action der Marke Michael-Bay-Hollywood-Streifen!

24:06



Geht's nach dem Gezeigten, ist auch diesmal Abwechslung die Gameplay-Trumpfkarte von Spieldirektor Matt Tieger und seinem Team. Je nach Mission und Kampagne übernimmst du die Rolle eines neuen Transformers, der dank auf ihn maßgeschneiderter Fähigkeiten komplett anders an die jeweilige Situation herangeht als seine Chip-Compadres. Hier wartet etwa Cliffjumper in einer Schleimmission auf den richtigen Moment, endlich den Dosenöffner anzusetzen.

16:32



Autobot-Führer Optimus Prime nimmt natürlich wieder eine Schlüsselrolle ein, genauso wie weitere Verwandlungskünstler, etwa Enterhaken-Spezialist Jazz, Kampffjet-Decepticon Starscream und der kolossale Bruticus. Letzterer setzt sich aus den fünf Robotern Onslaught, Brawl, Blast Off, Swindle und Vortex zusammen und feiert hier Videospiel-Premiere. Vereint formt das Quintett ein Metall-Monstrum, das mit einem Schlag sogar massive Hängebrücken einäschert.

35:23



Am meisten freuen sich Kenner wahrscheinlich auf Dinobot Grimlock. Er ist einer der mächtigsten Kämpfer der Autobots und das, obwohl er in seiner normalen Form nur mit Schild und Schwert austeilt. Doch Vorsicht: Durch ständiges Angreifen staut sich ununterbrochen Wut in ihm auf. Ist eine bestimmte Zornes-Schwelle überschritten, mutiert er auf Knopfdruck zu einem stählernen T-Rex mit loderndem Feueratem. Ein XXL-Flammenwerfer mit Beinen sozusagen!

43:56



Auch neu: Durch Abschüsse verdient man sich nun Credits, die an den überall verteilten Terminals in Robo-Upgrades investiert werden dürfen. Über zehn Waffen, etwa die durchschlagende Lightning-Gun, und unzählige extrem nützliche Waffenverbesserungen stehen im Spielverlauf zur Auswahl. Vorausgesetzt man findet die zur Konstruktion nötigen Blaupausen. Pfiffige Ideen, die den Spieler jeden Abschnitt noch aufmerksamer erleben lassen und die Langzeitmotivation ankurbeln.

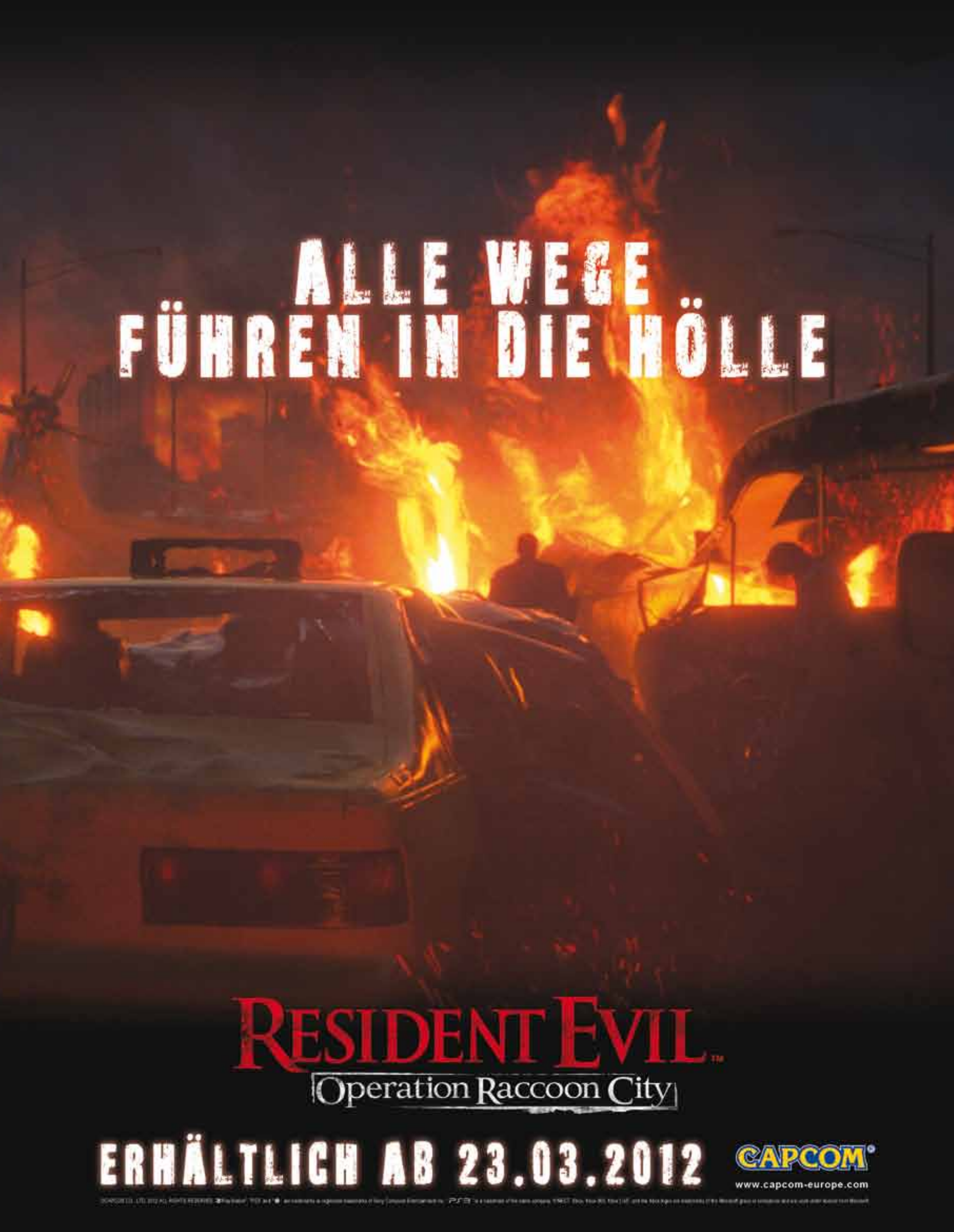
✦ ZUSAMMENGEFASST

Schleichen, ballern, fliegen, klettern, Kollegen herumkommandieren – jedes Demolevel spielt sich komplett anders und lässt hoffen, dass das hier mühelos in die Fußstapfen seines Blechbruders tritt. Auch der komplett aufgebrezelte Charakter-Editor für den angekündigten Mehrspieler-Modus lässt das Wasser im Mund zusammenlaufen, ist es hiermit doch ausführlich möglich, vom Servo-Kopf bis zum Titan-Fuß seinen ganz eigenen Transformer zu erschaffen. Vormerken!

HITPOTENZIAL

8.0

von 10



ALLE WEGE
FÜHREN IN DIE HÖLLE

RESIDENT EVIL™
Operation Raccoon City

ERHÄLTLICH AB 23.03.2012

CAPCOM®
www.capcom-europe.com

©2009 CAPCOM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "Biohazard", "RE4" and "B" are trademarks & registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of the same company. "TMNT" (TM, TM2, TM3, TM4) and the TMNT logo are trademarks of the Nickelodeon group of companies and are used under license from Nickelodeon.

[illegible]

SQUARE ENIX®



WELCOME TO

RACCOON CITY

HOME OF
DR. UMBRELLA



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

Richard Löwenstein, Benjamin Kratsch

LAYOUT/GRAPHIK

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: Sleeping Dogs von Square Enix
Bildmotive von www.pixello.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 | »Gotham City

Impostors«, »Binary Domain«

FREUT SICH AUF | »Fable: The Journey«,

»Max Payne 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Max Payne 3«,

»Masked« (PC)

FREUT SICH AUF | »Far Cry 3«,

»Hawken« (PC)



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter,

Rennspiele

SPIELT GERADE | »SSX«, »Mass Effect 3«

FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,

»Borderlands 2«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Resident Evil:

Operation Raccoon City«, »Tropico 4«

FREUT SICH AUF | »Risen 2: Dark

Waters«, »Metro: Last Night«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror

SPIELT GERADE | »Mass Effect 3«,

»Silent Hill HD Collection«

FREUT SICH AUF | »Borderlands 2«,

»Tomb Raider«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up

SPIELT GERADE | »Street Fighter X

Tekken«, »The Darkness 2«

FREUT SICH AUF | »Dragon's Dogma«,

»Resident Evil 6«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter

SPIELT GERADE | »The Darkness 2«,

»Torlight« (XBLA)

FREUT SICH AUF | »Resident Evil 6«,

»Hitman Absolution«



CHRISTIANE SCHOBER ANZEIGENLEITUNG PRINT

LIVE-GAMERTAG | Tearsdust

GENRES | Aufbau-Strategie, Puzzle

SPIELT GERADE | »Rayman Origins«,

»Tropico 4«

FREUT SICH AUF | »Xcom: Enemy

Unknown«, »Thief 4«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

Bioware

Preis | ab 55 Euro

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

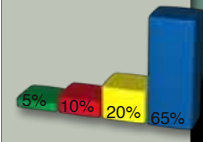
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Bombastischer
Shooter-Rollenspiel-
Mix mit über einem
halben Dutzend
möglichen
Spielenden.

das ist drin

- Versklavung
- Völkermord
- Weltuntergang
- Gegenangriff



Erhältlich | 9. März 2012

**EXKLUSIVE BILDER
NUR IN 360 LIVE!**

MASS EFFECT 3

Die Erwartungen an den dritten Teil des Sternenkrieg-Epos von Top-Entwickler Bioware waren hoch wie nie zuvor. Jetzt ist »Mass Effect 3« endlich da und lässt fast alle Kritiker verstummen. Selbst der neuartige Online-Mehrspieler-Modus fügt sich erstaunlich gut ein. Willkommen zum wohl fulminantesten Abschluss einer Rollenspiel-Serie seit »Neverwinter Nights«.

Endlich ist's wieder Zeit für ein Zusammentreffen mit synthetischen Wesen, virtuellen Intelligenzen und einigen der wohl markantesten Außerirdischen der Videospiegelgeschichte. Für Teil Drei der »Mass Effect«-Saga hat das kanadische Entwicklerstudio Bioware dem Hybriden aus Rollenspiel und Third-Person-Shooter einmal mehr ein komplettes Upgrade verabreicht. Neben der Haupthandlung rund um das Schicksal von Weltenretter Commander Shepard werden dutzende Nebenhandlungsstränge weitererzählt und in sich abgeschlossen. Doch allzu sehr soll in diesem Test nicht auf zentrale Storyentwicklungen eingegangen werden – schließlich sollst du jeden Atemzug in diesem Spielspaß-Monster ohne Spoiler voll auskosten können. 360 Live konzentriert sich lieber auf Gameplay, Ausstattung und die Verzhnung des neuen Koop-Parts mit der Kampagne.

Alles beginnt mit der grausamen Vorahnung, die

Serienkennern bis zum Ende von »Mass Effect 2« Schritt für Schritt eingepflegt wurde: Die Reaper, gewaltige Maschinenwesen aus den entlegensten Winkeln der Galaxie, haben einen scheinbar unaufhaltsamen Vernichtungsprozess eingeleitet. Gerüstet mit den fortschrittlichsten Waffensystemen diesseits der Milchstraße fallen sie über andere intelligente und mit Vorliebe organische Spezies her, um diese – einem alle 50.000 Jahre einsetzenden Zyklus folgend – auszulöschen. Schon in den ersten Spielsequenzen erlebst du, mit welcher Wucht die Invasoren zuschlagen und die Welt im Jahr 2186 in ihren Grundfesten erschüttern. Immer wieder eingestreute Videoübertragungen berichten von Millionen Toten binnen weniger Tage. Shepard selbst, wahlweise ein männlicher oder weiblicher Held, kommt gerade noch mit einem blauen Auge davon und flüchtet auf die Normandy SR-2, einen verbesserten Nachbau seines bewährten Raumkreuzers aus den Vorgängerspielen.

Ein Schiff, das zum Dreh- und Angelpunkt für sein unermüdliches Bestreben wird, die Apokalypse doch noch abzuwenden. Der Plan: ähnlich wie in »Mass Effect 2« Allianzen schmieden und so immer neue Streitkräfte rekrutieren, um diese schließlich zum gemeinsamen Gegenschlag gegen die Reaper anzuführen.

WILLKOMMEN AUF DER BRÜCKE, COMMANDER!

Eine zentrale Rolle spielt in diesem Zusammenhang der Kriegsstrategen-Raum an Bord der Normandy. Er beherbergt zwei spielentscheidende Konsolen: Unter »Kriegsaktivposten« werden alle Verbündeten sowie deren Kampfpunkte gelistet. Das kann etwa die 103. Marine-Division der Allianzstreitkräfte mit 100 Zählern sein, Überläufer des Waffengiganten Cerberus mit 25 Kraftzählern oder auch ein Asari-Wissenschaftsteam mit einem Neunziger-Wert. Am unteren

Weltenretter oder Däumchendreher?

+ Nahezu frei definierbare Charakter-Entwicklung, konsequente Weitererzählung aller bisherigen Handlungsstränge, erstklassiges Figuren-Design, wuchtige Shooter-Mechanik, fast durchgehend spannendes Missionsdesign, fordernde Gegner-KI, drei Kampagnen-Modi mit jeweils anderem Gameplay-Schwerpunkt, grafisch immer wieder beeindruckend, auch Neueinsteiger kommen gut zurecht, geniale Spielstand-Import-Funktion, zwanglose Mehrspieler-Integration

- Wegfall von Fahrzeug-Missionen, häufige Ladezeiten, einige maula Partikeleffekte, Deckungssystem nicht perfekt, etwas eingeschränkte Weltraumerkundung, kein Splitscreen innerhalb der Koop-Modi

Das Spiel in Zahlen

50 Erfolge, 8 davon auch im Mehrspieler zu holen, über 30 verschiedene Waffen, 5 Schwierigkeitsgrade, kommt auf 2 Disks, die jedoch nur sehr selten gewechselt werden müssen, 1 Demo erhältlich, zeigt den Einstieg in die Kampagne sowie einen Abschnitt mit Anspielung auf die Genophage der Kroganer, 12 der insgesamt 24 spielbaren Mehrspieler-Charaktere menschlich, alle anderen sind Vertreter von mindestens 6 verschiedenen Alienrassen; 6 Klassen: Experte, Soldat, Techniker, Wächter, Frontkämpfer, Infiltrator; 5 Kriegsgebiete im Online-Modus und 6 Karten; mindestens 3 variantenreich aufgestellte Feindverbände: Cerberus, Geth, Reaper; mindestens 3 Nachschubkisten unterschiedlicher Wertigkeit – von Rekrut bis Spectre – mit jeweils bis zu 6 zufälligen Ausrüstungsgegenständen

Bildschirmrand der Konsole befindet sich zudem eine Statusleiste, welche die Kampfkraft aller bisher vereinten Streitmächte sowie deren Defizit respektive Vorsprung gegenüber den Ressourcen der Reaper anzeigt.

Die zweite Konsole dient ausschließlich der Vernetzung mit dem neuen Online-Koop-Modus »Galaxy at War«, der sich zwar nur separat über das Hauptmenü starten lässt, dessen Statistiken sich jedoch positiv auf den Fortgang der Kampagne auswirken können. Dementsprechend werden auf der Kampfgebiets-Konsole all die Gebiete in der Galaxie gezeigt, die nicht innerhalb der Kampagne, sondern nur im Koop-Part zurückerobert werden können. Des Weiteren trifft Shepard im Strategenzimmer im Verlauf der Story immer wieder hochrangige Funktionäre anderer Völker und Spezies – es dient also auch als Bühne für politische Auseinandersetzungen auf hohem Niveau. Doch es gibt mehr zu entdecken: Auf den fünf Decks der Normandy tummeln sich bereits kurz nach Spielbeginn etliche Charaktere unterschiedlichster Herkunft, die allesamt in »Mass Effect«-typischen und Multiple-Choice-geprägten Dialogsequenzen in Gespräche verwickelt werden können. Nach wie vor ist in den brillant und komplett deutsch vertonten Konversationen viel diplomatisches Feingespür gefragt.



Denn jede deiner getroffenen Aussagen hat nicht nur weitreichende Auswirkungen auf die zukünftige Beziehung mit dem Gesprächspartner, sondern eben auch auf den gesamten weiteren Plotverlauf. Ob die Erde als brennendes Flammenmeer zurückbleibt oder eben nicht, liegt ganz bei dir!

Je nach Verhalten erlangt Shepard zudem auch weiterhin Abtrünnigen- respektive Vorbildpunkte, die ihn im späteren Spielverlauf zu drastischen Antworten befähigen. Gemeint sind besonders aggressive oder extrem beschwichtigende Aktionen. Nicht minder spannend: Immer wieder kommt es innerhalb der Dialoge zu spontanen Entscheidungsmomenten, in denen eine vorgegebene Taste betätigt werden muss, um etwa dem Fausthieb eines wütenden Gegenübers auszuweichen – oder den Diskussionspartner in letzter Sekunde mit eindringlichen Gesten doch noch von seinem Vorhaben abzubringen. Mit fortschreitender Spieldauer knüpft Bioware aus all diesen Entscheidungsvariablen ein engmaschiges Netz aus Handlungssträngen, die nicht zuletzt darüber entscheiden, welches der vielen Spielenden du zu sehen bekommst. Die schier unglaubliche Entscheidungsfreiheit führt außerdem dazu, dass sich das hier so organisch anfühlt wie kaum ein Xbox-Rollenspiel zuvor. Herzrasen und Wut, wenn

✖ Galaxy at War

KOOPERATIVER MASSENEFFEKT

Die Frage nach der Daseinsberechtigung des umfangreichen Koop-Parts erzeugte in jüngster Vergangenheit weltweit kilometerlange Foren-Threads. Denn der mit Teil Drei erstmals eingeführte »Galaxy at War«-Modus steht nicht etwa nur für sich alleine, sondern nimmt – sofern man ihn regelmäßig spielt – auch Einfluss auf die Solokampagne. Was also ist dran am Koop-Modus? Und worum geht's überhaupt? Da weite Teile der Galaxis, wie etwa die Attika-Traverse oder die Terminus-Systeme, in der Kampagne nicht gezielt befreit werden können, müssen Alliierte von Shepard diesen Job übernehmen – die Haudegen aus dem Koop-Modus. Ihr Primärziel ist es, eben diese Sektoren aus dem Klammergriff der Reaper-Verbündeten zurückzuerobern. Wer mag, darf's im Alleingang versuchen, ratsamer ist jedoch ein koordinierter Gegenschlag mit bis zu drei weiteren Online-Weltenrettern. Wie auch im Hauptspiel beginnt der Einstieg in diesen Koop-Komplex mit der Erstellung eines Helden mittels Charakter-Editor. Letzterer zeigt sich im Gegensatz zum Einzelspieler-Pendant deutlich abgespeckt: Die Gesichtszüge der Figuren bleiben hinter dem Visier des Raumfahrerhelms verborgen und für die Rüstung können lediglich ein Grundton sowie eine Highlight-Farbe definiert werden. Immerhin: Später darf noch aus einigen nicht-menschlichen Alien-Charakteren gewählt werden. Prickelnder geht's bei der Klassenwahl zur Sache, die alle Spezialisierungen des Hauptspiels zulässt – natürlich sofern genügend Erfahrungspunkte für einen Stufenaufstieg und das damit verbundene Freischalten immer neuer Talente und Waffen zur Verfügung stehen. Einmal im Schlachtgetümmel, gleicht das Gameplay im Wesentlichen dem der Actionsequenzen aus der Kampagne; mit dem kleinen Unterschied, dass die Ringmenüs – im Hauptspiel werden sie über die beiden oberen Schultertasten aktiviert – wegrationalisiert wurden. Das macht Sinn, denn die Mehrspieler-Charaktere besitzen in »Mass Effect 3« maximal drei offensive Kampffähigkeiten, die über die Schultertasten in Kombination mit der Y-Taste abgerufen werden können. Die dann folgenden Scharmützel sind von knallhartem Deckungskampf geprägt und haben – bei erfolgreichem Abschluss – Einfluss auf dein Fortschreiten in der Kampagne, genauer gesagt einen positiven Ausgang dieser. Spaßig! Außerdem interessant: Neue Waffen, Charaktere und zusätzliche Ausrüstung werden im Spiel-internen Laden gekauft, für den Sold den man während der Runden verdient. Solche Nachschubkisten gibt's in den Ausführungen Rekrut, Veteran und Spectre mit unterschiedlicher Wertigkeit und zufälligen Inhalten. Beste Voraussetzungen also für ausuferndes Sammelfieber!

etwa ein im Spielverlauf ans Herz gewachsener Mitstreiter plötzlich den Tod findet? Wirst du hier dank sehr einprägsamer Charaktere regelmäßig erleben!

Über die Sternenkarte auf der Brücke kann Shepard zudem in andere Sonnensysteme vorstoßen und Raumstationen wie der Citadel, in der die galaktische Regierung tagt, einen Besuch abstatten. Dies geschieht zwar immer noch auf eigene Faust, wirkt im Gegensatz zu »Mass Effect 2« aber stark entschlackt. Nur noch sehr selten scannst du Planeten von ihrem Orbit aus auf wertvolle Artefakte. Auch unterbindet das Spiel freie Erkundungsfahrten durchs All sehr häufig, da nun während des Navigierens auf der Sternkarte immer wieder Reaper-Verbände aufgescheucht werden, die umgehend die Verfolgung

Und außerdem?

■ Optionale Kinect-Unterstützung: In Gesprächen können Antworten vorgelesen und somit bestätigt werden, im Kampf erteilst du Teamkollegen verbal Befehle und aktivierst Spezialfähigkeiten ■ Enthält Wendecover mit weiblichem Shepard als Motiv ■ Erster Download-Inhalt »From Ashes« ab 8. März für 800 Microsoft Points erhältlich; dich erwartet eine Zusatzmission auf Eden Prime, eine exklusive Waffe, ein neues Teammitglied sowie neue Outfits für alle Teamkollegen ■ Auch als N7-Edition erhältlich, welche die Codes zum Download von »From Ashes«, zwei Figuren-Designs für nichtspielbare Verbündete, ein mechanisches Haustier sowie vier exklusive Waffen beinhaltet; außerdem dabei: der Original-Soundtrack auf CD, eine Steelbook-Verpackung, ein Artbook, ein N7-Aufnäher sowie eine Lithografie der Normandy ■ Die PC- und PS3-Versionen beinhalten zusätzlich die englische Tonspur, auf Xbox 360 steht sie zum kostenfreien Download via Xbox Live bereit



✖ Kampf-Essenz

RICHTIG AUFGEL-LEVELT IST HALB GEWONNEN

1 Im Gruppenmenü lässt sich die Fähigkeitsstufe des eigenen Charakters sowie die der Crew-Mitglieder überwachen. Auch werden dort neue Fähigkeiten mit den verdienten Erfahrungspunkten freigeschaltet.

2 Klassen mit biotischen Fähigkeiten besitzen beispielsweise mächtige L5x-Implantate, mit denen sie unter anderem Mikro-Singularitäten erzeugen können, die bei Aktivierung den Raum krümmen, Gegner wehrlos aus den Latschen heben und mit jedem neuen Upgrade noch mehr Schaden anrichten.

3 Sobald du mit einem Geschütz das Feuer auf Feindschwadronen eröffnest, zerbersten deren Körper wie rohe Eier in der Mikrowelle. Wer sich für die Techniker-Klasse entscheidet, darf später sogar portable autarke Geschütztürme frei auf dem Schlachtfeld platzieren, was abermals Taktik reinbringt.



aufnehmen. Einen unbekannten Planeten aufstöbern, auf dem man ohne exakte Missionsbeschreibung landet, gehört hier leider der Vergangenheit an. Stört allerdings nur bedingt, denn aufgrund einer gut gefüllten Missionsliste hast du sowieso stets alle Hände voll zu tun.

KROGANISCHER SCHLACHTRUF

Die meisten Konflikte in »Mass Effect 3« werden allerdings nicht verbal ausgetragen, sondern genau so, wie sich Action-Fans das vorstellen: mit futuristischen Kanonen und jeder Menge Hightech-Rüstzeug. Bereits die Ansicht der Milchstraße zeigt alle verfügbaren Missionen auf den einzelnen Planeten und Raumstationen anhand beschrifteter Marker. Die Übersichtskarten von Gebäuden heben derweil wichtige Gesprächspartner klar hervor. Für den nächsten Auftrag entschieden, folgt noch die Wahl deiner beiden Kampfgenossen und dann geht's auch schon los mit dem, was neben der mitreißenden Story und den vielschichtigen Persönlichkeiten den Reiz der Serie ausmacht: In weitläufigen, nur selten linear gestalteten Missionsarealen verabreichen Shepard und sein Team Aliengedier allen Kalibers eine kräftige Bleidusche. Highlights: der Kampf gegen einen Reaper von zwei Kilometern Länge, der Schlagabtausch mit haushohen Atlas-Mechs sowie die Flucht vor den überaus aggressiven Brutes, um nur einige zu nennen.

Damit die Action ordentlich zündet, wurde das Deckungssystem stark überarbeitet, ohne jedoch den höchsten Feinschliff-Status zu erreichen. Konkreter:



Teils braucht's mehrere Anläufe, bis Shepard tatsächlich hinter einem Objekt in Deckung geht. Auch ist oftmals nur schwer erkennbar, welcher Gegenstand überhaupt als Kugelfang taugt. Wirklich verbessert zeigt sich im Vergleich dazu das Treffer-Reaktionssystem. Egal ob du eine Pistole vom Typ M-3 Predator III, ein Geth-Impulsgewehr, ein Javellin-II-Scharfschützengewehr oder eine der anderen über 30 Schusswaffen mit dir führst: Sämtliche Argumentationsverstärker fühlen sich einfach fantastisch an, klingen grandios und schlagen ein, wie sie sollen. Insbesondere die schwer gepanzerten Soldaten des mysteriösen Cerberus-Konzerns verfügen über sehr genau definierte Trefferzonen. Der Geschosstyp, das Waffenlevel sowie der Rüstungswert des Opfers am Eintrittspunkt des Projektils sind alles Größen, die deutlich spürbar in das Kampfsystem mit einfließen. Toll auch die Möglichkeit, Waffen mit Upgrades vielfältig modifizieren zu können. Pro Waffengattung – also Pistole, Sturmgewehr, Schrotflinte und Scharfschützengewehr – können Erweiterungen wie Stabilisatoren, Unterlaufmesser, Zielhilfen und vieles mehr freigeschaltet und anschließend in den beiden Upgrade-Slots einer jeden Waffe platziert werden. Unterschiedliche Munitionstypen bleiben hingegen nur bestimmten Charakterklassen wie dem Soldaten vorbehalten, der schon bald mit Giftprojektilen um sich schießt. Auch prima: Durch die Klassenwahl schränkst du dich zu Spielbeginn bei Weitem nicht so sehr ein wie noch in den Vorgängerteilen. Jede Klasse bietet acht Talente, die jeweils in sechs Stufen nachgerüstet werden können. Wem das immer noch nicht

ausreicht, der kauft über die medizinische Station auf der Normandy beliebige Talente nach, etwa das Werfen von Splittergranaten in der Rolle des Biotikers – eine Fähigkeit, die sonst der Soldaten-Klasse vorbehalten ist.

Das Herausragende der einzelnen Action-Einsätze: Praktisch ständig sind mehrere nichtspielbare Charaktere involviert. Zusammen mit regelmäßig eingestreuten Zwischensequenzen sind sie es, die dem Ganzen die nötige Dramatik verleihen, dich mitfiebert, zittern und aufschreien lassen. Hinzu kommt, dass selbst unscheinbare Nebenmissionen – etwa die Rettung eines quarianischen Generals – immer wieder mit unvorhersehbaren Wendepunkten für neue Wow-Momente sorgen. Auch die Leveldesigns und Gebäudestrukturen der einzelnen Missionen könnten diesmal kaum vielfältiger sein und haben nichts mehr mit den teils plumpen Baukastenaufbauten der Vorgängerspiele am Hut. Der vergleichsweise hohe Preis dafür: die Einschränkungen in Sachen Planetenexkursion auf eigene Faust. In Anbetracht der übertragenden Spannungsbögen nimmt man das jedoch gerne in Kauf. Mit insgesamt etwa 25 Stunden Spielzeit für die Hauptstory und zusätzlichen zehn Stunden aufwärts für die Nebenhandlungen erscheint Teil Drei zudem nur geringfügig kürzer als seine Vorgängerspiele. Zusammen mit dem gelungenen Koop-Part ein wahrlich überzeugendes Gesamtpaket, das Einsteiger und Kenner von Minute eins an mit vollem Schub in die Spielspaß-Umlaufbahn katapultiert!

Jan Heinrich

✕ Bleib du selbst!

CHARAKTER-REKONSTRUKTION

Kein Spielstand-Import ist so komplex und berücksichtigt derart viele Variablen wie der von »Mass Effect 3«. Zur Erinnerung: Wer die Funktion nutzt, steigt mit seinem Spielstand aus Teil Zwei in die Solokampagne ein. Dein innerhalb der Vorgängerspiele erstellter – und demnach sehr individuell gestalteter – Commander Shepard bleibt also auch im neuen Teil der alte. Lediglich die zuvor gekaufte Ausrüstung sowie die Erfahrungspunkteverteilung werden dabei zurückgesetzt, das Beziehungsgeflecht zwischen dir und dutzenden Nichtspieler-Charakteren bleibt aber erhalten. Anders formuliert: Bioware kümmert sich sehr sorgfältig um die Weitererzählung in der Vergangenheit eröffneter Nebenhandlungsstränge. Wen seiner Verbündeten man in den Vorgängerspielen retten konnte, mit welchen Figuren man intim geworden ist und wen man absichtlich für höhere Ziele hat über die Klinge springen lassen – all das spielt eine Rolle und hat spürbaren Einfluss auf den Fortgang der Story. Diese einzigartige Funktion sorgt dafür, dass sich »Mass Effect« insbesondere für Fans noch stringenter erzählt anfühlt als so ziemlich jede Rollenspiel-Fortsetzung. Einfach irre!



Zweite Meinung

Sönke Siemens: Allein schon ob der zahlreichen Spielenden kann ich mich von dieser Droge kaum mehr losreißen. Auch der Koop-Modus ist trotz anfänglicher Skepsis ein echter Zeitfresser. Für mich einer der Must-du-spielen-Titel 2012! Ich gebe 9.2

Mass Effect 3

GRAFIK

Bis auf wenige marginale Fehler bombastisch

9

SOUND

Tolle deutsche Synchro, fette Effekte, sehr dynamischer Soundtrack

9

STEUERUNG

Viele Anpassungsmöglichkeiten; Deckungssystem gut, aber nicht fehlerfrei

8

Ein wahrhaftiges Umfang-Monster, das dich von einem Höhepunkt zum nächsten peitscht. Auch der Wiederspielwert ist schlichtweg galaktisch.

9.6 von 10

Erhältlich | 23. März 2012

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

kurz&knapp

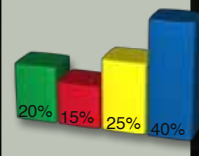
Hersteller | Capcom
Entwickler | Slant Six Games/Capcom
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Vier-Spieler-Koop-Auskopplung, die dich auf die dunkle Seite der Macht katapultiert.

das ist drin

- Angeknabbert
- Angeschossen
- Infiziert
- Intrigant



Zu Anfang kämpft die Spezialeinheit »Wolfpack« noch gegen Zombies. Dann kämpft sie gegen die Regierung. Danach gegen Spione. Und zuletzt gegen ihren eigenen Auftraggeber. Und ich? Ich kämpfe mit fehlender Gänsehaut, KI-Problemen und der Frage: Wie viel »Resident Evil« steckt hier wirklich drin?

Du bist vernarrt in die Ausrottung der Menschheit? Kannst diese ewigen Weltenretter schon lange nicht mehr sehen? Und hast obendrein eine abgründige Abneigung gegen Leon S. Kennedy, Claire Redfield und alle anderen Helden aus »Resident Evil 2« und »Resident Evil 3: Nemesis«? Dann freut sich der Umbrella Secret Service – kurz U.S.S. – auf deine aussagekräftige Bewerbung als Mitglied des Wolfpack-Teams! Seine Aufgabe: Alle Beweise, dass Umbrella Schuld an dem Ausbruch des T-Virus in Raccoon City hat, vernichten und alle überlebenden Zeugen eliminieren. Seine Vorgehensweise: kaltblütig, brutal und bleihaltig. Ja, das hier ist eine »Resident Evil«-Auskopplung für Freunde harter Koop-Action, die sich aber gleichzeitig vor Angst ans Bein piekeln, wenn Zombies unerwartet durch Fenster und Türen brechen. Denn auf solche Schockmomente verzichtet das Game nahezu komplett. Kann die »Operation Raccoon City« so erfolgreich abgeschlossen werden?

HIER WOLFPACK, ERWARTEN BEFEHLE

Vorab gesagt: ja, definitiv! Sofern du dich nicht dazu entscheidest, die rund achtstündige Kampagne solo mit drei KI-Kameraden anzugehen. Dann wird aus der Künstlichen Intelligenz

nämlich blitzschnell eine Künstliche Idiotie, die dich ordentlich frustet. Doch dazu später mehr. Fans der Serie freuen sich vor allem über die Story, auch wenn sie in den meisten Fällen nur über Funksprüche, Videos auf Überwachungsmonitoren und Standbilder weitergestrickt wird. Die spult zeitlich nämlich zurück ins Jahr 1998 und beleuchtet den Ausbruch des G-Virus in der Kleinstadt Raccoon City aus Sicht der Drahtzieher und Hintermänner des Umbrella-Konzerns. Treffen mit Leon Kennedy, Ada Wong, H.U.N.K. und anderen bekannten Helden sowie die Rückkehr an unvergessene Orte wie das Polizeirevier und das städtische Krankenhaus wecken wohlige Erinnerungen an den hierzulande indizierten zweiten Serienteil. Die Spielfiguren diesmal: illustre Zeitgenossen einer Umbrella-eigenen Spezialeinheit, die im Laufe des Spiels aber viel zu blass und charakterlos bleiben. Da wären Beltway, der Spezialist für Sprengstoffe mit der Beinprothese; Bertha, die sadistische Sanitäterin mit einer Abneigung gegen Betäubungsmittel; die Virologin Four Eyes, die sich mehr auf ihre Arbeit als auf ihre Teammitglieder konzentriert; Lupo, die Anführerin des Umbrella-Squads; Vector, der Tarnspezialist der Gruppe; und Spectre, der ehemalige Sowjet-Agent, der als Aufklärer fungiert. Auf dem Papier hoch-



Überall in den Levels verstecken sich Umbrella-Datendisketten. Wer sie einsammelt und an speziellen Computer-Terminals einsendet, verdient sich damit neue Galerie- und Konzeptbilder.

Und außerdem?

- 50 Erfolge, etwa »Grüner Daumen« für das Benutzen von 101 grünen Kräutern ■ Vier Schwierigkeitsgrade, wobei schon der zweite kein Pappentier ist ■ Koop-Kampagne nur online oder via System-Link bestreitbar ■ Download-Inhalte sind geplant; etwa der neue Versus-Modus »Nemesis«, der exklusiv für Xbox 360 erscheint und dich zum Beispiel den namensgebenden Über-Mutanten steuern lässt. Der Download ist gratis ■ Abtrennen von Gliedmaßen in der USK-Version nicht möglich, wodurch auch weniger Blut fließt – stört jedoch kaum; als Ausgleich gibt's für Vorbesteller acht Waffen umsonst obendrauf ■ Die ersten 40.000 Exemplare beinhalten einen Kinogutschein für eine Person

✖ Gut gegen Böse

DIE VERSUS-MODI

Auch abseits der Koop-Kampagne ist das hier auf das gemeinschaftliche Online-Erlebnis geeicht. Wer nicht immer nur KI-Kerls die Lichter ausblasen will, spielt in den Versus-Modi in menschlichen Teams vier gegen vier. Wahlweise bleibt der Spieler dort auf Seiten der »bösen« Umbrella-Schergen oder schlüpft in die Haut von US-Spec-Ops-Soldaten. Im klassischen »Team Attack« heißt die Devise: Nur ein toter Gegner ist ein guter Gegner – es gewinnt das Team mit den meisten Abschüssen. »Biohazard« stellt die zombifizierte Variante des Flaggenklaus dar, in der die Teams wertvolle Ampullen mit Proben des G-Virus entwenden und sicher zu ihrer Basis bringen müssen. In »Überlebende« gilt es, Horden von Feinden so lange abzuwehren, bis der rettende Hubschrauber am Zielort eintrifft. Und zu guter Letzt kommen in »Helden« vor allem langjährige »Resident Evil«-Fans auf ihre Kosten: Hier dürfen sie bekannte Figuren der Serie selbst steuern. Unter anderem Leon Kennedy oder Claire Redfield. Alles in allem: eine schöne Dreingabe, aber längst nicht so motivierend wie die Koop-Kampagne.



Frischfleisch oder Reste-Frühstück?

- ➕ Toller Story-Dreher für Kenner von »Resident Evil 2« und »Nemesis«, Rückkehr an bekannte Schauplätze, stabiler Netcode, Figuren mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten, spaßiger Versus-Modus, »Nemesis«-Multiplayer-Modus exklusiv und gratis für Xbox 360
- ➖ Kaum Schockeffekte, viel stupide Dauerballerei, zu wenige Unterschiede in der Zombie-Optik; KI oft dümmer, als der Zombie erlaubt; Bildrate geht stellenweise arg in die Knie, keine Splitscreen-Unterstützung, USK-Version geschnitten

interessante Persönlichkeiten, deren Hintergründe aber leider nur in Form eines Textkastens im Auswahlmü geringfügig beleuchtet werden. Schade.

Hat man sich dann für einen der sechs Finsterlinge entschieden – und die anderen drei Posten wahlweise mit KI-Mitstreitern oder echten Kameraden gefüllt –, geht's in bester Third-Person-Shooter-Manier mitten rein ins Chaos. Und das ist wörtlich zu nehmen. In Raccoon City tobt mittlerweile der G-Virus, die meisten Menschen sind infiziert und zu blutrünstigen Zombies mutiert – einige andere sogar zu Schlimmerem. Zu den hitzköpfigen Crimson Heads etwa, die besonders schnell und wild angreifen; oder zum Wirt des Facehugger-ähnlichen NE-Beta-Parasiten. Natürlich fehlen später auch die obligatorischen Licker, Hunter, Hunde und Tyrants nicht. Ein üppiges Aufgebot an Blei-Lagerstätten, könnte man meinen. Dennoch kommen die meisten Schlurfer leider frisch aus dem Klon-Labor. Oder wer weiß, vielleicht waren der siffige Strickpulli, das bauchfreie Tanktop und die weißen Turnschuhe in Raccoon City auch gerade im Sonderangebot...

HIER WOLFPACK, ZIEL ELIMINIERT

Von der beklemmenden Stille und den beinhardtenden Schockmomenten des zweiten Teils ist auf Seiten der Umbrella-Schergen jedenfalls nichts mehr zu spüren. Stattdessen prägen Horden einströmender Untoter das Bild. Etwa gefährliche Licker mit ihren langen Zungen, die in Dutzendschaften aus Lüftungsschächten der brennenden Raccoon-City-Bibliothek quillen, sowie scheinbar endlose Wellen von US-Soldaten und Otto-Normal-Zombies in den weitläufigen Hallen des Rathauses. Da sollten nicht nur die Magazine von MG, Sturmgewehr, Lightning Hawk und Juggernaut randvoll gefüllt sein; auch die Absprachen mit den Teamkollegen müssen passen, um nicht überrollt zu werden. Hilfreich sind dabei vor allem die sehr unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der Kameraden. So kann sich Vector etwa unsichtbar machen und die Feinde aus einer neuen Position heraus von den anderen weglocken; Four Eyes besprüht einige Soldaten mit Zombie-Pheromonen, die auf die Modrigen eine magische Anziehungskraft ausüben; Beltway hält aus allen Rohren frontal drauf und

✖ Aufgewertet

MEHR ALS NUR ANDERE WAFFEN

Im Vorfeld musste sich »Operation Raccoon City« oft den Vergleich mit »Left 4 Dead 2« gefallen lassen. Ein großer Vorteil gegenüber Valves Koop-Zombiehitz: Die Spielfiguren unterscheiden sich hier nicht bloß äußerlich und in der Art der Waffen, die sie führen. Jedes Teammitglied hat auch eigene, aufladbare Spezialfähigkeiten, die es nach Möglichkeit taktisch klug einsetzen sollte. So kann der mysteriöse Kapuzenträger Spectre etwa einen Tarnumhang aktivieren und wird kurzzeitig unsichtbar. Oder er nimmt das Aussehen seines letzten Opfers an, um dann unbemerkt mitten in den Feindesreihen das Feuer zu eröffnen. Dagegen kann die Wissenschaftlerin Four Eyes menschliche Widersacher mit dem T-Virus infizieren und später sogar kurzzeitig die Kontrolle über Infizierte übernehmen. Ausgesprochen praktisch und vielseitig!



schaft mit gezielten Granatwürfen neue Freiräume; und Sanitäterin Bertha kümmert sich mit Erste-Hilfe-Sprays vor allem darum, dass niemand vorzeitig den Löffel abgibt. Überleben, wie es sein soll! Ganz anders sieht die gleiche Situation hingegen mit KI-Kumpels aus. Während man selbst die Zähne zusammenbeißt, um aus der scheinbar ausweglosen Angelegenheit mit Blei und Splittergranaten noch das Beste herauszuholen, zünden sich die »Helfer« in brennenden Benzinlachen selbst an, rennen blindlings in deutlich gekennzeichnete Bodenminen oder besiegen ausgerechnet die Zombies mit dem Messer im Nahkampf, die einen Sprengsatz mit sich herumtragen und daraufhin in nächster Nähe explodieren. Großartig! Wer kann, sollte also tunlichst auf die KI-Unterstützung verzichten und auf echte Mitstreiter setzen. Die kann man wenigstens noch per Headset beschimpfen, wenn sie wieder Mist gebaut haben.

HIER WOLFPACK, MISSION ABGESCHLOSSEN

Im Normalfall ist das aber gar nicht nötig, denn die Steuerung gibt sich auch für Einsteiger handlich und gut beherrschbar: zielen mit LT-, abdrücken mit RT-Taste, nachladen mit X, Objekte aufklauben mit A – passt so weit. Lediglich das Deckungssystem, bei dem sich die Antihelden automatisch in Deckung klemmen, sobald sie vor einer Wand, Kiste oder ähnlichen Barrieren stehen, könnte besser funktionieren. Da hapert's ab und zu, sodass man den Schädel schneller mit der Munition des US-Militärs gefüllt hat, als selbiger hinter einer Säule verschwindet. Keine Bange aber, wenn dann doch mal das blutunterlaufene »Sie sind tot!« auf dem Bildschirm herumschmiert. Sind andere Squad-Einheiten noch am Leben – und dir wohlgesonnen –, beleben sie dich irgendwann wieder. Nicht immer ist aber mit dem letzten Atemzug auch das eigene Ableben verbunden. Böse wird's, wenn dich ein Hirnfresser mit dem T-Virus infiziert. Wer dann kein Anti-Virus-Spray zur Hand hat, mutiert langsam, aber sicher selbst zu Gammelfleisch und geht anschließend sogar auf seine Kameraden los. Schräge Idee!

Apropos Idee: Von denen hat »Operation Raccoon City« tatsächlich einige wirklich gute im Gepäck. Das Teamplay fordert, die Spezialfähigkeiten bringen Abwechslung rein und

Kenner von »Resident Evil 2« werden definitiv etliche Aha-Momente erleben, wenn sie erfahren, was hinter den Kulissen von Leon, Claire und Co. so gelaufen ist; wie sich etwa der Hubschrauberabsturz in den Uhrenturm ereignet hat und was bei der anfänglichen Bergung des G-Virus durch Umbrella so gründlich schiefgelaufen ist. Auf der anderen Seite strapazieren die minutenlangen Dauerballer-Abschnitte und fehlenden Rätsel; die Figuren bleiben zu blass, um einem wirklich ans Spielerherz wachsen zu können; die Level sind detailreich, architektonisch jedoch eher langweilig; und die bestenfalls mittelmäßige Vertonung verdirbt dir die Lust auf die ohnehin schon wenigen Dialogsequenzen. »Operation Raccoon City« bedient damit in erster Linie Shooter-Puristen, die nach »Left 4 Dead 2« wieder eine frische Koop-Erfahrung suchen, ohne deshalb auf Zombies verzichten zu müssen. Waschechte Survival-Horror-Freunde versuchen ihr Glück dann lieber mit »Resident Evil 6« am 20. November dieses Jahres.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Das hier spielt sich zwar völlig anders als der Name suggeriert, dürfte dank jeder Menge Koop-Geschnetzel aber vor allem online viele Freunde finden. Ich hatte mir kein »Resi 6« erwartet und bin daher auch nicht enttäuscht. Ich gebe 8,1

Resident Evil: ORC

GRAFIK

Schönes Licht-und-Schatten-Spiel, sonst eher durchschnittlich

7

SOUND

Etwas lustlose deutsche Sprecher, aber treibender Soundtrack

7

STEUERUNG

Leicht zu erlernen, meistens sehr akkurat

8

»Resi« für gesellige Shooter-Begeisterte, die keinen Wert auf den serientypischen Grusel legen. Fans der Reihe: besser Probe spielen!

7.9 von 10

kurz&knapp

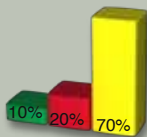
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Shanghai
Preis | 1.200
 Microsoft Points
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Auge um Auge und
 Zahn um Zahn vor
 erbarmungsloser
 Endzeitkulisse.

das ist drin

- Drohungen
- Obdachlose
- Höhenangst
- Hoffnung



Erhältlich | 7. März 2012



I AM ALIVE

Virtuelle Daumenschrauben.

Der Ubisoft-Titel, mit dem die Spielerschaft schon vor Jahren in Form einer Vollpreisversion gerechnet hatte, ist endlich da – als Live-Arcade-Download-Game. 360 Live hat sich mit dem namenlosen Protagonisten in der völlig zerstörten Metropole Harventon auf die Suche nach seiner verschollen geglaubten Familie gemacht...

ZERFLEDDERTES EMPFANGSKOMITEE

Der Weg über die in Stücke gerissene Hängebrücke zu Spielbeginn lässt sich nur kletternd bewältigen und ist somit bestens geeignet, um die zentrale Gameplay-Mechanik zu veranschaulichen – das Kraxeln. Davor sei gesagt: Nur solange du dich normal fortbewegst, also nicht rennst, springst oder kletterst, verbrauchst du keine Kraftreserven. Beim Klettern hingegen leert sich die Ausdauerleiste je nach Kraftaufwand. Weite Sprünge von einem Sims zum anderen etwa, die Ezio und Konsorten mühelos im Sekundenbruchteil auf Parkett legen, schlucken hier jeweils mindestens ein Viertel der Ausdauer. Da es nur wenig Mittel gibt, die stetig schwindenden Kräfte aufzubessern, sprich dem drohenden Absturz aus tödlicher Höhe entgegenzuwirken, ist besondere Vorsicht geboten. Im besten Fall findet man einen Vorsprung. Denn mit festem Boden unter den Füßen regenerieren sich deine Kraftreserven in Nullkommanichts. Die etwas kompliziertere Methode: Augen auf nach Kletterhaken! Diese Lebensretter können überall während des Kletterns eingesetzt werden und sorgen dann für schlagartige Erholung. Der sprichwörtliche Haken liegt allerdings darin, dass man die meisten Objekte erst einmal erklimmen muss, um überhaupt zu erfahren, wie viele Haken man für den aktuellen Weg benötigt.

NEIN, KEIN WITZ JETZT...

Dies bringt viel Frust und Angst vor Experimenten mit sich – und wirkt sich entsprechend negativ auf

den Spielspaß aus. Aber damit nicht genug. »I Am Alive« lehrt Actionabenteurer mit etlichen weiteren Foltermechanismen das Fürchten. Die Energieleiste etwa regeneriert sich nicht von alleine und muss nach Kämpfen mit Lebensmittelkonserven aufgefrischt werden. Auch sie sind schwer zu finden und tanken nur Bruchteile der Energie wieder auf. Oder die Rangeleien mit Obdachlosen und Kannibalen. Auf den ersten Blick scheinen sie gut gemacht: Die Gegner verwickeln dich fast den gesamten Kampf über in einen Dialog, pöbeln erst lauthals rum, betteln dann aber doch um Gnade, was den archaischen Messerstechereien oft einen gewaltigen Atmosphäre-Kick verabreicht. Insgesamt geht die Gegner-KI jedoch übertrieben aggressiv vor. Hinzu kommt, dass sich die meisten Handgreiflichkeiten ähnlich holprig spielen, wie sie animiert sind. Und warum bitte kann man gerade in so einem Überlebenskampf-Szenario seine Gegner nicht nach Habseligkeiten durchsuchen?

Am Schluss sind es diese vielen kleinen Schnitzer, mit denen sich »I Am Alive« selbst ins Atmosphäre-Fleisch schneidet und die dem Nagelbrett-Charakter des Spiels zusätzlichen Auftrieb verleihen.

Kurzum: Während »I Am Alive« den meisten das Guantanamo ihrer Zockerkarriere bedeutet, dürfte es vor allem bekennende Folgejäger vor ihre nächste große Herausforderung stellen. Du suchst Respekt in der Gamer-Community? Dann spiel das hier durch! Alle anderen: erst die Demo laden.

Jan Heinrich

Wertung

Umfang und Atmosphäre sind top, aber die Motivation weiterzuspielen hängt stetig am seidenen Faden.

6.4 von 10



BLADES OF TIMES

Labertasche mit zwei Schwertern.

kurz&knapp

Hersteller | Konami **Entwickler** | Gaijin Entertainment
Preis | ab 28 Euro **Genre** | Hack 'n' Slay
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja
USK | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 15. März 2012

Wenn Schatzjägerin Ayumi den Mund aufmacht, kommen alle obszönen Gedanken ob ihres freizügigen Outfits vollständig zum Erliegen. Die Heldin des 2009 erschienenen berühmten »X-Blades« schnitzelt sich in der Fortsetzung »Blades of Time« erneut à la Hack 'n' Slay durch Horden von Steinkriegern, Käfern und anderem Fantasy-Getier – und kommentiert neuerdings jede ihrer Handlungen gekonnt nervtötend und Lippenasynchron. »Hm, was sich dahinter wohl verbirgt?«; »Wo kommen denn die ganzen Gegner her? So hatten wir aber nicht gewettet!« – Bitte, aufhören!

KNACKARSCH-KOMBO?

Ähnlich schlecht bestellt ist es um die Grafik aus Matschtexturen, die Kameraführung mit Satellitenbild-Charakter, Level-Recycling aus dem Vorgängertitel und die unmotivierte Schatzsammelei. Story? Vergiss sie einfach. Da reißen auch das recht umfangreiche Fähigkeitsensystem mit über 40 Spezialmanövern, die teils netten Kampfeffekte, einige Zeit-zurückspulen-Puzzle, ein solider Koop- und Versus-Modus für leider nur zwei Spieler, der faire Preis von gerade mal 28 Euro und 36 mal mehr, mal weniger spannende Erfolge nichts mehr raus. Nur für beinharte Vorbau- und Hinterteil-Gaffer mit Hörsturz empfehlenswert! Und für all jene, die US-Versionen mit der dortigen Jugendschutz-Einstufung »Mature« sammeln. Hierzulande ist's dagegen schon »Ab 16 Jahren« erhältlich.

Sabine Schischka

Wertung

Mal wieder Lust auf ein Hack 'n' Slay? Dann spiel lieber »Dynasty Warriors«...

5.4 von 10

Erhältlich | 23. März 2012

kurz&knapp

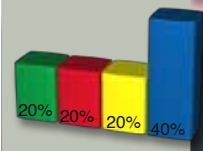
Hersteller |
Tecmo-Koei / THQ
Entwickler |
Team Ninja
Preis | ab 55 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Blutlastige Ninja-Action mit viel Tastenhämmern und wenig Taktik.

das ist drin

- Blut
- Mehr Blut
- Noch mehr Blut
- Bluttausch



Onshinjutsu oder Seppuku?



Cooler Ninja-Moves, geschmeidiges Gameplay, beeindruckende Bosskämpfe, oft sehr cineastisch inszeniert, interessanter Story-Ansatz...



...der nicht konsequent genug erzählt wird, geringe Gegnervielfalt, kaum neue Waffen, wenig Freischaltbares, fade Gegner-KI, moderate englische und kitschige japanische Sprachausgabe, Online-Pass

Und außerdem?

- 50 Erfolge, etwa die Hälfte gibt's beim Durchspielen der Kampagne ■ Japanische Sprachausgabe optional wählbar
- Spezial-Edition mit Action-Figur und weiteren Extras nur im Ausland erhältlich ■ Verzichtet auf Kinect- und 3D-Unterstützung

NINJA GAIDEN 3

Mutter, der Mann mit dem verschmierten Katana ist da!

Sein Wimmern hallt durch die nassen Straßen Londons. »Bitte... verschone mich... ich habe Frau und Tochter...«, stolpern die Worte aus dem Mund des jungen Mannes. Sein Rücken presst sich an den Container eines Lasters. Die angsterfüllten Augen erfassen die schwarze Silhouette, die sich ihm unerschrocken nähert. Es ist Ryu Hayabusa, Schattenkrieger und Held der »Ninja Gaiden«-Saga. Dann geht alles rasend schnell: Metall blitzt auf, schießt gen Himmel empor. Zack. Das rasiermesserscharfe Katana gleitet durch die Schulter bis zum Bauch. Blut. Ein weiterer Ruck und der Stahl verlässt den Körper, aus dem gleich einem brechenden Staudamm eine Fontäne roten Lebenssaftes sprudelt. Brutal, rücksichtslos und ohne Reue geht der Shinobi vor, durch dessen Hand bereits mehr Menschen ihr Leben lassen mussten als durch eine ganze Armee brandschatzender Shogun. Kein normales Lebewesen kann derart skrupellos und ohne jegliche Gewissensbisse morden. Hat der Mann mit dem roten Umhang und der venezianischen Maske also Recht? Ist Ryu tatsächlich eine unkontrollierbare Killermaschine? Eine interessante und moralisch berechtigte Frage, mit der Entwickler Team Ninja Spieler des nunmehr dritten Teils der Reihe während ihrer Jagd auf den mysteriösen Maskenmann konfrontiert. So viel vorweg:

Leider verliert sich »Ninja Gaiden 3« in einem monotonen Bluttausch und verpasst die konsequente Fortführung der an sich spannenden Geschichte...

Dabei wirkt Ryus Hetzjagd auf den ersten Blick wie die mehr als nur konsequente Fortführung der Reihe. Aus der Verfolgersicht rennt der Mann im schwarzen Anzug durch schlauchige Areale und nimmt sich unzähliges Feindpack mit Katana und Ninpo-Magie zur Brust. Mit Messern bewaffnete Soldaten, zähnefletschende Schäferhunde, Schwerter schwingende Sensei: Zu Tausenden rücken sie an, um Sekunden später in einem Meer aus Blut unterzugehen. Schön, wie intuitiv das alles zunächst von der Hand geht. Herrlich, wie impulsiv und gleichzeitig mächtig sich das Niedermähen der Widersacher anfangs anfühlt. Und auch Ryus Spezialfähigkeiten gefallen: Mit jedem Kill lädt sich der sogenannte Ninpo-Balken auf. Einmal gefüllt, entfacht gleichzeitiges Drücken von B- und Y-Taste einen bildschirmfüllenden Drachen, der nahezu jede Bedrohung todsicher auslöscht und obendrein Ryus Lebensbalken regeneriert. Ein wahrlich mächtiger Rettungsanker in brenzlichen Situationen!

Der Anfang verspricht nicht zuletzt durch auflockernde Kletter- und Springpassagen eine durchaus spannende Action-Injektion, die Ryu von London,



Entwarnung: Da die deutsche Version komplett ungeschnitten erscheint, fließt auch bei uns das Blut hektoliterweise.



✕ Ryu Hayabusa

DIE LEGENDE DES ITAGAKI

Nur die wenigsten dürften etwas mit dem Titel »Ninja Ryuukenden« anfangen können. Tatsächlich erschuf der junge Japaner Tomonobu Itagaki unter diesem Namen anno 1988 das NES-Game, das vier Jahre später unter dem Namen »Ninja Gaiden« bekannt wurde. Ein für viele zweischneidiges Schwert, da vor allem der Schwierigkeitsgrad für Einsteiger frustrierend hoch ausfällt. Das hier getestete »Ninja Gaiden 3« tritt dagegen überraschend zugänglich auf, was vielleicht durch Itagakis Ausstieg bei Team Ninja zu begründen ist. Was der Japaner jetzt macht? Natürlich ein neues blutiges Ninja-Game schmieden: »Devil's Third« lautet der Titel und soll 2013 bei THQ erscheinen.



✕ Online-Geschnetzeltes

DIE WELT IST EIN DOJO

1 Ungewohnt mag die Idee eines Mehrspieler-Modus erscheinen, sind die Schattenkrieger doch eher als Einzelgänger bekannt. Team Ninja stört das wenig: Sie präsentieren den Online-Modus als Dojo für bis zu acht Shinobi.

2 Zugegeben, manch einer hätte sich hier etwas mehr als nur die klassischen Team- und Deathmatches erwartet. Dennoch macht das rasante Aufschlitzen mit teils spektakulären Ninja-Moves zumindest kurzzeitig Laune.

3 Wer online fleißig meuchelt, sammelt Erfahrungspunkte und schaltet damit neue Heldentattoos und bessere Fähigkeiten frei. Da Letztere sehr spartanisch ausfallen, bleibt Abwechslung auf lange Sicht aus. Frei nach dem Motto: einmal ausprobiert, fast alles gesehen.

über die Antarktis bis nach Tokyo schickt. Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben den Plot voran. Was der maskierte Kuttenträger von Ryu will und wieso er ihn an die entlegensten Orte dieser Welt schickt, bleibt allerdings lange Zeit so nebulös wie eine just gezündete Rauchbombe. Größtes Problem: Schon bald verliert man die Lust, die Wahrheit überhaupt zu ergründen, sprich sich bis zum Ende durchzuschlitzen. Denn was die Vorgängerspiele an Taktik, Abwechslung und Überraschungen ausmacht, überlagert in Teil Drei eine unfassbare Monotonie. Stets geht es darum, alles Leben innerhalb eines Abschnitts mit dem meist immer gleichen Hämmern auf die Tasten X und Y auszulöschen. Erschwerend kommt hinzu, dass über die gesamten zehn Spielstunden lediglich genauso viele Gegnertypen anrücken, die sich in der Regel alle mit der gleichen Strategie abfrühstücken lassen: Via LT-Schultertaste ausweichen, dann wie verrückt draufloskloppen; fliegendes Gesocks streckt derweil der Bogen nieder – das war's. Die eigentliche Herausforderung ist somit nicht der Scharfsinn der KI-Schlitzer, sondern lediglich deren deutliche Überzahl. Ungewohnt zahlreiche Speicherpunkte haben zur Folge, dass auch wirklich niemand allzu weit zurückfällt. Prinzipiell nichts Schlechtes, allerdings ein

ernüchterndes Resultat für Liebhaber der bewusst auf knüppelhart getrimmten Vorgängerspiele. Klar, man könnte gleich auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade durchstarten. Damit verringert sich allerdings nur Ryus Lebensbalken und erhöht gleichzeitig die Gegneranzahl. Schwach. Freischaltbares, etwa neue Fähigkeiten und bessere Ausrüstung, vermisst man ebenso wie echte Aha-Höhepunkte. Lediglich die sechs Bosskämpfe gegen typisch japanisch-abgedrehte und teils turmhohe Scheusale brennen sich ins Hirn.

Unterm Strich verschenkt »Ninja Gaiden 3« somit viel Potenzial, insbesondere wenn man die Ursprünge der Serie kennt. Der moralische Ansatz, das an sich zugängliche Gameplay, die cineastische Inszenierung: Wie großartig wäre das alles mit konsequenter Ausführung, höherer Gegnervielfalt, mehr Mut zu Neuem und weniger stupidem Controller-Malträtieren geworden. Dann nämlich würde auch die eher durchschnittliche Grafik mit Schwächen bei Texturdetails und Rucklern bei zu vielen Gegnern gleichzeitig weniger ins Gewicht fallen. Ob der nicht mehr involvierte Serienschöpfer Itagaki solche Unzulänglichkeiten akzeptiert hätte? Ziemlich sicher nicht!

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Seit dem Weggang von Narbengesicht Itagaki war's irgendwie klar: Hier geht eine der kultigsten und schweißtreibendsten Schnetzel-Reihen vor die Hunde. Da beiß ich mir lieber weiterhin an den Vorgängerspielen die Zähne aus. Ich gebe 7,0

Ninja Gaiden 3

GRAFIK

Teils nette Effekte, viel Blut, oft aber auch detailarm

7

SOUND

Befriedigendes Fletschen, leider keine deutsche Synchro

7

STEUERUNG

Intuitiv, eingängig, aber auf Dauer monoton

7

»Ninja Gaiden 3« spielen ist wie Zwiebelschneiden: Erst macht das Zerstückeln Laune, dann kapituliert man mit Tränen in den Augen.

7.1 von 10

Erhältlich | 15. März 2012

kurz&knapp

Hersteller | Konami

Entwickler |

Vatra Games

Preis | ab 50 Euro

Genre | Survival-Horror

Spieler | 1

Xbox Live | nein

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Gelungener Horror mit viel Sinn für alte Tugenden, aber technischen Schwächen.

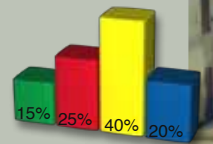
das ist drin

● Stimmen hören

● Visionen haben

● Angst!

● Dunkle Geheimnisse



Und außerdem?

■ Reiner Solo-Horror ■ Separate Schwierigkeitsgrade fürs Spiel selbst und für die Rätsel ■ 41 Erfolge, die primär fürs Voranschreiten in der Hauptstory verdient werden, aber auch in den Nebenmissionen; besonders hart: »Gute Führung« für das Abschließen des Spiels, ohne ein einziges Monster getötet zu haben ■ Das Sammeln von »Silent-Hill-Artefakten« schaltet im Hauptmenü Konzeptgrafiken frei ■ Unterstützt stereoskopisches 3D ■ USK-Version uncut

Angstphase oder Anderswelt-Held?

+ Tolle Story mit vielen Wendungen und circa zehn Stunden Spielzeit, erstklassige Grusel-Atmosphäre, schönes Licht-und-Schatten-Spiel, 1-a-Soundkulisse, abwechslungsreiche Rätsel, faszinierende Anderswelt, vorbildliche Sprecher...

- ...die aber nur auf Englisch plaudern – dazu gibt's deutsche Untertitel, diverse technische Macken, Grafik eher auf 2009er-Niveau

SILENT HILL
DOWNPOUR

Im Regen wohnt das Böse...

Du spürst, wie dir die Angst den Rücken hochkriecht. Unruhig fahren deine Augen jeden Winkel des Bildschirms ab. Angespannt bewegst du dich aus der Verfolgerperspektive vorwärts. Ja keine Ecke auslassen, alles im Blick haben. Deine Waffe, ein rostiges Eisenrohr, hältst du fest umklammert. Auf den pitschnassen Straßen siehst du durch den Dauerregen kaum fünf Meter weit. Um dich herum tote Gebäude, Ruinen, mit Brettern vernagelte Fenster und Eingänge, aufgeplatzter Beton, Autowracks. Und eine gespenstische Stille, die nur vom gelegentlichen Krächzen einiger Krähen, von knarrenden Fensterläden und subtil-bedrohlichen Piano-Tönen unterbrochen wird. Das ist es, was dich das Fürchten lehrt. Das hat ein echtes »Silent Hill« vor vielen, vielen Jahren ausgemacht. Mit »Homecoming« und »The Room« brach Hersteller Konami mit diesen Tugenden – und besinnt sich mit »Downpour« jetzt glücklicherweise wieder auf sie zurück.

Die arme Seele, die es diesmal in das namensgebende Städtchen Silent Hill verschlagen hat, ist Murphy Pendleton: ein Sträfling, der durch einen Unfall seinem Gefangenentransporter entkam und seither einen Ausweg aus der US-Kleinstadt sucht. Vorerst vergeblich, das wissen Kenner der Serie. Denn Silent Hill ist kein Ort wie jeder andere. Es ist eine Stadt, die in dich hineinkriecht, deine innersten

Ängste, Sünden und Geheimnisse nach außen stülpt und dich langsam, aber sicher in den Wahnsinn treibt. Was genau Murphy angestellt hat, warum er inhaftiert wurde und was es mit seinem Sohn auf sich hat, von dem er immer wieder halluziniert, das gibt »Downpour« in Rückblenden-Videos erst nach und nach preis. So bleibt der Spannungsbogen stets am Anschlag und offenbart immer neue Fakten und Geheimnisse.

Größte Stärke von »Downpour« ist jedoch die nahezu perfekte Atmosphäre. Man fürchtet sich, Türen zu öffnen, um Ecken zu biegen, dunkle Räume zu betreten – auch wenn das Gefährlichste in ihnen oft nur die eigene Fantasie ist. Stimmen spuken in Murphys Kopf, rufen seinen Namen; Kinderlachen schallt aus undefinierbarer Richtung herbei; irgendwo ein Klopfen, ein Ächzen, ein Knarren. Dichte Nebelwände wabern auf den Straßen, Fernsehgeräte springen plötzlich an. Hat sich da gerade etwas bewegt?! Irgendwann hat dich das Spiel so weit, dass du selbst bei einem umfallenden Pappkarton einen Beinahe-Herzstillstand erleidest. Tipp für ganz Hartgesottene: im Dunkeln mit Kopfhörern spielen! Lange her, dass ich ein solches Experiment freiwillig abgebrochen habe...

Träger dieser andauernden Furcht sind neben den eigenen Hirngespinnsten natürlich auch die Höllen-



Tolle Rätsel lockern die Dauer-Anspannung immer wieder auf. An einer Stelle will etwa das Theaterstück »Hänsel & Gretel« bühnentechnisch inszeniert werden.



✕ Was denn?

KEINE KRANKEN-SCHWESTERN?!

Mit »Downpour« will Hersteller Konami vor allem eines: zurück zu den Wurzeln einer Horror-Serie, die mit den letzten Ablegern immer mehr an Boden verloren hat. Das noch junge Studio Vatra Games hatte zwar etliche Startschwierigkeiten, hat letztlich aber ein »Silent Hill« abgeliefert, das seinen Namen endlich wieder verdient. Ein bisschen Entschlackung war dafür aber schon nötig. Unter anderem mussten beliebte Monster-typen wie der Pyramidenkopf und die bandagierten Krankenschwestern dran glauben. Dennoch: Selbst 1.000 blutrünstige Pflegerinnen könnten nicht die Atmosphäre erzeugen, die Vatra Games in »Downpour« gelungen ist.



✕ Heldentaten in Silent Hill

DIE NEBENQUESTS

1 Wer mutig genug ist, die Gebäude von Silent Hill zu durchstöbern, stößt mitunter auf Hinweise zu möglichen Nebenaufgaben. So klebt an einer Tür in einem Mehrfamilienhaus etwa ein verschmierter, handgeschriebener Zettel: »Wenn du Scheißkerl noch mal Zeug aus meiner Wohnung klast, klopf ich mal an deine Tür. Und mein Klopfen hat Kaliber 12!«

2 Aha, ein Diebstahl also. Zwar sind Dieb und Opfer seit langer Zeit fort, doch noch immer vermisst man in den leeren Wohnungen das Wehklagen einer Frau um ihr gestohlenen Medaillon und weinende Kinderstimmen wegen eines verschwundenen Sparschweins.

3 Drei Türen weiter findet man den Schuldigen – erhängt an einem Dachbalken. Die Beute lagert hingegen unversehrt in einem Pappkarton unterm Bett. Bringt man den rastlosen Seelen ihr Hab und Gut zurück, wird aus dem Gejammer schnell fröhliches Gelächter. Gänsehaut gibt's gratis dazu!

wesen von Silent Hill. Die Bewohner der Anderswelt geben sich gewohnt schrecklich und abartig. Halb verbrannte, blutige Menschen mit scharfen Klauen; wie in Folie gewickelte übergroße Fettgeschwulste auf zwei langen Beinen; und dann ist da noch dieser Typ mit der Gasmaske und dem riesigen Hammer, der »Bogey Man«, der sogar Asphalt wie bei einem Erdbeben entzweit. Schon einer dieser Abscheulichkeiten will man sich als schwächlicher Kerl mit Holzlatten, Bratpfannen und Rohrzangen als Waffe nicht stellen. Murphy ist nicht immer treffsicher, braucht viel Zeit zum Ausholen und Koordinieren. Tauchen mehrere Monster gleichzeitig auf, nimmt er deshalb besser die Beine in die Hand, denn ein solcher Kampf ist nahezu aussichtslos. Wechselt das Geschehen in die bekannte Anderswelt, diesen Ort aus Stahl, Rost und Maschinen, wollen Murphy auch flackernde Dimensionsstrudel an den Kragen, die ihm das Fleisch bröckchenweise von den Knochen reißen. Auf zackenbesetzte Zahnräder gespannte Leichenkorpusse stoßen tödliche Blutfontänen aus ihren aufgeplatzten Bäuchen. Und immer wieder finden sich ehemalige Bürger der Stadt aufgespießt auf Stacheldraht oder an Starkstromkästen gekettet. Die abwechslungsreichen Kulissen stehen ihren Bewohnern

in nichts nach: Waisenhäuser mit fragwürdigen Operationssälen und gigantische Minen, in denen die Geister verunglückter Kinder spuken, sind nur einige Stationen dieses Albtraum-Trips. Für diese Inszenierung findet sich nur ein Ausdruck: abscheulich! Herrlich abscheulich! Bei so viel geballter Atmosphäre kann man auch mal über die Schwächen von »Downpour« hinwegsehen, die sich vor allem auf technischer Ebene zeigen. Trotzdem kosten sie natürlich Wertungspunkte. Immer wieder hat das Game etwa mit Rucklern und Einbrüchen der Bildrate zu kämpfen; speziell in Videos laden Texturen von Gesichtern und Kleidung deutlich sichtbar nach; und will man eine Tür passieren, sollte man tunlichst exakt die Mitte erwischen, um nicht im unsichtbaren Türrahmen hängen-zubleiben. Überhaupt ist die Optik irgendwo auf dem Niveau von 2009 stehengeblieben, was man insbesondere an der steifen, künstlichen Mimik merkt. Von diesen Mängeln einmal abgesehen, ist »Downpour« vor allem eine freudige Überraschung. Denn nach mehreren eher katastrophalen Vorabfassungen hat wohl keiner mehr so richtig geglaubt, dass Vatra Games das Ruder doch noch herumreißen könnte. So sehr kann man sich irren – Gott sei Dank!

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Da hat sich ja wirklich noch einiges getan seit der letzten, extrem fehlerhaften Preview-Fassung! Hätte ich nicht gedacht – freue mich jetzt aber umso mehr auf die Nächte, in denen ich mich nicht mehr alleine aufs Klo traue. Ich gebe 8.3

Silent Hill: Downpour

GRAFIK

Nachladende Texturen und etliche Ruckler trüben das Gesamtbild

6

SOUND

Daniel Licht produziert Meisterhaftes, Sprecher ebenfalls hoch motiviert

9

STEUERUNG

Griffig, handlich, ab und zu unsichtbare Ecken

7

Trotz technischer Mängel das beste »Silent Hill« seit Jahren. Oh, diese stille Bedrohlichkeit...

8.1 von 10

Erhältlich | 30. März 2012

kurz&knapp

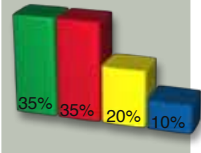
Hersteller | Namco-Bandai
Entwickler | Bugbear Entertainment
Preis | ab 55 Euro
Genre | Action-Racing
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Nennt sich »Ridge Racer«, fühlt sich eher an wie »Need for Speed: Blur«.

das ist drin

- Vollgas
- Zerstörung
- Streckenbau
- Irre Drifts



RIDGE RACER UNBOUNDED

Namcos neuen Arcade-Racer ins Herz schließen oder dem Kolbenfresser überlassen? Eine Frage der Erwartungen...

Mein Name ist Richard Löwenstein. Ich war ein Jahr lang im Ausland auf Reisen und hatte nur ganz selten Kontakt zu Videospielen. Aber ich liebe Rennspiele nach wie vor und habe mich sehr auf ein neues »Ridge Racer« gefreut. Auch darauf, einen kleinen Textbeitrag darüber für das 360 Live Magazin leisten zu dürfen, für das ich so lange Zeit gearbeitet habe. Aber Erwartungen sind Fluch und Segen zugleich. Einerseits schüren sie Vorfreude und lösen herrliche Diskussionen aus. Andererseits kehrt sich das Fieber manchmal in Enttäuschung um. Das passiert, wenn das Produkt der Begierde beim hautnahen Kontakt einen ganz anderen Charakter offenbart als erhofft. Der neueste Teil aus Namcos »Ridge Racer«-Reihe ist so ein Fall. Der Name weckt Wünsche, die das Gameplay nicht erfüllt. Sagen wir es, wie es ist: »Unbounded« betreibt Etikettenschwindel. Seit Erscheinen des Spielautomaten »Ridge Racer« im Jahr 1993 und seit der legendären Umsetzung für die erste Playstation sind die Synapsen eines jeden Rennspiel-Liebhabers fest verdrahtet: »Ridge Racer« ist fröhlich und bunt, schnell und japanisch. »Unbounded« dagegen ist nichts davon. Es ist auch nicht mehr der Drift-Nervenzettel, der die Reihe seit jeher so besonders macht. Das gefühlvolle Balancehalten in der Kurve, das Wedeln von links nach rechts: Das ist auch diesmal möglich, fühlt sich aber etwas zu unkontrollierbar an. In der Praxis beweist sich das altbewährte Anschneiden einer Kurve als der schnellere Weg.

Ja, »Unbounded« wirft so ziemlich alles über Bord, was die »Ridge Racer«-Serie kennzeichnet. Auch die kleinen Dinge, die Asien-Exotik, das »Galaga«-Bonus-

spiel, das sexy Flaggenrei Reiko Nagase. Wenn »Unbounded« wenigstens einen interessanten Alternativansatz verfolgen oder gute Ideen aus dem Serienableger »R: Racing Evolution« für die erste Xbox aufgreifen würde. Aber nein, das Spiel kaut nur die genretypische Formel der letzten Jahre wieder. Es unterscheidet sich unwesentlich von »Need for Speed« oder »Burnout Paradise« und macht nichts besser. Zugegeben, »Unbounded« sieht spektakulär aus. Große Teile der Stadtautobahnen, Industriezonen und Randbezirke explodieren bei Fahrzeugkontakt, purzeln über den Bildschirm und versinken in Schutt und Asche. Die Ähnlichkeiten mit »Flatout«, dem Urvater aller modernen Mach-alles-kaputt-Action-Rennspiele, sind unübersehbar. Na ja, beide Spiele kommen vom selben Entwickler. Ob »Unbounded« ursprünglich als Fortsetzung der »Flatout«-Reihe geplant war und die Umbenennung in »Ridge Racer« nur ein Marketingtrick ist?

Tatsache ist: Die aufwändigen Bilder werden mit Leistungseinbußen an anderen Stellen erkaufte. Große Teile der Kulissen sehen sich ähnlich. Außerdem baut sich das Effektf Feuerwerk nur mit 30 Bildern pro Sekunde auf. Richtig fettige Arcade-Racer – etwa das Originalspiel oder »Blur« – machen das 60-mal pro Sekunde. Diesen Unterschied erkennen geübte Augen, und spüren kann das jeder. Die Fahrzeugreaktionen bei »Unbounded« fühlen sich einfach einen Tick zu unpräzise an.

KARRIERE ALS ROWDY

Und muss das sein, dass das Introvideo eine so düstere Vision auf den Bildschirm malt? Eine leider





× Versions-Mangel!

WARUM KEIN TEST?

Der Verkaufsstart von »Ridge Racer Unbounded« ist für den 30. März veranschlagt, nur wenige Tage nach Erscheinen dieser Heftausgabe. Dennoch konnte uns Hersteller Namco Bandai bis Redaktionsschluss keine völlig fehlerfreie Version zur Verfügung stellen. Unser Softwaremuster trug die Bezeichnung »Final«, dennoch sind uns Fehler aufgefallen. Unter anderem hatte der Motorsound bei längeren Vollgas-Stücken Aussetzer; es kam einige Male zu Zeilenversatz und Framerate-Einbrüchen beim Bildaufbau; und die Online-Komponenten waren mangels aktiver Server nicht testbar. Um unseren Lesern rechtzeitig bei Veröffentlichung des Spiels eine Kaufentscheidung zu ermöglichen, haben wir uns zum Vorabtest ohne Wertung entschlossen. Das endgültige Test-Ergebnis findest du ab dem 30. März auf unserer Webseite Web unter www.360-live.de.

Manchmal dreht der Ton durch. Da hört man den Motor hochdrehen; schalten; hochdrehen; schalten; und das alles, während man mit unverändertem Topspeed die Gerade runterpeilt. Seltsam.



Und außerdem?

■ 75 Erfolge, viele werden großzügig vergeben; 200 Gamerpunkte sind innerhalb drei Stunden erspielt ■ Mehrspieler-Modus mangels aktiver Server nicht testbar, Nachbericht ab dem 30. März auf www.360-live.de ■ Deutsche Version englischsprachig, deutsch untertitelt ■ Erstauflage nur als Limited Edition mit drei Exklusivautos und fünf Lackierungen im Look von »Pac-Man«, »Galaga«, »Tekken«, »Soul Calibur« und »Ace Combat« ■ Stereoskopisches 3D und Kinect nicht unterstützt

Bleifuß oder Bleiente?

- ➕ Schöne Kulissen und effektreiche Explosionen, übersichtliche Menüführung, Statistikbildschirm mit 29 Attributen, Wiederholungen und Zeitlupen abschaltbar, konstanter Streckennachschub dank Editor
- ➖ Kein Splitscreen, Bildaufbau mit nur 30 Bildern pro Sekunde, relativ schnell durchgespielt: Könner sind in drei bis vier Abenden locker durch

Die acht Bezirke der Stadt Shatter Bay beherbergen wechselnde Kulissen, Herausforderungen und Streckenlayouts. Frei befahrbar sind die Highways und Industrieviertel aber nicht.





nur englischsprachige Erzählerin berichtet vom Verfall einer fiktiven US-Metropole namens Shatter Bay. Die Stadt sei kalt und desolat, es herrscht Terror auf den Straßen. Als Mitglied der gesetzlosen »Unbounded«-Racing-Gang soll ich ordentlich das Gaspedal durchdrücken – so ein Quatsch. Nach dem Clip laden weder Einzelrennen noch Arcade-Modi zum Start ein. Nur die Komplettkarriere, die einem weitere Erzählungen gottlob erspart. Ausgangspunkt ist eine in acht Bezirke gegliederte Karte. Jeder davon dient als Zugang zu einer Reihe verschiedener Rennveranstaltungen auf abgesteckten Arealen. »Shindo« nennen sich die eher braven Rundrennen auf Landstraßen und Autobahnen. Macht Laune. Eine »Zeitprüfung« steht an, wenn man zwischen riesigen Rampen und Steilkurven den Weg ins Ziel finden soll, mit der Stoppuhr als Gegner – wer's mag. Bei den »Driftwettbewerben« tickt ebenfalls die Uhr. Nur wer durch langes Schlittern Zeitboni erkämpft, wird die gefor-

derte Mindestpunktzahl erreichen – spannend! »Domination« wiederum steht für forschere Wettrennen mit elf Computergegnern. Man drängt einander in die Leitplanken; gerät angesichts des Gegenverkehrs in Panik; driftet beherzt um die Kurven und füllt dadurch den Turbotank. Auf Kommando der A-Taste entlädt sich die Energie in einem Geschwindigkeits-Schub. Der hört sich kreischend oder röhrend an, je nach Modell, zeigt aber anfangs wenig Wirkung. Wer jedoch bessere Fahrzeuge freispielt und sich Streckenkenntnis erarbeitet, reiht Turbokick an Turbokick. Der tritt deine Sinne zwar nicht ins nächste Sonnensystem, aber für eine Umlaufbahn reicht's.

Das Schrottreif-Rammen der Computergegner ist erlaubt, dominiert aber nicht das Geschehen. Trotz allen Feuerwerks versteht sich »Unbounded« eher als Renn- denn als Actionspiel. Wer siegen will, muss eine schnelle Linie finden und Kurven gefühlvoll kratzen. So erspielt man sich neue Ränge, Bezirke, Strecken und Fahrzeuge. Letztere heißen Wolfseye, Motega, Grover, Gremlin oder Ashburn, sehen aber aus wie Lamborghini Gallardo, Nissan GTR, BMW X5M und andere alte Bekannte. Die Steuerung unterscheidet sich von Modell zu Modell kaum, keine Rätsel hier: Die RT-Schultertaste gast an, die LT-Schultertaste bremst, die B-Taste dient als Drift- beziehungsweise Handbremse, per Y-Taste schaltet man zwischen Vollbild- und Hinterbordkamera hin und her.

ETIKETTENSCHWINDEL, ODER?

Zu den entdeckenswerten Kleinigkeiten zählt das Fadenkreuz, das bei hohem Tempo immer wieder durchs Bild huscht. Es markiert Plakatwände, Schaufenster, Tanklaster und anderes Beiwerk. Einen kurzen Moment lang darf man solche Ziele gefahrlos rammen, durchstoßen und per Zeitlupen-Kamera beobachten, wie es sie in Stücke reißt. Der Lohn für die Aktion: mehr Turbo und/oder neue Abkürzungen. Das alles klappt aber nur, wenn Reaktion und Timing stimmen, andernfalls endet der Rammstoß mit einem Totalschaden. Eine schöne Gratwanderung zwischen Risiko und Belohnung. Richtig dramatisch endet freilich auch ein missratener Zerstörungsversuch nicht. Nach einer kurzen Kamerafahrt setzt dich das Spiel wieder auf die Straße, und das Gameplay nimmt sein altes Tempo auf. Überhaupt verdient sich der Spielfluss ein Kompliment. Derart kurze Ladepausen sind selten im Rennspiel-Genre. Da mag man sogar den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad verzeihen.

Einige Siege fallen dir nämlich praktisch in den Schoß. Andere Male, blöderweise gerade zu Anfang, ärgert man sich grün und blau, weil ein mühsam herausgearbeiteter Vorsprung nach einem Fahrfehler perdu ist. Die Führenden wieder einholen, das gestaltet sich je nach Strecke und Fahrzeug mühevoll. Aber – und das ist entscheidend – es ist möglich. Und sobald man das verinnerlicht hat, glaubt man an Siege und treibt seine Laufbahn lustvoll voran, sogar über das Ende hinaus, wenn längst alle 64 Renn-Veranstaltungen freigeschaltet sind. Dann ist die Jagd auf alle Bestleistung-Belohnungen in allen Wettbewerben eröffnet.

Alles in allem betrachtet macht einem »Unbounded« die Beurteilung schwer. Der finnischen Produktion fehlen überraschende Ideen und ein einprägsamer Stil, dafür ist sie technisch auf der Höhe und kann prima unterhalten. Ob das allerdings den »Ridge Racer«-Etikettenschwindel entschuldigt – nun, das muss jeder für sich selbst entscheiden.

Richard Löwenstein

✕ Der Rennstrecken-Editor

SO EINFACH WIE 'NE CARRERA-BAHN

Ein entscheidendes Ausstattungsmerkmal ist der mitgelieferte Strecken-Baukasten. Du benennst eine Stadt, entwirfst Veranstaltungen und baust eigene Rundkurse. Klappt wie bei einer Carrera-Bahn: Ein acht mal acht Felder umfassender Plan dient als Basis. Hier pflanzt du simple Bausteine: Geraden, Kurven, Brücken – sprich vorgefertigte Straßenstücke komplett mit Kulisse. An der ein oder anderen Stelle noch ein bisschen die Bausteine rotieren und in wenigen Minuten ist die erste eigene Rennstrecke fertig und bereit zur Probefahrt. Um den Look zu individualisieren, stellen sich Gastürme, Tankstellen, Rampen, Schanzen und weitere Versatzstücke via Detail-Editor zur Verfügung. Allzu viel kreativer Freiraum bleibt letztlich nicht, aber für ein paar Stunden Mini-Architektur reicht's allemal. Wem der Sinn nach haushohen Steilkurven und anderem Irrsinn steht, der muss Geduld mitbringen: Viele Bausteine sind erst verfügbar, nachdem man sie per Einzelspieler-Karriere freigespielt hat. Wie gut der Streckentausch via Xbox Live und das gemeinsame Befahren im Online-Modus klappt, ließ sich mangels aktiver Server zum Testzeitpunkt nicht prüfen. Das Testupdate folgt auf www.360-live.de.

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Ich sehe mich zwar auch als »Ridge Racer«-Fan der ersten Stunde, verliere aber keine Nostalgieträne bei dieser Neuinterpretation. Der Streckeneditor ist willkommenes Beiwerk und auch sonst fühle ich mich durchweg gut unterhalten.

Ridge Racer Unbounded

GRAFIK

Hübsche Effekte und Automodelle, aber alles recht einfallsarm

8

SOUND

Motorensounds sind okay, unauffälliger Dancefloor-Soundtrack

7

STEUERUNG

Etwas zu unpräzise, geht aber noch in Ordnung

7

Das originale »Ridge Racer« ist eine Ballerina, »Unbounded« ein Bulldozer.

? von 10



kurz&knapp

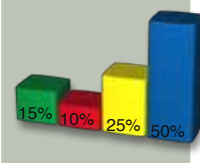
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Vancouver
Preis | ab 55 Euro
Genre | Sport
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Lizenzstarker Kleinplatz-Fußball mit berauschendem Trick-Repertoire.

das ist drin

- Bandenspiel
- Minitore
- Lupfer
- Lust am Spielen



Erhältlich | 15. März 2012



FIFA STREET

Tänzeln, tricksen, Tore schießen.

Seit jeher steht Electronic Arts Streetball-Simulation im Schatten des großen Bruders »FIFA«. Mit Teil Vier der Reihe soll sich das ändern. Der Hackentrick der kanadischen Entwickler: Statt die angestaubte Technik des letzten »FIFA Street« der x-ten Frischzellenkur zu unterziehen, läuft das komplette Spiel nun auf Basis der leistungsfähigen »FIFA 12«-Engine. Das Resultat kann sich sehen lassen – technisch wie auch spielerisch.

POKALJÄGER

Dreh- und Angelpunkt für Solo-Spieler ist der sogenannte »World Tour Modus«: Wie in einem Rollenspiel stellt man sich hier zunächst ein individuelles Team zusammen, um dieses dann von der Regionalliga über nationale und europäische Veranstaltungen bis hin zur Streetballer-Weltspitze zu führen. Ein steiniger Weg, jedoch auch ein sehr abwechslungsreicher. Denn statt dröge ein »5 gegen 5« nach dem anderen zu absolvieren, musst du dein Können in verschiedenen Spielvarianten und Herausforderungen unter Beweis stellen. Zum Beispiel beim »Futsal«, wo es keine Banden gibt. Oder beim »Panna«, wo Streetball-typisches Tunneln und Tricksen im Vordergrund stehen. Und natürlich bei »Letzter Mann«: Wer ein Tor erzielt, verliert den Schützen des Treffers. Wenn auch der Letzte sein Tor gemacht hat, ist die Partie gewonnen. Klingt zunächst seltsam, entpuppt sich aber als wirklich spannend, da man mit schwindender Mitspieler-Zahl gezwungen wird, die Bande ins eigene Passspiel zu integrieren. Alternativ hilft gut getimtes Den-Gegner-an-der-Nase-Herumführen: Lupfer mit der Hacke, auf dem Ball stehen, Flick Flacks und Co. sind das Zauberwort. Neun solcher Standard-Tricks vollführen angehende Ballkünstler kinderleicht mit dem rechten Analogstick. Die übrigen 40 durch eine Kombination von Stick und Aktionstasten, was dank

Trainingsvideos ebenfalls schnell in Fuß und Schienbein übergeht.

MEISTERSCHALE?

Dass EA Hilfen nur auf Englisch absplitt und lediglich mit deutschen Texten unterlegt, passt dagegen nicht so ganz ins Bild dieser sonst so durchgestylten Produktion. Die Gelbe Karte zückt 360 Live zudem für die träge Menüführung, den Online-Pass, seltsame Entscheidungen der Gegner-KI und das zuweilen etwas statische Zuschauerverhalten. Ansonsten fühlt sich »FIFA Street« frisch, frech und absolut fabelhaft an. Einfach Wahnsinn, wenn die bis zu zehn Spieler auf dem Platz in ihrer Landessprache jubeln, fluchen, aufschreien und im Hintergrund rhythmische Samba-Klänge des fantastischen Querbeat-Soundtracks das Geschehen untermauern; oder du mal wieder mühelos einen Fallrückzieher aufs Parkett gelegt hast, was Sekunden später in dein für alle Welt sichtbares Best-of-Momente-Archiv auf www.easportsfootball.com wandert. Dass EA in Sachen Lizenzen gewaltig aufspielt, versteht sich von selbst. Aber auch die Acht-Spieler-Online-Duelle, die Offline-Matches für bis zu vier Pad-Akrobaten und über 35 kunterbunte Schauplätze rund um den Globus zaubern Hinterhof-Kickern ein breites Grinsen ins Gesicht. Kickt wie kein anderes »FIFA Street« zuvor!

Sönke Siemens

Wertung

Wer sich reinfuchst, schwebt schon bald auf Trickwolke sieben. Eindeutig das beste »FIFA Street« bisher!

8.3 von 10



KINECT RUSH

A DISNEY PIXAR ADVENTURE

Die Geheimwaffe der Super Nanny!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Asobo Studios
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 23. März 2012

Du hast ein hyperaktives Kind und willst endlich mal wieder entspannen? Spar dir den Anruf bei der Super Nanny. Mit »Kinect Rush« hüpfst was vor deine Sensorleiste, das effizienter ist als jede pädagogische Maßnahme. Die Strategie des Microsoft-Titels: Zermürbung! Zunächst hüllt's den geneigten Zappelphilipp dabei in wohliges Nichtsahnen. Nachdem die Spielfigur erstellt ist, geht's ab in den Pixar-Park. Der verbindet die Themenwelten aus fünf Animations-Streifen aus dem Hause Disney. Richtig hübsch – den Filmvorbildern steht das hier mit seiner liebevollen Präsentation in nichts nach! Sobald es in die Hüpfwelten von »Toy Story«, »Oben« und Co. geht, ist aber schnell Schluss mit lustig. Das Schwingen der Arme zum Bewegen der Spielfigur nervt bereits mehr als jeder Kindergartenbesuch. Die lustig gestalteten Missionen, in denen Cowboy Woody und seine Freunde beispielsweise Batterien aus der Kita mopsen, machen wegen der mangelhaften Steuerung einfach keinen Spaß. Simple Manöver gelingen noch, doch die Steuerung der Figur via Schulterdrehung und nervtötender Arm-Schwingerei gleicht einem Bandencrash aus »Cars«. Das bricht selbst den stärksten Kinderwillen. Am Ende des mit drei bis vier Stunden recht kurzen Zappel-Abenteuers wird wohl selbst das überdrehteste Kind der Sorte Pfadfinder-Quasselstrippe aus »Oben« eher dessen griesgrämig-genervtem Filmpartner ähneln. Taugt leider einzig als ADS-Antidot.

Nils Osowski

Wertung

So schnarchig und ungenau wie der Opi aus »Oben«.

4.7 von 10

Erhältlich | 9. März 2012

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Capcom Japan

Preis | ab 45 Euro

Genre | Beat 'em Up

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

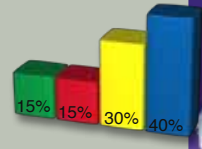
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Überragende Kreuzung der beiden Genre-Könige im gelungenen Street-Fighter-Stil.

das ist drin

- Hadoken
- Oni Kick
- Knock-out-Siege
- Training



Und außerdem?

- 49 Erfolge, 14 davon gibt's online, etwa fürs Abschließen von 500 Kämpfen
- Auch als Spezial-Edition für zehn Euro Aufpreis erhältlich; Inhalt: Spiel, Buch mit Kunstdrucken, 45 exklusive GEMS-Verbesserungen und ein Miniatur-Spielhallenautomat
- Download-Inhalte geplant, etwa neue Kostüme, GEMS und Kämpfer
- Optionale Installation von 5,6 Gigabyte dauert ungefähr acht Minuten und reduziert die Ladezeiten etwas

Voll auf die Zwölf oder Fehltritt?

- ➕ Umfangreiche und ausgewogene Kämpferauswahl, gute Adaption der Tekken-Figuren, herrlich bunter Grafikstil, viele Übungsmodi, solider Netzwerk-Code, viele sinnvolle Neuerungen
- ➖ Story belanglos, für Einzelspieler wenig Umfang, wenig Freischaltbares, einige wichtige Charaktere fehlen



Die bekannte dreistufige EX-Leiste für Super-Angriffe hört diesmal auf den Namen Cross Gauge.

STREET FIGHTER X TEKKEN

Das X markiert die Einschlagstelle.

Alt ist er geworden, der junge Mann im weißen Kimono. Doch wie Chuck Norris und Sylvester Stallone denkt Videospiel-Ikone Ryu selbst nach 25 Jahren nicht ans Aufhören – im Gegenteil. Noch immer schleudert der japanische Stirnband-Träger energisch Hadoken-Feuerbälle durch den Raum, als wäre es das Jahr 1991 bei einer Runde »Street Fighter 2«. Und das, obwohl das Prügelspiel-Genre zwischenzeitlich viele Höhen und Tiefen erlebt hat; es gleich einem Shoryken-Uppercut hoch hinausgeschossen und dann, wie bei einem Erstrunden-Knock-out, tief gefallen ist. Wer allerdings Hersteller Capcom kennt, weiß: Die Jungs sind hart im Nehmen, rappeln sich immer wieder auf, bringen konsequent Fortsetzung um Fortsetzung und schaffen letztendlich 2009 mit »Street Fighter 4« den erneuten Durchbruch – sozusagen die Wiederauferstehung des Genres! Seitdem heißt es: die treuen Fans mit frischen Ideen im Ring halten und gleichzeitig Neueinsteiger begeistern. »Street Fighter X Tekken« ist eines dieser diskutierten Konzepte und verschmelzt die beiden Genre-Könige zu einem Game. Ein riskanter Drahtseilakt, bei dem verdammt viel auf dem Spiel steht. Immerhin will man »Street Fighter«- als auch »Tekken«-Veteranen gleichermaßen zufriedenstellen. Was schlussendlich brillant funktioniert..

Hammer! Dieses Wort schlägt dir förmlich ins Gesicht, wenn du das erste Mal mit deinem Zweiertag-Team, ausgewählt aus einem Kader 38 männ-

licher und weiblicher Serien-Superstars, in den Ring steigst. Die Regeln der auf einer 2D-Schiene ablaufenden Duelle sind denkbar einfach: Erledige dein Gegenüber nach allen Regeln der Kampfkunst mittels der insgesamt sechs Angriffstasten und gekonnter Halbkreisbewegungen. 19 Helden aus »Tekken« und 19 aus »Street Fighter« stehen zu diesem Zweck zur Verfügung. Ryu, Chun-Li, Kazuya, Heihachi und Konsorten bilden eine spielerisch ausgewogene Mischung aus beiden Serien. Capcoms Dschungel-König Blanka und Jackie-Chan-Verschnitt Lei Wulong auf Namcos Seite dürfte trotzdem manch einer vermissen.

Düsterer sieht's auf der Spielmodi-Front aus. Kernstück bildet freilich der klassische Arcade-Modus mit seinen acht aufeinanderfolgenden Kämpfen. Sehr kurze, wenig spektakulär inszenierte Anime-Filmchen erzählen hier die sinnfreie Geschichte eines Asteroideinschlags. Zugegeben, in einem Beat 'em Up erwartet niemand eine preisverdächtige Story. Doch ein von Rollenspiel-Einflüssen geprägter Plot rund um eine zentrale Figur wäre sicherlich ein passabler Ansatz gewesen.

Wesentlich länger unterhalten kann der Herausforderungs-Modus. Gerade Einsteiger sollten nach dem »Tutorial« mit den sogenannten »Trials« loslegen, um mittels 20 durchdachter Tastenübungen die Grundlagen eines jeden Kombattanten zu verinnerlichen. Fortgeschrittene dagegen wagen sich



✖ Zu Gast bei Street Fighter

TEKKEN HINTERLÄSST SEINE SPUREN

Zwar ordnet sich »Tekken« der 2D-Spielmechanik von »Street Fighter« unter, lässt das Kampfsystem allerdings nicht ganz unangetastet. Zum Beispiel implementiert Capcom die Juggle-Mechanik und erlaubt damit, Gegner mehrmals in der Luft mit Angriffen zu malträtieren. In Verbindung mit Cross-Rush, dem fliegenden Wechsel der Tag-Partner während eines Angriffs, kommt Juggling gut zur Geltung. Etwas wirr dagegen wirkt »Scramble Battle«, wo alle vier Figuren gleichzeitig im Ring stehen. Für ernste Runden weniger geeignet, für den witzigen Party-Abend umso mehr.



✖ Online-Modus

DEINE FAUST GEGEN DEN REST DER WELT

1 Beat 'em Ups kommen erst mit menschlichen Kontrahenten so richtig in Fahrt. Umso mehr erfreut's, dass hier bis zu vier Freunde an einer Konsole gleichzeitig durchstarten dürfen, um sich in Zweier-Tag-Teams die Kombos um die Ohren zu hauen.

2 Online treten sogar bis zu acht Gamer zum Schlagabtausch an. Auf der schweißtreibenden Agenda stehen klassische Ranglisten-Matches für Einzelkämpfer, der Gruppenkampf und ein Trainings-Modus für maximal zwei menschliche Partner. Am meisten zündet »Endloser Kampf«, bei dem der Gewinner automatisch in der nächsten Runde landet.

3 Eine weitere begeisternde Online-Funktion stellen die »Replays« dar. Hiermit kann jeder seine Kämpfe aufzeichnen, hochladen und mit anderen tauschen. Perfekt zum Analysieren und Erlernen neuer Techniken. Nur Youtube-Unterstützung bleibt leider außen vor.

gleich an die 20 herausfordernden »Missionen«, bei denen sie Gegner nur durch normale Angriffe, Spezialattacken oder unter Einhaltung anderer Bedingungen zu Fall bringen müssen.

Üben und Lernen heißt die Devise, die auch bei »Street Fighter X Tekken« langfristig zum Erfolg führt. Und so müssen sich selbst eingeschworene Handkanten-Profis an manche Neuerung erst durch ausgiebiges Training herantasten. Allen voran das neue Gems-System, ein durchdachtes Gameplay-Element, von dem Fortgeschrittene und Einsteiger gleichermaßen profitieren. Die Edelsteine, unterteilt in »Boost«- und »Assist«-Gems, verleihen dem Charakter mehr Schlagkraft, Tempo oder vereinfachen die teils komplizierten Spezialangriffe. Bis zu drei Gems kann jeder Raufbold mit in den Ring nehmen und das Kampfgefühl damit teils drastisch verändern. Neben den Vorzügen eines jeden Steins muss man allerdings auch immer dessen Einschränkungen, wie zum Beispiel reduzierten Schaden, in Kauf nehmen. Dadurch bleibt's fair und fühlt sich nicht unausgewogen an. Gleiches gilt für den gefährlichen Pandora-Modus, den Faustschwinger bei weniger als 25 Prozent Lebensenergie aktivieren können: Der aktuelle Kämpfer opfert sich, der Ersatz

springt rein, leuchtet in neongrellen Farben. Anschließend stehen besondere Stärke und unbegrenzte Super-Angriffe für eine Restlebensdauer von 15 Sekunden zur Verfügung. Liegt der Gegner bis dahin nicht im Staub, ist der eigene Knock-out unausweichlich. Auch hier gilt: kann verloren geglaubte Kämpfe rumreißen, sollte aber bedacht eingesetzt werden.

Spielerisch schlägt »Street Fighter X Tekken« also voll ein. Aber auch die Grafik haut um: Liebevoll ausgearbeitete, sehr detaillierte Figuren, leuchtende Farben, grandios inszenierte Effekte und elf traumhaft animierte Hintergründe rauben dir den Atem. Massig Ringrichter-Punkte verdienen zudem die intelligente KI sowie die zahlreichen Mehrspieler-Modi. Neben einem Versus-Modus offline mit vier Spielern fliegen auch online dank robustem Netzwerk-Code ordentlich die Fetzen. Nur ein Mix aus Offline-Tag-Team gegen Online-Gegner fällt leider flach. Was bleibt, ist eine grandiose Fusion beider Serien, die sich nur wenig Fehlritte leistet und oft mehr reinhaut als Ryus gefürchteter Hadoken und Chuck Norris' patentierter Roundhouse-Kick zusammen.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Wow, allein schon die Präsentation zieht mir ordentlich die Strümpfe lang. Das Gameplay-erweiternde Konzept mit den Edelsteinen finde ich besonders prickelnd – auch wenn es viel Einarbeitungszeit voraussetzt. Ich gebe 9.3

Street Fighter X Tekken

GRAFIK

Farbenfroh, detailliert, effektiv – ein echter Champion eben!

9

SOUND

Knackige Effekte, japanische und englische Sprachausgabe

8

STEUERUNG

Mit Controller schwammig, mit Arcade-Stick perfekt

8

Großartige Zusammenführung der weltbekannten Serien in einem Spiel. Für »Street Fighter«-als auch »Tekken«-Fans ein Muss!

8.8 von 10

Erhältlich | 15. März 2012



Fliegerass oder Brieftaube?

- +** Viele und toll animierte Flugzeuge mit spürbaren Unterschieden, authentische Missionen, 1-a-Klassik-Soundtrack, spaßige Online-Modi, Schlachten können aufgezeichnet und getauscht werden, kompatibel mit zahlreichen Flighsticks
- Missionen wiederholen sich schnell, Grafikqualität schwankt

BIRDS OF STEEL Vögel des Todes.

kurz&knapp

Hersteller | Konami **Entwickler** | Gajjin Entertainment **Preis** | ab 35 Euro
Genre | Flugsimulation **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Solide Flugsimulation mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik und beschwingtem Fluggefühl.

Nahzu lautlos nähert sich der Schwarm von Aichi D3A1 Sturzkampfflugzeugen dem Hafen. Ihr Auftrag: die feindlichen Schlachtschiffe versenken. Das Ziel ist in Sicht, es kann losgehen: Motoren auf 60 Prozent Schubkraft, Bremsklappen ausfahren. Wie hungrige Falken stürzen die Metallvögel sodann vom Himmel, öffnen ihren Bombenschacht und machen den Weg frei für ihre 250 Kilo schweren Todesengel vom Typ 99 Mod 25-MK 2. Volltreffer! Majestätisch untermalt Beethovens siebte Sinfonie das Flammenmeer, an dem gerade noch einer der wichtigsten Stützpunkte der US-Flotte stand: Pearl Harbor.

So grausam der geschichtliche Hintergrund, so beeindruckend das Gefühl, mit dem die neue Flugsimulation der »IL-2 Sturmovik: Birds of Prey«-Macher abhebt. Vom Frontrotor bis zum Heckruder beweisen die Entwickler aus Moskau hier ihre große Liebe zum Realismus: 19 historisch korrekte Schlachten im Pazifik zwischen 1941 und 1944; 101 originalgetreue Flugzeug-Nachbauten und ein verdammt authentisches Fluggefühl lassen Simulationsfans auf Wolke sieben schweben. Tipp für Realismusfans: Mit Kopfhörern oder bei eingeschaltetem Surround-System in die

Cockpit-Sicht wechseln und sich vom phänomenalen Sound der grölenden Motoren und klackernden Bordinstrumente umhauen lassen.

Schön vor allem, dass die drei Simulationsgrade Jungfernfleger und Rote Barone gleichermaßen begeistern und vier anschauliche Einführungsmissionen alles kompakt erklären. Weniger bombastisch dagegen, dass die über 100 Missionen zwar mit freischaltbaren Flugzeugen motivieren, sich schlussendlich doch meist auf »fliege hierhin und zerstöre dies und das« reduzieren. Kantige Flugzeugmodelle und zuweilen aufploppende Bodenobjekte hinterlassen ebenfalls Kratzer am Gehäuse. Doch wenn du das erste Mal am Steuerknüppel ziehst, das Gefühl für die Maschine entwickelst und zusammen mit bis zu drei Freunden im Koop-Modus einen Tango nach dem anderen vom Himmel fegst, sind fast alle Sorgen verfliegen.

Moritz Wanke

Wertung

Umfangreiche und liebevoll gestaltete Simulation, die selbst Flugangst-Patienten ins Cockpit lockt.

8.5 von 10

Erhältlich | 2. März 2012



Senkrechtstarter oder Bruchpilot?

- +** Gut nachmodellerte Kampffjets, riesiges Areal mit 65.000 Quadratmetern, einfache Steuerung, nette Mehrspieler-Modi
- Wenig Simulation und übertrieben viel Action, detailarmer Boden und schwach aufgelöste Texturen, monotone Aufgaben, nur englische Sprecher, vergleichsweise wenig Flugzeuge

JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS Notlandung vorprogrammiert.

kurz&knapp

Hersteller | Evolved Games **Entwickler** | Trickstar Games **Preis** | ab 35 Euro
Genre | Flugsimulation **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Actionlastige Kampfjet-Simulation mit jeder Menge Fehlstarts und Triebwerkschäden.

Wo »Jane's« draufsteht, steckt in der Regel eine realistische Flugsimulation drin. Das belegen zumindest die über 25 PC-exklusiven Ableger aus den 90er-Jahren, die seinerzeit als Referenz ihres Genres galten. Mit dementsprechend großen Erwartungen wandert »JASF« ins Laufwerk – nur um kurz darauf eine ziemliche Bruchlandung hinzulegen.

Die Bezeichnung Simulation beschränkt sich hier nämlich auf Nachbauten 31 amerikanischer Kampffjets, darunter die F/A-18E Super Hornet und die F-22 Raptor. Alles Weitere versteht sich als explosive Arcade-Action im Stil von Ubisofts »H.A.W.X.«. Nachwuchspiloten heben in einem fiktiven Krieg irgendwo im erfundenen Süd-Azbaristan ab und zerlegen in 16 wenig spektakulären Missionen Boden- und Lufttruppen sowie Radaranlagen und Stützpunkte. Realismus? Fehlanzeige. Hier übernimmt die automatische Zielsuche via Y-Taste die meiste Arbeit, gefolgt von wärmegesteuerten Raketen via B-Taste, die Feindflieger ratzfatz in Stücke reißen. Dank unbegrenzten Vorrats an Munition ernten selbst brachiale Flugrambos schnell erste Erfolgserlebnisse. »JASF« kann somit zumindest Actionfans die ersten Stunden solide unterhalten. Doch

Objekte beschützen oder unterhalb des Radars fliegen ändert nur wenig an der Monotonie der Missionen. Kein Wunder, dass die Motivationswerte der rund sechs Stunden umfassenden Kampagne schnell vor allem eine Zielkoordinate ansteuern: die Längeweile. Auch grafisch legt »JASF« keine Punktlandung hin. Zwar rollt's mit kurzen Ladezeiten unter zehn Sekunden aus dem Hangar, angehende Mavericks müssen sich jedoch mit detailarmen Texturen zufriedengeben. Eine ordentliche deutsche Synchro statt durchwachsender englischer Sprachausgabe mit passablen Untertiteln wäre ebenfalls wünschenswert gewesen. Immerhin überzeugt der spaßige Online-Modus für bis zu vier Flugkünstler kooperativ sowie bis zu 16 gegeneinander. Namco Bandais »Ace Combat: Assault Horizon« hängt das hier trotzdem mühelos ab.

Moritz Wanke

Wertung

Kurzweilige Action-Fliegerei, die sprichwörtlich schnell wieder in der Ecke landet.

6.2 von 10

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

Drei Dates mit Dante zum Schleuderpreis.

kurz&knapp

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Capcom
Japan **Preis** | ab 30 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein
USK | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 3. April 2012

Kaum ein anderes Actionspiel auf Sonys Playstation 2 setzt blitzschnelle Third-Person-Schnitzelkost dermaßen stilsicher in Szene wie »Devil May Cry«. Nicht zuletzt um Genrefans das noch für diesen Herbst angekündigte Reboot der Reihe schmackhaft zu machen, serviert Capcom nun die ersten drei Teile gebündelt als HD-Neuaufgabe – erstmals auch auf Xbox 360. Trotz seines Alters häckelt sich Halbdämon Dante darin so rasant wie vor zehn Jahren mit Schwert, Pistole und E-Gitarre durch Horden widerlicher Unterwelt-Kreaturen. Laune machen dabei insbesondere die berauschenden Schlachten gegen widerliche Spinnen und andere bildschirmfüllende Bosse. 60 Bilder pro Sekunde, hübsch hochskalierte Texturen und zusammen über 50 Stunden Spielzeit lassen zudem schnell über die kantigen Figuren und den zuweilen inspirationslosen Teil Zwei hinwegsehen. Abgerundet wird das Paket mit 99 Erfolgen und schönen Bonus-Inhalten, darunter die Möglichkeit, Teil Drei als Dantes Bruder Virgil anzugehen. Für Retro-Veteranen Pflichtprogramm!

Moritz Wanke



Wertung

Umfangreiche und preisgünstige Neuaufgabe der Dämonenkiller-Trilogie.

8.5 von 10

SSX

Wie war das noch mal mit dem Online-Mehrspieler?

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA
Canada **Preis** | ab 60 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja
USK | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 1. März 2012

Weitläufige Pisten mit allerlei total übertriebenen Trick-Kombos auf dem Snowboard unsicher machen und dabei die meisten Punkte oder die schnellste Zeit einfahren: Genau darum geht's im ersten »SSX«-Ableger für PS3. Im letzten Heft konnte uns eine praktisch fertige Version in zahlreichen Punkten bereits begeistern: fetzige Inszenierung, eine große Vielfalt an Pisten und individuell befähigten Charakteren sowie ein dynamischer Soundtrack mit Songs von Klangwundern wie Skrillex, Nero und Noisia. Demgegenüber standen die eher fade Grafik, eine nicht immer punktgenaue Steuerung und ein fehlender Splitscreen-Modus.

Nun konnte sich PS3M mit der endgültigen Verkaufsversion austoben, die wider Erwarten weitere Schwächen aufzeigt, allen voran beim Mehrspieler-Modus. Denn anders als im Vorfeld stets von Electronic Arts suggeriert, kannst du hier leider nicht zeitgleich gegen deine Freunde antreten, sondern lediglich gegen ihre Geisterdaten. Mit hochkarätiger Echtzeit-Mehrspieler-Action hat das leider wenig zu tun, weshalb »SSX« dann doch knapp am Kauf Tipp vorbeischrumpft.

Jan Heinrich



Wertung

Vielfältige Pisten-gaudi mit fettem Soundtrack, jedoch Macken beim Mehrspieler-Modus.

7.6 von 10

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS

Die komplette Saga in einem Spiel.

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** |
Cyber Connect 2 **Preis** | ab 55 Euro **Genre** |
Beat 'em Up **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja
USK | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 30. März 2012

Über 50 Ninjas aus der beliebten Anime-Serie von Kultzeichner Masashi Kishimoto fokussieren ihr Chakra, rennen aufeinander zu und prügeln sich das Bewusstsein aus den Körpern. Im atemberaubenden Anime-Look schleudern sich die Raufbolde in Eins-gegen-eins-Duellen Wurfsterne um die Ohren, teleportieren sich durch abgepasstes Ausweichen hinter den Feind und formen Handsiegel, um ihre bildgewaltigen Finisher zu beschwören.

Auf den ersten Blick bleibt also alles beim Alten. Das Ausweichen eines Schlages ist allerdings nur noch fünfmal am Stück möglich, anschließend heißt es Distanz suchen und die entsprechende Energie regenerieren. Prima, denn so variieren die Kämpfe häufiger zwischen nah und fern. Für Einsteiger top: Der Story-Modus ist keine zeitaufwendige offene Welt mehr, sondern beleuchtet alle wichtigen Charaktere in kurzen Dia-Shows. Veteranen ärgern sich derweil über die teils aus den Vorgängerspielen kopierten Charaktere, finden dafür umso mehr Gefallen an den neuen Turnier- und Überleben-Modi sowie der Möglichkeit, Sammelkarten via Zahlencode ins Spiel zu importieren.

Max Trautmann



Wertung

Kleine Neuerungen bringen Einsteigern und Veteranen das Naruto-Universum näher als je zuvor.

7.8 von 10

ARMORED CORE 5

Heavy Metal mal anders...

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | From
Software **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 10 **Xbox Live** | ja
USK | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 23. März 2012

Im neuesten Mech-Shooter der »Dark Souls«-Macher ist der Name Programm. Als schwer gepanzerter Kampfboter pflügst du mit Hilfe von Gatling-Kanone, Raketenwerfer und riesiger Hightech-Bleispritze durch feindliches Gebiet und nimmst Panzer, Hubschrauber und anderes Kriegsgerät von Diktator »Vater« aufs Korn. Zwischen und sogar während der zehn Story- sowie der 83 Zusatzmissionen darfst du deine Blechbüchsen außerdem mit einem ständig wachsenden Fundus von über 500 Einzelteilen auf den neuesten Stand bringen. Einmal warmgespielt, rottest du dich online simultan mit bis zu vier weiteren Mechs zusammen, gründest spielinterne Clans, bestreitest Koop-Aufträge und verteidigst oder eroberst Gebiete auf der zentralen Landkarte. Der Haken: So viel Spaß die Schrottpressen-Action kurzzeitig auch macht, so eintönig gestaltet sie sich nach den ersten drei, vier Stunden. Schuld daran sind die detailarmen 3D-Umgebungen zwischen Staubwüste und Großstadt, die drucklosen Explosionen, das immerwährende Waffengeheul im Hintergrund und das Ausbleiben echter Wow-Momente.

Markus Würstle



Wertung

Metallhaltige Mech-Action, die vor allem offline schnell Öl verliert. Nur was für Genre-Fans!

6.7 von 10

EIN LEBEN FÜR DIE

Richtig gut sein, andere mit seinem Können umhauen und Kontrahenten zeigen, was man am Controller draufhat. Das ist es, was viele Zocker antreibt. Sei es nun bei einer gemütlichen Couch-Runde »Tetris« gegen Freunde oder in Videospiel-Ligen wie der Consoles Sports League, wo tausende Spieler tagtäglich in den unterschiedlichsten Genres gegeneinander antreten. Einige Enthusiasten entwickeln jedoch nach und nach eine Obsession für ein ganz spezielles Spiel, meist angetrieben vom Verlangen, ihren Lieblingstitel fehlerfrei zu meistern. Plötzlich sind sie auf der Suche nach dem perfekten Levelabschluss, nach dem schnellsten Weg durch eben dieses Game – bestenfalls auf eine Art, die vorher für unmöglich gehalten wurde. Sie üben Wochen, Monate, manchmal sogar Jahre, um aller Welt zu beweisen: Ich habe die unbezwingbare Durchspiel-Zeit! Willkommen in der Welt der »Speedruns«!

Wir schreiben den 10. Dezember 1993. Die legendäre texanische Spieleschmiede id Software veröffentlicht »Doom«. Zwar ist die Dämonen-Hatz auf dem Mond Phobos nicht das erste Spiel seiner Art, doch die fantastische grafische Qualität, die mitreißende Atmosphäre und die hervorragende Netzwerk-Mehrspieler-Funktionalität machen es zu einem Meilenstein im aufkeimenden Segment der Ego-Shooter. Was viele allerdings nicht

wissen: Das Spiel begründet nicht nur ein Genre, sondern ändert auch die Wahrnehmung von Videospielen. Denn durch die neuartige Möglichkeit, seine Leistungen aufzeichnen und nur wenige Kilobyte große »Demos« – eine Art Video, das nur im Spiel selbst abgespielt werden kann – im Internet verbreiten zu können, entwickelt sich ein ganz spezieller Typus von Gamer: der Speedrunner.

Als Vorreiter in Sachen Archivierung »Doom«-bezogener Rekorde etabliert sich bereits Anfang 1994 die von Christina Norman ins Leben gerufene Webseite »LMP Hall of Fame«. Doch schon im Mai desselben Jahres wird die virtuelle Ruhmeshalle durch Frank Stajanos Webseite »Doom Honoric Titles« –

kurz DHT – als Hauptanlaufstelle für kompetitive »Doom«-Schwärmer ersetzt. Auf DHT können sich Spieler durch das Einsenden entsprechender Demos Titel sichern, nicht unähnlich dem heute von der Xbox 360 bekannten Erfolgs-System. War jemand beispielsweise in der Lage, eine Karte auf der zweithöchsten Schwierigkeitsstufe »Ultra-Violence« mit 100 Prozent der möglichen Abschnitte und nur durch den Einsatz von Fäusten, Pistole und Kettensäge abzuschließen, wurde ihm die prestigeträchtige Auszeichnung »Doom Tyson« zuteil.

Speedruns in ihrer heutigen Form – also ein bestimmtes Level oder ein ganzes Spiel möglichst schnell durchzuspielen – finden schließlich 1994 mit

CHEATEN ALS LEGITIMER WEG

Am 20. November 2003 veröffentlicht der Japaner Morimoto einen Speedrun zu Nintendos »Super Mario Bros. 3«. Mit schier unmenschlich anmutender Stringenz beendet er den Jump-and-Run-Klassiker in nur elf Minuten und vier Sekunden. Das Problem: Morimoto spielt das Game über einen Emulator, benutzt eine Zeitlupenfunktion, die im Originalspiel nicht enthalten ist. Es kommt zum Eklat, weil er zuvor nicht auf etwaige Hilfsmittel hingewiesen hatte. Fasziniert von der Brillanz des Laufs, verschreiben sich auch andere Zocker dem Spielen unter Zuhilfenahme solcher Werkzeuge und erschaffen damit eine völlig neue Dimension des Wettbewerbs – die sogenannten »Tool-Assisted-Speedruns«. Im Fokus steht hierbei allerdings nicht mehr der Könnensvergleich unter Spielern, sondern die Idee, auf möglichst kreative Weise das Spiel hinter das Licht zu führen, unterhaltsame Videos zu erzeugen und die theoretisch schnellstmöglich erreichbare Untergrenze zum Beenden eines Spiels noch weiter auszuloten. Auf Millisekunden abgestimmte Sprünge und akrobatische Manöver, die unmöglich durch menschliche Fähigkeiten bewerkstelligt werden können, sind hier an der Tagesordnung. Mittlerweile liegt der beste legale »Super Mario 3«-Run übrigens bei Freddy Andersson mit einer Zeit von zehn Minuten und 48 Sekunden.



BESTZEIT

der vom Briten Simon Widlake gegründeten Webseite »Compet-N« breitere Zustimmung. Auch hier werden einzig »Doom«- und »Doom 2«-Läufe archiviert, allerdings legt die Datenbank im Gegensatz zu ihren Vorgängern erstmals den Schwerpunkt auf die in den eingesandten Demos hervorgebrachten Zeiten.

WAS MACHT DER KERL MIT MEINEM SPIEL?

Selbst Entwickler interessieren sich zu diesem Zeitpunkt für die kontinuierlich wachsende Szene. John Romero, Mitbegründer von id Software, gesteht in einem Interview: »Ich lade mir die Demos herunter und schaue sie mir an, sobald ich ein bisschen Freizeit habe. Ich kann es kaum erwarten, einen Doom-2-Run im Nightmare-Modus zu sehen – das muss einfach unmöglich sein.« Später stellen manche Studios das Thema sogar in den Vordergrund ihrer Entwicklungs-

Team aus Spielern besonders spannende, unterhaltende oder für unmöglich gehaltene Spielmomente, verpackt in einen Speedrun. Immer wieder neue Tricks und Kniffe halten die Videos für Zuschauer nicht nur frisch, sondern beweisen auch, wie kreativ das Team mit den PC-Versionen von »Doom«, »Quake« und des direkten Nachfolgers umgeht.

Knapp vier Jahre nach »Compet-N« verbindet der Amerikaner Nolan Pflug zwei der bekanntesten »Quake«-Internetseiten miteinander und etabliert damit eine weitere große Anlaufstelle an der Speedrun-Front: das bis heute bestehende »Speed Demos Archive«, kurz SDA, das sich zunächst nur auf id Softwares Ego-Shooter konzentriert. Mit einem 97-minütigen 100-Prozent-Lauf zum Nintendo-Gamecube-Sci-Fi-Shooter »Metroid Prime« erweitert Pflug das Archiv im November 2003 um eines der wohl spektakulärsten Videos seiner Zeit und ebnet der Szene so

Webseite listet nicht nur die für Arcade-Automaten und klassisch punktebasierte Games wichtigen Highscores, sondern auch die schnellsten Durchspielzeiten für einzelne Level respektive ganze Spiele. Für einen weiteren Aufmerksamkeitsschub außerhalb der Gaming-Szene sorgt die Aufnahme der Thematik in das beliebte, weltweit bekannte »Guinness-Buch der Rekorde«. So findet sich in der 2007er-Auflage erstmals der sagenhafte »Halo 2«-Speedrun des Amerikaners Cody Miller, der bereits 2005 die Solo-Kampagne in sagenhaften drei Stunden und 28 Minuten ohne zu sterben auf dem Schwierigkeitsgrad »Legendär« durchspielt. Und auch Deutschland bringt immer wieder Weltrekordhalter hervor. Zum Beispiel Robert Brandl, der sich erst kürzlich mit einem Schnelldurchlauf der HD-Version von »Resident Evil 4« einen festen Platz in genanntem Buch sicherte. 360 Live traf den Ausnahmespieler zu einem exklusiven

» Der Schlüssel zum Erfolg? Unkonventionelle Herangehensweisen, Durchhaltevermögen, Frusttoleranz und eiserner Wille. «

bemühungen. Im 2008 für Xbox 360 erschienenen First-Person-Actionabenteuer »Mirror's Edge« von DICE finden sich beispielsweise mehrere Erfolge, die dich dazu treiben, alle Storykapitel als Speedrun mit einer vorgegebenen Mindestzeit abzuschließen. Der Download-Inhalt »Pure Time Trials« setzt etwas später sogar noch eins drauf und konzentriert sich nur noch auf das möglichst schnelle Abschließen von bestimmten Spielabschnitten.

SNELLER ALS DER SCHALL

Spürbare Popularitätsschübe erfährt Speedrunning allerdings erst durch die 1997 eingeführte »Quake done Quick«-Videoserie. In den 21 bis zum Jahr 2006 erschienenen Videos zeigt ein stets mehrköpfiges

schon bald die Tore für Rekordversuche auf allen Systemen. Mit Hilfe vieler Speedrun-Begeisterter baut er die Popularität der Internetseite in den Folgejahren weiter aus und festigt ihren guten Ruf. Und auch heute stellt SDA noch den zentralen Anziehungspunkt für Speedrunner weltweit dar, ist das Portal doch das umfassendste und am besten gepflegte seiner Art.

WARUM EIGENTLICH?

Aber warum setzen sich Spieler überhaupt einem solchen Stress aus? Wieso üben sie unzählige Stunden die immer gleichen Spielstellen; lernen Level, Gegnerpositionen und ganze Spiele auswendig; verbringen ihre Freizeit stellenweise monatelang mit nur einem Game? Pauschal lässt sich das nicht beantworten. Die einen mögen es aus purer Langeweile tun; die anderen, weil sie sich und der Gamer-Community beweisen wollen, wie gut sie wirklich sind. Die nächsten machen's gar, um ein Spiel im wahrsten Sinne des Wortes auseinanderzunehmen, sprich um zu zeigen, wie eine theoretisch unmögliche Bestzeit doch realisiert werden kann. Der Schlüssel zum Erfolg? Unkonventionelle Herangehensweisen, Durchhaltevermögen, Frusttoleranz und eiserner Wille, dieses Ziel zu erreichen.

ZURÜCK IN DIE ACHTZIGER?

Im Laufe der Jahre und mit steigender Verbreitung von Gaming-Hardware jeden Typs nimmt die Beliebtheit von Speedruns nochmals zu. »Twin Galaxies« beispielsweise, unter Gaming-Enthusiasten vorwiegend bekannt als die 1982 eingeführte erste Datenbank zur Aufzeichnung und Archivierung von Videospielrekorden, nimmt sich des Themas ebenfalls an. Die

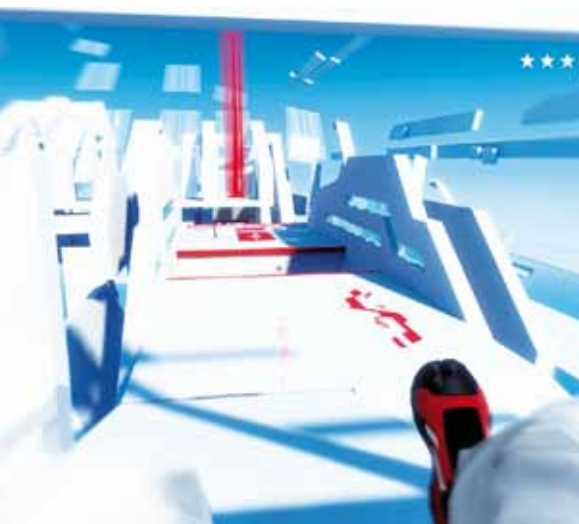
siven Interview in Augsburg – mehr dazu auf der folgenden Seite.

Dass das Thema auch in Zukunft neue Anhänger finden wird, davon ist auszugehen. Nicht zuletzt durch den kometenhaften Aufstieg von Plattformen wie Youtube und Co., als auch durch die Integration von immer durchdachteren »Schau-dir-meine-Leistungen-in-Social-Media-Kanälen-an«-Funktionen. Und vielleicht sind entsprechende Gameshows ja schon bald die Quotenkracher im Privat-TV.

Markus Würstle

DIE GRUNDLAGEN

Die beiden wichtigsten Grundlagen für einen erfolgreichen Speedrun sind das sogenannte »Sequence Breaking« und das Ausnutzen von »Glitches«. Beim Sequence Breaking – was so viel bedeutet wie »Brechen einer Reihenfolge« – wird eine absichtlich vom Spielprogrammierer eingebaute oder vergessene Abkürzung ausgenutzt, um Teile eines Spiels zu überspringen. Einfachstes Beispiel: der aus Ego-Shootern bekannte Rocket-Jump. Durch geschicktes Ausnutzen einer Raketenwerfer-Explosion können so oft ganze Level-Abschnitte übersprungen werden – wie zum Beispiel in der »Quake«-Serie. Beim Ausnutzen von »Glitches« verlässt sich der Spieler auf Programmierfehler, die ihm zu einem Vorteil verhelfen. Solange nicht ausdrücklich durch die Regeln verboten, ist dies oft eine hilfreiche Methode, um neue Bestzeiten zu erreichen. Nähere Infos hierzu auch im großen Interview mit Robert »Sunblade« Brandl.



INTERVIEW



BIO

Name | Robert Brandl
Nickname | Sunblade
Alter | 22
Beruf | Mitarbeiter Energielogistik
Wohnort | Düsseldorf
Clan | www.neutrons.de

360 Live: Erzähl doch mal, was trieb dich an, einen Rekord fürs Guinness-Buch aufzustellen, und wie läuft so was ab?

Robert: Als langjähriger E-Sportler suchte ich nach einer neuen Herausforderung, daher mein Wunsch, einen offiziellen Guinness Weltrekord aufzustellen. Wenn sich ein Speedrunner für das Guinness-Buch qualifizieren möchte, muss er zuerst sämtliche Rahmenbedingungen klären. Man muss sich beim Guinness-Buch anmelden und anfragen: »Hey, ich möchte einen Speedrun zu diesem oder jenem Spiel machen. Geht das klar?« Bei einer Zusage, folgt das Ausfüllen diverser Unterlagen. Für den Speedrun selbst muss man Zeugen vorweisen können, die den Run beglaubigen. In meinem Fall waren das rund ein Dutzend Personen, unter anderem mein Manager Gaetano Rizzo von Olymptronica Consulting, Capcoms Pressesprecher Lars Kühme, sowie mehrere Mitglieder meines Clans und natürlich Vertreter der Presse. Später werden Beweisfotos und ein Video an Guinness geschickt, welche gründlich untersucht werden. Wenn alles den offiziellen Richtlinien entspricht, wird mir der Guinness-Rekord anerkannt und eine Urkunde zugesandt...

360 Live: Du hältst bereits den Weltrekord für »Resident Evil 4 Wii Edition«. Nun hast du die gan-

ze Aktion noch mal für die HD-Version für Xbox 360 in Angriff genommen. Ist es nicht langweilig, gegen dich selbst zu spielen?

Robert: Nachdem ich den Speedrun 2009 beendet hatte, bemerkte ich, dass ich noch Luft nach oben habe. Ich habe mir gesagt: Eines Tages machst du das noch mal, wenn sich die Gelegenheit bietet. Nun lag die neue HD-Version mit ihren Online-Ranglisten natürlich nahe. Ich wollte auf der Welt-rangliste ganz oben stehen – und das habe ich auch schon vor dem Guinness-Rekordversuch erledigt. Ich wollte einfach noch mal diesen Kick haben, noch mal gegen mich selbst antreten und meine Zeit verbessern. Primär war es wichtig, wieder unter die Zwei-Stunden-Marke zu kommen, das war die Vorgabe von Guinness. Aber die Zeit, die für mich ganz persönlich wichtig war, war meine eigene Bestzeit von einer Stunde, 42 Minuten und 37 Sekunden. Die galt es zu schlagen. Mit Erfolg! Schlussendlich habe ich »Resi 4 HD« auf Schwierigkeitsstufe »Normal« im »Neues Spiel +«-Modus in einer Stunde, 37 Minuten und 35 Sekunden durchgespielt. Der Guinness-Rekord zählt übrigens gleichzeitig für beide HD-Versionen, also für Xbox 360 und Playstation 3, weil diese inhaltlich identisch sind.

360 Live: Wie muss man sich die Vorbereitung für dieses Unterfangen vorstellen?

Robert: Ich habe direkt nach Erscheinen des Spiels begonnen zu üben. Es ging im ersten Vorbereitungs-monat mal darum, den Rost, der sich über die Jahre angesetzt hatte, zu entfernen, sprich wieder ins Spiel zu finden. Immerhin hatte ich »Resi 4« jahrelang nicht mehr gespielt. Im zweiten Monat ging's dann darum, die alte Schnelligkeit wieder aufzubauen und meine Strategien neu zu definieren. Anfangs habe ich nur einzelne Abschnitte trainiert, etwa Level »5-4«, das schwerste Kapitel im Spiel. Später dann komplette Durchgänge, um eine gewisse Routine

reinzubringen. Da mir auch viel an meinem Privat-leben liegt, kann ich rückblickend gar nicht genau sagen, wie viel ich tatsächlich trainiert habe. Ich formulier's mal so: Jede Minute, die ich mich wieder mit »Resi« auseinandergesetzt habe, war im Hinblick auf den Weltrekord. Wenn ich es hochrechne, waren es aber wohl nicht viel mehr als 50 Stunden, da ich ja bereits wusste, was zu tun ist.

360 Live: Und wenn man die Trainingsstunden für die Wii-Fassung dazurechnet?

Robert: Vierstellig ist der Betrag nicht, aber über die Jahre sind's zusammengerechnet locker 800 Stunden. Den Abspann hab ich schätzungsweise um die 120 Mal gesehen – die einzelnen Anläufe nicht einberechnet, um besonders knackige Stellen zu trainieren.

360 Live: Besonders denkwürdige Momente innerhalb deiner Vorbereitungsphase?

Robert: Oh, ja. Für den Weltrekord-Versuch brauchte ich dringend einen vorbereiteten Spielstand. Das heißt: »Neues Spiel +«-Modus freischalten und dann das Inventar auf den Run vorbereiten. Um das Inventar von A bis Z durchzuorganisieren, braucht man etwa zwölf Stunden. Am Vortag des Rekordversuchs kam es, wie es kommen musste: Das Spiel hing sich immer wieder auf – der vorbereitete Spielstand war nicht mehr brauchbar. Also musste ich die ganze Nacht durchzocken, um den Versuch überhaupt an-gehen zu können. Die Aktion werde ich so schnell nicht vergessen!

360 Live: Und welche sind diese so wichtigen In-ventar-Gegenstände?

Robert: Auf Platz eins thront eindeutig die Striker. Manche Spieler würden jetzt sagen: »Ha, wozu brauchst du ein Gewehr, wenn es doch den Endlos-Raketenwerfer gibt?« Ganz einfach: Mit der Striker kann man den »Ditman-Glitch« auslösen. Der Glitch verschnellert jede Aktion, die ich im Spiel ausführe, um den Faktor 1.5, das heißt ich bin anderthalb Mal schneller als normal. Auf Platz zwei folgt aber schon der gerade angesprochene Endlos-Raketenwerfer. Warum, verrät ja bereits der Name. Platz drei belegt die P.R.L. 412, eine Laserwaffe, die mehrere Gegner mit einem Schuss töten kann. Heilkräuter benutze ich beispielsweise gar nicht. Stattdessen horte ich vier goldene Eier im Inventar, die beim Verzehr meine Gesundheit komplett wiederherstellen. Im Normalfall benutze ich aber allerhöchstens zwei in einem Run, im Optimalfall natürlich gar kei-nes. Durch den »Ditman-Glitch« bin ich so schnell, da kommen Gegner gar nicht so schnell hinterher.

360 Live: Besten Dank für die interessanten Einblicke und viel Erfolg mit weiteren Rekord-versuchen.



NICHT ZUR NACHAHMUNG EMPFOHLEN!

In den Weiten des Internets findet sich eine nahezu unüberschaubare Vielzahl an Speedruns. Hier gibt's einen kurzen Überblick über sechs der imposantesten Zeiten inklusive Link zum Beweisvideo im Internet. Schlagen wirst du die Zeiten allerdings nie! ...Oder vielleicht doch?

WER BRAUCHT SCHON KUCHEN?

<http://speeddemosarchive.com/Portal.html>



Cody Miller hat sich für seinen Speedrun von »Portal« wohl ganz an die Vorgaben von Roboterbraut GLaDOS gehalten. Nicht umsonst meinte die durchgeknallte KI einst: »Bitte begeben Sie sich rasch in die Kammer-schleuse...«, was Cody am 15. April 2011 mit phänomenalen 21 Minuten und 37 Sekunden auch schleunigst tat. Natürlich ist eine solche Spitzenzeit nicht ohne jede Menge Tricks und Abkürzungen zu schaffen. Leicht nachzumachen und extrem nützlich: das mittige Platzieren eines Portals unter der per Druckschalter geöffneten Schiebetür in Testkammer neun. Du bist »Portal«-Anfänger? Dann Vorsicht beim Zuschauen! Denn an einigen Stellen spielt das Video mit deiner Wahrnehmung wie eine schwerelose Achterbahnfahrt über den Dächern von Las Vegas. Hoffen wir, dass der gute Kuchen von heute Nachmittag also nicht ganz umsonst war...

VERDOOMT NOCH MAL...

http://www.youtube.com/watch?v=M6PK9bd_uUs



Zum siebten Geburtstag von »Doom« veröffentlichte das »Quake done Quick«-Team am 10. Dezember 2000 den »Doom done Quicker«-Speedrun. Mehrere Mitglieder der Teams hatten es geschafft, die drei Original-»Doom«-Episoden und die vierte Episode aus der heute noch in Deutschland indizierten ersten Spielerweiterung in zusammengekommen 16 Minuten und fünf Sekunden auf dem zweithöchsten Schwierigkeitsgrad »Ultra-Violence« durchzuspielen. Der Lauf besteht aus vielen Einzelaufnahmen, die zu vier größeren Mitschnitten – eine Aufzeichnung pro Episode – zusammengefügt wurden, und ist bis heute eines der populärsten Beispiele für »Doom«-Speedruns.

GEBOREN, UM ZU STERBEN

<http://www.youtube.com/watch?v=x9mysN3qQ8>



From Softwares »Dark Souls« ist nicht nur eines der letztjährigen Lieblings-Games vieler Rollenspiel-Puristen, sondern auch verdammt hart und unverzeihlich. So hart, dass ein erfahrener Spieler durchaus 50 Stunden und mehr zum einmaligen Durchspielen benötigt. Anders Youtube-Nutzerin SexyShoiko. Mit ihrer am 14. Oktober 2011 hochgeladenen siebenteiligen Videoserie beweist sie, dass es auch sehr viel schneller geht. SexyShoiko knackt den unbarmherzigen Rollenspiel-Action-Mix im Offline-Modus in kaum zu glaubenden 86 Minuten und 28 Sekunden – eine Leistung, bei der man schon fast gewillt ist, von Hexerei zu sprechen.

EIN KLEMPNER AUF ABWEGEN

<http://speeddemosarchive.com/Mario1.html>



Einer der beeindruckendsten Schnelligkeits-Rekorde überhaupt ist Andrew Gardikis' »Super Mario Bros.«-Speedrun vom 24. Dezember 2010. Gespielt auf einem klassischen Nintendo Entertainment System und ohne Zuhilfenahme von Hacks, Cheats oder sonstigen Mitteln schafft er es, Bösewicht Bowser in absolut fantastischen vier Minuten und 59 Sekunden zu erreichen und zu Fall zu bringen. Damit unterbietet Gardikis seinen eigenen Rekord vom 10. April 2007 um gerade einmal eine Sekunde und schreibt: »Ich weiß es nicht hundertprozentig, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass dieser Lauf niemals geschlagen werden wird, zumindest nicht in der 4:58-Minuten-Gegend.« Betrachtet man die Perfektion eines jeden Sprunges und das atemberaubende Timing von Gardikis, ist man schnell bereit, ihm beizupflichten.

DOCH NICHT SO LEICHT?

<http://speeddemosarchive.com/ShadowComplex.html>



Jordan Greener spielt in seinem »Neues Spiel +«-Speedrun zum Xbox-360-exklusiven Action-Jump-and-Run »Shadow Complex« auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad »Casual«. Der Lauf vom 3. Oktober 2009 ist also nichts Besonderes? Weit gefehlt! Unglaubliches Timing, die einfallsreiche von ihm eingeschlagene Route und die Tatsache, dass er einen mit nur wenigen Fehlern behafteten Run ohne Unterbrechung hinlegt, sind die Alleinstellungsmerkmale dieses Rekords. Bis zum Abspann braucht Jordan statt mehrerer Stunden gerade einmal 14 Minuten und 14 Sekunden. Trotzdem räumt er Platz für Verbesserungen ein: »Dieser Speedrun kann mindestens um zehn bis 15 Sekunden verbessert werden, aber es gibt unzählige Stellen, an denen man leicht Mist bauen kann. [...] Das menschennögliche Limit für einen Einzel-Segment-Run liegt irgendwo bei 13:55 Minuten.«

ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

<http://speeddemosarchive.com/ZeldaLinkToThePast.html>



Philippe Brisson gilt als der unangefochtene König des Super-Nintendo-Abenteuers »The Legend of Zelda: A Link to the Past« – und das gleich drei Mal. In Teilstücken und ohne Cheats angegangen, bewältigt er das für Normalsterbliche gut und gerne 25 bis 30 Stunden veranschlagende Fantasy-Abenteuer in 89 Minuten und 48 Sekunden. In nur einem Anlauf meisterte er den Titel dagegen in der nicht minder beeindruckenden Zeit von 95 Minuten und 45 Sekunden. Zwei Jahre zuvor gelang ihm ein 100-prozentiges Durchspielen, sprich inklusive Aufsammeln aller wichtigen Gegenstände, Herzcontainer und dem Erreichen des Ausrüstungs-Maximal-Levels in knapp unter zwei Stunden. Bleibt die Frage, warum das »Speed Demos Archive« dann eine Zeit von 120:01 anzeigt? Ganz einfach: Philippe spielt die französische Version, wodurch die Bildschirmtexte länger ausfallen als in der englischen Fassung. Dadurch gehen ihm etwa 30 Sekunden verloren.

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	CSL-CHARTS	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News, CSL-Interview	Aktuelle CSL-Tabellen	Gears of War 3: Forces of Nature, Final Fantasy 13-2: Lightning & Amodar, Saints Row: The Third – Gangster im Weltraum	Nexuiz, Warp, Shank 2, The Simpsons Arcade Game	Aktion Lesertest: Batman – Arkham City	Kingdoms of Amalur Reckoning

✕ Und es nimmt
kein Ende...

NEUE »MODERN WARFARE 3«- LIGEN

Die deutsche Eins-gegen-eins-»Modern Warfare 3«-Liga mit Schwerpunkt auf dem Spielmodus »Herrschaft« ist so beliebt, dass sie bald aus allen Internet-Nähten platzt. Um dem passionierten Online-Gamer etwas mehr Abwechslung zu bieten und das Platzproblem in den Griff zu bekommen, hat sich die CSL kürzlich dazu entschieden, zwei komplett neue Eins-gegen-eins-Ligen einzuführen. In der »1on1 S&D«-Ladder kannst du dich deshalb ab sofort Mann gegen Mann im Modus »Suchen & Zerstören« bekriegen. In der

»Claymore, Akimbo und Noobtube stecken lassen!«

»1on1 Random Gen«-Ladder geht's ebenfalls im Kampf Mann gegen Mann gegeneinander, allerdings ist weit vielfältigeres Können gefragt. Auf der dafür ausserkorenen Karte »Dome« messen sich die Spieler nicht nur in einer Disziplin, sondern gleich in drei verschiedenen: »Sprengkommando«, »Herrschaft« und »Suchen und Zerstören«. Wichtig: Claymore-Minen, zwei Waffen gleichzeitig und der Granatenwerfer sind auch hier nicht gestattet. Das volle Regelwerk sowie die entsprechenden Ranglisten und Matches findest du wie immer auf unten stehender Webseite.

CONSOLES
sports league
www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

RETTET DIE WELT DOCH ALLEINE! 2

Wann war eigentlich der Zeitpunkt, an dem sich die kreativen Köpfe der Menschheit dachten, bescheuerte Namen wären schick? Irgendwie muss ich da was verpasst haben; verwickeln sich die gestalterischen Heerscharen mittlerweile doch zu gern in ihren eigenen nichtssagenden, komplizierten Worthülsen und Hirngespinnsten. »Metal Gear Rising: Revengeance« zum Beispiel. Mein Gott, was für ein Spielename! Sagt mal, Konami, was ist denn mit dem »Solid« passiert? Na gut, dass das wegfällt, lass ich mir ja noch eingehen – ist ja schließlich einer der vielen Ableger der Serie und will sich somit vom Hauptspiel abgrenzen. Aber was zum Allmächtigen ist denn bitte eine »Revengeance«? Ein Kunstwort zusammengesetzt aus »revenge« und »vengeance« vielleicht? Reicht die einfache »Rache« heute schon nicht mehr aus? Ja, muss es denn gleich »Rarache« sein? Oder noch besser eine »Rachgeltung«?

ULTIMATE SHITSTORM

Auch schön: »Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations«. Na, aber hallo! Kann man da bitte nicht noch zwei oder drei Adjektive und ein Verb dranklatschen und gleich einen ganzen Satz draus machen? Wie wär's denn mit einer ganzen Erlebnisbeschreibung? Da weiß der Spieler dann auch wenigstens direkt, was ihn erwartet. Hach, das wäre doch mal was: »Der jugendliche Manga-Kämpfer Naruto schlachtet sich durch den Endsturm!« Super! Da muss sich dann auch ein »Street Fighter 3: Third Strike – Fight for the Future« nicht mehr verstecken...

DUPLIKA...WAS?

Ganz im Gegenteil zu solch minimalistischen Meisterleistungen wie einem »Tomb Raider« oder »SSX«. Hallooooo! Ist denn keinem von euch Kreativnasen, Verkaufsstrategen und Vorstandsvorsitzenden aufgefallen, dass es schon Spiele mit diesen Titeln gibt? Oder ist es einfach nur zu viel Aufwand, hinter die mittlerweile x-te Fortsetzung einer Serie zumindest eine Ziffer zu pressen? Aber ist ja auch egal, das Jahr 1996 respektive 2000 liegt schon so lange zurück, da erinnert sich doch sowieso kein Mensch mehr dran! Frei nach dem Motto: »Nach uns die Spiel-flut...« Und dass es dabei zu Verwechslungen kommen könnte, ist natürlich auch absolut ausgeschlossen, nicht wahr? Mensch, Leute: Ich will doch bloß vernünftige Videospiele mit vernünftigen Namen – und das ist auch schon alles! Aber ihr kommt wahrscheinlich noch auf die Idee, dass ich bald dem Händler im Laden den neuesten Kinect-Titel vor-tanzen muss.



BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und ist leicht verwirrt...

interview

UNTER VIER
AUGEN MIT
Top-»FIFA«-Spieler
Steve Fiedler



Name | Steve Fiedler Alter | 22
Nickname | abahatchi Wohnort | Berlin
Webseite | www.abahatchi-fanpage.de

360 Live: Du spielst seit 2007 aktiv »FIFA« und hast seitdem vieles erreicht. Was blieb dir in besonderer Erinnerung?

Steve: Besondere Stationen waren immer Bühnenauftritte, wo ich dem Publikum meine Tätigkeit im E-Sport am besten näherbringen kann. Außerdem ist es immer etwas ganz Spezielles, direkt mit der Gaming- und meiner Fan-Community zu interagieren. Im Konsolen-E-Sport stellt in diesem Zusammenhang der »FIFA Interactive World Cup« jedes Jahr das wichtigste Event dar. Auf Veranstaltungen dieser Art findet man auch immer wieder die Möglichkeit, mit einer breiteren Öffentlichkeit und verschiedener Prominenz in Kontakt zu treten.

360 Live: Bei der Fußball-Weltmeisterschaft 2010 durftest du vor jedem Deutschlandspiel auf der Berliner-Fanmeile vor 400.000 Zuschauern live auftreten. Was ist das für ein Gefühl?

Steve: Die Showmatches waren ein unvergessliches Ereignis. Die Möglichkeit, sich vor so einem großen Publikum zu präsentieren, ist großartig. Organisiert wurden die »Beat the Pro«-Events von Electronic Arts selbst. »FIFA«-Fans können dabei gegen einen Pro-Gamer antreten und Preise gewinnen. EA macht da wirklich einen tollen Job und fördert den E-Sport ungemein. Solche Auftritte sind die wunderbaren Seiten dieser Tätigkeit.

360 Live: Außerdem hast du »E-Sport's Next No. 1« ins Leben gerufen. Was ist das genau?

Steve: Mit dem Projekt biete ich Gamern aus Deutschland, Österreich, der Schweiz und Luxemburg die Möglichkeit, von mir in den E-Sport eingeführt zu werden. Es gab eine große Bewerbungsphase, die von EA Sports und der CSL unterstützt wurde. Über 500 »FIFA«-Fans haben sich beworben und am Ende wurden fünf Teilnehmer ausgewählt. Der Aktion stehen nun die CSL und die drei Partner-Clans »Uprising eSports«, »Virtual-Sports« und »WOH« zur Seite. Das Projekt wird mit einem Übergang der Spieler zu den Partner-Clans abgeschlossen – ein hervorragender Start in den E-Sport, wie ich finde.

360 Live: Du hast auch mit dem Kinder- und Jugendwerk »Die Arche« zusammengearbeitet. Erzähl doch mal...

Steve: Die Arbeit mit der »Arche« war mir persönlich sehr wichtig. Ich habe mich in Berlin mit Jugendlichen über Gaming und den E-Sport ausgetauscht. Es wurden negative und positive Aspekte angesprochen, unter anderem auch das Suchtpotenzial von Spielen. Natürlich gab es im Anschluss noch einige »FIFA«-Matches, wo die Kids gegen mich antreten konnten. Die Jugendlichen hatten einen tollen Tag und die Freude war groß. Ich konnte mit diesem Projekt viele Vorurteile über Gamer aus dem Weg räumen und zeigen, dass Videospiele keine Schande sind, sondern auch Möglichkeiten bieten, die Freizeit zu gestalten oder Erfolge zu feiern.



✖ Naturkatastrophen im Check!

GEARS OF WAR 3: FORCES OF NATURE

Mit »Forces of Nature« erscheint am 27. März der vorerst letzte Download-Inhalt für »Gears of War 3«. Doch wie schon beim »Fenix Rising«-Paket und beim »Horde Command Pack« zuvor finden Kettensägen-Fans keinerlei neue Kampagnen-Eingeweide, sondern einzig und allein frische Mehrspieler-Innereien. Das hindert echte KOR-Infanteristen und Locust-Fußsoldaten natürlich nicht daran, sich tagelang hiermit auszutoben. Allem voran stehen drei bisher unveröffentlichte und zwei neu aufgelegte Karten für Mehrspieler-Scharmützel und Horde- sowie Bestie-Modi Spalier. Das Besondere: Getreu dem Titel »Forces of Nature« bekommen es schlachterprobte Kämpfer nicht nur wie gewohnt mit kiloweise spritzendem Gedärm, sondern auch mit einer ganzen Reihe von Gameplay-beeinflussenden Naturgewalten zu tun. Karte eins, »Aftermath«, ist angesiedelt in einem von einem Tsunami verwüsteten Regierungsviertel. Besonderer Blickfang: ein riesiges Frachtschiff, das während des Sturms mitten auf dem Dach eines der Gebäude auf Grund lief. Während der Spielrunden beeinträchtigen Nachbeben und weitere Flutwellen die Spieler beim Anvisieren – also Unterlauf-Kettensäge und Schrotflinte ausgepackt und ab geht's! »Artillery« führt die Auseinandersetzung auf einer Militärbasis weiter, die während des fortschrei-

tenden Gemetzels von einem Sturm heimgesucht wird. Blitze schießen aus dem Himmel herab; ein aufkeimender Tornado wirbelt Geröll und Staub auf und raubt den sich zerfleischenden Parteien die Sicht. Die dritte Karte im Bunde hört auf den Namen »Cove« und ist angesiedelt in einem weitläufigen Hafen, der von Gestrandeten in eine kleine Siedlung verwandelt wurde. Über der Umgebung liegt diesiger Nebel, der Gegner wie ein sanfter Schleier umhüllt. Kenner freuen sich außerdem über die aus Serienteil Eins bekannte Karte »Raven Down«. Aus Teil Zwei haben es die sagenumwobene Stadt »Jacinto« und der Spielmodus »Guardian« mit ins Paket geschafft – super! Während jeder Spielrunde haben gegnerische Teams hier die Möglichkeit, sich nach einem Ableben wiederzuerwecken. Jedoch nur solange der eigene Teamführer noch lebt. Das Ziel wäre somit klar: möglichst schnell dem verfeindeten Befehlshaber und direkt danach dem restlichen Team die Lichter ausknipsen. Vier neue Charakterkostüme, sieben frische Waffenbemalungen, Erfolge im Wert von 250 Gamerpoints und vier auf den neuen Karten versteckte Elementarwaffen für Horde- und Bestie-Modi runden den 800 Microsoft Points kostenden Download-Inhalt gelungen ab.

SAINTS ROW THE THIRD GANGSTER IM WELTRAUM

Preis | 560 Microsoft Points
Hersteller | THQ

Nach dem Hauptspiel und dem Download-Inhalt »Genki Bowl 7« dachtest du dir: »Noch verrückter geht nicht!«? Weit gefehlt! Denn die »Gangster im Weltraum«-Erweiterung macht dich zum Star in einem Alien-Invasions-Film im 60er-Jahre-Stil. Mit dabei: Raumschiffe, Todeslaser, neue Missionen und jede Menge kruder Humor. Für umgerechnet unter sieben Euro eine nervenaufreibende Schlacht, die kein echter Saint verpassen sollte!



FINAL FANTASY 13-2 LIGHTNING & AMODAR

Preis | 240 Microsoft Points
Hersteller | Square Enix

Die gerade einmal 17 Megabyte kleine Erweiterung »Lightning & Amodar« lässt dich keine neuen Abenteuer erleben. Dafür kannst du im Kolosseum zum Kampf gegen Lightning und Leutnant Amodar antreten. Das gestaltet sich wenig anspruchsvoll für erfahrene »Final Fantasy«-Recken, doch lassen sich die beiden Charaktere auch erstmals wie andere Monster »zähmen«. Selbst eingefleischte Fans haben nur kurzfristig Spaß.

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

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

GEARS OF WAR 3

»10N1 EXECUTION LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	BERRY FrAnKy	1350	99
2	BERRY 1 F R I T	1297	56
3	WholsFragstar RAWR	1221	10

FIFA 12

»10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	pec Maximalist	1335	29
2	PE DaNnYISoN	1332	89
3	torevernichter	1306	43

MODERN WARFARE 3

»50N5 S&D LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	plan-B – Contra Legem	1329	26
2	Virtual Sports CoD/CS:GO	1258	13
3	Team FlyeRz	1180	10

BATTLEFIELD 3

»40N4 SQUAD RUSH LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Legion of Glory	1254	19
2	Soldiers of Honor	1251	24
3	Br0thers 4 LfE	1182	20

* Auswertung erfolgte am 27.02.2012

LIVE ARCADE TOTAL

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

SHANK 2

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Electronic Arts **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 2

Wenn Shank ausfliegt, fliegen Körperteile, rollen Köpfe und vor allem: fließt Blut in Strömen. Das hat der mexikanische Haudegen mit einem Fleischermesser in jeder Pranke bereits in seinem Erstauftritt von 2010 nachhaltig unter Beweis gestellt. Teil Zwei präsentiert sich ebenso in minimalistischem und gleichsam völlig überzeichnetem Comic-Stil mit extrem dicken Konturlinien und butterweichen Animationen. Shank schlitz, schießt und massakriert sich seinen Weg von links nach rechts; springt, hangelt und interagiert mit dem ein oder anderen Schalter in den insgesamt acht zweidimensionalen Abschnitten der Kampagne. Die Story ist leider keine ganz so neckische Räuberpistole mehr wie im Vorgängerspiel: statt Bikern, Zuhältern und Steroid-Gorillas stellt hier eine schlicht als »die Miliz« bezeichnete Armee fraktion die Bösewichte. Und auch der Koop-Modus beschränkt sich mittlerweile auf einen Überlebens-Modus mit umfassenden Nachrüstmöglichkeiten, vielen Freischalt-Utensilien und fieseren Fallen. Ob das den Spielspaß mindert? Im Gegenteil, auch Teil Zwei shankt ordentlich ein!



THE SIMPSONS ARCADE GAME

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Konami **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

Früher war alles besser! Spritpreise waren günstiger, Frauenbrüste echter und zumindest im Ausland gab es in nahezu jedem Dörfchen eine kleine Spielhalle. Wie schön, dass Hersteller Konami diese Nostalgie teilt und mit dem »Simpsons Arcade Game« den 21 Jahre alten Taschengeld-Fresser auf Xbox Live schiebt. Das seitwärts-scrollende Beat 'em Up im Stil von »Final Fight« und »Streets of Rage« mit der gelben Familie ist freilich stark an die erfolgreiche TV-Zeichentrick-Serie angelehnt. Homer, Marge, Lisa und Bart ziehen im spaßigen Vierer-Koop online und offline auf die Straßen von Springfield und kloppen sich unter Tastenhämmern ihren Weg durch Anzugträger und Zombies hin zu Maggys Entführer Smithers. Schön und schlecht zugleich: Die 8-Bit-Comicgrafik bleibt unangetastet und begeistert aufgrund ihrer Detailarmut wohl nur noch Retrofanatiker. Ferner merkt man der doofen Gegner-KI und dem geringen Umfang von acht Abschnitten mit etwa einer halben Stunde Spielzeit die Arcade-Herkunft an. Da reißt auch die Online-Punktetabelle kaum was in Sachen Wiederspielwert.



TEST

WARP

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Electronic Arts

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1

Was würdest du tun, wenn du ein kleines Knuddel-Alien mit dem Namen Zero wärst, das sich durch einen labyrinthartigen Forschungskomplex kämpfen muss, um seine Freiheit zurückzuerlangen? Würdest du dich an schwer bewaffneten Wachen und Geschütztürmen möglichst unbemerkt vorbeischieben? Oder dich direkt in sie hineinteleportieren, ihre innersten Moleküle zum Schwingen anregen und sie so zum Explodieren bringen? Genau das ist die immer wiederkehrende Fragestellung im ausgefuchsten Sci-Fi-Schleich-Action-Puzzle-Mix »Warp«. Du beamst dich aus der Vogelperspektive durch dünne Wände, suchst einen Fluchtweg und verwandelst nebenbei dutzende Gegner in blutigen Brei! Klingt zunächst nach jeder Menge blutrotem Spaß für Erwachsene, stellt sich aber schon bald als zu abwechslungsarm heraus. Und auch die Spielzeit von gerade einmal fünf bis sechs Stunden fällt recht kurz aus. Hartgesottene Puzzle-Fans platzen trotzdem vor Freude.



NEXUIZ

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | THQ

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

Über Jahrhunderte hinweg tobte ein düsterer Krieg zwischen den Forsellianern und den Kavassari. Um den zerbrechlichen Waffenstillstand nicht zu gefährden, treffen sich einzelne Krieger dieser verfeindeten Parteien nun in abgeschotteten Arenen. Bis zu acht Recken gleichzeitig bekämpfen sich mittels Raketenwerfer, Snipergewehr sowie einer Vielzahl futuristischer Waffen auf neun ansehnlichen Karten. Auch die Modi fokussieren sich aufs Wesentliche: Ans Eingemachte geht's ausschließlich in »Team Deathmatch« oder »Flaggenklau«. Kenner von »Unreal Tournament 3« und Co. fühlen sich sofort heimisch – nicht nur dank der punktgenauen Steuerung, spaßiger Power-ups und der stets geschmeidigen Bildwiederholrate, erzeugt durch die zum Einsatz kommende »Cry Engine 3«. Gemütliche Shooter-Spieler sollten allerdings erst Probe spielen, denn hier geht's neben dem Bot-Trainingsmodus nur in hektischen Online-Schlachten rund.



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Leicht verdienter Punktesegen.

KÖRPER JONGLIEREN, AHNUNGSLOSE MEUCHELN



Die offene Fantasiewelt von »Kingdoms of Amalur: Reckoning« hält dich schon seit längerem in Atem, doch du hast bisher kaum Erfolge freigespielt? Damit ist jetzt Schluss! Mit diesen Tipps steigst du schon bald zum bekanntesten Krieger von hier bis in die hintersten Winkel der Feienlande auf. Zehn der insgesamt 50 Erfolge sind

ein echtes Kinderspiel. Fünf davon mit einem Wert von je 20 Gamerpoints erhält der gewissenhafte Abenteurer für das erfolgreiche Beenden der Fraktionsquests der Kriegsgeweihten, der Reisenden, des Hauses der Sorgen, des Hauses der Balladen und der Scholia Arcana. Die anderen fünf geheimen Erfolge mit einem Gesamtwert von 195 Gamerpoints

gibt's hingegen für das Erreichen von bestimmten Punkten innerhalb des Plots – wer konstant dem Hauptstorystrang folgt, ist auf der sicheren Seite. Kaum Steine legt dir auch der »Kartograf«-Erfolg für 20 Gamerpoints in den Weg. Hierfür gilt es, 100 beliebige Orte innerhalb der Spielwelt zu betreten – mit etwas Geduld und einer guten Portion Entdeckerdrang kein Problem. Wesentlich kniffliger dagegen »Jongleur«. Für 20 Gamerpoints muss ein beliebiger Gegner in die Luft geschleudert und dann fünf Mal in Folge getroffen werden, bevor er wieder den Boden berührt. Was zunächst kompliziert klingt, ist mit Langschwert und Bogen im Gepäck – beides gibt's gleich zu Spielbeginn – ratzfatz erledigt. Gegner anvisieren, in kurzen Zeitabständen auf ihn eindreschen, schon fliegt der Gepeinigte in die Luft. Jetzt flugs den Bogen zücken und dem Widersacher im Schnellverfahren fünf Pfeile in die Rippen jagen – voilà. Etwas zeitaufwendiger gestaltet sich »Sie hatten keine Ahnung«. Der Auftrag: im Tausch gegen 10 Gamerpoints 20 Gegner hinterrücks abmurksen. Dazu einfach per RB-Schultertaste in den Schleichmodus wechseln und an die noch ahnungslosen Opfer heranpirschen, vorzugsweise in Situationen, in denen man nicht Gefahr läuft, dutzende Unterstützungstruppen auf den Plan zu rufen. In diesem Sinne: »Gute Nacht und danke für die Gamerpunkte!«

AUF DIE KISTE, FERTIG, LOS!

Die Welt von »Kingdoms of Amalur« wird dir generell wenig Kopfzerbrechen bereiten, wenn's um das Thema Gamerpoints geht. Trotzdem spendieren die Entwickler natürlich auch hier einige besonders leicht abzugreifende Erfolge, »Elefant im Porzellanladen« für 15 Zähler zum Beispiel. Wie es der Name schon andeutet, geht's darum, heilloses Chaos anzurichten, sprich immer kräftig auf die überall in der Spielwelt verteilten Holzkisten und Vasen einzuknuppeln. Beim tausendsten Bruchschaden heißt es schließlich: »Erfolg freigeschaltet«. Eine Aufgabe, die sich während des Spielens fast wie von selbst erledigt. Auch leichte Beute: »Flitzer«. Hierzu einfach sämtliche Ausrüstungsgegenstände wie Stiefel, Robe und Schild sowie alle Accessoires ablegen und nur in Unterhose – und gegebenenfalls Büstenhalter für alle femininen Helden – mit einem Nichtspieler-Charakter sprechen. Was dir hierzulande binnen Minuten Stress mit dem Ordnungsamt einbringt, wird im

Feienland nicht nur überall gedudelt, sondern sogar belohnt – mit 10 Gamerpoints.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 50
Anzahl der Online-Erfolge: 0
Anzahl geheimer Erfolge: 7
Zeitfaktor: mindestens 45 Std.
Schwierigkeit: 4 von 10

Keine offiziellen Cheats bekannt. Wie bei den meisten Rollenspielen der letzten Zeit ist auch in Amalur vor allem der Zeitfaktor an sich die Herausforderung. Tipp: Wer die Reise direkt auf der höchsten Schwierigkeitsstufe beginnt, kann sich zudem den zweiten Durchlauf zum Abgreifen des geheimen Erfolgs »Schicksalsschmied« ersparen.

DIE DUNKLE SEITE AMALURS

Wie schon in der »Fable«-Reihe wirst du auch in »Kingdoms of Amalur: Reckoning« für das Durchführen böser Taten belohnt. Beispiel »Langfinger« für 10 Gamerpoints: Hierzu einfach einen Gegenstand stibitzen und diesen an einen Hehler verscherbeln. Für 19 weitere unbemerkte Diebstähle winkt sogar »Wo ist mein Beutel?« und damit 15 Punkte oben-

drauf. Kleiner Tipp: Nach einem erfolgreichen Taschendiebstahl dieselbe Person einfach erneut beklaulen – zählt in der Statistik nämlich als eigener Diebstahl. Genauso viele Gamerpoints gibt's für das Knacken von 50 Schlössern beziehungsweise den Erfolg »Rein und raus«. Und startest du durch das 25-malige Gefasstwerden bei einer Straftat sogar eine »Kriminelle Karriere«, legt das Spiel noch

mal 15 Zähler obendrauf. Und wer eingebuchtet wird, anschließend jedoch aus dem Gefängnis fliehen kann, sackt weitere zehn Punkte ein. Du willst nicht ständig ins Kittchen wandern? Dann empfiehlt es sich, die Ordnungshüter zu bestechen. Gegen insgesamt nicht ganz preiswerte 10.000 Goldstücke, gibt's noch einmal 10 Gamerpoints für das Xbox-Profil.

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 | Nico Schnurrer

Wohnort | Waldsassen

Name im Forum | Nicht angemeldet

Kurz-Bio | Nicos Zocker-Karriere ist noch relativ frisch. Sie begann Weihnachten 2009, als er seine erste Xbox 360 in den Händen hielt. Seitdem ist er von der Konsole jedoch kaum mehr wegzukriegen und spielt alles Erdenkliche, um seinen Horizont zu erweitern. Sieben Titel haben es ihm dabei besonders angetan: »Deus Ex: Human Revolution«, »Rage«, »Gears of War 3«, »Portal 2«, »L.A. Noire«, »Skyrim« und vor allem »Batman: Arkham City«.



✕ Aktion Lesertest

BATMAN: ARKHAM CITY

Hommage an die Fledermaus.

Im Jahr 2009 erschien »Batman: Arkham Asylum«, von dem ich damals dachte: »Jetzt wird schon wieder eine Kult-Comic- und Filmfigur mittels eines schlechten Lizenzspiels zunichtegemacht.« Ich las viele Tests zu diesem Werk und konnte es nicht glauben: Das Spiel heimste überall höchste Spielspaßwertungen ein! Ich wurde neugierig und als ich es dann endlich zum ersten Mal in meinem Laufwerk hatte, war ich einfach nur begeistert. Als ich dann erfuhr, dass es einen Nachfolger geben wird, platzte ich fast vor Vorfreude. Ich riss jeden Tag einzeln von meinem Kalender ab, bis das magische Datum mir endlich ins Gesicht lachte: 21. Oktober 2011. Ich bekam »Arkham City« gleich an besagtem Tag als Vorbesteller und blieb sogar der Schule fern... Tja, was soll ich sagen? Ich finde an diesem Spiel so ziemlich alles perfekt: Die Grafik ist eine wahre Perle fürs Auge und erzeugt zusammen mit der musikalischen Untermalung eine extrem düstere Atmosphäre. Außerdem denkt man wirklich, dass man nicht Batman spielt, sondern Batman ist. Es ist ein wahnsinnig geiles Gefühl! Lediglich ein paar wenige Matschtextures fallen einem präzisen Gamer-Auge negativ auf. Die Story kann dagegen durchweg überzeugen und trumft immer wieder mit unerwarteten Wendungen auf. Ebenfalls fast perfekt sind die Charaktere in »Arkham City«: Two Face, Harley Quinn, der Riddler, der Calendar Man, Poison Ivy,

Catwoman und natürlich der Joker – alle sind sie präsent und in Bezug auf Synchronisation, Sprecher und Aussehen nahezu perfekt ausgearbeitet. Die Steuerung ist für Leute, die »Arkham Asylum« nicht gespielt haben, vielleicht gewöhnungsbedürftig. Sobald man sich aber darauf einlässt und sie verinnerlicht hat, gibt es nichts mehr, was den Spielspaß auch nur ansatzweise mindert. Die begehbare Karte ist noch größer als in »Arkham Asylum« – was nicht unbedingt nötig gewesen wäre, denn man hat bereits beim Vorgänger große Freiheit genossen. Trotzdem ist das ein weiterer Pluspunkt, da man so noch mehr entdecken kann. So gibt es zum Beispiel die bewährten Riddler-Trophäen, die teilweise sehr einfach, manchmal aber auch sehr schwer zu finden sind. Ebenfalls sehr gut gemacht: Überall gibt es kleinere Easter-Eggs und Anspielungen auf die alte Comic-Serie. Batman-Fans werden also voll auf ihre Kosten kommen. Die Hauptmissionen strotzen nur so vor Abwechslung und beschränken sich nicht nur auf »Schalte jenen aus, um an dieses Ziel zu gelangen«. Nein, die Aufgaben verlaufen indes Mal anders, was den Spielspaß zusätzlich in die Höhe treibt. Und selbst die Nebenmissionen sind nicht nur einfach »hingerotzt«, sondern sehr abwechslungsreich und zudem anspruchsvoll – zum Beispiel gefangen genommene Geiseln vom fiesem Riddler befreien oder Detektiv spielen und einen Mord aufklären. Man merkt einfach, mit wie viel Leidenschaft und Liebe die Entwickler dieses Projekt ausgearbeitet haben.

Nico Schnurrer/sab

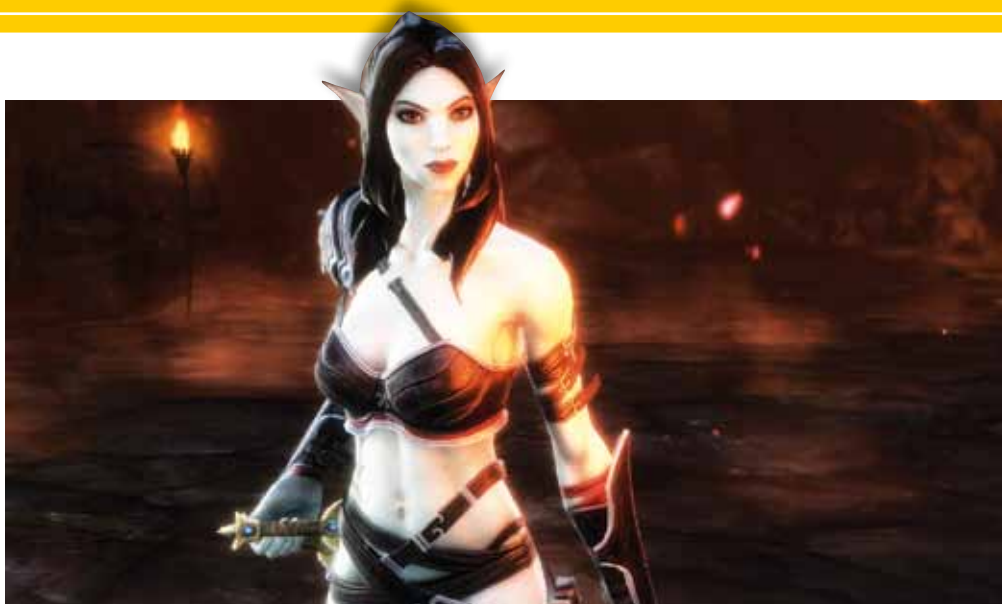
Leserwertung

»Batman: Arkham City« sollte sich wirklich jeder Spieler zulegen – egal ob nun Batman-Fan oder nicht.

360-Live-Wertung in Ausgabe 11/2011: 9.5

9.7 von 10





✖ **Nachgefasst**

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Dieses Action-Rollenspiel ist ein Erstlingswerk. In 360 Live sahnte es trotzdem gleich einen Kauf Tipp ab. Doch wie stuft die Community das ambitionierte Projekt ein? Kann's ähnlich verzaubern wie seine großen Vorbilder »Skyrim« und »Fable«? Oder schreckt die farbenfrohe Umgebungsgrafik und der ständig mögliche Klassenwechsel Puristen doch eher ab?

Die erste Meinung im Heftforum fällt positiv aus. Ollimann ist »begeistert von dem Spiel. Es ist einfach so wahnsinnig groß, es gibt schier unendlich viele Nebenmissionen, die jedoch teilweise so groß sind, dass sie aus fünf bis acht Missionen bestehen können.« Auch vom Kampfsystem ist der Amalur-Anhänger überzeugt: »Die Kämpfe machen echt Bock, sind teilweise aber ziemlich knackig. Kombos gehen leicht von der Hand und die Waffen und Zaubersprüche lassen sich tadellos miteinander kombinieren.« Zwar weiß Ollimann von kleineren Kinderkrankheiten wie Einbrüchen der Bildwiederholrate zu berichten, aber seiner Begeisterung tut das keinen Abbruch. »So viel Spaß hatte ich seit Sacred 2 nicht mehr«, stimmt JackNapier24 zu – und merkt bei seinen Beutezügen irgendwann, dass die Frühschicht nur noch drei Stunden entfernt ist. Auch Dschaijh ist angetan: »Amalur wirkt doch wie eine richtige Rollenspiel-Welt. Die Kämpfe machen echt Spaß und sind flott, vor allem die Effekte überzeugen. Mit dem Lasso einen Gegner heranziehen und diesen dann mit der Klinge in der Luft halten oder mit dem Erdbeben Feinde betäuben und dann mit dem Hammer drauf. Ich spiele als Krieger und das hat mir selten so viel Spaß gemacht wie bei Amalur!« Kritik ist nichtsdestotrotz ein Thema – User Dschaijh zum Beispiel bezeichnet die Grafik nur als Mittelklasse und empfindet die Kamera als ziemlich lästig. Reittiere wie in »Skyrim«? In »Amalur« glänzen sie mit Abwesenheit – und vor allem Warx1992 vermisst die Kaltblüter schmerzlich. Ebenfalls in der Kritik der 360-Live-Leser: das Schösserknacken. Damit hat nicht nur Ollimann so seine Probleme und hält's für ziemlich umständlich. Er erwähnt zudem die schlauchartige Levelstruktur der Dungeons, die ihn nicht weiter stört, welche aber sicherlich als problematisch empfunden werden kann. Bei den Waffen hakt's vor allem bei der Abwechslung: »Was mich

auch ein bisschen stört, ist, dass nicht jede Waffe anders aussieht. Stäbe, Zepter und Schwerter verändern ihre Form nur, wenn sie entweder selten sind oder wenn sie eine andere Stufe haben.« Den guten Gesamteindruck scheint das alles aber nur geringfügig zu schmälern.

Natürlich wird in der Diskussion auch fleißig mit anderen Spielen verglichen. Kapautz stellt die unvermeidliche Frage, die viele zur Zeit umtreibt: »Kingdoms of Amalur oder Skyrim? Wo sind die jeweiligen Vor- und Nachteile und für welche Art Spieler eignet sich welches Game mehr?« Eine Antwort darauf hat *paYnis* parat: »Amalur bietet nicht so eine offene Spielwelt wie Skyrim, dafür aber eine interessantere Geschichte und schnelles Gameplay. Skyrim dagegen überzeugt mit einem weitaus komplexeren beziehungsweise vielfältigeren Skillssystem.« Im Vergleich zu Bethesdas Megahit von 2011 schlägt sich Amalur also in den Augen der Community durchaus wacker. VercingetorixDE urteilt: »Für mich ist Kingdoms of Amalur das, was Dungeon Siege 3 hätte werden können beziehungsweise müssen! Stundenlanger Spielspaß, schöne Welt, tolles Kampfsystem, massig Loot. Für mich ist Amalur heißer Anwärter in der Rubrik »Bestes Rollenspiel des Jahres.« Für Moderator Sasha Ash ist das »Schöne an Kingdoms of Amalur, dass, wenn man keinen Bock mehr auf Magier oder Krieger hat, man einfach etwas Gold bezahlt und alles wieder ändern kann, ohne noch mal von vorne anzufangen.« Möglich macht das ein Besuch bei den Schicksalswebern: Gegen Kohle kann der Charakter hier von Grund auf neu gebaut werden. Für Rollenspiel-Puristen aber möglicherweise auch ein Kritikpunkt. So oder so: Amalur verführt dazu, in der Spielwelt zu versinken, wie Warx1992 bezeugt: »Ich bin zurzeit bei den Kriegsgeweihten, und die Quests machen bisher echt Spaß. Aber so langsam entdecke ich die Welt und vergesse völlig die

Hauptquest.« Rookafella stimmt zu: »Ich bin fasziniert, wie viel Vielfalt es gibt. Auch das mit dem Schmieden ist echt gelungen. Das Schlimmste oder Beste – kann man sich aussuchen – an dem Game ist, dass ich gestern, nachdem ich aus dem Turm kam, vier Stunden lang nur Nebenquests gemacht habe und total die Mainquest vergessen hab. Nun versteh ich euch Suchtlappen.« Kurz: Amalurs Kampfsystem, die packende Geschichte und das süchtig machende Spielprinzip fesseln die Community ans Pad und erzeugen fast durchweg positive Meinungen.

Bist du ebenfalls gebannt von der fantasiereichen Welt von Amalur? Oder findest du das Ding viel zu bunt und actionreich? Dann klink dich in die Diskussion auf www.360-live.de ein und sag uns und der Community deine Meinung!

Nils Osowski

Lockt's das 360-Live-Team nach Amalur? Oder meiden die Rollenspiel-Puristen unter ihnen die quietschbunte Fantasy-Wundertüte? Hier die Meinungen der Redaktion...

Sabine Schischka:

Nicht mal ich hätte bei diesem Game mit so einem Kickstart gerechnet – und das, obwohl ich das Spiel schon lange Zeit verfolge. Ich freue mich aber, dass ein neues Werk von Journalisten wie Spielern gleichermaßen gut angenommen wird und hoffe auf weitere Ableger im gigantischen Amalur-Universum.

Michael Förtsch:

Bunt, lichtdurchflutet, witzig und fantasiereich! Damit hebt sich »Kingdoms« wunderbar von all den bitter-düsteren Rollenspielen der letzten Jahre ab und traut sich, gegen den Strom zu schwimmen. Dazu fasziniert diese lebendige Welt mit ihren Mythen, Kreaturen und Menschen.

Jan Heinrich:

Ab und an fällt es gar nicht leicht, den eigenen Rollenspiel-Horizont immer wieder um völlig neue Erzähluniversen zu erweitern. Doch die Zugänglichkeit sowie die verzeihliche Spielmechanik von »Reckoning« vereinfachen dies ungemein, ohne dabei spielerische Ansprüche zu vernachlässigen. Grandios!

Sönke Siemens:

Als »Amalur« erstmals vorgestellt wurde, ließ es mich kalt. Doch dann präsentierte es Chef-Designer Ken Rolston auf der Gamescom 2011. Seitdem hat es bei mir einen Stein im Brett, denn es steht für das, was auch Rolstons Vortrag ausmachte: große Dynamik, überzeugende Inszenierung und Mut zu Neuem.

Moritz Wanke:

Zugegeben, dieser kindliche Farbrausch hat mich anfangs abgeschreckt. Auch der Kontrast mit brachialer Gewalt und Blutfontänen wollte sich für mich nicht ganz ins Konzept fügen. Doch stimmige Atmosphäre, die toll erzählte Geschichte sowie grandiose Bewegungsfreiheit reißen mich zwischenzeitlich aus Himmelsrand. Ein echter Geheimtipp eben!



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

360_{LIVE} LESERPOST



Riechst du das auch? Nein, nicht dieser Gammelduft aus dem alten Pizzakarton... ich meine den Frühling! Wenn du diese Ausgabe in deinen Händen hältst, ist ja quasi schon fast wieder Ostern. Und nicht zu vergessen: der 1. April! Und was macht man am 1. April? Klaaaar: Spökes! Wer den gefakten Leserbrief auf diesen Seiten findet: ab mit dessen Überschrift an redaktion@360-live.de und mit ein bisschen Glück eine Überraschungs-Spiele-Vollversion abstauben!

DIGITAL

Ich wollte gerne einmal nachhören, ob man euer Magazin in absehbarer Zeit auch als i-Magazin zum Download erhält? Ich beziehe zum Beispiel das Magazin »PM« jeden Monat über den Anbieter »Pubbles«. So würde auch ich sehr gerne euer Heft darüber beziehen und wollte nachhören, ob ihr es für eine Plattform vertreibt. Es geht darum, dass ich alles auf dem iPad lese und da würde ich euer Magazin auch gerne lesen! Habt Ihr da irgendwelche Infos für mich? Das wäre toll.

Sirko Drose, per Mail

Martina: Die Wahrscheinlichkeit, dass wir bald auch als i-Magazin erscheinen, ist recht hoch. Derzeit werden verschiedene App-Szenarien entwickelt. Wenn's so weit ist, werden wir das auf sämtlichen Kanälen – also im Heft, auf den Webseiten und über unseren Facebook-Auftritt – bekanntgeben.

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

Bis dahin legen wir dir natürlich nach wie vor die gedruckte Version oder die PDF-Version ans Spielerherz!

HD-FREI

Ich als »Metal Gear Solid«-Fan bin natürlich begeistert über die »HD Collection«, aber nicht nur bei mir scheinen Bugs vorhanden zu sein. Testet ihr nur mit HD? Denn nach einer Umfrage meinerseits scheint es in »MGS 2« und »MGS 3« ein paar Bugs zu geben – und zwar nur auf alten Nicht-HD-Fernsehern. Überraschenderweise ergab meine Umfrage, dass 95 Prozent aller Teilnehmer die gleichen Probleme auf alten Fernsehern haben. Ich meine: Ich sehe überall nur gute Bewertungen, aber niemand hat die Bugs bemerkt? Als ob alle auf der Welt HD-Fernseher hätten...

Daniel He, via Facebook

Moritz: Deutlicher kann man's eigentlich gar nicht sagen... Die »HD Collection« ist, wie der Name schon andeutet, für HD-Fernseher gemacht. Aber vielleicht erbarmt sich ja Konami und bringt für alle Röhrenschleicher eine »SD Collection« heraus. Oder anders formuliert: Der Hersteller veröffentlicht einfach noch mal die alte Playstation-2-Fassung auf einer Disk für die Xbox 360. Nein, mal Spaß beiseite: Eine sehr preiswerte Lösung ist in solchen Fällen der

Kauf eines VGA-Kabels. Damit kannst du deine Konsole sehr einfach an so ziemlich jeden vier bis fünf Jahre alten PC-Monitor anschließen und dort dann in 720p spielen. Auch wissenswert: Viele neuere PC-Bildschirme verfügen zudem über einen HDMI-Anschluss. Sofern du eine HDMI-fähige Xbox 360 dein Eigen nennst, würde hier bereits der Kauf eines HDMI-Kabels – gibt's ab sieben Euro – genügen und schon kannst du in HD an deinem PC-Bildschirm spielen.



KEINE AUSSAGE

Eine gelungene Ausgabe, wie ich finde. Was mir aber etwas missfällt, ist die Erzählweise mancher Tests. Ich hab die Ausgabe gerade nicht hier liegen, aber ich bilde mir ein, dass das im Fall von »The Darkness 2« so war. Ab und zu ist das ganz nett, aber die Aussagekraft

ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Gestern um die Mittagszeit klingelte ein netter Herr von UPS an meiner Tür und hatte ein fettes Paket für mich dabei. Ich wollte und konnte es erst gar nicht glauben... In dem Paket waren die geile »Soul Calibur 5 Fightstick-Edition« und allerlei weitere coole Sachen drin, die ich bei der Leserumfrage gewonnen habe. Hab dann gleich mal einen Kumpel zum Zocken angerufen und eine schöne Fight-Night gemacht, bis sich unsere Finger

verknötet hatten. Vielen, vielen Dank für das geile »Soul Calibur 5«-Paket!!!
Thomas Gschwendtberger, per Mail
Sönke: Schön, dass der Gewinn den Klitschko in dir geweckt hat! Wenn du in Zukunft übrigens nicht mehr auf Überraschungen setzen willst, schau am besten regelmäßig in unser Forum unter www.360-live.de. Denn dort geben wir immer wieder die Abräumer unserer zahlreichen Gewinnspiele bekannt.

TOPTHEMA

HÖRSTURZ

Ich muss mich doch mal per E-Mail bei euch melden und einfach mal etwas sagen. Jetzt, wo ich »Final Fantasy 13-2« habe, wundere ich mich doch über den letzten Bericht des Spiels. Dort ist die Rede von Death Metal. Also bitte, diese Aussage ist total falsch. Ich als Hörer solcher Musik kann bei solch einer Aussage nur den Kopf schütteln. Für Death Metal ist diese Musik zu langsam und zu lieb. Also wenn sich das schon für euch nach »Ins-Mikro-Kotzen« anhört, dann zieht euch mal Cannibal

Corpse rein. Das musste einfach mal gesagt werden, denn das ist ähnlich falsch, wie Bon Jovi als Heavy Metal zu bezeichnen! Dann viel Spaß mit Cannibal Corpse – bin gespannt, ob euch der Unterschied auffällt...

VercingetorixDE, per Mail

Sabine: Naa, naa, naa! Cannibal Corpse ist mir allein schon durch Kollege Moritz – und auch durch gewisse Vorlieben im eigenen Familienkreis – ein seeeehr gängiger Begriff. Was aber nichts daran ändert, dass der Song »Limit Break« vom

offiziellen Soundtrack des Spiels eindeutig metallischen Ursprungs ist. Und was das »Ins-Mikro-Kotzen« angeht, ziehen einige die Grenze zu gewöhnlichem Singsang eben weit vor Cannibal Corpse. Darf ich an dieser Stelle einen passenden Youtube-Kommentar zu den Lyrics des besagten Songs veröffentlichen: »ARGHHHH BLAAAAAAAARGHHH YELLLL LOUUUUUUUDLY THIS IS WHAT AMERRICAAAAANS LOOOOOOOVE RIHHHHHHHHHIGHT!« Damit wäre alles gesagt.

✖ LASS ES RAUS!

KAUFTIPP!

Ich wollte mal einen Tipp loswerden, den ihr ja eventuell auch an andere Leser weitergeben möchtet. Da ich sehe, wie ihr immer wieder beispielsweise 1.200 Microsoft Points in knapp 15 Euro umrechnet, habe ich mir gedacht, ich gebe an dieser Stelle mal den Tipp, sich die Points auf Ebay zu kaufen. Da bekommt man 2.100 Points für circa 19 Euro. Also kostet ein Point weniger als ein Cent. Das Ganze geht auch wunderbar bequem, so wie es Zocker gern haben: mit Paypal bezahlen und den Code innerhalb von 30 Minuten per E-Mail zugeschickt bekommen. Aus diesem Grund finde ich es auch doof, dass, wie ihr in eurem neuesten Heft erwähnt habt, Microsoft sein Punktesystem abschaffen will. Denn danach wird man wohl kaum

auf Ebay einen Anbieter finden, der einem 15 Euro für zwölf Euro verkauft...

Phil Silenz, per Mail

Markus: Natürlich ist uns bewusst, dass es Microsoft Points über gewisse Bezugsquellen günstiger gibt. Dennoch verhält es sich damit ja genauso wie mit Vollpreistiteln auf Disk. Auch die sind bei bestimmten Händlern mitunter günstiger zu haben als anderswo. Deshalb beziehen wir uns eigentlich immer auf die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers – so auch bei den Points. Aber trotzdem geben wir deinen Tipp gerne weiter! Könnte einigen vielleicht wirklich beim Sparen helfen. Übrigens: Für alle, die mal schwarz auf weiß sehen wollen, wie viel xy Punkte eigentlich sind, empfehlen wir die praktischen Points-Umrechner im Netz, unter anderem zu finden auf: <http://www.tmeyer.de/mspointsconverter.html>

solcher Testberichte halte ich für eher schwach. gr Sensenmann, aus dem Forum

Sabine: Ich habe mich bewusst für diese Erzählform aus der Ego-Perspektive in meinem Test entschieden, um vor allem Stimmung zu transportieren und gleichzeitig möglichst wenig zu spoilern – wie ja oft von der Leserschaft gewünscht. Der Anklang solcher Schreib-Experimente ist aber – genau wie damals bei Moritz' Test zu »Skyrim« – leider gespalten. Als reine, durch und durch faktische Informationsquellen bleiben ja immerhin noch die Kästen; nicht zuletzt der große USK-PEGI-Vergleichskasten bei »The Darkness 2«. Als Autor kann man es nicht immer jedem Leser recht machen: Man kann solche Verse lieben oder hassen. Wir persönlich finden sie ab und zu aber sehr erfrischend.

REDAKTION AUF DER GAMESCOM

Wollte mal nachfragen, ob ihr dieses Jahr auch

wieder auf der Gamescom in Köln seid? Läuft da auch wieder so eine geile Spiele-Aktion wie 2011? Gibt's wieder was zu gewinnen? Will auf jeden Fall bei euch vorbeikommen und der Karten-Vorverkauf hat ja schon begonnen...

Damien Radolf, per Mail

Sönke: Mit ziemlicher Sicherheit werden wir auch dieses Jahr wieder auf der Gamescom sein und eifrige Fans mit Getränken, Lesestoff und Versus-Spielen unterhalten. In diesem Jahr haben wir nach aktuellem Stand aber noch viel mehr zu bieten, nämlich prominenten Besuch. Exklusiv am Stand von 360 Live wird Entwickler-Ikone Tim Schafer ein brandneues Projekt enthüllen, das die Gäste bei uns auch direkt anspielen dürfen. Um was es sich genau handelt, ist natürlich noch streng geheim – versuch also gar nicht erst, es aus uns herauszukitzeln!

✖ SCHNIPSEL

Da geht mir doch glatt der Test zu »Shank 2« ab. Wird der in der nächsten Ausgabe nachgereicht? Andy the X, aus dem Forum

Leider hatte uns die 360-Testversion zu »Shank 2« nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluss der letzten Ausgabe erreicht. Dafür findest du das gute Stück in dieser Ausgabe bei den Arcade-Tests auf Seite 72. Frohes Schnetzeln!

Könntet ihr die Benutzung von Alternativ-Wörtern für Blut wieder lassen? Sorry, aber eure Texte wirken dadurch etwas weniger professionell. Ich weiß, eure Leser haben mal darüber abgestimmt. Aber wenn ihr teilweise Begriffe verwendet, die nur einen Teil des Blutes ausmachen, dann wirken die Texte etwas... nun ja... lachhaft. Ich finde, dass eure ansonsten guten Texte dadurch ins Lächerliche gezogen werden. Sorry. Doc_Holiday, aus dem Forum

Michael: Synonyme sind doch etwas Tolles! Predigt auch der Deutschlehrer rauf und runter. Und er hat Recht: Synonyme – auch besonders abgedrehte und selbst erfundene – bereichern einen Text, versprühen Kreativität und Andersartigkeit. Und da die deutsche Sprache ähnlich funktioniert wie ein Baukasten, sind eben auch so schöne Neologismen wie »Hämoglobinsuppe«, »Organschmiere« und »Donaudampfschiffahrtsgesellschaftskapitänskajütenauskehrer« möglich. Ist das nicht faszinierend?

Weiß jemand, wann »Counter-Strike« rauskommt???

Gregor Hölzer, via Facebook

Sicher redest du von »Global Offensive«? Da hat Hersteller Valve erst vor kurzem das bisher ausgesprochen schwammige Erscheinungsdatum auf Sommer 2012 eingegrenzt. Immer noch wenig konkret, aber zumindest schon mal ein absehbarer Termin. Dagegen schade: Laut einem Gespräch zwischen der Webseite Joystiq und Valve-Entwickler Chet Faliszek wurde das Cross-Plattform-Gaming auf Eis gelegt.

Was, schon wieder eine neue Ausgabe?

PiXel-Frucht, aus dem Forum

Sie kommt so unerwartet wie der erste Schnee, Ostern, Fasching und Weihnachten! Wer hätte es gedacht, dass nach einem Monat schon die nächste 360 Live am Kiosk liegt? Man munkelt aber, dass die geheimnisvolle Kristallkugel auf der letzten Heftseite das unbekannte Erscheinungsdatum stets korrekt voraussagt...

Schöne Ausgabe, vor allem der Test zu »UFC 3« von Markus hat mir sehr gut gefallen! Und ich freu mich nun mega auf »The Witcher 2«!!!

CuCullain, aus dem Forum

Wieder ein strahlender Leser, so soll's sein. Den Test zu »The Witcher 2« findest du übrigens im nächsten Heft. Nur so viel: Sabine ist Geralt bereits total verfallen.



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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Immer wenn über eine Sache Gras gewachsen ist, kommt ein Esel vorbei und frisst es wieder runter! « SaschaAsh

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 | Nina Lentzen Alter | 23 Wohnort | Köln Name im Forum | LuunaCy

Kurz-Bio | Nina hatte als Kind wohl einen der ungewöhnlichsten Berufswünsche: Pathologin. Stattdessen hat sie aber eine Ausbildung zur Hotelfachfrau gemacht und will im kommenden Wintersemester das Studium des Journalismus beginnen. Außerdem ist sie nach eigenen Aussagen passionierte Um-die-Wette-Rülpserin – sehr zum Leidwesen ihrer Mutter...



360 Live: Wie kommt man denn in jungen Jahren dazu, Pathologin werden zu wollen? Zu viel »Crossing Jordan« geguckt?

Nina: Tja, gute Frage. Also »Crossing Jordan« habe ich bis heute noch nicht geschaut. Die Arbeit hat mich einfach schon immer interessiert und tut es noch heute. Nicht zu verwechseln ist der Pathologe mit dem Gerichtsmediziner – das ist dann noch eine Nummer härter. Abgeschreckt hat mich allerdings das Medizinstudium sowie die krasse Hierarchie im Krankenhaus. Später habe ich dann mal ein Praktikum in der plastischen Chirurgie gemacht, um zu schauen, ob mich lebende Patienten vielleicht eher ködern. Aber nein, ganz im Gegenteil. Wenn ich Medizin studiert hätte, dann nur, um Pathologin zu werden.

360 Live: Von der Pathologin zur Hotelfachfrau zur Journalistin – und was planst du, wenn du fertig bist mit Studieren?

Nina: Also erst mal muss ich einen Platz an einer Uni finden,

das hat sich bisher leider etwas schwierig gestaltet, da ich es zu meiner Abiturzeit vorzog, »GTA 4« durchzuzocken statt in Bücher zu schauen... Nach dem Studium würde ich dann gerne bei einem Magazin – am besten natürlich einer Games-Fachzeitschrift – arbeiten. Das interessiert mich auf jeden Fall mehr, als für eine Tageszeitung zu schreiben.

360 Live: Noch wissen wir ziemlich wenig über deine Zocker-Vorlieben. Erzähl doch mal...

Nina: Also am liebsten spiele ich Actionabenteuer wie »Mafia 2«, »L.A. Noire« und »GTA«. Außerdem die »Assassin's Creed«-Spiele. Aber beispielsweise habe ich bei »Rayman Origins« auch sehr gesüchelt, spiele »FIFA 12« immer mal wieder mit Jungs hier aus dem Forum, dazu »Halo« und »Left 4 Dead 2«. Allerdings muss ich dazu sagen, dass ich gruselige Spiele nicht gut zocken kann – dafür bin ich einfach zu schissig. Außer ich spiele es im Koop – dann fürchte ich mich nicht allzu sehr. Also eigentlich alles querbeet.

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

360_{LIVE}
APRIL 2012

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**78** SPECIAL EDITION

Silent Hill HD Collection

79 KAUF TIPPSRisen 2 Collectors
Edition**80** ZUBEHÖR

Neue Hardware im Test

81 TERMINEWas erscheint
wann?

SILENT HILL HD COLLECTION

Nebelschwaden, abscheuliche Kreaturen und der Drang nach dem Lichtschalter zu tasten. Das ist's, was sich Kennern der »Silent Hill«-Reihe ins Gedächtnis gebrannt hat. Die HD Collection soll diese Erfahrung wieder aufleben lassen. Funktioniert's?

DIE 360-LIVE-
SONDER-EDITION
DES MONATS!

Genre | Survivalhorror Hersteller | Konami USK | ab 18 Jahren Xbox Live | nein Spieler | 1
Aktueller Preis | ab 28 Euro Erhältlich | 15. März 2012

Wenn eine Videospiel-Reihe für Angst, Furcht und Schrecken steht, dann »Silent Hill«. Mit dem Erscheinen des ersten Teils im August 1999 auf Playstation 1 wurde das Tor in eine Welt voller grausam entstellter Wesen, nebelgefüllter Gassen und brüchiger Realitäten aufgestoßen. Ganze 13 Jahre ist das nun her – ein mehr als guter Grund, die Serienursprünge in HD-Grafik neu aufzulegen. Leider begeht die »Silent Hill HD Collection« das gleiche Verbrechen wie schon Konamis »Metal Gear Solid HD Collection«: Es ist keine vollständige Sammlung! Der wegweisende erste Teil fehlt komplett. Ebenso wie Teil Vier, die Auskopplungen »Origins« und »Shattered Memories«, die allesamt nicht für aktuelle Konsolen zu haben sind. Was bleibt? »Silent Hill 2« und »Silent Hill 3«. Immerhin neben dem Serienauftakt die besten Episoden. In Teil Zwei schlüpft man in die Haut von James Sunderland, der durch einen Brief seiner eigentlich toten Frau Mary nach Silent Hill gelockt wird. In der von widerlichen Monstern übersäten Stadt sucht er nach ihr; beginnt fester und fester daran zu glauben, dass sie tatsächlich noch lebt. Immer wieder muss er

ums Überleben kämpfen und knackige Rätsel lösen; immer wieder stolpert er über Angela und Eddie, die es ebenfalls in diesen Vorort der Hölle verschlagen hat. Kurz gesagt: »Silent Hill 2« ist eines der wenigen Spiele, die wirklich Angst machen, aufschrecken lassen und verstören – eine echte Empfehlung für Genrefans eben!

Der dritte Teil knüpft nicht unmittelbar an den Vorgänger an, sondern spinnt ausgerechnet das Geschehen des fehlenden Erstlingswerks weiter. In der Rolle von Heather Mason, der Adoptivtochter des »Silent Hill«-Helden, verschlägt es dich bedingt durch alpträumhafte Visionen nach Silent Hill. Wie's aussieht, haben Heathers Höllenqualen hier ihren Ursprung. Ob's mit dem plötzlich aufkeimenden Kult um das verfluchte Städtchen zu tun hat? Spielerisch bleibt alles beim Alten: Rätsel, Kämpfe und Schockmomente stehen denen des Vorgängerspiels fast in nichts nach. Optisch sind beide Titel nahe am Original, Texturen und Figurenmodelle wurden sanft aufpoliert. Auch der Sound geht wie eh und je durch Mark und Bein. Neu: Teil Zwei kommt diesmal sowohl mit der Original- als auch einer optionalen



Neuvertonung der englischen Dialoge daher. Viel schenken sich beide Fassungen jedoch nicht. Deutsche Untertitel sind selbstverständlich an Bord, ebenso leider wenig kreative Erfolge. Dennoch: Wer mal wieder so richtig zusammenzucken will, greift zu.

Michael Förtsch

Kaufen? **JA**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MORITZ WANKE

SONIC GENERATIONS

Genre | Jump 'n' Run **Hersteller** | Sega
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | ab 28 Euro, Amazon.de

Kein Wer-Igel, kein Rumgekloppe, einfach nur springen und sprinten: Das neue Abenteuer mit Sega-Maskottchen Sonic macht so viel Spaß wie die Originale vor 20 Jahren. Ob's an der handlichen Steuerung, den liebevollen Abschnitten oder an der Fülle von Freischaltbarem liegt? Zücke 28 Euro und entscheide selbst!

Wertung **8.5**

SÖNKE SIEMENS

WWE 12

Genre | Wrestling **Hersteller** | THQ
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 28 Euro, Amazon.de

Kaum drei Monate auf dem Markt, schon knapp die Hälfte billiger. »WWE 12« überzeugt mit spürbar verbesserter Physik-Engine, nochmals optimierten Editor-Möglichkeiten, mitreißenden, jedoch nur englischen Kommentatoren und der größten Modi-Vielfalt seit Bestehen der Reihe. Hulk Hogan würd's sofort kaufen!

Wertung **8.4**

JAN HEINRICH

HUNTED: DIE SCHMIEGE DER FINSTERNIS

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 22 Euro, Spielegrötte.de

Gigantische Katakomben randvoll mit Düstergestalten gilt es in diesem Koop-Action-Brett mit stilsicherer Fantasy-Thematik zu durchstreifen. Auf dem geteilten Bildschirm wird's allerdings arg fummelig. Besser: Sich der Koop-Herausforderung via Systemlink oder Online-Anbindung stellen.

Wertung **8.2**

MICHAEL FÖRTSCH

CRYSIS 2 - LIMITED EDITION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 29 Euro, Amazon.de

Dieser Ego-Shooter ist das spielerische Gegenstück zu Kinoblockbustern wie »Transformers« oder »Armageddon«: grandiose Effekte, klasse Charaktere, pompöse Musik von Hans Zimmer, massig rasantes Geballer und ein Quäntchen Raffinesse. Gut verdauliche Unterhaltung ohne großen Anspruch also.

Wertung **8.7**

SABINE SCHISCHKA

RAYMAN ORIGINS

Genre | Jump 'n' Run **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 28 Euro, Amazon.de

Wirklich traurig, dass der erhoffte Erfolg von »Rayman Origins« irgendwie ausgeblieben ist. Dabei hat das hier alles, was ein gutes Jump'n'Run braucht: wunderhübsche Kulissen, liebenswerte Figuren, quirlige Hüpf-Passagen und allerhand Schabernack für bis zu vier Spieler. Jetzt sogar zum Schnäppchenpreis!

Wertung **8.6**

MARKUS WÜRSTLE

LEGO STAR WARS DIE KOMPLETTE SAGA

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Lucasarts
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 30 Euro, Amazon.de

So langsam können die meisten Zocker keine Lego-Spiele mehr sehen. Das ändert aber nichts daran, dass dieses schon etwas ältere »Star Wars«-Abenteuer im Knuddel-Look super charmant daherkommt und besonders per Couch-Koop-Modus die komplette Familie begeistert. Tipp für große und kleine Skywalker!

Wertung **8.1**

SPECIAL EDITION

RISEN 2: DARK WATERS COLLECTOR'S EDITION

Ein wahrer Schatz!

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Deep Silver
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | unklar **Spieler** | 1
Preis | ab 84 Euro **Erhältlich** | 27. April 2012

Du willst mal wieder einen mit Piraten draufmachen, bist für ein aktives Engagement in der gleichnamigen Partei aber irgendwie viel zu unpolitisch? Keine Sorge, Piranha Bytes drückt dir schon bald den Säbel in die Hand und lädt zum rollenspielerischen Meeres-Beutezug aus deutschen Landen. Neben der Standard-Edition hat Hersteller Deep Silver besonders für echte Seeratten einen wahren Schatz an Bord...

REISE, REISE

Gemeint ist die Sammler-Ausgabe mit allerlei schillernden Extras: Das doppelseitig bedruckte Poster versorgt dich auf der Vorderseite mit einer Karte der Fantasywelt. Auf den Streifzügen verirren? Passiert damit garantiert nicht! Die Rückseite des Posters zielt der Held mitsamt seiner zahlenstarken Crew auf einem schön gemachten Motiv im Stil eines Gemäldes. Wer seine heimische Kajüte weiter verschönern will, kann das mit der großen Piratenflagge tun – dank markantem Schädelmotiv ein echter Blickfang auf jeder Frei- beute-Party. Die beiliegende Making-of-DVD bietet Interviews mit den Entwicklern, die mehr über die Entstehung der Welt von »Risen 2« enthüllen. Und dank der ebenfalls enthaltenen Soundtrack-CD haben Fans zudem die Möglichkeit, bei einer Pulle Rum den Klängen der Karibik zu lauschen. Dabei können sie auch gleich die exklusiven Artworks im Postkartenformat bestaunen. Wer an seinem Piraten-Look arbeiten möchte, legt ferner das schicke Totenkopf-Amulett an. Und wem der Kiel seines Schiffs mal wieder zu trist anmutet, verziert ihn einfach mit den Piraten-Stickern. Fachhändler listen das gute Stück derzeit für 85 Euro. Ein fairer Preis, der zusammen mit den fünf Ingame-Inhalten und der edlen Sammlerbox jedem Konsolen-Korsaren ein herzhaftes »Ahoi!« entlockt!

Nils Osowski



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

CAM CLIP

Hersteller	Snakebyte	Typ	Kinect-Halterung
Preis	ab 15 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Wohin nur mit dem Ding? Diese Frage brennt wohl nicht nur Freunden von Feng Shui dauernd auf der Seele, sondern sicherlich auch dem ein oder anderen Kinect-Hüpfer da draußen. Hübsch ist sie schon, die Sensorleiste von Microsoft – aber die Positionierung ist so eine Sache...

DU KLAMMERST SO SEHR

Wo steht sie nun am besten? Wenn's nach Snakebyte geht, ist die Antwort einfacher als fernöstlich inspirierte Raumgestaltung: auf deinem TV! Weil nur wenige Zocker einen klobigen Röhren-TV ihr Eigen nennen, haben sie wegen der flachen Natur moderner Geräte da natürlich ein Problem. Der Halterungs-Clip schafft Abhilfe. Optisch kommt der Klammeraffe im kleinen Schwarzen daher – passt perfekt zur Kinect-Leiste und den meisten gängigen Flachbild-Fernsehern. Wichtig, damit sich Clip und TV perfekt aneinanderschmiegen: die Spannweite richtig einstellen. Mit dem Spektrum von drei bis elf Zentimetern klappt das für die meisten Flachbildschirme auch prima. Zukunfts-sicher ist der Clip aber nur bedingt. Wer beispielsweise ein ultraflaches OLED-Display in seinen vier Wänden stehen hat, bei dem finden Snakebytes Klammer und der TV nicht zueinander.

Die Lösung: Mit der mitgelieferten Wandhalterung und dem Mini-Schraubendreher montierst du deine Kinect-Leiste optional auch an die Wand. Nur bohren musst du vorher natürlich noch. Zu meckern gibt's kaum etwas: Dank der passenden Verarbeitung sitzt die Klammer fest wie eine Daumenschraube. Angst haben, dass die Bewegungsleiste einen spontanen Sturzflug auf den Teppich hinlegt, braucht niemand. Zwar kommt der Clip nur in einer Farbe daher, wirklich tragisch ist das aber nicht – schließlich gibt's die Microsoft-Bewegungsleiste ja auch nur in Trauerflor.



Festhalten: Zuverlässiger Klammeraffe, der Kinect und TV zusammenbringt!

8.5

MULTI ARCADE STICK

Hersteller	Big Ben	Typ	Arcade-Stick
Preis	ab 167 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Videospielerische Klopereien auf höchstem Niveau? Wirklich gelingen kann das nur mit einem Arcade-Stick, da die Eingabe ellenlanger Kombos über das Steuerkreuz des 360-Controllers häufig misslingt. Hier steigt Big Ben in den Ring – und drückt dem leidenschaftlichen Anhänger von »Street Fighter« und Konsorten einen gut ausgestatteten Kampfknüppel in die geballten Fäuste.

WUCHTIGER KLOPPER

Der mit asiatischen Schriftzeichen verzierte Karton in stimmiger Weiß-Rot-Optik ist eine ähnliche Augenweide wie »Tekken«-Kämpferin Nina Williams. Dagegen gibt sich der Stick selbst leider schlicht. Auch der nützliche Tragegriff wertet die Optik etwas ab. Mit den Ausmaßen von 40 mal 25 Zentimetern und einer Höhe von sechs Zentimetern fällt die Größe dagegen so aus, wie man es erwartet. Anschließen kannst du den Stick an deine Xbox 360, eine PS3 sowie einen PC. In den Ring wirft das Kampfgerät alles, was du für professionelle Dauerschlägereien brauchst. Neben den acht Aktionstasten gibt's einen Turbo-Knopf, eine Home-Taste und einen Kopfhörer-Anschluss. In Sachen Handhabung ist der Schlagstock ein wahrer Kampfprofi. Nicht zuletzt weil sich dahinter der »Q4 RAF«-Stick der chinesischen Firma Qanba versteckt. Und natürlich originale Sanwa-Bauteile, nur eben mit Big-Ben-Aufdruck. Angenehme Druckpunkte und gute Verarbeitung sorgen für gelungene Kombos. Gut gelöst: Das beiliegende USB-Anschlusskabel kann sehr praktisch in einer angebrachten Halterung verstaut werden. Durch die Filzbeschichtung an der Unterseite erlebst du keine Rutschpartien – egal ob du den Stick auf deinem Schoß oder anderswo platzierst. Bester Begleiter für wilden Schlagabtausch? Big Ben liefert ein überzeugendes, aber auch relativ teures Gerät.



Schlagkräftiges Kampfwerkzeug mit netten Extras – leider auch hohem Preis und schlichter Optik.

7.5

TRITTON DETONATOR STEREO

Hersteller	Mad Catz	Typ	Stereo-Headset
Preis	ab 66 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Formschön, robust verarbeitet, vielseitig – das sind die Merkmale, die das Tritton Detonator auf den ersten Blick am besten beschreiben. Und tatsächlich, kaum der hip gestalteten Packung entnommen, bestätigt sich der positive Eindruck. Die beiden um 110 Grad drehbaren Ohrmuscheln schmiegen sich dank weicher Kunstlederbeschichtung hervorragend an so ziemlich jede Kopfform, ohne dabei zu viel Druck auszuüben. Das Kopfteil ist oben gummirt und verhindert so ein Hin-und-her-Rutschen effektiv. Außerdem verfügt es auf beiden Seiten über einen in acht Stufen ausfahrbaren Bügel.

ALLE KABEL AN BORD

Das Verbinden mit der Xbox 360 klappt dank mitgeliefertem, über vier Meter langem Chinch-Durchschleifkabel im Nu. Wer das Bildsignal via HDMI an den TV schickt, nutzt den beigelegten Audio-Adapter. Abschließend noch den ins Kabel integrierten USB-Stecker in die Konsole stöpseln und das Soundgewitter kann kommen! Wem's allzu sehr scheppert, der verwendet das ins Kabel integrierte Zwischenstück zur separaten stufenlosen Lautstärkeregelung von Spiel- und Chatgeräuschen. Dieses verfügt zudem über zwei Tasten, mit denen sich genannte Soundkanäle getrennt stummschalten lassen – praktisch. Genauso wie die Taste »SVM«. Mit ihr bestimmt der Nutzer, ob er seine eigene Stimme im Headset hören möchte oder nicht. Das linksseitig am Kopfhörer montierte Headset lässt sich frei in alle Richtungen drehen, auf Wunsch komplett entfernen, jedoch nicht manuell in der Aufnahmelaufstärke regeln. Und wer mag, entkoppelt das Headset sogar vom Lautstärkeregler und nutzt es dann dank 3,5mm-Klinke zum Musikhören an Handy, PC und Co. Größte Minuspunkte bei dieser Nutzungsart: Das recht hohe Gewicht, die dann nicht nutzbare Mikrofon-Funktion und die knappe Kabellänge von nur noch 101 cm.



Eine gute Wahl für Xbox-Live-Quasselstreipen. Wer auch an anderen Geräten plaudern will, sucht Alternativen.

7.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

RESIDENT EVIL 6

Hersteller **Capcom** Genre **Action-Rollenspiel**



Zum fünfzehnten Jubiläum der Reihe kündigt Capcom endlich Teil Sechs der weltbekannten Zombiehats an. Erste Eindrücke schilderten wir bereits in unserer dreiseitigen Vorschau im letzten Heft. Inzwischen sind weitere Details bekannt: So wird die Handlung laut einem Bericht der japanischen Fachzeitschrift Famitsu im Jahr 2013 spielen. Zentraler Schauplatz ist die fiktive Stadt Lanshiang in China. Außerdem soll Teil Sechs den Umfang bisheriger Ableger locker toppen und bereits zu 50 Prozent fertiggestellt sein. Anvisierter Termin ist weiterhin der 20. November 2012.

FAR CRY 3

Hersteller **Ubisoft** Genre **Ego-Shooter**



Ego-Shooter mit Offene-Welt-Architektur sind immer noch eine Seltenheit im Action-Genre. Umso mehr erfreut's, dass auch Teil Drei der »Far Cry«-Reihe diesem Gameplay-Konzept treu bleibt. Nun gab Hersteller Ubisoft erstmals einen weltweiten Veröffentlichungstermin bekannt: Schon am 6. September 2012 wirst du es auf einer mysteriösen Insel mit einer ganzen Armee Psychopaten aufnehmen. Unter anderem auch im Mehrspieler-Modus, den 360 Live in Kürze anspielen darf und bereits im nächsten Heft im Detail enthüllt.

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING 2

Hersteller **Sega** Genre **Fun-Racer**



Die Anzeichen für eine Fortsetzung zum 2010 erschienenen Fun-Racer sind mehr als deutlich. Neben den soliden Verkaufszahlen und der hohen Beliebtheit des Originalspiels spricht vor allem eines dafür, dass »All-Stars Racing« schon bald in die nächste Runde geht: Auf der Spielwarenmesse »Toy Fair« in New York wurden entsprechende Plastiknachbauten der Kart-Boliden mit »Sonic & Sega All-Stars Racing 2«-Aufdruck gesichtet. Eine offizielle Stellungnahme seitens Sega erwartet 360 Live spätestens zur nächsten Ausgabe.

TERMIN TITEL

1. März	SSX
8. März	Dirt 3 Complete Edition
8. März	Mass Effect 3
9. März	Street Fighter X Tekken
9. März	The Elder Scrolls: Oblivion Jubiläumsausgabe
15. März	Birds of Steel
15. März	Blades of Time
15. März	FIFA Street
15. März	Silent Hill: Downpour
16. März	Cabela's Big Game Hunter 2012
20. März	Silent Hill HD Collection
22. März	Tropico 4: Modern Times
22. März	Ubisoft XBLA Compilation
23. März	Armored Core 5
23. März	Ninja Gaiden 3
23. März	Resident Evil: Operation Raccoon City
29. März	Tiger Woods PGA Tour 2013
30. März	Capcom Digital Collection
30. März	Combat Wings: The Great Battle of WW2
30. März	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations
30. März	Raiden Fighters Aces
30. März	Ridge Racer Unbounded
30. März	Summer Stars 2012
30. März	Test Drive: Ferrari Racing Legends
30. März	Warriors Orochi 3
3. Apr.	Devil May Cry HD Collection
5. Apr.	Top Gun: Hard Lock
17. Apr.	The Witcher 2: Assassins of Kings
24. Apr.	Prototype 2
27. Apr.	Risen 2: Dark Waters
Apr.	Battleship
Apr.	Spec Ops: The Line
3. Mai	Sniper Elite V2
18. Mai	Max Payne 3
18. Mai	Men in Black
24. Mai	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
25. Mai	Das Testament des Sherlock Holmes
25. Mai	Dragon's Dogma
Mai	Lego Batman 2: DC Super Heroes
Mai	Port Royale 3
8. Juni	Inversion
13. Juni	Lollipop Chainsaw
26. Juni	Darksiders 2
29. Juni	The Amazing Spider-Man
Juni	Akai Katana
Juni	London 2012: Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele
Q2 2012	Dishonored
Q2 2012	Sniper: Ghost Warrior 2
Q2 2012	Zone of the Enders HD Collection

TERMIN TITEL

2012	Assassin's Creed 3
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Anarchy Reigns
2012	Bioshock Infinite
2012	Borderlands 2
2012	Brothers in Arms: Furious 4 (Import)
2012	Das Schwarze Auge: Demonicon
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	Enemy Front
2012	Fable: The Journey
2012	Far Cry 3
2012	FIFA 13
2012	Forza Horizon
2012	Galaxy Beast
2012	Game of Thrones
2012	Neues Gears of War (Arbeitstitel)
2012	Grand Theft Auto 5
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Medal of Honor 2
2012	Metal Gear Rising: Revengeance
2012	Of Orcs and Men
2012	Overstrike
2012	Prey 2
2012	Rambo

TERMIN TITEL

2012	Raven's Cry
2012	Resident Evil 6
2012	Scivelation
2012	Sleeping Dogs
2012	Tekken Tag Tournament 2
2012	Tekken X Street Fighter
2012	The Ripper
2012	Thief 4
2012	Tomb Raider
2012	Transformers: Untergang von Cybertron
2012	Wet 2
2012	Xcom: Enemy Unknown
2013	Devil's Third
2013	Fable Next
2013	Homefront 2 (Arbeitstitel)
2013	Insane
2013	Metro: Last Light
2013	Xcom

KINECT

TERMIN TITEL

23. März	Kinect Rush: A Disney-Pixar Adventure
29. März	Tiger Woods PGA Tour 13
3. Apr.	Kinect Star Wars
22. Juni	Steel Battalion: Heavy Armor
Juni	Crimson Dragon
2012	Diabolical Pitch
2012	mi Coach
2012	Ryse
2012	Twisted Mania



Noch sind die Arbeiten am mit Spannung erwarteten »Bioshock Infinite« nicht abgeschlossen, der Erscheinungstermin steht dagegen schon fest: Am 19. Oktober 2012 geht's in die Lüfte.



360 LIVE NEU AB DEM 25. APRIL!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

ALIENS COLONIAL MARINES

360 Live läutet die diesjährige Alien-Wiedergeburt mit einer ausschweifenden Coverstory zu Gearbox' neuem Toptitel ein: detaillierter Spielbericht, Interview mit den Entwicklern plus Poster. Augenmerk liegt dabei unter anderem auch auf der geschichtlichen Vernetzung von »Colonial Marines« mit dem im Sommer anstehenden Sci-Fi-Blockbuster »Prometheus« von Ridley Scott. Nach eigenen Angaben arbeiten der Kultregisseur und Gearbox nämlich fieberhaft daran, der Fangemeinde lückenlose Übergänge zwischen Film und Spielerfahrung präsentieren zu können. Alle Hintergründe auf sechs Seiten!

BORDERLANDS 2

Wohl niemand hätte vor dem Erscheinen von »Borderlands« im Jahre 2009 geglaubt, dass der Shooter-Rollenspiel-Hybrid kurz darauf in aller Munde sein, ja sogar irgendwann als Urvater eines neuen Subgenres gehandelt werden würde. 2012 will man nun an diesen Erfolg anknüpfen, mit einer Fortsetzung, in der so ziemlich alles aufgepöppelt wurde: Grafik, Mehrspieler-Möglichkeiten, Freiheiten innerhalb der Spielwelt – die Liste ist lang. 360 Live hat bereits sein Basislager auf Pandora 2.0 aufgeschlagen und präsentiert einen bleihaltigen Anspielbericht.

RISEN 2

Rollenspiele aus deutscher Produktion fristen im Konsolensektor bis dato ein Nischendasein. Eines der erfolgreichsten, »Risen«, wird Ende April 2012 endlich fortgesetzt. Doch wie gut ist die fast fertige Version wirklich? Kommt die Story diesmal ohne Durchhänger aus? Wie tapfer schlagen sich Grafik und Steuerung, zwei der Hauptprobleme des ersten Teils, nach dutzenden Spielstunden? Noch vor Spielveröffentlichung durchstreift 360 Live die Insel Faranga und nimmt es mit einer ganzen Meute Freibeuter auf. Letztes großes Preview vor dem Test!

PLUS!

DISHONORED

Gleich einem Windhauch gleitet er ungesehen vorbei, um dann aus dem Schatten heraus erbarmungslos zuzuschlagen. Die Rede ist von Corvo, der einst treuesten und am besten ausgebildeten Wache am Hofe des Kaisers. Und ausgerechnet diesen soll er kaltblütig ermordet haben. Was folgt, ist der Rachefeldzug eines Kriegers, der seinen guten Ruf reinwaschen will – in einer Welt voller Machenschaften und Intrigen. 360 Live begleitet den Attentäter und nimmt sich die Entwickler zur Brust. Messerscharfe Vorschau!

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Noch vor dem Kinostart von »Batman: The Dark Knight Rises« im Juli darf der dunkle Ritter wieder als modularer Plastikheld auf Gotham Citys heißes Pflaster. WB Games hat sich speziell für diese Ausgabe das wohl umfassendste Lizenzpaket aller bisherigen Lego-Spiele gesichert: Superman, Green Lantern und weitere Comic-Ikonen aus dem DC-Universum kämpfen an der Seite des Dunklen Ritters. Ein mutiges Konzept, dem 360 Live erstmals auf den Zahn fühlt. Umfassende Vorschau plus Klötzchenbau-Gewinnspiel!

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 ... SPLINTER CELL 6, HALO 4, MAX PAYNE 3, BIOSHOCK INFINITE, THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS, SPEC OPS: THE LINE, INVERSION, PROTOTYPE 2, KINECT STAR WARS, DRAGON'S DOGMA, BATTLESHIP, SLEEPING DOGS, TOP GUN: HARD LOCK UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. APRIL 2012!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 19

PIRANHA BYTES & DEEP SILVER

PRÄSENTIEREN

Risen 2

Dark Waters



27. APRIL

"FASZINIERENDE KULISSE!"

360LIVE 1/12

25. MAI



RISEN2.COM

YouTube [/RISENOFFICIAL](https://www.youtube.com/RISENOFFICIAL)

Twitter [/RISENTICKER](https://twitter.com/RISENTICKER)

Facebook [/RISENGAME](https://www.facebook.com/RISENGAME)



XBOX 360



© 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.

RESIDENT EVIL™

Operation Raccoon City

ALLE WEGE FÜHREN IN DIE HÖLLE



facebook.com/residentevil



youtube.com/residentevil

musterbrand...
Offizielles Merchandise erhältlich!



Inklusive gratis Kino
Gutschein – limitiert
auf 40.000 Stück!



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE



CAPCOM®
www.capcom-europe.com

CAPCOM CO., LTD. 2012. ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360" is a trademark of the same company. "XBOX LIVE" and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.