

360 LIVE

Exklusiv-Report
SUPERHELDEN
Im Comic top,
im Spiel Flop!?

TEST AUF 4 SEITEN
THE WITCHER 2
DIE ROLLENSPIEL-SÜNDE ENDLICH FÜR XBOX:
SEX, GEWALT, CHAOS! GENRE-HÖHEPUNKT!



BLUTIGER GTA-KONKURRENT
PROTOTYPE 2
4 Seiten Fleischwolf-Test!
USK-Version kaputt geschnitten?

870 FANTASTILLIONEN WAFFEN
BORDERLANDS 2
Größer, abgedrehter, mit deutlich
mehr Wub-Wub! Koop-Check!

ENTWICKLER AUF GESCHICHTSEXKURS!
ASSASSIN'S CREED 3
STORY, WAFFEN, BÜRGERKRIEG: SO
HISTORISCH WIRD DIE MEUCHELEI WIRKLICH!



BRANDAKTUELL

Max Payne 3 - Treffsicher auch im Mehrspieler-Modus!
Sniper: Ghost Warrior 2 - Unfassbar brutal. Angespielt!
Micky Epic: Die Macht der 2 - Zauberspaß!
AUSSERDEM Far Cry 3, Sine Mora, Risen 2,
Star Trek, Trials Evolution, Ghost Recon: Future Soldier,
DSA: Demonicon, Darksiders 2, Kinect Star Wars, PGA 13
Großes Frühjahrs-Gewinnspiel! R2D2-Xbox abstauben!



HERZSTILLSTAND!

ALIENS COLONIAL MARINES

**Preview
plus Poster!**

5 Seiten Platzangst-Preview: Säureblut,
Adrenalinexplosion, totale Panik!

RISEN 2: DARK WATERS

Rum, Schwert, Holzbein.
Glückt die Kaperfahrt?



DIRT SHOWDOWN

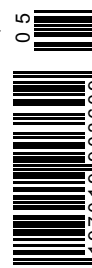
Crash-Orgie statt Rallye:
Destruction Derby lebt!



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

www.360-live.de

AUSCABE05 €3,90 0 5



4 197019-903609



THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS

ENHANCED EDITION

“...ES FÜHLT SICH AN WIE EIN
FANTASY-ROMAN ZUM MITSPIELEN...”

GAMESTAR 07/2011

DAS PREISGEKRÖNTE ROLLENSPIEL KOMMT
ENDLICH FÜR DIE XBOX 360[®]

17. APRIL 2012

WWW.THEWITCHER.COM | BUY.THEWITCHER.COM | WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU

The Witcher[®] is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

XBOX
LIVE

CDPROJEKT[®]



 XBOX 360.

Jump in.

Willkommen bei 360 Live!



Als kürzlich das von der US-Webseite Kotaku gestreute Gerücht die Runde machte, die nächste Xbox-Generation verfüge über einen Mechanismus, der

Gebrauchtspielen einen Riegel vorschiebt, war der Aufschrei bei der Gaming-Community groß. Nicht zuletzt, weil die Meldung die Frage nach dem »wie« überhaupt nicht beantwortet hat. Denkbar sind jedenfalls viele Szenarien. Zum Beispiel die einmalige Online-Aktivierung eines Games mittels Freischaltcode, wie es auf dem PC gang und gäbe ist. Oder die Kopplung des Games an den eigenen Gamertag: Bevor das Spiel erstmals startet, geht es online, lädt eine Lizenzdatei herunter und verknüpft diese

»Ist die sukzessive Eindämmung des Gebrauchtsmarkts zielführend?«

dann auf immer und ewig mit deiner Online-Identität. Variante drei: Die Spiele erscheinen – wie auch das britische Branchenmagazin MCV erfahren haben will – weder auf DVD noch auf Blu-ray sondern auf speziellen Speicherkarten, ähnlich denen von Sonys Mobilkonsole PS Vita. Würde jede Speicherkarte über eine eigene Identifikationsnummer verfügen, wäre es dann kinderleicht, diese dauerhaft an ein Nutzerprofil zu binden.

Warum der ganze Terz? Fakt ist: Gebrauchtspiele sind den meisten Herstellern ein Dorn im Auge, den sie am liebsten im Schnellverfahren operativ entfernen würden – da sind sich die Großen einig. Weiteren Brennschmerz ins Diskussionsfeuer schüttet nun »Elite«-Macher David Braben. Seine These: Ist einmal die Erstauflage von Spielen mit Fokus auf einer Solo-Kampagne verkauft, bestellen Händler oft keine weiteren Produkte mehr nach. Argument: Die meisten Gamer würden Titel dieses Typs nach dem Durchspielen ja sowieso wieder weiterverkaufen. Er geht sogar so weit, zu behaupten, dass dies ein Grund sei, warum sein Projekt »The Outsider« aktuell auf Eis liegt.

Doch ist die sukzessive Eindämmung des Gebrauchtsmarkts wirklich der richtige Schritt? Wird nicht genau das dazu führen, dass Spieler mit kleinerem Geldbeutel sich mehr und mehr von den TV-Konsolen abwenden? Respektive ihre Nutzungsgewohnheiten langfristig auf Plattformen mit preiswerteren Angeboten – Stichwort Smartphones und Free-to-play – verlagern? Und generell: Wird der Gebrauchtsmarkt nicht allseits überschätzt? Die Leserumfrage zeigt, dass nur ein kleiner Teil der Gamer Spiele nach Gebrauch tauscht oder verkauft. Ich bin der festen Überzeugung, dass deshalb die Lösung ein Kompromiss sein muss, der die Interessen beider Parteien wahrt. Zum Beispiel so, wie es die PS Vita vormacht. Modul-Titel sind vom Start weg auch als Download verfügbar. Wer sich für die ladbare Fassung entscheidet, kann sie zwar nicht weiterverkaufen, erhält aber Rabatte auf den Preis der »harten« Version. Variante zwei – die mir allerdings extreme Bauchschmerzen bereitet: Datenträger sinken im Preis, verlangen fortan gleichwohl nach einem Online-Pass – auch für den Einzelspieler-Modus. Wurde der schon eingelöst, muss der Zweitkäufer einen Betrag X an den Hersteller abdrücken, um die Kampagne trotzdem spielen zu können. Klingt krass, wird aber bereits aktiv diskutiert und benachteiligt alle Spieler ohne Online-Zugang massiv. Wohnsitz in der Funkloch-Pampa und dann die Xbox immer zum Kumpel schleppen, um wieder ein neues Game mit Solo-Kampagne zu aktivieren? Na vielen Dank! Realität ist jedoch, dass Käufer von PC-Titeln die düsteren Verbote solcher Trends bereits massiv zu spüren bekommen. Bei »Battlefield 3« klappt ein Weiterverkauf etwa nur, wenn der dazugehörige Origin-Account gleich mitverkauft wird. Ob das den Image-Schaden wert ist? Schaut man sich tausende 1-Sterne-Bewertungen zum Thema Origin und »Battlefield 3« auf Online-Verkaufsportalen an, wohl kaum. Und deine Meinung? Schreib sie mir an soenke@360-live.de.

Sönke Siemens,
Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE AUGEN-AUF-AUSGABE
Pünktlich zum 31. März haben viele Spielehersteller ihr Geschäftsjahr abgeschlossen – und rühren nun schon wieder fleißig die Werbetrommel für den Herbst. 360 Live hat's live miterlebt und auf 13 Presse-Events von Las Vegas über Berlin bis Warschau potenzielle Hits unter die Lupe genommen. Mit dabei: »Borderlands 2«, »Sniper Ghost Warrior 2«, »Star Trek«, »Assassin's Creed 3«, »Epic Mickey 2«, »DSA: Demonicon«, »Risen 2: Dark Waters«, »Steel Battalion: Heavy Armor« und »Darksiders 2«. Dazu brandheiß im Testteil: »Prototype 2« und »The Witcher 2«. Und für alle zum Mitmachen: das XXL-Gewinnspiel!
PREVIEWS AB S. 14,
APRIL-KRACHER AB S. 54,
GEWINNSPIEL S. 9

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

ALIENS COLONIAL MARINES

Angst im Dunkeln? Blickst du dich nach jedem Scharren, jedem Knarzen, jedem Pfeifen nervös um? Zu Recht, denn überall auf dem Planeten LV-426 könnte der Tod lauern. Die Rede ist von Xenomorphs – Wesen aus einer anderen Welt. Ohne Gewissen, ohne Furcht und ohne Erbarmen. 360 Live ist ihnen begegnet, in »Aliens: Colonial Marines«, dem neuesten Koop-Shooter von Gearbox. XXL-Preview plus Poster!



360 LIVE
AUSGABE MAI 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	52 TESTS	70 COMMUNITY
➔ Aliens Colonial Marines	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



870 FANTASTILLIONEN WAFFEN

20 BORDERLANDS 2

Größer, abgedrehter, mit deutlich mehr Wub-Wub! Erster Koop-Check!



BILDGEWALTIGER HEXENMEISTER

58 THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Die Rollenspiel-Sünde endlich für Xbox: Sex, Gewalt, Chaos. 4 Seiten Test!

AKTUELL

- 06 Walt Williams über Spec Ops: The Line
- 06 Black Knight Sword
- 08 Wie geht's weiter mit Fable?
- 08 Lost Planet 3
- 08 Halo 4
- 09 Frühjahrs-Gewinnspiel
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Far Cry 3
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Aliens: Colonial Marines
- 19 Max Payne 3
- 20 Borderlands 2
- 26 Sniper: Ghost Warrior 2
- 28 Star Trek
- 30 Dirt Showdown
- 32 Darksiders 2
- 34 Das Schwarze Auge: Demonicon
- 37 Steel Battalion: Heavy Armor
- 38 Assassin's Creed 3
- 45 Micky Epic: Die Macht der 2
- 46 Ghost Recon: Future Soldier
- 48 Risen 2: Dark Waters
- 51 15 Minuten mit Skylanders Giants

TEST

- 53 Trials Evolution
- 54 Prototype 2
- 58 The Witcher 2: Assassins of Kings
- 62 Sine Mora
- 63 Kinect Star Wars
- 63 PGA Tour 13
- 64 Summer Stars 2012
- 64 The Pinball Arcade
- 64 Tropico 4: Modern Times
- 64 Rayman 3 HD
- 65 Cabela's Big Game Hunter 2012
- 65 MUD: FIM Motocross World Championship



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** Ridge Racer Unbounded
- 72** Awesomenauts
- 72** Defenders of Ardania
- 72** Shoot Many Robots
- 72** Skullgirls

POSTER

- 41** Prototype 2
- 42** Aliens: Colonial Marines

REPORTAGE

- 66** Reportage: Superhelden

COMMUNITY

- 70** Interview mit Marvin Ronsdorf, Gründer von www.prorevo.de
- 70** Mecker-Ecke
- 71** Call of Duty: Modern Warfare 3 – Content Collection #1
- 71** CSL-Charts
- 72** Community Arcade
- 73** Community Gamerscore: Mass Effect 3
- 74** Aktion Lesertest: Mass Effect
- 75** Nachgefasst bei: I Am Alive
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Sonderedition des Monats: Capcom Digital Collection
- 79** Kauf- und Spartipps; Darksiders 2 Collector's Edition
- 80** Zubehör: Sound Blaster Recon 3D, Turtle Beach X32; Assassin's Creed 3 Freedom Edition
- 81** Spieltermine

SERVICE

- 11** Abo
- 52** Impressum
- 82** Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY



14 ALIENS COLONIAL MARINES

5 Seiten Platzangst-Preview: Säureblut, Angstexplosion, totale Panik. So spielt's sich!



TOPSPIELE

26 Sniper Ghost Warrior 2

- 19** Max Payne 3
- 28** Star Trek
- 32** Darksiders 2



30 Dirt Showdown

- 34** Das Schwarze Auge Demonicon
- 37** Steel Battalion Heavy Armor



38 Assassin's Creed 3

- 45** Micky Epic: Die Macht der 2
- 46** Ghost Recon: Future Soldier
- 53** Trials Evolution



54 Prototype 2

- 62** Sine Mora
- 63** Kinect Star Wars
- 65** Ridge Racer Unbounded

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	WIEDERERWECKUNG	XBOX 720	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Walt Williams über Spec Ops: The Line	Legacy of Kain	Microsoft spricht Klartext	Far Cry 3 Mehrspieler	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Walt Williams

Eine Stadt versinkt in Sand, Chaos und Blut. In »Spec Ops: The Line« kämpft ein kleiner Trupp von US-Soldaten in einer zermürbenden Schlacht gegen einstige Kameraden und wird dabei von Zweifeln, dem Grauen des Krieges und den eigenen Taten heimgesucht. Mit Story-Autor Walt Williams spricht 360 Live über Gewalt, Filme und Videospiel-Plots.

Anders soll »Spec Ops: The Line« werden. Ein Kriegs-Shooter – aber einer, der Dreck unter den Fingernägeln hat und auch die ungeschönen Seiten des Krieges zeigt: Kollateralschäden, falsche Entscheidungen und Soldaten, die dem Irrsinn anheimfallen. Das ist's, was Captain Walker und seinem Aufklärungstrupp entgegenschlägt, als sie im zerstörten Dubai nach Überlebenden des 33. Infanteriebataillons von Colonel John Konrad suchen. Einem Trupp, der retten wollte, was schon als verloren galt. »Als wir mit Spec Ops begannen, wussten wir, dass wir etwas anderes machen wollten. Keinen dieser überspektakulären Shooter. Keine Sommerkino-Version des Krieges«, erklärt Story-Schreiber Williams. »Wir haben uns stattdessen die Kriegsfilme der 70er und 80er Jahre angeschaut. Streifen wie Platoon, Full Metal Jacket und Apocalypse Now. Die nämlich zeigen, wie's wirklich ist: grausam und traumatisierend – für jeden.« Und tatsächlich hat »Spec Ops: The Line« einiges von »Apocalypse Now« und dessen literarischer Vorlage »Das Herz der Finsternis«: Wahnsinn, Halluzinationen und Machtfantasien werden thematisiert. »Stimmt«, so Williams, »doch wenn du Spec Ops eine ganze Zeit spielst, wird allmählich klar, dass sich die beiden Geschichten dann doch weiter und weiter voneinander entfernen. Unsere Story dreht sich darum, was passiert, wenn gute Männer in eine schreckliche Situation geraten. Wie sie daran zerbrechen, sich verändern oder gar daran wachsen. Und natürlich

geht es um die Entscheidungen, die der Spieler trifft... Nicht nur die während des Spielens, sondern auch die, welche Spiele wir überhaupt spielen.« Denn, so Williams, auch die Entscheidung »Spec Ops: The Line« ins Laufwerk zu legen, nach bestimmten Situationen und Erlebnissen weiterzuspielen, sei ein Teil der Geschichte und damit der gesamten Idee. »Eine Videospiel-Story zu schreiben ist etwas ganz anderes, als für andere Medien zu schreiben: Videospiele sind interaktiv«, verdeutlicht Walt. »Film, Buch, Theater und Fernsehen sind eher voyeuristisch. Statt auf der Story liegt die Verortung im Spiel vielmehr auf der gesamten Erfahrung.« Der Spieler würde in Games Schlüsselerfahrungen machen, die er ebenso von Filmen erwartet. »Dann existieren aber auch noch die moralischen Wahlmöglichkeiten und Situationen im Kampf.« Mehrmals wird der Spieler in »The Line« beispielsweise entscheiden müssen, ob er etwa in die Exekution eines Gefangenen eingreift; oder auf brutale Gewalt respektive die eher pazifistische Alternative setzt – und im Anschluss sehen, was er damit anrichtet. »Aus genau diesem Grund muss die Geschichte immer im Einklang mit dem Gameplay stehen. Das benötigt viel Absprache mit dem Design-Team und immer wieder Anpassungen«, meint Williams. »Wenn die Erfahrung die Spieler aber packt und womöglich sogar auf emotionaler Ebene bewegt, dann war es die Arbeit und Überstunden am Ende allemal wert.«



BIO

Name |

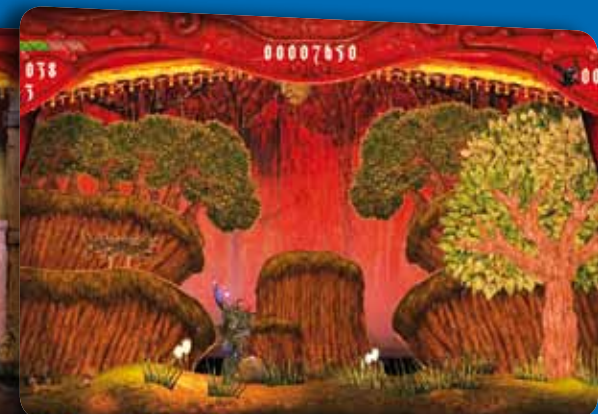
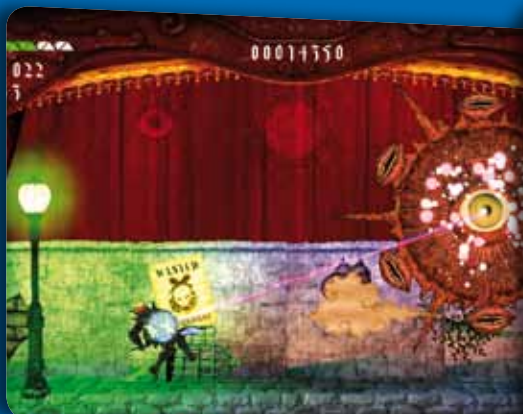
Walt Williams

Firma | 2K Games/
Yager Development

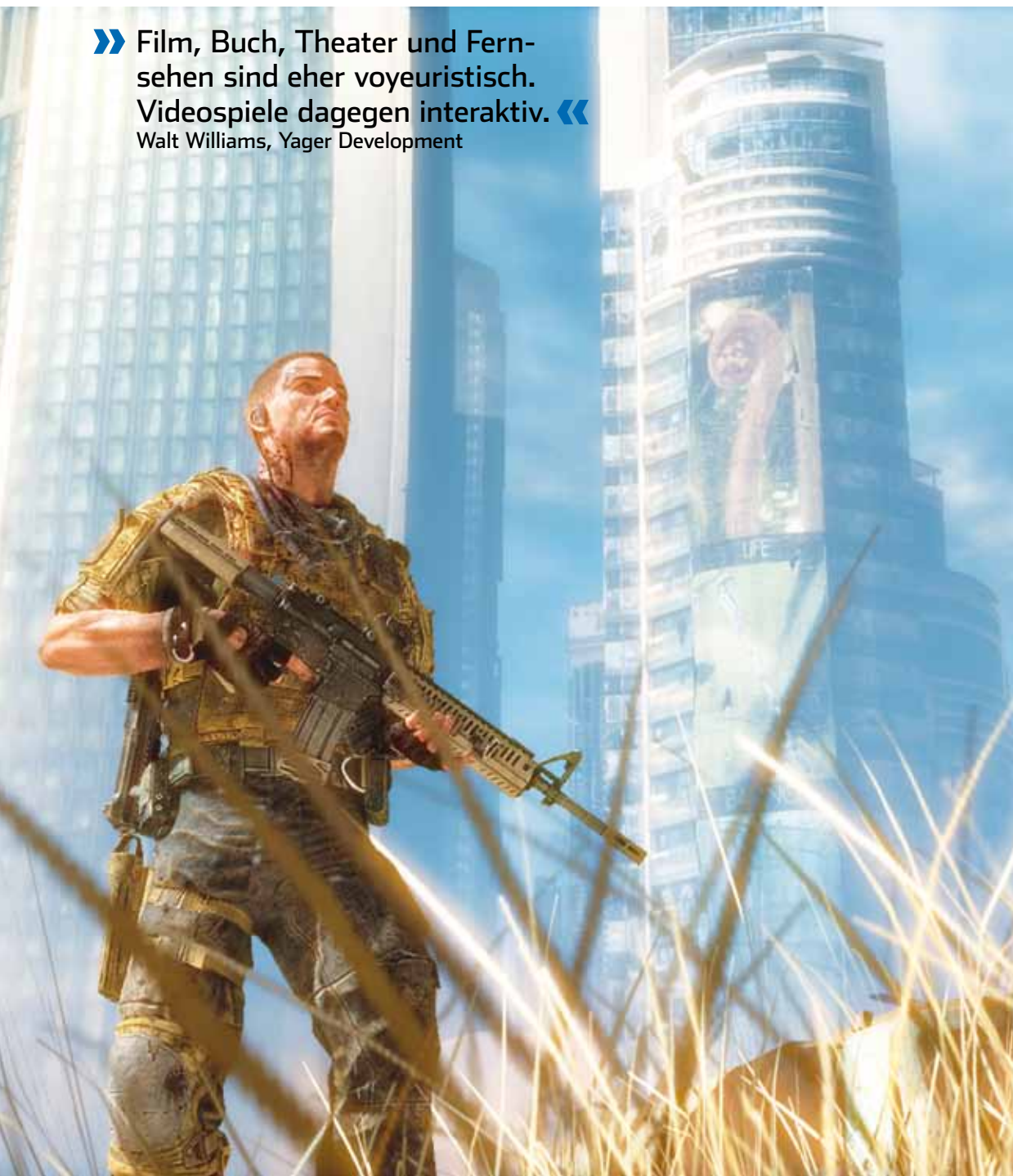
Position | Story-Autor

Arbeitet gerade an | Spec Ops: The Line

Schon gewusst? | Walt Williams arbeitete unter anderem auch am Ego-Shooter »Prey« und der »Civilization«-Reihe mit.



» Film, Buch, Theater und Fernsehen sind eher voyeuristisch. Videospiele dagegen interaktiv. «
Walt Williams, Yager Development



BLACK KNIGHT SWORD

Ob sich die Büros von Grasshopper Manufactures in einer ehemaligen Irrenanstalt befinden? Auf jeden Fall sind die Titel des Entwicklers stets eine Ecke abgedrehter als das, was sonst so in Zocker-Laufwerken rotiert. Derzeit werkeln die »Lollipop Chainsaw«-Macher an einem klassischen Jump 'n' Run. »Black Knight Sword« gibt sich nostalgisch und knüpft an Titel wie »Ghouls 'n' Ghosts« an. Zu Beginn hängst du in einem Hotelzimmer ab. Klingt gut? Nicht ganz. Denn du entspannst nicht, sondern baumelst an einem Strick vom Deckenbalken. Kaum vom Seil abgezappelt, ergreift eine dunkle Energie Besitz von dir. Verstehst du nicht? Egal, denn das hier ist eh völlig gaga. Erzählt wird's im Stil eines »Kamishibai«, einem japanischen

Papiertheater. Neue Hintergründe werden also wie per Hand eingeschoben. Noch mehr asiatischen Irrsinn gefällig? Mit deinem wuchtigen Schwert schälst du dich durch mürrisch dreinblickende Kartoffel-Wesen auf storchenhaften Füßen. Eingekauft werden Spezialfähigkeiten nicht in einem stinknormalen Laden, sondern bei einem von Mündern umrandeten fliegenden Auge. Die Landschaften? Als hätte sich David Lynch an eine Interpretation von Alice im Wunderland gewagt. Europäische Märchen und Feengeschichten dienen als Hauptinspirationsquell für die Düstermärchen-Landschaften des Spiels. Wetzten wird der Finsterritter seine magische Klinge via Xbox Live Arcade voraussichtlich im Sommer dieses Jahres.

klein- GEDRUCKT

SHENMUE HD

✖ Sega hat bereits seit einem Jahr eine HD-Version des Dreamcast-Actionabenteuer-Klassikers »Shenmue« fertiggestellt. Und auch »Shenmue 2 HD« existiere bereits. Beide könnten sofort für XBLA veröffentlicht werden. Das hat zumindest ein angeblicher Insider dem Online-Magazin Gamerzines verraten. Warum man beide Games nicht längst publiziert hat? Angeblich warte man eine klare Ansage ab, »ob ein Shenmue 3 das Licht der Welt erblicken könnte«.

MASS EFFECT TEAM ASSAULT

✖ Im Jahre 2010 war ein »Mass Effect«-Ego-Shooter in Arbeit. Das hat die kostenpflichtige iPad-App »The Final Hours of Mass Effect 3« des US-Journalisten Geoff Keighley enthüllt, welche die Arbeiten an »Mass Effect 3« beleuchtet. »Mass Effect Team Assault« sollte eine Art »Unreal Tournament trifft Battlefield« werden und war vier Monate in Arbeit. Danach wurde das Projekt zu dem umgewandelt, was heute der Mehrspieler-Part von »Mass Effect 3« ist.

CITY DREHT AUF!

✖ City Interactive entwickelt derzeit zwei vielversprechende Download-Titel, die beide bereits in den nächsten Monaten erscheinen. »Enemy Front« wird ein Ego-Shooter mit Zweiter-Weltkriegs-Szenario aus der Feder von Stuart Black, dem Schöpfer von »Black«. Bei »Alien Fear« handelt es sich um einen von der »Unreal Engine 3« angetriebenen Sci-Fi-Koop-Shooter.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



SEGA VINTAGE COLLECTION MONSTER WORLD...

...die knuffige Jump-and-Run-Sammlung soll alsbald auf Xbox Live Arcade aufschlagen.

DUNGEON SIEGE 4...

...scheint bei Obsidian in Arbeit. Das deutet ein Lebenslauf-Eintrag von Designer Richard Taylor an.

LEGENDS OF MIDDLE EARTH...

...so wird wohl das nächste »Herr der Ringe«-Spiel heißen. Eine Website mit entsprechendem Namen wurde schon registriert.

✖ AUCH OHNE MOLYNEUX

FABLE GEHT WEITER!

Peter Molyneux hat sein Studio Lionhead verlassen. Dessen ungeachtet soll die »Fable«-Serie weitergehen, das hat das britische Studio klargestellt. Allerdings betonte man auch, dass dies keiner Ankündigung von »Fable 4« gleichkommt. Stattdessen stehe erst mal das XBLA-Game »Fable Heroes« in den Startlöchern. Würde dies erfolgreich laufen und viele begeisterte Spieler finden, wären auch noch weitere Auskopplungen der Rollenspiel-Serie möglich. »Wir sind alle Fable-Fans. Wir bei Lionhead lebten und atmeten Fable zehn lange Jahre«, sagt Designer Ted Timmins. »Es zu pflegen und weiter auszubauen ist etwas, das wir alle wollen.« Was kommt also als Nächstes? Was für ein Spiel würdest du gerne im »Fable«-Universum sehen?

Schreib's uns an redaktion@360-live.de. Die spannendste Antwort erhält einen Download-Code für »Fable Heroes«.

»Eine Ankündigung von Fable 4 war dies leider nicht.«



✖ VERLORENER PLANET, DIE DRITTE



LOST PLANET 3

Der Eisplanet E.D.N. III wird ab Anfang 2013 erneut Schauplatz erbitterter Kämpfe zwischen irdischen Kolonialisten und den einheimischen Insektengiganten, genannt Akriden. Mit »Lost Planet 3« will sich Nippon-Hersteller Capcom wieder auf die Wurzeln der Serie besinnen – was vor allem diejenigen freuen dürfte, die mit dem primär auf Koop-Action geeichten Teil Zwei nicht zurechtgekommen sind. Entsprechend sollen, wie im beliebten »Lost Planet: Extreme Condition« von 2007, erneut eine packend erzählte Solo-Kampagne sowie ein unabhängiger Mehrspieler-Komplex das Gesamtpaket bilden.

Die Handlung ist als Vorgeschichte zu Teil Eins angesiedelt: Die Rohstoffvorkommen des Planeten werden gerade erst von der Minengesellschaft NEVEC erschlossen. Du heuerst als Minenarbeiter Jim bei dem damals schon zwielichtigen Konzern an, um an Bord eines riesigen mechanischen Exo-Skeletts namens »Mech Rig« in die düsteren, Akridenverseuchten Minen hinabzusteigen und die dort in Massen lagernde Thermalenergie abzubauen. Interessanter Story-Hintergrund: Eigentlich macht Jim diesen Knochenjob nur, weil es sonst keiner tut und er das Geld braucht, um seine Familie auf der Erde zu versorgen, zu welcher er am liebsten sofort zurückkehren würde.

Doch es gibt noch weitere Möglichkeiten, an frischen

Zaster für die Heimreise zu kommen: »Lost Planet 3« bietet eine Offene-Welt-Architektur, in der Jim durch Interaktion mit Nichtspieler-Charakteren lukrative Nebenmissionen an Land ziehen kann. Genügend Credits auf dem Konto, darf er zudem sein auf Bergbau-Arbeiten spezialisiertes Mech-Ungetüm ordentlich pimpen. Stärkerer Bohrer-Fortsatz am rechten Arm? Leistungsfähigere Hydraulik-Klaue am linken? Alles kein Problem! Den roten Story-Faden bei alledem bilden einmal mehr die Machenschaften des NEVEC-Konsortiums: Krumme Geschäfte, von denen Jim bereits in den ersten Missionen Wind bekommt, unter anderem durch in der gesamten Spielwelt verstreute Audio-Tagebücher.

In Sachen Spielentwicklung setzt Capcom erneut auf eine Kooperation mit westlichen Entwicklern. Spark Unlimited, deren Shooter-Werke »Turning Point« und »Legendary« bisher kaum auf Gegenliebe stießen, übernimmt einen Großteil der Arbeiten an »Lost Planet 3«. Wer jetzt gleich die Hände über dem Kopf zusammenschlägt, sollte jedoch innehalten: Seit den genannten Spielgurken sind mittlerweile mehrere Jahre vergangen. Hinzu kommt, dass das erste Material in der Tat verdammt vielversprechend aussieht und Capcom vehement betont, jeden Pinselstrich sorgsam überwachen zu wollen. Ausführlicher Eisplanet-Ausflug in der nächsten Ausgabe!



✕ SCHNAPP SIE DIR ALLE!

EI-FRIGES GEWINNSPIEL!



1x Limited Edition »Kinect Star Wars« Xbox 360 plus 3 Monate Xbox Live Gold plus »Dance Central 2« und »Kinect Rush«



1x »Skyrim«-Fanpaket bestehend aus »Skyrim«, »Oblivion« Jubiläumsausgabe, von Todd Howard signiertem Poster, limitiertem »Skyrim«-Poster, »Skyrim«-Soundtrack

1x Madcatz Flightstick Cyborg Fly 9 plus Headset, 3x »Janes Advanced Strikefighter«



1x »Mass Effect 3«-Fanpaket bestehend aus Spiel, Trinkflasche, Hemd und dem Begleitroman »Blendwerk«



3x Gute-Laune-Film-Paket bestehend aus »Kung Fu Panda 2« und »Monster und Aliens«



3x 2 Dauerkarten für die Role Play Convention in Köln am 5. und 6. Mai 2012



4x streng limitierter, ca. 2,2 Meter großer »Deus Ex: Human Revolution« Aufsteller

Ei, Ei, Ei, Ostern ist eigentlich schon vorbei. Mit viel Herzblut, Tücke und bösen Hintergedanken haben wir zum Osterfest sieben Eier im ganzen Heft versteckt. Im Vorschauheft, innerhalb der Tests, der Community-Seiten und mehr. Und weil von Ostern bis zum Erscheinungstermin dieses Magazins ja schon ein bisschen Zeit vergangen ist, sind die Dinger mittlerweile faul, muffig und stinken wie die Hölle. Kollege Payne von Rockstar hat sich schon beschwert. Und selbst der sonst so abgebrühte

Sensenmann aus »Darksiders 2« kriegt da einen Brechreiz. Daher wären wir mehr als dankbar, wenn du all die faulen Eier im Heft suchst und finden würdest. Im Gegenzug winkt den Findern die Teilnahme an unserem XXL-Gewinnspiel. Teilnahmebedingung? Einfach die Fundorte der Eier samt Seitenzahl in einer E-Mail mit dem Betreff »Hier stinkt's!« an redaktion@360-live.de schicken. Außerdem deinen vollen Namen, Geburtsdatum und komplette Anschrift nicht vergessen. Wir verwenden die Daten

nur zur Durchführung des Gewinnspiels und behalten uns bei fehlenden Angaben vor, einen anderen Gewinner auszulosen. Einsendeschluss ist der 22. Mai 2012. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Ferner möchten wir diese Zeilen nutzen, um uns bei den teilnehmenden Sponsoren zu bedanken. Alle Details findest du zusammen mit weiteren Preisen auch noch mal bei uns auf der Webseite unter www.360-live.de

✕ HALO 4

SPARTANISCHE OPERATIONEN!



Mässig neue Informationen zum Master Chief! Die Handlung von »Halo 4« setzt vier Jahre nach dem Ende von Teil Drei an. Nachdem die künstliche Intelligenz Cortana an Bord des Schiffs einen Eindringling der Allianz entdeckt, erwacht der Master Chief aus seinem Kryo-Schlaf. Warum die Fraktion den vereinbarten Waffenstillstand mit den Menschen bricht und welche Rolle sie im weiteren Storyverlauf einnimmt, ist bislang nicht bekannt. Worauf die Handlung allerdings eingehen wird: die menschliche Seite des Helden John 117

sowie die Entwicklung von Cortana, die sich dieses Mal ein neues Äußeres zugelegt hat.

In den Mehrspieler-Gefechten – diesen Teil des Spiels taufte Entwickler 343 Industries »Infinity« – starten Spieler mit anpassbarer Waffenausrüstung. Auf den Karten sind zwar nach wie vor menschliche und außerirdische Groß- und Kleinkaliber verteilt, allerdings erstmals an zufallsgenerierten Positionen. Auswählen dürfen Spieler aus neuen, noch nicht enthüllten Waffen sowie altbewährten, wie etwa dem Allianz-Karabiner, der Plasmapike und dem Sturmgewehr. Neben Primär- und Sekundärwaffe verfügt jeder Spieler zudem über Granaten sowie eine Rüstungsfähigkeit, etwa das Jetpack, das Hologramm oder die brandneue Röntgensicht durch Wände. Weitere Fähigkeiten soll man durchs Ausgeben von sogenannten »Spartan Points« erwerben können. Neben der zu viert im Koop-Modus spielbaren Kampagne wartet der Mehrspieler-Teil außerdem mit dem brandneuen Modus »Spartan Ops« auf, der storyzentrierte, missionsbasierte Vier-Spieler-Koop-

Action bieten soll – aufwändige Zwischensequenzen inklusive. 343 verspricht, Fans wöchentlich mit neuen Inhalten bei der Stange zu halten. Der in »Halo: Reach« sehr beliebte Modus Feuergefecht springt derweil über die Klinge. Ferner kündigt 343 an, der Multiplayer-Teil des Spiels sei mit der Solo-Erfahrung verknüpft. Wie genau, wollte man noch nicht verraten. Vorstellbar wäre jedoch eine Kopplung wie in »Mass Effect 3«, wo das Absolvieren von Online-Gefechten Belohnungen für den Kampagnen-Alleingang garantiert.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Gamer können ein unglaubliches räumliches Erinnerungsvermögen entwickeln. Ein guter Beweis dafür ist das Blog mapstalgia.tumblr.com. Dieses sammelt von Spielern per Hand und aus dem Gedächtnis gezeichnete Karten und Level aus ihren Lieblingsspielen. Einige davon sind simpel, andere furchtbar komplex.

✖ **Zahl:** Zwei Millionen. So viele Games um den Schreiberling und Dunkelheitsbekämpfer Alan Wake wurden seit dem Erscheinen des Erstlingswerks insgesamt verkauft – inklusive dem Download-Titel »American Nightmare«. Damit ist die »Alan Wake«-Serie zwar nicht unter den Topsellern auf Konsole, bietet den Finnen von Remedy aber genug Anreiz, sie weiterzuführen.

✖ **Zitat:** »Eines Tages wird es dazu kommen«, sagt uns »Doom«- und »Daikatana«-Macher John Romero auf die Frage, ob er jemals wieder einen Ego-Shooter entwickeln wird.

Aus der Redaktion

✖ Selten ist die gesamte Redaktion innerhalb so kurzer Zeit so viel rumgekommen. Während Hobbyfotograf Michael im fernen Las Vegas die neuesten Namco-Bandai-Titel in Augenschein nahm, jettete Sabine nach Amsterdam, um in einer – kein Witz – ausrangierten Kirche »Darksiders 2« anzuspüren. Jan schlug sich auf dem Weg zur »Sniper 2«-Veranstaltung in Warschau mit streikenden Fluglotsen herum, Nils zeigte Akira Yamaoka auf dem »Grasshopper Manufacture«-Event in London sein »Silent Hill«-Tattoo und Markus amüsierte sich in Berlin prächtig mit düsteren Rollenspielen. Moritz? Der war im eisigen Island – jedoch für unser Schwestermagazin PS3M. Nur Sönke, der hielt in München wacker die Stellung.

WAS UNS BEWEGT

✖ Vom Eise befreit sind Strom und Bäche durch des Frühlings holden belebenden Blick, im Tale grünet Hoffnungsglück. Der alte Winter in seiner Schwäche... und so weiter, das kennst du ja. Jedenfalls: Der Frühling ist da, die Sonne scheint. Und für uns bedeutet das nicht nur Zocken in kurzen Hosen, sondern auch Frühjahrsputz. Sönke hat endlich mal das Kistenaufräumen in seinem Keller entschlackt, Michael dem Staub unter seinem Bett den Kampf angesagt und Sabine, okay, die macht nach eigenen Angaben sowieso jedes Wochenende Frühjahrsputz. Und der Rest der Truppe: feuert zuweilen schon den Grill an. Was noch bei uns abgeht? Das erfährst du auf www.facebook.com/360livemagazin und unter twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

FAR CRY 3

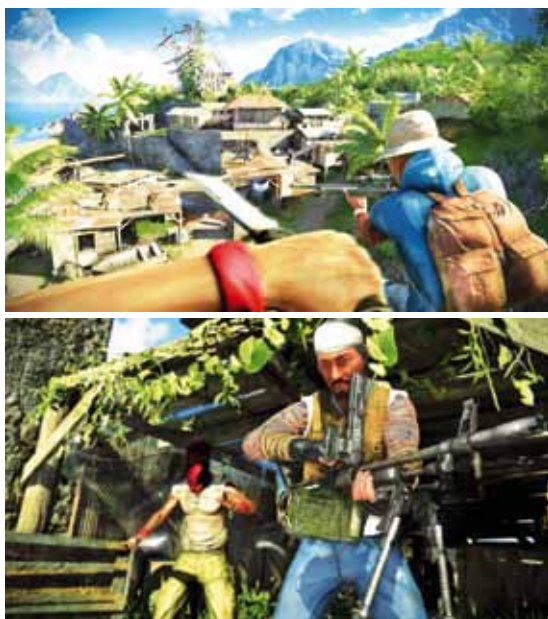
Hektik in der Südsee: Piraten und Rebellen liefern sich bleihaltige Kämpfe um einen verlassenem U-Boot-Hafen. Plötzlich lässt ein vorbeisauender Flieger eine Ladung Kartuschen fallen. Rund um einen der drei Stützpunkte wabern nun gelbe Gaswolken. Unter den Kämpfern macht sich Panik breit. Es scheint fast so, als würden die, die das Gas einatmen, den Verstand verlieren. Sie schießen wahllos auf alles, was sich bewegt. Klingt wie ein Gruselszenario aus einem Kriegsfilm? Falsch, diese Szene stammt aus dem Mehrspieler-Modus von »Far Cry 3«. Das schwedische Studio Massive Entertainment schraubt aktuell an dem mit bis zu 16 Onlinern spielbaren Multiplayer-Part und setzt dabei auf bewährte Shooter-Mechanismen mit einer geballten Ladung Wahnsinn.

Jeder kennt das Problem: Selbst in Team-Deathmatches spielen die meisten Shooter-Freunde doch eher wie eine Horde einsamer Wölfe. Echte Kooperationen findet kaum statt. Diesen Schwierigkeiten steuert Massive Entertainment mit »stummen« Gruppenaktionen entgegen: Im Team-Deathmatch etwa verpassen Mitspieler den umstehenden Kameraden durch den so genannten »Battle Cry« einen kurzen Vorteil. Abhängig von der zuvor im Charaktermenü gewählten Fähigkeit verleiht man so Kollegen mehr Lebensenergie oder eine höhere Laufgeschwindigkeit. Auch das gegenseitige Auf-die-Beine-

helfen nach schwerem Beschuss oder das Markieren kampierender Scharfschützen gelten als Teamaktion.

Lohn der Mühe? Teamplay-Punkte. Dargestellt durch einen gelben Balken auf der rechten Seite des Screens aktiviert man mit diesen dann drei Spezialaktionen. Auf Stufe eins enttarnst du mittels Radarüberwachung alle Mitglieder der gegnerischen Truppe vorübergehend auf der Minikarte. Stufe zwei lässt besagte Gasbomben aufs Schlachtfeld regnen, wodurch Betroffene nicht mehr in der Lage sind, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Die Krönung der Evolution ist schließlich ein großflächiger Luftschatz, der ganze Landstriche förmlich ausradet. Ähnlich wie die eigene Ausrüstung und die Schlachtrufe werden aber auch die Team-Play-Extras in der fertigen Version frei wählbar sein.

Wie gerne Massive Entertainment mit dem Feuer spielen, beweisen sie im »Firestorm«-Modus. Hier treten erneut zwei Achter-Teams gegeneinander an. Jede Gruppe muss versuchen, zwei gegnerische Treibstofflager in kurzer Folge anzuzünden. Dies läutet wiederum eine wilde Jagd um eine Funkposition ein: Denn hält eine Gruppe diese Stellung lange genug, ruft das entweder ein Löschflugzeug oder einen Bomber auf den Plan, der den Rest der Basis fachgerecht einäschert. Feuerig! Erscheinen soll »Far Cry 3« am 6. September 2012.



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 absenden 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.

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 22.03.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte März 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	Kinect Star Wars	Microsoft
2	FIFA Street	Electronic Arts
3	Mass Effect 3	Electronic Arts
4	Forza Motorsport 4	Microsoft
5	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte März 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	Zumba Fitness Rush	Majesco Inc. Sales
5	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Max Anarchy	Sega
2	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom
3	Mahjongg Dream Club	D3 Publisher
4	Fallout: New Vegas Ultimate Edition	Bethesda Softworks
5	Lollipop Chainsaw Premium Edition (Vorbester)	Kadokawa Games

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

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

39%

Tendenz

Dein Trip nach Los Santos beginnt wohl erst 2013. Zumindest wenn's nach Branchenanalysten geht. So würde Rockstar den direkten Konkurrenzkampf gegen »Assassin's Creed 3« und das nächste »Call of Duty« umgehen.

Einschätzung | sehr gut



DARKSIDERS 2

2 Hersteller | THQ

30%

Tendenz

Der Tod schlägt zu! Diesen Titel trägt ein CGI-Vorschauvideo zum Sensenmann-Actionabenteuer, in dem ein riesiges Boss-Monstrum Tod zu Leibe rückt.

Einschätzung | sehr gut



THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

3 Hersteller | Namco Bandai

30%

Tendenz

Zauberkräfte zwischen den Laken: Mit den freizügigen Sex-Szenen will Entwickler CD Projekt nicht schocken, sondern eine dichtere Atmosphäre schaffen.

Einschätzung | sehr gut



- 4 Borderlands 2**
27% Einschätzung | sehr gut
- 5 Assassin's Creed 3**
24% Einschätzung | sehr gut
- 6 Bioshock: Infinite**
21% Einschätzung | sehr gut
- 7 Halo 4**
21% Einschätzung | sehr gut
- 8 Resident Evil 6**
21% Einschätzung | sehr gut
- 9 Far Cry 3**
18% Einschätzung | sehr gut
- 10 Lollipop Chainsaw**
15% Einschätzung | sehr gut

DAS-SPIEL-ICH-AM-LIEBSTEN-CHARTS DIE MEISTGESPIELTEN GAMES UNSERER LESER

MASS EFFECT 3

1 Hersteller | Electronic Arts

34%

Tendenz

Masseneffekt mit massig Kritik: Viele Zocker sind vom Spielende enttäuscht. Bioware arbeitet an Zusatzinhalten, die eine tiefere Spielerfahrung und einen befriedigenderen Abschluss garantieren sollen.

360-Wertung | 9.6



GEARS OF WAR 3

2 Hersteller | Microsoft

22%

Tendenz

Die mittlerweile ikonische Lancer hätte es aufgrund von kreativen Differenzen zwischen Microsoft und Epic ursprünglich beinahe nicht in die Spielreihe geschafft.

360-Wertung | 9.4



BATTLEFIELD 3

3 Hersteller | Electronic Arts

19%

Tendenz

Mann gegen Mann auf engstem Raum! Darum geht's im für Juni angekündigten Spielmodus »Close Quarters«, der als Download-Inhalt erscheint.

360-Wertung | 9.0



- 4 Kingdoms of Amalur: Reckoning**
16% Wertung | 8.6
- 5 SSX**
16% Wertung | 7.6
- 6 FIFA 12**
13% Wertung | 9.0
- 7 Forza Motorsport 4**
13% Wertung | 9.4
- 8 Call of Duty: Modern Warfare 3**
10% Wertung | 9.2
- 9 Dark Souls**
10% Wertung | 8.2
- 10 Assassin's Creed: Revelations**
9% 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

MASS EFFECT 3

1

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
9.2
360-Live-
Wertung
9.6

Slowly: »Nach zwei erfolgreichen Teilen rund um den Commander scheppert der dritte Teil in den Laufwerken der 360-Zocker. Grandiose Inszenierung, flüssiges Gameplay: Mass Effect goes Hollywood!«



SSX

2

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
8.6
360-Live-
Wertung
7.6



miro12: »Selbst Einsteiger und Controller-Legastheniker kommen hier dank der super Steuerung voll auf ihre Kosten. Der obercoole Soundtrack rockt!«

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

3

Hersteller | Capcom

Leser-
wertung
8.5
360-Live-
Wertung
8.5



Rookafella: »Dante ist zurück! Absolutes Action-Spektakel. Leider flacht Teil Zwei gegenüber dem Erstlingswerk ab, aber diese Trilogie lohnt sich dennoch.«

4 Resident Evil Operation Raccoon City

Hersteller | Capcom

Leser-Wertung | 7.3
360-Live-Wertung | 7.9

Mav 4815162342: »Verkürzt die Wartezeit auf Teil Sechs. Das schlechte Deckungssystem sorgt aber für Punktabzug.«

5 I Am Alive

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 1.0
360-Live-Wertung | 6.5

Vinman81: »Das Rumgespringe gestaltet sich lästig, denn laufend ist der Ausdauerbalken leer. Wer hat sich diese Spielmechanik nur einfallen lassen? Ohne Worte.«

✕ DEIN VOTING

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



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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

CALL OF DUTY ELITE

Nutzt du die kostenpflichtigen Zusatzfunktionen?

Nein, denn ich will für die Zusatzfunktionen nicht extra bezahlen müssen.	70%
Ja, aber wenn Activision nicht mehr bietet als bisher, künftig vielleicht nicht mehr.	6%
Mir reichen bereits die Mehrspieler-Statistiken und -Funktionen innerhalb des Spiels aus.	24%

ASSASSIN'S CREED 3

Gefällt dir das Setting rund um die amerikanische Revolution?

Klar! Indianer, amerikanische Revolution und Tomahawks:	
Was will das Meuchelherz mehr?	39%
Nein, da gibt es wesentlich spannendere Epochen der Geschichte	37%
Nur wenn ich die Unabhängigkeitserklärung mit Templer-Blut unterschreiben kann!	14%
Amerikanische Geschichte? Gäh...	10%

OSTERN 2012

Wie hast du die Feiertage verbracht?

Traditionell mit der Familie	31%
Eier suchen	17%
Endlich ab in den Urlaub!	17%
Mit Fasten, denn vor lauter Zocken kam ich nicht zum Essen	14%
Ich habe mich endlich dem Weltraumepos »Mass Effect 3« gewidmet	14%
Ich habe mich auf christliche Werte besonnen	7%

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

THE WITCHER 2

1

Hersteller | Namco Bandai

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Wertung
9.1

DerSpieler187: »Der nächste Anwärter auf den Rollenspielthron. Skyrim, Dark Souls und Konsorten sollten auf der Hut sein, denn Hexer Geralt meint es verdammt ernst!«



DRAGON'S DOGMA

2

Hersteller | Capcom

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
8.5



Bajeera: »Das bisher Gezeigte sieht nach einer actionlastigeren und etwas rollenspielflacheren Fassung von Skyrim aus, was mir durchaus gefallen könnte.«

MAX PAYNE 3

3

Hersteller | Rockstar Games

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
9.0



Heckinator: »Max will es noch mal wissen. Mit Glatze und Bauch schießt sich Mad Max durch die Gegnerhorden. Wird was!«

4 The Amazing Spider-Man

Hersteller | Activision

Leser-Potenzial | 7.0
360-Live-Potenzial | 7.0

Gandalf2278: »Nachdem das letzte Spider-Man nicht wirklich das Wahre war, glaube ich nicht, dass das hier mehr wird als ein mittelmäßiges Lizenzspiel.«

5 Assassin's Creed 3

Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial | 6.5
360-Live-Potenzial | 8.5

VeringetorixDE: »Für mich ist die Kuh leer gemolken und die Serie damit Geschichte. Ich habe keine Lust mehr auf Ableger im Jahrestakt und fehlende Innovation.«

Erhältlich | Herbst 2012 | Status | 80% komplett

SO SPIELT SICH'S!
ENTWICKLER IN
TEXAS BESUCHT!

kurz&knapp

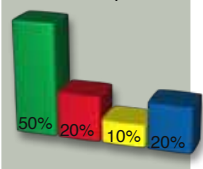
Hersteller | Sega
Entwickler |
Gearbox Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Atmosphärisch
dichtes Koop-
Shooter-Spektakel
vom »Borderlands«-
Entwickler.

das ist drin

- Schießen
- Story
- Zittern
- Team-Absprachen



25 Jahre nachdem Ellen Ripley die Alien-Königin ins All beförderte, wird diese Geschichte nun weitergeschrieben. Doch statt einer Handvoll Soldaten greifen nun 400 Marines in das blutige Geschehen ein...

ALIENS COLONIAL MARINES

Gebannt starre ich auf den Schirm, auf dem der Motion Tracker hell pulsierend die Gegend nach Bewegungen absucht. Ein roter Punkt erscheint auf dem fahlen Screen, dann noch einer und ein weiterer. Bald tanzen unzählige Markierungen vor meinen panisch geweiteten Pupillen. Mein Herz passt sich dem wirren Rhythmus der schneller werdenden Piep-Töne an, Schweiß bricht aus. Angst lähmt die Sinne, das Blut scheint zu gefrieren. Der außerirdische Schrecken huscht im vor mir liegenden Halbdunkel blitzschnell vorbei. Kurzatmigkeit, leichtes Zittern, nervöses Zucken. Dann plötzlich: Die ersten markerschütternden Schreie zerreißen die zuvor nur vom Motion Tracker unterbrochene gespannte Stille. Wen hat es jetzt erwischt? Hastig wende ich mich mit der M41A Pulse Rifle im Anschlag nach allen Seiten, werfe immer wieder einen Blick auf den Bewegungsscanner. Dann sehe ich es: Ein Alien kriecht aus einem

Lüftungsschacht direkt auf mich zu. Ich jage dem Viech eine volle Ladung entgegen, verreiße aber in der Hektik und bemerke nicht, wie sich mir von hinten noch ein mörderisches Wesen nähert. Verdammt, ich habe mich zu weit von meinen Teamkameraden entfernt und stehe nun allein auf verlorenem Posten. Im Nu macht mir die zähnefletschende Meute den Garaus und ich finde mich im Neustart-Menü des Mehrspieler-Modus wieder, den 360 Live anlässlich einer von Sega organisierten Veranstaltung in Dallas, USA als eines von nur wenigen deutschen Print-Medien erstmals anspielen konnte.

ASYMMETRISCHE KRIEGSFÜHRUNG

Dass es sich dabei keineswegs um herkömmliches Team-Deathmatch-Kugelchaos handelt, zeigen die Proberunden, in denen man allerdings nur als Marine in die Schlacht zieht. Die Fraktion der Aliens ist in der



Flammenwerfer oder Feuerzeug?

- +** Sehr dichte Atmosphäre, viele Schockeffekte, extrem flotter Mehrspieler-Modus, Waffen fühlen sich mächtig an, Mehrspieler-Fraktionen spielen sich sehr unterschiedlich, dynamische Licht- und Schatteneffekte
- Aliens mit teils noch hölzernen Animationen, Mehrspieler-Modus bisher nur als Marine spielbar, genauere Einblicke in die Kampagne und den Koop-Modus fehlen weitestgehend

Kommunikation ist alles. Auf sich allein gestellt wird niemand dieses Inferno überleben. Also immer schön zusammenbleiben.



Alle Waffenmodelle sollen den Filmen so originalgetreu wie möglich nachempfunden werden und können in jeglichen Spielmodi aufgelevelt werden.

»Der Teamgedanke ist extrem wichtig: Wer sich den Feinden in Rambo-Manier entgegenstellt, wird in Windeseile überrannt.«

Nur noch 38 Schuss! Wenn die Munition aufgebraucht ist, ergeht es ihm wie seinem Kollegen links am Boden.



Alpha-Version bisher ausschließlich Mitarbeitern von Entwickler Gearbox Software vorbehalten. Trotzdem erlebt 360 Live unterhaltsame und vor allem flotte Partien, die den für das Spiel so charakteristischen Teamgedanken wunderbar herausarbeiten. Denn: Wer sich den Feinden in Rambo-Manier entgegenstellt, wird in Windeseile überrannt. Das gilt insbesondere für die Marines. Nur selten dominiert eine Seite über längere Zeit. Das liegt wohl auch an der asymmetrischen Ausrichtung des Mehrspieler-Modus, der beiden Parteien völlig unterschiedliche Talente und Upgrade-Möglichkeiten zur Verfügung stellt. Während die menschlichen Soldaten auf durchschlagendes Kriegswerkzeug wie Pulse Rifle, Smart Gun, Flammen- und Raketenwerfer, autonome Geschütztürme oder Schrotflinten zurückgreifen, verlassen sich die fiesen Außerirdischen auf ihre brachialen Nahkampfatacken.

Die Aliens sind zudem erheblich schneller und nutzen die verwinkelte Umgebung zu ihrem Vorteil, indem sie etwa an Wänden und Decken entlanglaufen, durch Schächte klettern und ihre oft ahnungslosen Opfer mithilfe waghalsiger Sprünge selbst auf große Distanz überrumpeln. Die Xenomorph sind dank einer Art Infrarotblick sogar in der Lage, ihre Ziele trotz störender Hindernisse auszumachen. Wie gut sich die Bestien steuern – in »Alien vs. Predator« verlor man

bei solchen Manövern nicht selten die Übersicht –, ließ sich beim Zuschauen natürlich nicht ernsthaft beurteilen. Klar ist aber, dass das Handling der Marines per Xbox-Controller einwandfrei funktioniert. Alle Tasten sind so belegt, wie man es von aktuellen Shooter-Hits Marke »Modern Warfare 3« gewöhnt ist. Nachladen, anvisieren, abdrücken, Alienblut spritzen sehen – in nicht mal 30 Sekunden ist man voll drin! Insbesondere sticht in den schweißtreibenden Duellen die mächtige Schrotflinte heraus, die mit ordentlich Wumms ausgestattet selbst die flinksten E.T.-Verschnitte zu gelb-ätzendem Brei verarbeitet. Wichtig: Den hinterlistigen Chitin-Krabblern dabei möglichst nicht zu nahe auf den widerstandsfähigen Pelz rücken, denn das Säure-Blut frisst sich binnen Sekunden selbst durch die dickste Panzerung.

ZU VIERT GEGEN DAS GRAUEN

»Aliens: Colonial Marines« besteht aber selbstverständlich aus mehr als nur dem Mehrspieler-Modus. Produzent Brian Burleson weist mehrfach darauf hin, dass alle Spielteile miteinander verknüpft sind: »Sowohl der Solo- als auch der Multiplayer-Modus teilen sich gemeinsam mit dem Koop-Part freischaltbare Elemente wie Waffen oder Waffenanbauten. Je mehr man spielt, desto besser wird die Spielfigur über alle Modi hinweg. Das ist eines der Kernelemente der



Die Xenos sind absolute Rudel-Wesen. Wer sich zu weit von seiner Einheit entfernt, wird gnadenlos gejagt und zur Strecke gebracht.



Spätestens wenn man in einer solchen Umgebung aufwacht, sollte man anfangen, sich Sorgen zu machen...

Und außerdem?

- Koop-Kampagne für vier Spieler online und aktuell zwei Spieler auf dem Splitscreen; Ein- und Austreten in laufenden Partien jederzeit möglich
- Originalgetreue Nachbildungen der Film-Sets
- Zu den bekannten Alien-Arten gesellen sich komplett neue
- Alle Spielmodi sind miteinander verbunden
- Spiel befindet sich derzeit in der Alpha-Phase
- Zielgruppe laut Entwickler: 1. Alien-Fans, 2. Action-Fans, 3. Gearbox-Fans – in dieser Reihenfolge
- Viele Mehrspieler-Modi enthalten spezielle Aufgaben, um Camping zu verhindern
- Entwickler Timegate Studios – bekannt durch »Section 8: Prejudice« – unterstützt Gearbox in Sachen Leveldesign

kombinierten Spielerfahrung.« Außerdem betont Burleson, dass die Art der Erfahrung im Koop-Modus einzig vom Verhalten der Spieler abhängig sei. Wenn sich alle Teilnehmer auf die Alien-Thematik einließen, spricht sich jeweils in einem abgedunkelten Raum mit voll aufgedrehter Surround-Anlage befinden, dann sind Schock-Momente definitiv vorprogrammiert. »Aber klar, wir zwingen natürlich niemanden, wie

er zocken soll. Hauptsache, das Adrenalin kommt ordentlich in Wallung«, so Burleson.

»Colonial Marines« bietet aber auch abseits der oben beschriebenen, sogenannten »geteilten Erfahrung«, wie Gearbox es nennt, noch eine Menge mehr. Gemeint ist die Möglichkeit, die auf Koop-Action ausgelegte Kampagne auch mit drei KI-Mitstreitern anzugehen. Obwohl die Amerikaner sich hinsichtlich der Handlung nicht zu tief in die Karten schauen lassen wollen, ist bisher Folgendes bekannt: Der Spieler gehört zu einem etwa 400 Mann starken Expeditionscorps bis an die Zähne bewaffneter Marines. Die Jungs sind auf alles vorbereitet – nur nicht auf den unfassbaren Schrecken, der sie an Bord der »U.S.S. Sulaco« und anschließend auf dem Planeten LV 426 und der dort ansässigen Kolonie Hadley's Hope erwartet. Ja, wenn du »Colonial Marines« das erste Mal erlebst, ist es, als wäre die Zeit stehen geblieben. Über 25 Jahre sind vergangen, seit das Ende von »Aliens: Die Rückkehr« über die Kinoleinwand flimmerte. Und doch erscheint es in diesen von Gearbox präsentierten Anfangsmomenten, als wäre es erst gestern gewesen. Denn genau dort knüpft das offiziell von 20th Century Fox als Fortsetzung anerkannte Spiel an. Es verschlägt den Hauptcharakter zunächst auf das besagte Transportschiff, in dessen Hangar eine gewisse Ellen Ripley die Alien-Königin nach denkwürdigem Duell ins All beförderte.

RÜCKKEHR ZUM ALBTRAUM

Welcher Fan erinnert sich nicht an die Szene, in der Bishop von dem Riesen-Alien in zwei Teile zerfetzt wurde? Der Unterkörper des zerstörten Androiden



Die Smart Gun bleibt nach der Zielerfassung automatisch an ihren Opfern dran und erleichtert so die Exterminierung der außerirdischen Säureblut-Bestien.



✖ Säurig

Bloß nicht anfassen: Wer das säurehaltige Blut der Bestien abbekommt, erleidet teils massiven Schaden.

✖ Fleischig

Ungleiche Kriegsführung: Marines verlassen sich auf fette Wummen, Aliens auf ihre mörderischen Nahkampftalente.

✖ Feuerig

Geteilter Fortschritt: Das Waffenarsenal lässt sich nicht nur im Mehrspieler-Modus aufliefern, sondern auch im Koop-Modus und innerhalb der Kampagne.

» Mit der Smart Gun putzt ein Marine unzählige Aliens von den Wänden – doch die Übermacht ist erdrückend! «

und sein weißes »Blut« sind sichtbare und zugleich stumme Zeugen des Kampfes. Aber was hier wirklich passiert ist, weiß keiner der anwesenden Elite-Soldaten. Der Voraustrupp? Ausgelöscht. Überall verkleben frische und getrocknete Blutspuren die metallenen Gänge des Schiffs. Decken und Wände sind »Alien«-typisch mit organischen Nestrückständen bewachsen, ekliger Glibber überzieht weite Teile dieser Gebilde. Wo Kabelstränge aufgrund heftiger Gefechte geborsten sind, züngeln jetzt offene Starkstrom-Leitungen. Die neue »Red Ring Engine« – eine stark modifizierte Version der »Unreal Engine 3« – taucht die Atmosphäre in einen gespenstischen

Albtraum aus flackernden Lichtern. Schatten tanzen und werden so zu unheilvollem Leben erweckt. Hat sich dort etwas bewegt? Was zum Teufel ist hier geschehen? Die wenigen Überlebenden haben mit sich selbst zu tun. »Ich will deinen Namen gar nicht wissen«, murmelt ein verstörter Soldat. Sekunden später ist er tot. Übel verstümmelt, kaum wiederzuerkennen. Der nebenstehende Marine reagiert sofort, ballert mit seiner Smart Gun ein anstürmendes Alien nach dem anderen von den Wänden. Schießt sie ohne Gewissensbisse brutal über den Haufen, während sie sich unauffhaltsam nähern. Beinahe unaufhörlich ergießt sich der Strom der nachtschwarzen perfekten



✖ Sechs Fragen an...

BRIAN MARTEL, KREATIV-VERANTWORTLICHER

360 Live: Was war deine erste »Alien«-Erfahrung?

Brian Martel: Es hat mich weggeblasen – vor allem die Sequenz mit der aufplatzenden Brust. Das war ein beinahe traumatisches Erlebnis. Aber auf eine gute Weise, denn ich überredete meine Eltern, mich zu »Blade Runner« mitzunehmen. Damals, 1982, im Kino!

360 Live: Ängstigte dich »Aliens«?

BM: »Aliens« war eigentlich gar nicht so beängstigend. Es war eher so ein Teenager-Ding und ich fand es einfach cool. Und ja, der Film hat die Videogame-Industrie sehr stark geprägt!

360 Live: Aliens und Sex...

BM: Das Töten von Leuten steht gar nicht im Mittelpunkt, sondern die Erhaltung der Spezies. Sie holen sich Leute, dann platzt irgendwann ein Ei und ein Facehugger treibt etwas deine Kehle hinunter, das in deiner Brust wachsen und dich schließlich töten wird. Ich denke, das ist eine ziemlich teuflische sexuelle Begegnung.

360 Live: Über Aliens...

BM: Ich denke auf eine Art sind sie eigentlich nur gigantische Käfer. Von denen fühlen wir uns ja auch gleichzeitig angezogen und abgestoßen. Es ist ihre biomechanische Natur, die sie so interessant macht. Sie sind anders und merkwürdig.

360 Live: Kommunikation mit Aliens?

BM: Nein, sie würden uns einfach töten. Kein Frieden mit den Xenos!

360 Live: Dein Lieblings-Alien-Film?

BM: Schwierige Frage, weil ich wirklich denke, dass »Alien« der bessere Film ist als »Aliens: Die Rückkehr«. Aber ich glaube, dass es mehr Spaß macht, Letzteren zu gucken.

✖ Prometheus

AUF DER SPUR DER ALIENS

Ridley Scott ist sicher einer der prägendsten Regisseure unserer Zeit. Mit »Alien: Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt« und »Blade Runner« schuf er zwei Ikonen des Science-Fiction-Genres. Nun kehrt er mit »Prometheus« – dem derzeit vielleicht meist-beachteten Filmprojekt – zurück zu seinen Wurzeln. Der hierzulande im August 2012 erscheinende Film ist im gleichen Universum angesiedelt wie die vier bisherigen »Alien«-Streifen. Das Prequel zu Alien soll allerdings einer eigenständigen Handlung folgen und lediglich »dünne Fäden von Alien-DNA« beinhalten, so Scott. Ob auch »Aliens: Colonial Marines« Bezüge zu Prometheus enthalten wird, ist indes weiter unklar. Gearbox Software beantwortete Fragen dazu ausschließlich mit nebulösen Andeutungen. Laut Brian Martel – siehe Interview – hat jedoch »Scott die gesamte Zukunft erfunden«. Da kann man nur hoffen, dass er nicht in allen Punkten Recht behält...

» Hier zählt nur eines: Überleben! «



Jäger auf die kleine Schar Verteidiger. Bis sich die Munitionsvorräte dem Ende zuneigen. Keine Frage, hier zählt nur eines: Überleben! Die dies in jener Szene ermöglichende Waffe ist, wie viele Level im Spiel, ein originalgetreuer Nachbau der Film-Sets. »Wir geben uns sehr viel Mühe, darauf zu achten, dass die Umgebung exakt aussieht und die Atmosphäre sich authentisch anfühlt«, beschreibt der Produzent den aufwändigen Entstehungsprozess. »Wir haben beispielsweise auch die Option, den Original-Prototypen der Alien-Queen als Vorlage zu nehmen und unser Modell zu überarbeiten. Es liegt uns wirklich sehr am Herzen, alles so originalgetreu wie möglich umzusetzen.«



Wer auch nur einen der »Alien«-Filme gesehen hat, weiß, dass immer irgendetwas schief geht. Doch Fehler sind tödlich...

Gemeinsam stark: Sind nicht genügend menschliche Spieler verfügbar, klinken sich auf Wunsch bis zu drei KI-Kumpels in die Kampagne mit ein.



Mindestens ebenso wichtig für eine täuschend echte »Alien«-Szenerie ist die Soundqualität. Wie nah bewegt man sich dabei an der Filmvorlage? Gearbox ist sich bewusst, dass »viele Elemente unvergesslich« sind, etwa der Sound des Motion Trackers oder der Pulse Rifle. »Wer die einmal hört, kriegt sie nicht mehr aus dem Gehörgang«, sagt Burseson. Und Recht hat er: Hier mit verschlossenen Augen zwischen Film und Spiel zu unterscheiden – unmöglich!

KREATIV-BREMSE? DENKSTE!

Von Seiten der Rechteinhaber ist Gearbox dazu angehalten, sich an den bestehenden Alien-Kanon zu halten. Trotzdem dürfen Fans auf viele neue Einblicke und Hintergrundinformationen hoffen. So wird es zum Beispiel komplett neue Alienarten geben – 360 Live sieht etwa ein ungeheures Alien, das an einen Triceratops erinnert. Die gerissenen Kreaturen agieren zudem mit unterschiedlichen Taktiken: Während die Krieger-Einheiten nach wie vor unaufhaltsam vordringen, entziehen sich die in Texas erstmals gezeigten »Stalker« so lange wie möglich einer direkten Konfrontation. Sie weichen feindlichem Beschuss aus und versuchen, dem Spieler schleichend in den Rücken zu fallen. Die Restriktionen hinsichtlich der Vorlage empfindet Kreativ-Direktor Mikey Neumann keineswegs als Hemmnis. Es sei gleichzeitig Belastung, aber eben auch Herausforderung. Zum einen

trage sein Team dieses mächtige Schöpfungs-Schwert, andererseits gebe es beim Rechteinhaber Fox eine Menge Leute, die sich darüber Gedanken machen. »Es ist ein ziemliches Hin und Her, aber wir lassen nicht locker und wollen immer wieder herausfinden, wie weit wir gehen können«, sagt der Story-Verantwortliche und fährt fort: »Tatsächlich ist es in schöpferischer Hinsicht sogar inspirierend. Das hat schon oft zu sehr kreativen Lösungen geführt. Obwohl wir mit etablierten Ideen arbeiten, ist es mir gelungen, den Kanon der Alien-Franchise aufzubrechen. Etwa beim Lebenszyklus der Aliens, den ich beeinflussen darf. Bisher war er relativ simpel. Ich habe das etwas komplizierter ausgestaltet, was meiner Meinung nach der Handlung entgegenkommt.« Man darf also in vielerlei Hinsicht gespannt sein.

Mit »Aliens: Colonial Marines« kehrt eine unglaublich mächtige Lizenz und unser aller Teenager-Albtraum schon bald zurück ins Rampenlicht. Die Aliens sind faszinierend und gleichermaßen abstoßend und genau diese Ambivalenz des Grauens bannt Gearbox Software bereits perfekt auf den Bildschirm. Auch die Ausweitung der Materie in bisher unerforschte Gebiete dieses Sci-Fi-Horror-Universums ist vielversprechend. Die erste Live-Begegnung mit dem Mehrspieler-Modus hinterlässt aufgrund seiner asymmetrischen Ausrichtung und des hohen Spieltempos ebenfalls einen sehr guten Eindruck. Bleibt zu hoffen, dass sich Sega schnell dazu durchringt, mehr von der vielversprechenden Koop-Kampagne zu zeigen als immer nur 15-minütige Ausschnitte. So oder so: Jetzt hat's sich wie ein Facehugger in unserer Unbedingt-haben-Liste festgebissen!

Nedzad Hurabasic

360LIVE sagt...

Wenn Gearbox den Feinschliff hinbekommt, wird »Alien«-Fans ein Koop-Shooter serviert, der ihnen HITPOTENZIAL das Blut in den Adern gefrieren lässt!

8.0 von 10

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



Großstadt-Gang oder Pfadfinder-Verein?

- +** Schnelle, jedoch kaum hektische Matches; abwechslungsreiche Spielmodi, vielfältig anpassbare Charaktere und Waffen-Ausstattungen, nützliche Spezialfähigkeiten- und -gegenstände mit spürbaren Auswirkungen
- Grafik nicht ganz auf Niveau des Einzelspieler-Parts, Umfang und Netcode-Stabilität müssen sich noch beweisen



MAX PAYNE 3

Gangs of São Paulo – der Mehrspieler-Modus im Check!

kurz&knapp

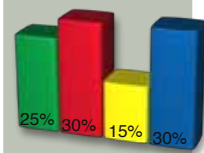
Hersteller | Rockstar Games
Entwickler | Rockstar Studios
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Zerrütteter Ex-Cop auf Verbrecherjagd in Brasilien – off- wie online spitze.

das ist drin

- Charakter basteln
- Draufhalten
- Deckung suchen
- Abkratzen



Blechhütten reihen sich aneinander. Die Sonne brennt vom Himmel. Überall Dreck und Schmutz. Schnellen Schrittes hetzt ein Brasilianer mit versifftem Hemd, langen Dreadlocks und Raketenwerfer auf der Schulter durch die Gegend. Schüsse hallen. Dann biegt er ums Eck, wo er Max Payne dabei erspäht, wie dieser einem Compañero Luftlöcher in den Tischo zimmert. Das wirst du büßen, Drecksbulle! Mit der LT-Taste wird die sowjetische Panzerbüchse ausgerichtet. Dann ein Tipper auf die RT-Schultertaste und zack – eine gigantische Explosion schleudert Max samt einer Wagenladung Bauschutt durch die Gegend. Volltreffer! Das Bild blitzt auf, Pixelfehler überziehen den Schirm – und plötzlich wirst du selbst zu Max, der sogleich mit jeweils einer Uzi in jeder Hand auf der Karte »Favela« Jagd auf alles macht, was sich bewegt. »Payne Killer« nennt sich dieser spaßige, erstmals bei Rockstar Games in München anspielbare Mehrspieler-Modus. Nüchtern betrachtet funktioniert er wie eine Abwandlung der Spielvariante »Infection« aus »Unreal Tournament« respektive »Moloch« aus »Halo«. Der Spieler mit dem ersten Abschuss wird zu Max; wer Max umnietet

wiederum sein Nachfolger und so weiter. Und: Auch Max' Freund Passos hat eine Sonderstellung. In seine Haut schlüpft der erste abgeschossene Spieler. Wie bei Max wird auch Passos Rolle dann jeweils an dessen Mörder weitergereicht. Der Twist: Sowohl Payne als auch Passos starten mit stärkeren Waffen, Fähigkeiten und je zwei Heilpaketen. Für jede Sekunde, die die beiden am Leben bleiben, rasselt es Punkte auf deren Konten. Was die Kopfgeldjäger natürlich zu verhindern versuchen. Führt zu herrlich chaotischen Partien mit jeder Menge Kugelflug, Explosionen und Rivalitäten! Weitere Modi: das klassische »Team Deathmatch«, in dem die bis zu 16, in zwei Gruppen aufgeteilten Mitspieler etwa auf der Karte »Bus Depot« bis aufs Messer kämpfen. Die aufgebohrte Variante davon: »Gang Wars«. Hier gilt's – »Brink« lässt grüßen –, vorgegebene Aufgaben zu erledigen. Etwa eine bestimmte Person ausschalten, auf der Karte »Docks« eine Bombe legen respektive entschärfen oder eine Tasche mit Geld an einem bestimmten Punkt an sich reißen und zu einem bestimmten Zielort schleppen. Pro Match werden zufällig fünf dieser Aufgaben festgelegt und in eine kleine Story verpackt,

was zusätzlich motiviert. Toll auch, dass jeder seine Figur individualisieren darf: Gesicht, Körperform, Frisur, dazu fünf voreinstellbare Waffen- und Gegenstandsarsenale und sogenannte Bursts – Fähigkeiten wie Zeitlupe, Heilung für Teammitglieder und das Tarnen als gegnerischer Spieler. All das schaltet man durch Sammeln von Erfahrungspunkten und Rangaufstiegen frei. Obendrein können sich Kugelschlucker untereinander private Rachezüge liefern, die nochmals Extrapunkte bringen. Damit ist der »Max Payne 3«-Mehrspieler-Modus zwar keine Offenbarung, wohl aber eine fantastische Dreingabe, die so manchen Pistolero auch nach Abschluss der Story noch wochenlang bei Laune halten dürfte.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...
Rasant, explosiv, intensiv. Auch im Mehrspieler-Modus trifft Max voll ins HITPOTENZIAL Schwarze!

9.0 von 10

Erhältlich | 21. September 2012 Status | 60% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

Gearbox Software

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

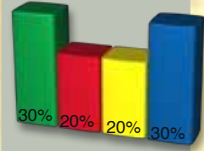
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Todschieker Koop-
Ego-Shooter mit
vielen Rollenspiel-
Elementen.

das ist drin

- Welt erkunden
- Herzhaft lachen
- Gedärme aufwischen
- Waffen sammeln



BORDERLANDS 2

Hässliche Höllenhunde, bezaubernde Bösewichte und ein wahrhaft wahnsinniges Waffenarsenal. Auf der Veranstaltung »Münchner Multiplayer Mayhem« spielt 360 Live den Nachfolger zum Überraschungshit »Borderlands« erstmals an – und kann sich kaum mehr losreißen!



Und außerdem?

- Wer bei ausgewählten Händlern vorbestellt, kann sich den Zugang zum »Premiere Club«-Download sichern; darin enthalten: ein goldener Schlüssel zum Öffnen der mysteriösen Sanctuary-Truhe, das Kammerjäger-Relikt für erhöhtes Beuteglück sowie das »Gearbox Gunpack« mit insgesamt drei goldenen Waffen, die den Einstieg ins Spiel erleichtern ■ Komplette im Alleingang spielbar oder mit bis zu drei Freunden via System-Link, Xbox Live und ziemlich sicher zu zweit auf dem geteilten Bildschirm; Abenteurer können ohne Einschränkungen in bereits laufende Spiele ein- und wieder aussteigen ■ Ob's ungeschnitten in Deutschland erscheint, ist bisher ungewiss ■ Erfolge sind natürlich mit dabei, verstecken sich aber noch hinter dem Gunzerker ■ Wer sich vorher noch mal mit dem ersten »Borderlands« beschäftigen will, kann die »Game of the Year Edition« vielerorts für rund 30 Euro erwerben ■ Vom Spieler benutzbare Fahrzeuge bestückt, jedoch nicht gezeit



✖ Mehr Waffen...

...UND NOCH MEHR WAFFEN!

Teil Eins von »Borderlands« wartet mit 17.750.000 möglichen Waffen auf, hier sind's laut Entwickler 870 Fantastillionen. Jeder auffindbare Todbringer wird dabei vom Spiel zufällig aus mehreren Teilen zusammengesetzt, darunter Lauf, Griff, Korpus und Zielfernrohr. Resultat: Keine Bleispritze gleicht der vorherigen. Zudem merkt man allen Argumentationsverstärkern optisch und aufgrund ihrer Eigenschaften sofort an, von welchem der acht im Spiel agierenden Waffenhersteller sie stammen. Maliwan-Kanonen etwa kommen in der Regel hochtechnisiert und mit Elementar-Eigenschaften daher; Jakobs-Flinten erinnern an Wild-West-Gerät und verursachen sehr hohen Grundschaden; Banditen-Büchsen bestehen aus zusammengesuchten Abfallteilen, sind folglich nicht sonderlich präzise, bieten dafür aber die dicksten Magazine. Witzig: Tediore stellt Wegwerf-Kaliber her, die man nicht nachlädt, sondern nach Gebrauch einfach dem Feind an den Kopf schleudert, wo das Teil sodann explodiert. Außerdem sind alle Waffen einer Seltenheitsstufe zugeordnet, die man direkt an der Schriftfarbe im Menü erkennt: Weiß, Grün, Blau, Lila, Gelb, Orange, dunkles Orange und das begehrte Perlglanz. Je seltener, desto bessere Schadens-, Präzisions-, Feuerraten-, Nachlade- oder Magazingrößen-Werte bietet der Schießknüppel. Sammelfieber vorprogrammiert!

Oben: Die berühmte Qual der Wahl: Jeder Charakter verfügt über drei Talentbäume, unter denen er bei einem Stufenaufstieg frei Punkte verteilen kann.

Unten: Nahkampfmaschine Zer0 in Aktion: Gleich gibt's lecker Käferfilet!



»Tolle KI: Das Wachpersonal rennt nicht geisteskrank auf die Eindringlinge zu, sondern lässt zunächst mal die mechanischen Kollegen die Drecksarbeit erledigen.«

Handsome Jack ist nicht nur ein verdammt adreter Zeitgenosse, sondern auch ein besonders niederträchtiger. Fünf Jahre nach den Geschehnissen aus »Borderlands« hat sich der Mittdreißiger mit Elvis-Gedächtnis-Tolle und trendig-grauem Ziegenbärtchen nicht nur die Führungsposition des allseits bekannten Waffenherstellers Hyperion unter den Nagel gerissen, sondern sich auch eigenmächtig zum Alleinherrscher über den Planeten Pandora erklärt – mit Schützenhilfe einer gigantischen Mondbasis in Form eines nicht zu übersehenden »H«. Dort nämlich befinden sich industrielle Produktionsstraßen, die schier endlosen Roboter-Untertanen-Nachschub in die Welt setzen. Der Clou: Mister Handsome kann die schwerbewaffneten Blechbüchsen-Soldaten direkt nach Pandora beordern. Mit nur einem Knopfdruck schlagen Minuten später dutzende Terminator-Verschnitte an jedem beliebigen von ihm ausgewählten Ort des Planeten auf. Ein Umstand, den er schamlos ausnutzt, um die Bevölkerung zu terrorisieren.

Nun liegt es an dir, das skrupellose Scheusal aufzuhalten und wieder Frieden nach Pandora zu bringen. Auf eigene Faust oder mit bis zu drei Freunden begibst du dich auf eine abenteuerliche Reise kreuz und quer über den extrem feindseligen Planeten – in einem Ego-Shooter-Rollenspiel-Mix, der seinesgleichen sucht...

Das Wildtier-Erforschungs-Reservat von Hyperion: Saftig grünes Gras gesäumt von uralten Gebirgsklippen weist den Weg. Ein friedlich vor sich hin plätschernder Fluss mit mehreren kleinen Wasserfällen wiegt Reisende in trügerischer Sicherheit. Außerirdische Bäume, die aussehen wie lila-beige Hochtürme im Pilzformat, halten nicht nur den Blick eines jeden Hobby-Botanikers gefangen. Nichts weist darauf hin, dass hier in wenigen Minuten die Fetzen fliegen.

Über eine steinerne Brücke geht's zunächst ein Stück den Berg hinauf, wo es sich der aus dem ersten »Borderlands« bekannte Jäger Mordecai in einem provisorischen Lager samt Feldbett und Dosenfutter

gemütlich gemacht hat. Wie auch Soldat Roland, Berserker Brick und Sirene Lilith aus Teil Eins tritt er nicht mehr als spielbarer Charakter auf, nimmt aber innerhalb der Story eine tragende Rolle ein. Genau wie die meist neurotisch-aufgedrehten Claptraps – Mehrzweckroboter in Brotkasten-Form, die sich schon im ersten Teil in die Herzen vieler Zocker geplappert haben.

MEHR HAU-DRAUF

Vier komplett überarbeitete Charakterklassen stehen nun bereit, um bekanntem als auch neuem Feindpack den Maschinengewehr-Marsch zu blasen. Allen voran Axton, der Commando. Wie Soldat Roland ist er ein erfahrener Allround-Spezialist mit futuristischem Rüstzeug für jede Gefechtssituation. Etwa dem »Sabre Turret«, eine transportable Selbstschussanlage, die je nach Charakter-Spezialisierung besondere Defensiv- oder Offensiv-Vorteile bietet. So kann man das autonome Geschütz beispielsweise mit hochexplosiven Longbow-Granaten ausstatten

Einmal Ölwechsel, bitte: Commando Axton und sein treuer »Sabre Turret« räumen auf mit den Hyperion-Robotern.



Claptrap-Gaudi oder Spielspaß-Falle?

- + Ansehnliche Comic-Grafik mit kräftigen Konturen, Shooter-Mechanik fühlt sich fantastisch an, süchtig machendes Sammelfieber, spaßige Gags lockern das Spielgeschehen immer wieder auf
- Umfang oder Missionsvielfalt müssen sich noch beweisen, bisher nur zwei Charaktere in Aktion gezeigt, noch keine Kostproben der deutschen Synchro präsentiert

oder sich dahingehend spezialisieren, dass man mit abnehmender Gesundheit von steigenden Boni auf stark erhöhte Nachladegeschwindigkeit und Schildregeneration profitiert.

Salvador hingegen ist ein sogenannter Gunzerker. Das Kraftpaket protzt mit einer simplen, aber doch gleichsam effektiven Spezialfähigkeit: Unabhängig von Größe oder Gewicht kann er für mehrere Sekunden zwei Waffen gleichzeitig einsetzen und so meist problemlos auch größere Feindverbände zu Pandora-Chopsuey verarbeiten. Hinzu kommen praktische Begabungen, die es Salvador ermöglichen, zwei Granaten gleichzeitig zu werfen oder nach jedem erfolgreichen Abschuss mehrere Sekunden erhöhte Schadensresistenz zu erlangen.

Meuchelmörder Zer0 ähnelt wiederum am ehesten dem bereits erwähnten Jäger Mordecai. Tödlich im Nahkampf, noch tödlicher mit dem Scharfschützengewehr, kann der agile Ninja-Verschnitt ein holografisches Abbild seiner selbst in die Umgebung projizieren.



Neu in »Borderlands 2«: Dino-artige Echsen, von denen sich einige auch unsichtbar machen können – die sogenannten Stalker.



Für Teil Zwei verspricht der Entwickler 96,5 Prozent mehr »Wub Wub«. Heißt auf Hochdeutsch: mehr Action, mehr Getöse, mehr Waffen, eben mehr von allem!



»Großartig, wie befriedigend sich das anfühlt.«

zieren, um seinen Kopf in ausweglosen Situationen aus der Schlinge zu ziehen. Anschließend die Holo-Täuschung explodieren lassen. Erhöhter Schadens-Output für Nahkampf- und Scharfschützenwaffen sind weitere gefürchtete Talente des mysteriösen Assassinen.

Bleibe noch Maya, eine sogenannte Sirene. Sie kann zwar nicht mehr wie ihre Vorgängerin aus Teil Eins in einer Paralleldimension verschwinden, um Gegnern aufzulauern, ist jedoch Meisterin des sogenannten »Phaselock«. Einmal einen Gegner anvisiert und die Fähigkeit abgefeuert, schließt eine bläulich-lila schimmernde Stasis-Glocke den Widersacher zwischen zwei Dimensionen ein. Der unglückliche Weltenwandler kann sich daraufhin für mehrere Sekunden weder bewegen noch aktiv zurückschlagen. Eine extrem nützliche Fähigkeit, die gleichwohl nur im Duell mit gewöhnlichen Feinden anschlägt. Im Kampf gegen größere Zwischenbosse verpufft die Wirkung wie der Versuch einen Shock-Skag mit einem Handtaschen-Taser zu beeindrucken. Mayas sonstige Fähigkeiten variieren zwischen Element-Boni zur Schadenssteigerung – beispielsweise durch Säurewolken – und fortgeschrittenen Heilmöglichkeiten, wie dem sofortigen Wiederbeleben eines gefallenen Kameraden.

MEHR STORY

Um einzelne Fähigkeiten auszubauen, steht rollenspieltypisch das Sammeln von Erfahrungspunkten auf der Gameplay-Agenda. Diese verdienen sich die erfahrenen Pandora-Krieger durch Abschüsse und das erfolgreiche Beenden von Haupt- und Nebenmissionen. Hersteller 2K Games verspricht schon jetzt, dass noch mehr Missionen als im ohnehin ausführlichen Vorgänger zur Verfügung stehen und auf geschickte Weise mit der Geschichte des Spiels verwoben werden.

Aber zurück zur Anspiel-Mission: Maya und Salvador sprechen den Jäger auf eine von ihnen gesuchte Claptrap-Hardware-Erweiterung an. Dieser gesteht, dass die dafür benötigten Pläne im Halsband seines Falken Bloodwing versteckt sind. Ungünstig, denn leider hat Handsome Jacks Konzern Hyperion den Jagdhelfer zuvor gefangen genommen und in die am Fuß des Berges liegende Forschungsanlage verschleppt. Mit ihren meterhohen Mauern, Geländern, Röhren und Stahltüren sieht diese übrigens eher aus wie eine Mischung aus Staudamm, Fabrikanlage und Festung als ein Wissenszentrum. Dort mir nichts, dir nichts einmarschieren? Nicht zu schaffen! Bleibt also nur der Weg über die angrenzende Schiffswerft.

Schon auf dem Weg dorthin bricht erstmals die pandorische Hölle über die tätowierte Sirene und den barbarischen Latino-Rambo herein. Doch nicht Hyperion-Truppen oder Roboter-Gesindel haben es auf die beiden abgesehen, sondern die hinter den eingangs erwähnten Pilzgewächsen lauernde Fauna des in viele Klimazonen eingeteilten Himmelskörpers: stinkende Skags, hundeähnliche, allesfressende Ekelkreaturen mit drei Mäulern. Im Dutzend preschen sie fauchend dem Heldenduo entgegen. Maya nimmt's mit unterkühlter Gelassenheit und verpasst dem ersten Vieh eine volle Breitseite Säureschrot aus ihrer dicken Maliwan-Schrotflinte. Kritischer Treffer! Binnen Sekunden zersetzt sich der Körper des entstellten Hundewesens in eine grünlich dampfende Pfütze aus schleimigen Fleischbrocken und Innererückständen. Aber die aggressive KI lässt nicht locker. Drei weitere Skags versuchen das Duo einzukreisen und setzen nahezu zeitgleich zum Sprung an. Biest eins zieht Maya mittels Phaselock aus dem Verkehr. Den Rest erledigt Salvador: Der Ekel-Vierbeiner zu seiner Rechten frisst eine Trommel Jakobs-Revolvermunition, während der linke nach drei Salven aus der Dahl-Uzi blutüberströmt auf den Boden knallt. Groß-



artig, wie befriedigend sich das anfühlt – nicht zuletzt weil die punktgenaue, vielseitig konfigurierbare Steuerung praktisch keine Wünsche offen lässt.

MEHR HIRN

Zwischen angedockten Schiffen, steil in den Himmel ragenden Verladekränen, wirt geparkten Gabelstaplern und massiven Containern kommt es schließlich zum Showdown mit menschlichen Wachen und alarmierten Hyperion-Robotern. Auffällig: Die versammelte Gegnerschaft agiert spürbar gewitzter als noch in »Borderlands«. Das Wachpersonal etwa rennt nicht geisteskrank auf die Eindringlinge zu, sondern positioniert sich von vornherein hinter Deckung und lässt zunächst die mechanischen Kollegen die Dreckarbeit erledigen. Den sogenannten Gun Loader zum Beispiel, ein mannshoher gelber Blechkamerad, ausgestattet mit tödlichen Gatling-Kanonen. Doch Salvador und Maya sind ein eingespieltes Team. Zuerst schießen die beiden dem anstapfenden Titan-Toaster den rechten Arm ab. Es folgen wohl platzierte Direkttreffer auf die übrigen Extremitäten, bis der Robo-Krieger wie ein ausrangierter Fernseher in der Ecke liegt. Ein erlösender Kopfschuss aus dem Schrotgewehr und das Teil wandert unter lautem Getöse ins Recycling-Lager. Maya wechselt zur elektrisch geladenen Torque-Uzi – ein besonders wirkungsvolles Utensil gegen die übrigen Mikrochip-Metzger. Salvador zückt sein Vladof-Säure-MG, das die Rüstung der gepanzerten Menschen durchschlägt wie matschige Pappkartons. Er wirft eine Granate hinter einen Kistenstapel, wo sich zwei weitere Wachen versteckt halten. Um der Explosion zu entkommen, hechten sie unter panischem Geschrei zur Seite. Was für ein fantastisch choreographiertes Zerstörungsduett! Und immer wieder untermalt von knackigen Einzeilern. Todeschreie wie »Beinahe hätte ich meine Comic-Sammlung fertiggestellt« zum Beispiel. All das natürlich dargestellt im bekannten Grafikstil, der dank höherer Detailfülle, größerer Weitsicht und noch mehr Abwechslung bei Umgebungen, Waffen und Gegnern noch mal eine ordentliche Qualitäts-Schippe drauflegt. Kurzum: Wer das hier einmal einwirft, wird im September womöglich nichts anderes mehr spielen wollen. Ein Zeitfresser, wie er im Buche steht. Bravo, Gearbox!

Markus Würstle

360 LIVE sagt...

Vorsicht: Das hier wird pures Videospiel-Crack! Am besten schon mal bei der Suchthilfe einen Termin für HITPOTENZIAL September reservieren.

9.0 von 10



© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "B", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360", "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.

PROTOTYPE[®]2

WELCOME TO NEW YORK ZERO!

„Die Rückkehr des Virus: Gnadenloser als Kratos und härter als Gears of War!“ -GamePro

„Gegen diesen Open-World-Titel wirkt Grand Theft Auto IV so actionreich wie ein Brettspielabend im Altenheim“ -x3

„Die Action ist es, die PROTOTYPE 2 zu einem Highlight macht – das Call of Duty der Open-World-Spiele!“ -Play3



facebook.com/prototype • prototypegame.com

JETZT ERHÄLTlich

Erhältlich | 2. Quartal 2012 Status | 70% komplett

kurz&knapp

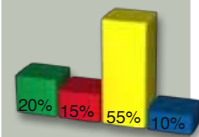
Hersteller |
City Interactive
Entwickler |
City Interactive
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Scharfschützen-Action mit passenden Neuerungen und leistungsstarker Grafikeengine.

das ist drin

- Variable Zoomstufen
- Überraschungskills
- Thermal-durchblick
- Projektilkamera



SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Treffer sichere Fortsetzung oder Schuss ins Blaue?
360 Live besucht die Entwickler!

Ein überlanger Lauf, riesige Schalldämpfer, großkalibrige Spezialmunition, halbautomatische Ladevorrichtung, Tarnanzug und zukunftsweisendes Observations-Equipment – die meisten Ego-Shooter-Fans können es kaum abwarten, solche Gerätschaften in die Finger zu bekommen. Ob nun zeitlich begrenzt in »Modern Warfare 2« auf verstrahltem ukrainischem Terrain oder die ganze Story über als optionaler Kampfstil wie etwa in »Hitman: Blood Money« – es sind fast immer die Augenblicke, in denen sich der Spieler getarnt und robbend von einer Feindstellung zur nächsten vorarbeitet, die gleichzeitig auch die intensivste Atmosphäre bieten. Bereits im Jahre 2010 wusste der polnische Hersteller City Interactive diesen Umstand clever zu nutzen und brachte mit »Sniper: Ghost Warrior« ein Spiel in den Handel, das ausschließlich die nervenzerfetzende Sniper-Thematik fokussiert. Technisch war das Teil damals nicht ganz auf der Höhe, doch die Kampagne fand ob ihrer zumeist gelungen eingefangenen Tarnkappen-Stimmung viele Fans. Für Teil Zwei rüstet City nun mächtig auf und nutzt die in »Crysis 2« verwendete »Cry Engine 3.0« als Technikgrundlage.

Das Probespiel beginnt im dichten Dschungel einer nicht näher benannten Bananen-Republik. Du und dein Spotter, beide im üppig mit Moosen und Flechten behängten Ghillie-Anzug, schleichen gebückt auf

eine Anhöhe, wo sie sich ins hohe Gras drücken, um die feindliche Stellung vor ihnen zu observieren: eine schäbige, von einer Flusswindung fast gänzlich eingeschlossene Holzhütte. Als deren Fronttür sich öffnet und ein bewaffneter Kerl ins Freie tritt, warnt der Kollege eindringlich: »Vorsicht! Da ist noch einer drin – nutze dein Thermalvisier!« Kurzer Klick auf Steuerkreuz oben, schon folgst du seinem Rat. Ziemlich umwerfend, wie das aussieht: Ein überraschend realitätsnahes Wärmeabbild der Umgebung zeigt eine mit leuchtenden Farben deutlich von ihrer Umgebung hervorgehobene Person sitzend in der Mitte des Bretterverschlags. Bis die jedoch zum Kugelfang wird, muss zunächst die Wache im Außenbereich neutralisiert werden. Okay: anvisieren, durchatmen, abdrücken! Die Kamera wechselt in die Nahansicht des Geschosses und folgt diesem in Zeitlupe, bis es lautlos durch die Stirn des Opfers in dessen frontalen Hirnlappen eindringt. Auch Widersacher zwei ereilt

Tarnkappe oder Präsentierteller?

- ➕ Mächtiger Grafikmotor, sehr hübsche Spielumgebungen, viele Gameplay-Verbesserungen gegenüber dem Vorgängertitel, starke Atmosphäre
- ➖ Gegner-KI wirkt noch nicht sonderlich ausgereift, zahlreiche kleine Programmfehler in der gezeigten Fassung



Plastische Fauna, tolle Blendeffekte, fein animierte Charaktermodelle: Der Wechsel zur »Cry Engine 3.0« führt allgegenwärtig zu sehenswerten Ergebnissen.



✖ Siegeszug...

...DER TARNKRIEGER

Hersteller City Interactive konnte es 2010 wahrscheinlich selbst nicht glauben: 2,5 Millionen Mal ging ihr Scharfschützen-Überraschungshit auf allen Plattformen weltweit über die Ladentheken. Böse Zungen behaupten zwar, es handelte sich dabei nur um Käufer, die das Game versehentlich mit einem neuen Teil der »Ghost Recon«-Reihe verwechselt haben, aber durchweg überdurchschnittliche Kritiken der internationalen Presse sprechen für sich – denn insbesondere der Einzelspieler-Part glänzt auch heute noch durch seine recht atmosphärische Inszenierung.



✖ Tango Delta down!

UNERKANNT UNTER FEINDEN

1 Auch ein Feldstecher gehört zu deiner Standardausrüstung. Damit lassen sich Feinde bestens aus großer Distanz beschatten, nicht zuletzt, weil ein eingebauter Sensor zusätzlich die Entfernungen zu erkennbaren Zielen anzeigt.

2 Cineastisch: Sobald ein perfekt platziertes Projektil den Lauf deines Gewehrs verlässt, schaltet die Ansicht aus der Ego-Perspektive in die Nahaufnahme und begleitet die bis zu 51,8 Gramm schwere Kugel auf ihrem Flug bis zum blutigen Einschlag.

3 Völlig losgelöst fliegen in »Sniper: Ghost Warrior 2« auch mal rabiat amputierte Körperteile. Für derlei magenumdrehende Schrecksekunden sorgt das erweiterte Schadensmodell der Gegneranatomie – na dann, Mahlzeit!



ein lautloses, aber nicht minder brutal inszeniertes Ableben. Definitiv nichts für Baldriante-er-Trinker!

Sekunden später rutscht das Team bereits einen Abhang hinunter und arbeitet sich dann über einen kleinen Steg zum Flusslauf vor, um von dort zur Hütte auf der kleinen Halbinsel zu gelangen. Doch ein Wirrwarr an aufgeregten Stimmen feindlicher Milizen beendet den Vorstoß jäh. »Komm, hier entlang!«, zischt dein Kompagnon. Mit Seerosen- und Schilfblättern getarnt folgen die Lautlos-Krieger dem Wasserlauf auf die andere Seite der Hütte. Unter einer provisorischen Holzbrücke mahnt der Flügelmann zum Stillhalten: Zahlreiche Feindtruppen haben die Baracke umstellt und rätseln spürbar nervös über das plötzliche Ableben ihrer Mitstreiter. »Ihr müsst verdammt vorsichtig sein, der Amerikaner hat gesagt,

dass uns bald ein paar Scharfschützen einen Besuch abstatten«, brüllt ihr Befehlshaber. »Na wunderbar, von welchem Amerikaner sprechen die bitte?« Um das herauszufinden, geht's im niedrigen Wasser weiter in Richtung Zielkoordinaten; zwischendurch kurz innehalten als ein Motorboot vorbeiknattert und dann schnellen Schrittes eine Böschung hinauf. Noch bevor sich die beiden Camouflage-Assassinen dort wieder zurück ins Gras fallen lassen, durchtrennen ihre Jagdmesser lautlos die Kehlen zweier unachtsamer Wachmänner. Ab hier heißt's aufpassen: Nicht nur um die Hütte herum haben sich mittlerweile fünf Wachen positioniert, auch auf der Steilwand gegenüber beziehen zwei Präzisionsschützen Stellung. Die beiden erhöhten Ziele sind schnell und ohne großes Aufsehen ausgeknipst, während man der Party am Boden am besten mit einem kleinen Trick einheizt: Einige der Milizen tragen Granaten am Hosengürtel. Eine Unachtsamkeit, die kaum besser abgestraft werden könnte, als dass man die Knallerbsen direkt ins Visier nimmt. Bam! Was zunächst aussieht wie ein verunglücktes Sylvester-Experiment, erweist sich in Wirklichkeit als grafisch opulent inszenierte Detonation mit massiver Mannstoppwirkung und sehenswertem Schadensmodell. Im hohen Bogen wirbeln abgetrennte Arme und Beine durch die Sumpflandschaft,

bevor du die wenigen Überlebenden aus der Deckung heraus abservierst.

Ersteindruck nach 15 Minuten Präsentation und ähnlich knapper Anspielzeit? Die City-Interactive-Entwickler wissen mit dem neuen Crytech-Grafikmotor gewieft umzugehen. Die Umgebungsoptik reicht mit ihrem Detailreichtum locker an ein aktuelles »Call of Duty« heran und setzt zudem mit mutigen Kamera-Perspektiven und gekonnter Darstellung spezieller Gadgets wie der Thermalsicht eigene Akzente. Hinzu kommt ein mit dynamischen Raumklängen angereichertes Sounderlebnis, das zusammen mit den vielseitig variierten Umgebungen einen Atmosphäre-Knüller für Distanzkämpfer verspricht – sofern City der Gegner-KI noch Beine macht!

Jan Heinrich

Und außerdem?

■ Mehrspieler-Modi mit Fokus auf Scharfschützenduelle; Teilnehmerzahl derzeit unklar ■ Erfolge sind sicher, Details dazu aber noch nicht in Sichtweite ■ Download-Erweiterungen sehr wahrscheinlich ■ Fahrzeug-Sequenzen angekündigt, aber noch nicht gezeigt ■ Alle Szenarien sollen auf realen Begebenheiten basieren; bisher gesichtet: Sarajewo, ein asiatischer Bergtempel und der im Fließtext beschriebene Dschungelabschnitt

360LIVE sagt...

Der Waffenstahl muss hier und da noch ein wenig aufpoliert werden, dann sollten aber quasi alle HITPOTENZIAL Zeichen auf Hit stehen!

7.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2013 | Status | 30% komplett

Und außerdem?

- Soll zeitnah zum Kino-Start des nächsten Star-Trek-Films erscheinen ■ Die Macher erhalten tatkräftige Unterstützung vom Team hinter dem letzten und kommenden Kinostreifen ■ Stereoskopischer 3D-Modus wird unterstützt
- Produzent Brian Miller ist gleichzeitig Vizepräsident von Paramount Film und kennt »Star Trek« in- und auswendig ■ William Shatner als Kirk wird es wohl nicht als Download-Inhalt geben



STAR TREK

Beam mich zur Action, Scotty!

kurz&knapp

Hersteller | Namco
BandaiEntwickler | Digital
Extremes

Genre | Action

Spieler | 1 - 2

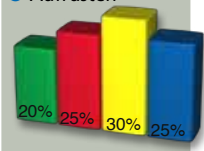
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Auf Koop getrimmte Sci-Fi-Action zur wiederbelebten »Star Trek«-Saga um Kirk und seine Crew.

das ist drin

- Kooperieren
- Phasern
- Hetzen
- Aufrüsten



Der Weltraum! Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2200. Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, das mit seiner 400 Mann starken Besatzung fünf Jahre lang unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt dringt die Enterprise in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Eigentlich. Denn momentan hängt die Enterprise in einem merkwürdigen Energiegeflecht fest, das die weiße Hülle der NCC-1701 wie ein Dornenbusch umschlingt. Was sich hier zugetragen hat? Das ist laut Produzent Brian Miller noch streng geheim. Ebenso wieso sich Kirk und Spock nicht auf dem Schiff befinden, sondern in engen Raumanzügen und mit Jetpack auf dem Rücken von ihrem Shuttle aus auf den hunderte Meter langen Koloss zusteuern. Dabei kontrolliert ein Spieler Kirk, der Koop-Partner – auf Wunsch springt die KI ein – dagegen Spock. Mit atemberaubender Geschwindigkeit sausen die beiden auf die Untertassensektion zu, weichen kleinen Asteroiden und feurigen Rankenarmen aus, die sich mehr und mehr in das Raumschiff graben. Nach wenigen Sekunden und hektischen Flugmanövern rast zunächst Kirk in einen kleinen Schacht, stolpert und poltert in einen Haufen Kisten. Spock folgt nur Augenblicke später, schwebt jedoch souverän herein. »Erwähnen Sie das besser nicht im Bericht«, sagt Kirk. Woraufhin

Spock erwidert: »Mein Bericht wird so vollständig wie jedes Mal sein, Captain.« Herrlich trockener Humor.

Doch dann wird's ernst. Wie der Vulkanier bemerkt, mag der gezückte Handscanner auf der Enterprise keine Lebenszeichen entdecken. Dazu winden sich, während die beiden Helden aus der Schultersicht durch die Gänge gelenkt werden, vielerorts merkwürdige Metalltentakel aus den Wänden. Sie scheinen das Schiff zu durchdringen wie blecherne, innerlich glühende Blutgefäße. Ein leichter Nebelschleier liegt über dem Boden, Funken sprühen aus defekten Türen und Kontrolltafeln. Was geht hier vor sich? Das fragen sich auch die beiden Helden, als sie endlich die Shuttle-Rampe des Schiffs erreichen. Plötzlich zerreißt ein Notruf über das Bordsprechsystem die gespenstische Stille: Schreie, eine Frau fleht um Hilfe!

Noch bevor das Duo überhaupt so etwas wie einen Plan aushecken kann, materialisieren sich mehrere Gestalten vor ihm. Metallene Wesen, gehüllt in weite, dunkle Umhänge. »Was zum Teufel sind das für welche?«, frotzelt Kirk. »Keine, die wir kennen«, antwortet Spock gelassen. Sofort eröffnen die Unbekannten das Feuer. Kirk fackelt nicht lange und bolzt mit einem revolverartigen Phaser Marke Colt aus »Dirty Harry« rabiat zurück. Der Kapitän der Enterprise, so die Macher, soll auch im Kampf ein



✖ Alternative Welten

DAS UNIVERSUM

Mit dem 2009er-Film »Star Trek« hat der erfolgreiche »Mission Impossible 3«-Regisseur und »Lost«-Erfinder J.J. Abrams das »Star Trek«-Universum neugestartet. Zumindest teilweise. Denn seine Geschichte um Kirk, Spock, Uhura und Scotty verläuft anders als die der altherwürdigen Serie mit William Shatner – bekannt als »Original Series«. Damit sich die Storyverläufe nicht in die Quere kommen und Fans nicht rebellieren, erklärte Abrams, sein »Star Trek« sei in einer alternativen Realität parallel zur Original-Serie angesiedelt. Etwas, das in der Trekkie-Welt nichts Besonderes ist und schon mehrmals thematisiert wurde. Grund für die neue Realität sind weiterhin Eingriffe ins Raum-Zeit-Kontinuum durch Spock und den Bösewicht Nero – und die führen über kurz oder lang auch indirekt zu den Ereignissen im Videospiel »Star Trek«, das nach den Geschehnissen des 2009er Films und vor dem kommenden Kinostreifen einsetzt.



Kirk oder Kahn?

-  Authentische Charaktermodelle, schicke Kulissen, Kämpfe und Spielsequenzen sehr filmisch inszeniert, Koop-Ansatz fasziniert...
-  ...wenn er denn stringent umgesetzt wird, bisher null Details zur Story und zum Mehrspieler-sModus



Produzent Brian Miller sagt: »Viele Filmspiele sind Schrott.« Das sehe man nicht als Problem, sondern als Herausforderung, das zu ändern.



bisschen Cowboy-Feeling versprühen. Und völlig andere Waffen nutzen als Spock, der seines Zeichens zur eleganten Vulcan-Cannon greift, die in ihrer Anmutung eher einer schallgedämpften Pistole gleicht. Während Kirks Treffer die Eindringlinge mit brutzelnden Fleischwunden zu Boden schleudern, pustet die Vulkanier-Waffe sie eher sachte um. Spannend: Alle Mordinstrumente lassen sich mehrfach aufrüsten. Statt Gegner einfach nur umzunieten, kannst du sie später also komplett vaporisieren; oder mit deiner Handfeuerwaffe Schutzschilde in die Landschaft feuern. Vollständig aufgebrezelt sollen einige Wummen sogar so mächtig sein, dass sie gleich ganze Areale austräuchern.

Solche Feuerkraft ist Kirk eingangs allerdings noch verwehrt. Hinzu kommt: Die mysteriösen Mistkerle

haben ihn am Bein erwischt. So heftig, dass er keuchend zusammenbricht. Spock zögert nicht lange und zerrt ihn heldenhaft in Sicherheit. Gestützt auf seinen langohrigen Freund erreicht der draufgängerische Weltraumheld schließlich das Krankenzimmer. Diagnose: Ein garstiger Parasit hat sich in Kirks Gliedmaßen festgesetzt – den Spock natürlich sogleich punktgenau in einem Mini-Game mit einem Laser entfernt. So sieht abwechslungsreiches Koop-Gameplay aus! Kaum das Größte überstanden, stürmen bereits die nächsten Metallmantelträger in den Raum. Wieder heißt es standhaft bleiben und den wehrlosen Kirk beschützen, der jedoch – von einem weißen Bildschirm begleitet – in Ohnmacht fällt.

Kurze Blende. Der Captain öffnet die Augen und findet sich auf der Brücke seines Schiffs wieder. Direkt vor ihm: die Unbekannten, die seinen tapferen Freund als Geisel halten. Sie wollen, dass Kirk gehorcht, sämtliche Befehle befolgt. Der aber denkt nicht im Traum daran, wuchtet sich noch halbbenommen an eine der Kontrollstationen und befiehlt dem Piloten seines Shuttles auf Kollisionskurs zu gehen. Ein Rauschen ertönt, das Flugobjekt auf dem Beobachtungsschirm der Brücke wird größer und größer. Dann der Aufprall! Eine Feuerwalze frisst sich durch das weiße Interieur der Brücke. Schnitt, schwarzer Bildschirm – und wow, wer hätte das gedacht: Die ersten bewegten Szenen von »Star Trek« überraschen in jeder Hinsicht. Keine 08/15-Filmverwurstung, stattdessen eine Weltraum-Oper mit ähnlich starker Inszenierung wie das letzte »Mass Effect«. Auch der Koop-Aspekt ist weit mehr als eine dröge Dreingabe. Kirk und Spock sollen sich ergänzen. Unabhängig voneinander auch mal streckenweise alleine unterwegs sein und so die Story aus neuen, eigenen Blickwinkeln sehen. Potential? Absolut vorhanden!

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Actionreich, detailverliebt, charakterstark! Das neue Spiel der »Darkness 2«-Macher ist schon jetzt **HITPOTENZIAL** deutlich mehr als nur ein typisches Lizenz-ausschlachten-Projekt.

8.0 von 10

Erhältlich | Mai 2012 | Status | 75% komplett

**PROBEFAHRT!
SO SPIELT SICH DAS!
NUR IN 360 LIVE!**

kurz&knapp

Hersteller |

Codemasters/
Namco Bandai

Entwickler |

Codemasters Southam

Genre | Arcade-

Rennspiel

Spieler | 1 - 8

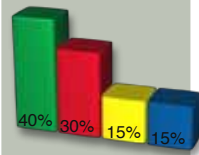
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fetzigste Vollgas-Action, die kaum noch Gemeinsamkeiten mit vorherigen Teilen aufweist.

das ist drin

- Fahren
- Rammen
- Springen
- Driften



DIRT SHOWDOWN

Bitte zurren Sie den Gurt etwas fester als sonst. Wird ein rauer Ritt!

Glaub bloß nicht alles, was auf der Webseite zum neuesten Rennspiel aus der »Dirt«-Reihe geschrieben steht. Wer sie liest, könnte meinen, das neue Codemasters-Game sei das Resultat aus einem flotten Dreier zwischen »Destruction Derby«, »Burnout Paradise« und »Red Faction«. In der Pressemeldung ist von »massiver Zerstörung« die Rede; und die derzeit im Internet kursierenden Werbevideos unterstreichen dieses Bild des totalen Chaos. Auf so manchen Fan der Reihe muss das verstörend wirken. Erst recht, wenn er die vorhergehenden »Dirt«-Folgen liebt, die ja eher durch Rallye- und Simulations-Schwerpunkte geprägt sind. Nach ein paar Stunden Probefahrt mit dem Spiel-Prototyp steht fest: Es wird fleißig gerammt, logisch. Es geht robust zur Sache, ja. Außenrum gibt's viel Feuerwerk und Show, klar. Trotzdem explodieren keine Kulissen; es handelt sich also um kein vollgasgetränktes Mach-alles-kaputt-Konzentrat. Vielmehr kommen die Simulations-Gene immer noch durch.

Den Kern des Einzelspieler-Erlebnis bildet ein Modus namens »Showdown Tour«. Er führt durch die

Karriere-Stufen Pro, Allstar, Champion und Legende bis ins Finale. Jede Stufe ist mit einem knappen Dutzend Wettbewerben, verteilt über den ganzen Globus, gefüllt. San Francisco, Miami, Tokio, London und viele mehr: Das Szenarien-Aufgebot gefällt! Am Ende liegen 50 ziemlich verschiedene Veranstaltungen hinter dir, darunter einige eher konventionelle Rundstrecken-Wettrennen, die durch Rampen und Feuerwerke und Turboboost-Action an Pep zulegen. Rammen ist erlaubt und kann dabei helfen, das Feld auszudünnen, der effektivere Weg zum Sieg führt

Geile Show oder Sonntagsfahrer?

- +** Handliche Steuerung, abwechslungsreiche Spielmodi, Autos fahren sich sehr unterschiedlich: einige etwas behäbiger, andere deutlich frecher; gelungene Eindeutschung
- Die wenigen automatischen Zeitlupen-Wiederholungen sollten abschaltbar sein, Ladepausen dürften kürzer sein, nur oberflächliches Tuning, kaum Original-Lizenzen



Der Spielmodus »8 Ball«: Grundsätzlich ein Rundrennen. Weil sich aber die Wege manchmal kreuzen, kommt's immer wieder zu spektakulären Karambolagen.



✖ Der Fuhrpark

AUTOS OHNE NAMEN

Großes Erstaunen, wenn man das erste Mal zur Fahrzeug-Entscheidung aufgefordert wird: ein Beliveau Meteor? Nie gehört. Sieht aus wie ein US-Dickschiff aus den 60er-Jahren. Später dasselbe Bild: Es stellen sich Autos vor, die aussehen wie ein gehopptes Ford-T-Modell oder ein aufgemotzter Mini Cooper. Aber weit und breit fehlen originale Modellbezeichnungen – bisher immer ein Markenzeichen der Reihe. Es gibt nur wenige Ausnahmen von der Alle-Autos-frei-erfunden-Regel. Ford Escort, Subaru Impreza und ein paar andere Rallye-Relikte, außerdem der Ford Fiesta des WRC-Weltstars Ken Block. Sein betörend hochdrehendes 300-PS-Allrad-Wiesel ist in verschiedenen Varianten enthalten. Driftet echt gut, das Ding!



✖ Driften für Todesmutige

DER HOONIGAN-WETTBEWERB

1 Fahrkönner werden viel Spaß an den sogenannten »Hoonigan«-Herausforderungen haben. Sie sind Teil der Karriere. Man kann sie sich vorstellen wie ein Duell, bei dem beide Probanden Drifts, Donuts, Sprünge und andere Geschicklichkeits-Prüfungen auf zwei parallel abgesteckten Kursen schnellstmöglich meistern.

2 Als Computergegner stellt sich Ken Block zur Verfügung: Der Pilot aus der WRC-Rallye-Weltmeisterschaft verdankt seinen Bekanntheitsgrad seinen populären Gymkhana-Videos. Wer die noch nicht kennt: Suchbegriffe »Ken Block Gymkhana« bei Youtube eintippen und staunen, was der Kerl bei unfassbarer Höchstgeschwindigkeit abzieht.

3 Wer nun also solche Stunts auf der Konsole schnellstmöglich aneinanderreicht, der gewinnt das Duell. Ken Block ist allerdings in der WRC offenbar leichter zu besiegen denn als Computergegner.



jedoch über Konzentration auf Ideallinie, Bremspunkte und Handbremsen-Timing für befriedigende Schnell-ums-Eck-Driftereien. Bei den sogenannten Knockout- und Rampage-Veranstaltungen wird's wilder. Der Stimmungsaufbau ist großartig: »Drei, zwei, eins«, zählt das Publikum auf den Tribünen runter, danach stürzt sich das Auto über eine Rampe hinunter in die Arena, durch eine Feuerfontäne, rein ins Getümmel. Jetzt bleiben drei Minuten zum Punktesammeln. »Donnere in deine Gegner hinein, ramme sie über den Haufen, fahre sie zu Schrott«, erzählt die Spielmodus-Beschreibung, sobald man sie per X-Taste aufruft – praktische Idee übrigens. Im »Rampage«-Modus gilt es, die Mitspieler beziehungsweise

Computergegner von höher gelegten Plattformen zu schubsen. »Knockout« fühlt sich ähnlich an, nur findet das Ganze auf ebenem Boden statt; umgeben von Steilrampen und Hindernissen, in die man die Mitfahrer schieben darf. Vor allem in den letzten 30 Sekunden wird's dramatisch. Eine Text-Einblendung setzt dich unter Strom, weil ab jetzt jeder angerichtete Schaden in diesen letzten Augenblicken doppelte Punkte bringt – wer dann noch mal alles gibt, kann eine verloren geglaubte Partie umdrehen. Gar nicht auszudenken, welche Schlachten diese Countdown-Idee im Online-Betrieb anzettelt!

Sehr schön auch die Wiederholfunktion. Man kann die Action jederzeit einfrieren und per linkem Analogstick Bild für Bild vor- und zurückspulen. Sieht stark aus, wenn nach einem Blechkontakt harmloser Funkenflug einsetzt und sich in einen Regen aus Feuer und Trümmern verwandelt. Codemasters bewährte »Ego Engine 2.0« zeigt sich hier ein weiteres Mal von einer ganz starken Seite. Stadien und Autos, Staub und Trümmer: egal wo man hinguckt Details, Details, Details. Schande über denjenigen bei Codemasters, der uns die Verwendung selbstgeschossener Screenshots verbietet. Die vom Hersteller zur Verfügung gestellten Motive wirken vergleichsweise zahm und austauschbar.

Dass der Bildaufbau nur 30 mal pro Sekunde stattfindet, fällt übrigens nicht allzu sehr auf: Das Gameplay funktioniert trotz dieser leichten Einbremsung sehr gut. Da stört schon eher, dass sich die Steuerung gelegentlich etwas entkoppelt anfühlt. In manchen Momenten wirkt es, als würde das Auto Kurven wie von selbst anbremsen und einlenken. Wir reden nicht von auffälligen Fehlfunktionen der Steuerung, nein, eher von Impulsen, die kaum spürbar, aber dennoch vorhanden sind. Aber dieser Eindruck mag vielleicht damit zusammenhängen, dass im Vorabmuster noch keinerlei Einstelloptionen für Fahrhilfen, Lenkräder und Ähnliches vorhanden waren. Das kann also alles noch werden.

Richard Löwenstein

Und außerdem?

■ Online- und Mehrspieler-Funktionen sind nicht Teil des Preview-Musters, daher beruhen alle Angaben dazu auf Hersteller-Informationen ■ Splitscreen-Action mit Duell-Wettbewerben und Teamfahren gegen KI-Gegner ■ Diverse Online-Wettbewerbe für maximal acht Teilnehmer ■ Außerdem geplant: Erfolge, Demoversion, Video-Upload auf Youtube; plus ein Trainings-Modus, der dir beibringt, was die Begriffe »8 Ball« und »Hoonigan« bedeuten ■ Gespielt wird bei verschiedensten Witterungsbedingungen und Tageszeiten: Sonne, Regen, Schnee, Tag, Nacht

360 LIVE sagt...

Hübsch inszeniertes, sehr motivierendes Action-Racing. Auf dem Weg zum neuen »Destruction HITPOTENZIAL Derby«.

8.0 von 10

kurz&knapp

Hersteller | THQ

Entwickler |

Vigil Games

Genre | Action

Spieler | 1

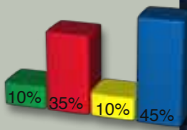
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Tödliche Gameplay-Mischung aus »Zelda«, »Dante's Inferno« und »Prince of Persia«.

das ist drin

- Totes Pferd
- Tote Gegner
- Tote Krähe
- Tod



Und außerdem?

- Reine Solo-Vendetta ■ Kommt ausschließlich als sogenannte First Edition mit vier digitalen Zusatzinhalten: dem Todesengel-Paket mit einem Rüstungsset, dem Todesreiter-Paket mit mehreren neuen Nebenmissionen, dem Todesgalopp-Paket, das Tods Pferd Verzweiflung schneller macht, und dem Download-Inhalt »Arguls Grab«, der ein neues Level mit Nebenmissionen freischaltet ■ Nur für die USA: die Collector's Edition, Details siehe S. 79

Erhältlich | 26. Juni 2012 Status | 80% komplett

Auf dem Rücken von Verzweiflung stellt sich Tod dem Wächtergolem – ein Kampf David gegen Goliath.

DARKSIDERS 2

Sein Name war Tod, und die Hölle folgte ihm nach...

Das Lamm öffnete das sechste Siegel. Da entstand ein gewaltiges Beben. Die Sonne wurde schwarz wie ein Trauergewand und der ganze Mond wurde wie Blut. Die Sterne des Himmels fielen herab auf die Erde, wie wenn ein vom Sturm gepeinigter Feigenbaum seine Früchte abwirft. Der Himmel verschwand wie eine Buchrolle, die man zusammenrollt; alle Berge und Inseln wurden von ihrer Stelle weggerückt. Und die Könige der Erde, die Großen und die Heerführer, die Reichen und die Mächtigen, alle Sklaven und alle Freien verbargen sich in den Höhlen und Felsen der Berge. Sie sagten zu den Bergen und Felsen: Fallt auf uns und verbergt uns vor dem Blick dessen, der auf dem Thron sitzt, und vor dem Zorn des Lammes; denn der große Tag ihres Zorns ist gekommen. Und der manifestierte sich, gemäß der Offenbarung des Johannes aus dem Neuen Testament, bereits im ersten »Darksiders« in Form der alles vernichtenden Apokalypse. Wer das gespielt hat, weiß, dass angeblich der apokalyptische Reiter Krieg Schuld am verführten Armageddon sein soll. Eine Anschuldigung, der sein Bruder Tod keinen Glauben schenkt. Schließlich ist Krieg der ehrbarste und unbestechlichste der vier Reiter. Und so bricht der Schnitter in »Darksiders 2« auf, seinem Bruder aus der Patsche zu helfen und eine tiefgreifende Verschwörung aufzudecken. Kein leichter Gang, wie sich schnell herausstellt, denn die Chefetagen des Himmels und der Hölle setzen alles daran, dass Tods Ermittlungen erfolglos bleiben.

HEISS HIER UNTEN!

Während Krieg also oberirdisch seinen Feldzug vorantreibt, macht sich Tod unterirdisch ungewohnt

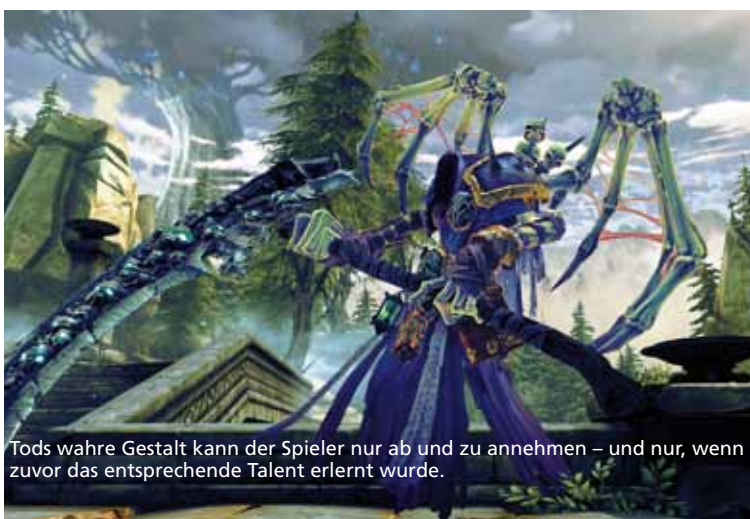
leichtfüßig an die Arbeit. Wie flink und agil der Sensenmann sich steuert, davon konnte sich 360 Live beim allerersten Anspiel-Event in Amsterdam selbst überzeugen. Rund drei Stunden lang klettert, flitzt, fetzt und rätselt sich Tod durch einen weitläufigen Dungeon und steht am Ende einem schier übermächtigen Bossgegner gegenüber. Doch von vorn: Die Reise beginnt in einer gigantischen Gießerei. Kalter Stahl, brodelnde Lava, übergroße Kessel und schroffes Gestein prägen die Szenerie. Hier soll Tod insgesamt drei Herzsteine bergen, um einen alten Wächtergolem wiederzubeleben. Statt in die Ferne erstreckt sich das erste Areal vor allem in schwindelerregende Höhen und schnell wird klar: Hier ist Akrobatik gefragt. Tod ist ein wendiger Gevatter, weshalb sich zu dem bewährten Gameplay-Mix aus »Zelda«-artigen Rätseln und Hack-and-Slay-Einlagen wie bei »Dante's Inferno« nun noch »Prince of Persia«-Allüren gesellen. Eine ansprechende Mischung! So geht's beinahe schattenhaft aus der Verfolgerperspektive eine Wand hoch, wo sich Tanathos mit seinem Knochenhandschuh einen Holzvorsprung krallt. Einmal um die Ecke gehuscht, bringt ihn ein waghalsiger Sprung an einen der pendelnden Kessel, von dort weiter zur gegenüberliegenden Mauer, und einen Wandlauf später landet man sicher auf einem befestigten Vorsprung. Durchschnaufen! Zwar ist die Steuerung überaus leichtgängig und intuitiv, trotzdem sind bei solchen Hangeleien über tiefe Abgründe äußerste Konzentration und Timing gefragt, um nicht den Halt zu verlieren. Eine knackige Angelegenheit, auch und gerade weil nach aktuellem Stand die Kamera noch nicht in jeder Situation perfekt mitzieht.



Agil wie Ezio: Klettermaxe Tod.



Handlich für entfernte Feinde: Tods Pistole, die er sich von Bruder Pestilenz geborgt hat.



Tods wahre Gestalt kann der Spieler nur ab und zu annehmen – und nur, wenn zuvor das entsprechende Talent erlernt wurde.



Hiiiiieer, miez, miez: Gegen flinke, aber bissige Kätzchen sind die schnellen Sensen perfekt.

HAST DU HIRN, HAST DU SIEG

Perfekt sind dagegen schon jetzt die zahlreichen Rätsel, denn die erfordern teilweise richtig Köpfchen. Hilfestellungen? Gibt's keine. Also bring deine Kombinationsgabe auf Todesgalopp und leg los: Steinkugeln in Aussparungen rollen, Hebel betätigen, Gebiete fluten, Schlösser knacken, Golems in Steinquetschen verschrotten, Aufzüge in die richtige Stellung bringen und, und, und. Nicht selten sind solche Hirnverschwurbler auch raumübergreifend angelegt und verlangen umfassende Kenntnis der Örtlichkeiten. Wer hätte gedacht, dass die Hölle ein solcher Himmel für Knobelfüchse sein könnte!

Rennen, rätseln, klettern, knobeln – ja, kommt denn auch mal Tods Sense zum Einsatz? Aber selbstverständlich! Was wäre der Schnitter ohne seine Schneide – und über die lässt er allerhand Unterweltsgeier springen. In der Gießerei vornehmlich wild gewordene Stein-Golems. Gerne aber auch halb verholzte Stein-Baum-Wesen und tigerartige Raubkätzchen auf zwei Beinen, die garantiert nicht

auf Schmusekurs gehen. Dass Tod auch ordentlich austeilen kann, beweist rhythmisches Hämmern auf X- und Y-Taste: In einem weitreichenden Radius holt der Reiter mit seinen Doppelsensen aus, lässt die Klingen zackig halbkreisförmig in die Gegnermitte schießen und säbelt die ersten Höllenviecher von den Pranken. Einen schnellen Waffenwechsel später legt Tod mit dem grobschlächtigen Hammer nach und hinterlässt kaum mehr als Schutt und Knochensplitter. Weiter entfernte Schergen zerfetzt er mit einem Schuss aus der Wumme seines Bruders Pestilenz. Blocken? Hat der tödliche Kollege nicht nötig – stattdessen hechtet er wie von der Tarantel gestochen zur Seite, um in Windeseile wieder auf die Füße zu kommen und erneut zum Schlag anzusetzen. Wahnsinn, diese Geschwindigkeit!

MANN, IST DER GROSS, MANN...

Geschwindigkeit ist auch das Stichwort zum eingangs erwähnten Bosskampf. Nachdem Tod noch durch Abwasserkanäle geschwommen und an luftigen Türmen hochgekraxelt ist und endlich alle drei Herzsteine gesammelt und den Wächter wiedererweckt hat, muss er feststellen, dass einer der Klunker wohl zu lang rumlegen hat. Ein verseuchter Herzstein legt alle Schalter des Wächtergolems auf Angriff um und plötzlich steht der Schnitter einem Monstrum gegenüber, dessen kleiner Finger allein fünf Mal so groß ist wie er selbst. Bevor man aber mit offenem Mund staunend stehen bleibt, eilt mit gleichzeitigem Druck auf RB- und LB-Schultertaste Tods Pferd Verzweiflung herbei. Der fahl leuchtende Gaul jagt über

die grasbewachsene Ebene zur Rettung. In einem waghalsigen Galopp-Manöver weicht Tod dem zermürbenden Hammerschlag des Giganten aus, wirft einen Blick über die knochige Schulter und sieht: gelb leuchtende Schattenbomben am Arm des Golems. Ein gezielter Schuss aus der Pistole und die ersten Steinbrocken krachen zu Boden – zusammen mit dem Teil des Arms, an dem einer der drei Herzsteine angebracht wurde. Geschwindig abgesattelt, rückt er dem verseuchten Kristall mit seinen Sensen zu Leibe und siehe da: Die Wurzelbehandlung zeigt Wirkung. Wenig später ist auch der zweite Arm fällig. Wie ein knöcherner Floh wirkt Tod auf dem Körper des Wächters – unglaublich, diese Ausmaße! Wer den zehrenden Bosskampf übersteht, wird übrigens mit einem Video belohnt, das die nach wie vor noch recht undurchsichtige Story vorantreibt. Hier darf man gespannt sein, wie die Entwickler letztlich beide Teile zusammenführen. Ein sommerlicher Pflicht-Höllentrip verspricht's aber schon jetzt zu werden.

Sabine Schischka

Scharfe Sense oder stumpfer Brieföffner?

- +** Extrem handliche Steuerung, tolle Effekte, Rätsel erfordern Köpfchen, sehr weitläufige und entdeckenswerte Dungeons, vielfältiges Waffenarsenal, beeindruckende Bossgegner, cleveres Leveldesign, ansprechende Grafik
- Noch nicht sehr viele unterschiedliche Gegnertypen ausgemacht, Kamera noch nicht perfekt eingestellt, etwas viel Herumlaufen

360 LIVE sagt...

Noch ein paar Detailverbesserungen, dann kann Tod gerne kommen – mit VIP-Bändchen und Freigetränk!

HITPOTENZIAL

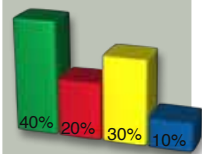
8.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2013 **Status** | 25% komplett**kurz&knapp****Hersteller** | Kalypso Media**Entwickler** | Noumena Studios**Genre** | Action-Rollenspiel**Spieler** | 1**Xbox Live** | unklar**kurz gesagt**

Storybasiertes Rollenspiel aus deutschen Landen im »Das Schwarze Auge«-Universum.

das ist drin

- Abenteuerhunger
- Dämonengeschnetztes
- Storygebräu
- Atmosphäre-Bonbon



DAS SCHWARZE AUGE DEMONICON

Das Fremde in dir.

Aventurien im Jahr 1034 BF. Ein Kontinent, durchzogen vom dünn besiedelten Steinleichenwald und der sengend heißen Khöm-Wüste, gesäumt von den giftig-feuchten Echsensümpfen und dem unbezwingbaren Gebirgsmassiv des ehernen Schwertes. Eine abenteuerliche Welt zwischen dem ewigen Eis im Norden und dem schwül-tropischen Klima der südlichen Breitengrade. Tief im Osten lebt »Demonicon«-Held Cairon, ein schwertgewandter Recke, der schon bald das Schicksal der gesamten Region in seinen blutigen Händen halten wird. In einer Stadt, die einst bekannt war für Reinheit, Ordnung, das zarte Fleisch der Wanassikühe und nussig-aromatischen Sembelquast-Hartkäse: der Ort Warunk, inmitten der Schattenlande. Ein Landstrich, nun gezeichnet von Elend, Schmutz, Kummer, Krankheit und Tod – und selbst nach der Vernichtung des untoten Drachens Rhazzazor die einzig freie Stadt der Lande. Doch die dämonische Gefahr des Chaos aus der siebten Sphäre ist nicht gebannt. Denn weitere Dämonen, Ghoule, Untote und korruptiertes Getier bedrohen in diesem klassischen Action-Rollenspiel mit Verfolgerperspektive noch immer die

einstmals blühende Warunkei. Alles beginnt im Molchenberg, genauer gesagt in dessen gigantischem Höhlensystem, das sich unter der gesamten Stadt erstreckt. Calandra, Cairons Schwester, hat sich hier mit einem unbekannten Verehrer versteckt. Und zwar vor Falk von Arivor, einem hohen Ritter der Rondra, dem sie einst versprochen wurde. Kein guter Plan, denn noch immer sind die Höhlen beherrscht von den Schergen der dunklen Herrschaft Rhazzazors.

Schon kurz nachdem Cairon tiefer in die modrigen Katakomben vordringt, vernimmt er den Hilfeschrei seiner Schwester. Nur eine Fackel erleuchtet den Weg, überall Staub, Dreck, Gestein, Berge menschlicher Gebeine und wabernder Nebel. Er rennt den Rufen entgegen, bis sich plötzlich aus einer düsteren Ecke kommend drei entstellte Bestien vor ihm aufbauen. Wolfsechsen, pervertierte hüfthohe Mischwesen mit schuppig-ledriger Haut, die prompt versuchen, dem Helden das Fleisch mit ihren scharfen Krallen und geifernden Mäulern von den Knochen zu reißen. Cairon wird von den Pranken der Brut nur leicht verletzt. Er weicht zurück, holt mit seinem Bastardschwert aus und schickt sie mit wenigen gezielten

Hieben zu Boron, dem aventurischen Herren über Schlaf, Vergessen und Tod.

Nicht weit entfernt liegt Calandra schwer verletzt auf dem kühlen Steinboden. Zwar hatte ihr Vater es aus einem mysteriösen Grund stets verboten, dass die Geschwister gegenseitig ihre Blessuren versorgen, um tunlichst deren Blut nicht zu vermischen, doch bleibt keine Zeit, wenn der tapfere Recke das Leben seiner schönen Schwester retten will. Cairon berührt sie, ihre Lebensgeister vermengen sich und sogleich werden beide von einer ungeahnten Macht durchströmt, von magischen Kräften in die Luft gehoben und von gleißendem Licht umhüllt. Bei Tsa, der wohlwollenden Göttin des Lebens: Calandra ist vollkommen geheilt!

Aber keine Zeit für Freudentänze. Im Hintergrund kriechen bereits mehrere Untote in abgewetzterrotten Leinengewändern aus ihren dunklen Löchern. Die blanken Rippenknochen lugen hervor, das Hirn ist durch die halb abgetragene Schädeldecke zu sehen – widerlich! Wie Cairon prompt feststellen muss, ist auch er von der merkwürdigen Erscheinung nicht verschont geblieben. Denn kaum den ersten Modrigen attackiert, absorbiert er dessen Lebens-

Und außerdem?

■ Komplette auf Einzelspieler ausgelegt und daran soll sich auch nichts ändern ■ Wichtige Ereignisse aus »Demonicon« werden offizieller Teil der »Das Schwarze Auge«-Geschichtsschreibung ■ Erfolge? Natürlich mit im Abenteuer-Rucksack, doch noch genauso gut gehütet wie das Geheimnis der dämonischen Fähigkeiten von Cairon und Calandra

Schwarzes oder blaues Auge?

⊕ Tolle Umsetzung der »Das Schwarze Auge«-Lizenz in Bezug auf Hintergründe und Regelwerk; Entscheidungen des Spielers wirken sich auf Spielwelt, Missionsvielfalt und Storyverlauf aus; actionreiches Kampfsystem...

⊖ ...das leider noch recht hakelig daherkommt, Umfang bisher nicht absehbar, Charaktere wirken recht hölzern, Umgebungen noch sehr karg

energie. Immer öfter und härter schlägt er auf die Kreaturen ein, bis unverhofft ein verheerender Strahl aus Fremdblut seinen weit aufgerissenen Mund verlässt und die Bestien mit Leichtigkeit auslöscht. Was zum Levthan? War das Blutmagie? Welcher Dämon treibt hier seine Scherze?

Calandra berichtet, dass sie ursprünglich eine düstere Gestalt verfolgt hat. Scheinbar ist der vermeintliche Verehrer in Wahrheit ein von Fleischmagie besessener Kannibale. Er entführt junge Frauen, um sich an ihnen zu laben. Minuten später kommt es zum Showdown: Als der abartige Menschenfresser nach dem kräftezehrenden Gefecht zusammenbricht, sucht er den Dialog. Wie sich herausstellt, haben Bruder und Schwester ohne die passende Redefertigkeit gerade einmal zwei Alternativen: Töten sie den Mörder? Wenn ja, dann sterben auch seine Geiseln, da sie über ein Blutritual mit dessen Leben verbunden sind; oder vertrauen sie auf das Wort des Kannibalen, der verspricht, seine »Bräute« im Gegenzug für sein Leben freizulassen?

Klassisch-idealistisches Heldentum wird hier also nicht thematisiert. Vielmehr verschwimmen die Grenzen zwischen Gut und Böse – einer der wichtigsten Aspekte dieses vorwiegend Story-getriebenen Action-Rollenspiels. Hinzu kommt: Dutzende Entscheidungen beeinflussen die recht lineare Spielwelt direkt und schalten mitunter optionale Abenteuer frei. Entscheidet man sich etwa, den Kannibalen hinzurichten, findet man vermehrt Siegesbanner an den Häusern in Warunk und betrachtet den aufgehängten Leichnam der Hinterbliebenen vor dem ansässigen Praios-Tempel. Die Schlächterleichen der toten Frauen werden dagegen nur Hass und Verachtung für den zwiegespaltenen Helden übrig haben. Toller Stoff also für einen Abenteuer-Geheimtipp, dem die Entwickler die recht kargen Umgebungen und fehlerhaften Animationen bis zum Erscheinen 2013 sicherlich noch austreiben. Rollenspiel-Fans: Augen offen halten!

Markus Würstle

✕ Zettel & Bleistift

DER GEISTIGE VATER

Entwickler Noumenas »Demonicon« basiert auf dem klassischen Pen-and-Paper-Rollenspiel »Das Schwarze Auge« – kurz DSA – aus dem Jahre 1984. Doch bei »Demonicon« braucht's weder Zettel, Bleistift, Würfel noch erweiterndes Regelwerk. Die Welt basiert zwar auf dem Universum von Ulrich Kiesow, dicke Bücher wälzen und seitenlange Charakterbögen verinnerlichen brauchst du hierfür aber nicht. Denn in Zusammenarbeit mit Lizenzinhaber Ulisses Spiele hat Noumena nicht nur das Spiel dem offiziellen Regelwerk 4.1 angepasst, sondern auch das Rollenspielsystem an entscheidenden Stellen vereinfacht. Das entschlackt das Erlebnis und macht es auch Einsteigern möglich, die ebenso von Ulisses abgesegnete Geschichte zu genießen. Der Fertigkeitenbaum auf Basis der Pen-and-Paper-Vorlage erfreut sofort jedes Rollenspieler-Herz, die Kämpfe gestalten sich zackig-actionreich mit Hack-and-Slay-Einflüssen und das Dialogsystem gleicht dem aus »Mass Effect« bekannten Dialog-Rad. Das Beste aus vielen Spielwelten sozusagen.



Zwischen wichtigen Ereignissen führen die Entwickler aus Berlin den Plot mit Schwarz, Weiß und Rot stilisierten Handzeichnungen in Form von Bildtafeln fort.



360LIVE sagt...

Schon in der frühen Anspielversion merkt man: Das Team steckt hier richtig Herzblut rein! Mit genügend HITPOTENZIAL Feinschliff wird's ein Geheimtipp!

7.5 von 10



 / SquareEnixDE

 / SquareEnixGermany

 Io-Interactive **SQUARE ENIX**

© 2012 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. EIDOS and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 'PlayStation' and the 'PS' Family logo are registered trademarks and PS3 and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners.

Erhältlich | 22. Juni 2012 | Status | 85% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

From Software

Genre | Simulation

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Atmosphärische
Mech-Simulation
mit Kinect-Zwang.

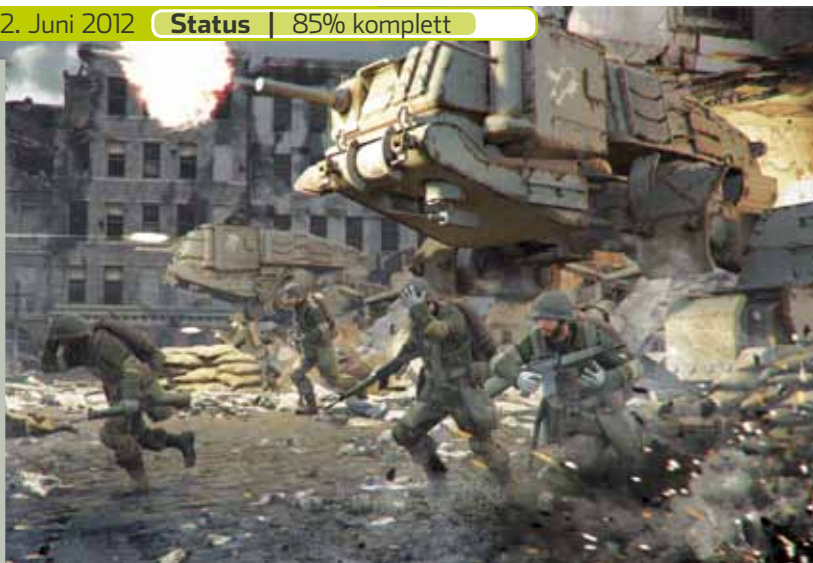
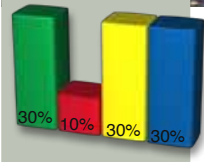
das ist drin

● Gerumpel

● Gepolter

● Gefuchtel

● Geballer



STEEL BATTALION HEAVY ARMOR

Dritter Weltkrieg mal ganz anders!

Was passiert, wenn unsere Technik versagt? Computer nicht mehr funktionieren, das Internet zusammenbricht und Mobiltelefone nur noch als Türkeil taugen? Dann stürzt die Welt ins Chaos. Das prophezeit zumindest das kommende Kinect-Game »Steel Battalion: Heavy Armor«. In dessen finsterem Zukunftsszenario wird im Jahr 2020 eine Silizium-fressende Bakterie entfesselt, welche die High-Tech-Nationen der Welt binnen weniger Jahre in die Steinzeit zurückwirft. Die Weltmacht USA ist orientierungslos und wird wenige Jahrzehnte später von einer neuen Supermacht überannt. Erst 2082 berappeln sich die Staaten wieder und versuchen mittels Technologie aus Zeiten des Zweiten Weltkriegs ihr angestammtes Territorium zurückzuerobern, die Welt wieder ins Lot zu bringen – beziehungsweise das, was die USA dafür hält.

VOLL RETRO

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Lieutenant Winfield Powers, Kommandant eines »Vertical Tank«. Ein Metallungetüm, das aussieht wie ein britischer Medium-Mark-III-Panzer auf zwei Beinen. Doch vor dem ersten Feuergefecht heißt's: Steuerung kennenlernen. Die wiederum ist eine gewagte Mischung aus Kinect- und Controller-Eingaben. So wird inmitten eines staubigen Trainingsgeländes zunächst die Hand eines zappeligen Rekruten geschüttelt, die Bordtruppe vorgestellt und dann in den Tank gestiegen. Das alles per Gesten, welche die Kinect-Leiste registriert: Durch das Umlegen eines Schalters in der Luft wird das Monstrum in Betrieb genommen. Lämpchen leuchten auf, Bordinstrumente im 50er-Jahre-Stil flackern und unter lautem Rattern und Surren fährt schließlich das Motoraggregat hoch. Sehr atmosphärisch, wie das alles in Szene gesetzt wird. Nicht zuletzt weil dir stets Kameraden zur Seite stehen: Sie reden, schwätzen, geben Tipps oder kommentieren die Lage.

VOLL SCHWER

Mission eins schickt dich direkt in einen Hexenkessel: die Küsten-Invasion von Manhattan bei Nacht.

Kugeln prasseln auf das Metall. Geschrei von Soldaten dringt nach innen. Dreck und Rauch bedecken das kleine Frontfenster. Alles poltert. Bedrückend! Mit dem Controller stapfst du mit deiner Blechbüchse geradeaus. Gefeuert wird gleich einem Ego-Shooter. Wobei: nicht ganz. Stehst du auf, tut das auch die Spielfigur, um aus der oberen Luke zu linsen. Mittels Handheben zückst du den Feldstecher. Ziel lokalisiert? Wieder setzen und durch das verdreckte Frontfenster den zuvor erspähten Feind anvisieren! Oder mit einer Herunterzieh-Bewegung das Periskop als Zielhilfe ausfahren und dann mit dem Controller draufhalten. Schuss. Volltreffer! Dann plötzlich: Ein Kamerad rastet aus, will aus dem Panzer flüchten. Schnell packst du ihn am Bein und verpasst ihm mit vollem Körpereinsatz eine schallende Ohrfeige. Denn: Flüchtet der Bordschütze, ist's aus mit dem kontinuierlichen Abfeuern von Projektilen. Tümt der Kommunikationsoffizier, reißt der Funkkontakt zu den anderen Truppen ab. Keine guten Voraussetzungen, um einen Krieg zu gewinnen!

Doch kämpfen die Amerikaner nicht nur im eigenen Land. Unter anderem kündigt Capcom einen Einsatz in Marokko an, wo der Vertical Tank durch sandige Dünen marschiert, bis in einem Dorf rund um eine Oase das Verderben losbricht. MG-Geschosse und Panzergranaten zerlegen die feindlichen Mechs – aber auch das idyllische Örtchen. Mittendrin statt nur dabei? »Steel Battalion« versteht was davon! Sofern die Kinect-Steuerung stets präzise mitzieht.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

In einem Stahlungetüm Amerika zurückerobern – das Konzept gefällt; steht und fällt jedoch mit der HITPOTENZIAL Präzision der Kinect-Steuerung.

7.5 von 10

HITMAN™ ABSOLUTION

THE ORIGINAL ASSASSIN

HITMAN.COM



ORIGINAL ASSASSIN

Io-Interactive. SQUARE ENIX.
PC | DVD ROM | PS3 | XBOX 360 | XBOX LIVE

© 2012 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. EIDOS and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 'PlayStation' and the 'PS' Family logo are registered trademarks and PS3 and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners.

NEUE DETAILS
FRISCHE BILDER
NUR IN 360 LIVE

kurz&knapp

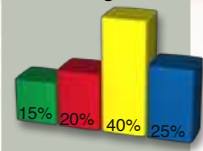
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montreal
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Halbmohikaner
kämpft gegen die
Templer zur Zeit der
Amerikanischen
Revolution.

das ist drin

- Tiere jagen
- Bäume erklimmen
- Schlachten schlagen
- Für die Gerechtigkeit!



ASSASSIN'S CREED 3

Der Entwickler packt aus: Warum Teil Drei unschlagbar wird.

Lange haben Fans der »Assassin's Creed«-Reihe spekuliert, wohin die Reise in »Assassin's Creed 3« führen wird. Vom Ägypten zur Zeit der Pharaonen war die Rede. Vom antiken Japan, mit Samurais, Ninjas und Shogunen. Und doch schickt Ubisoft Montreal die Spieler an exakt die entgegengesetzte Seite des Globus, nach Amerika. Genauer gesagt ins koloniale Amerika zur Zeit der Amerikanischen Revolution von 1753 bis 1783. »Die Amerikanische Revolution war für uns der einzig richtige Weg«, verrät der Skript-Schreiber von »Assassin's Creed 3«, Matt Turner, auf einer frühen Alpha-Präsentation des Spiels bei Ubisoft in Düsseldorf. »Die Story hat uns quasi automatisch dorthin geführt. Es war der nächste logische Schritt: Wir haben hier einen Zivilkrieg mit globalen Auswirkungen und für die Reihe wichtigen Schlagwörtern. Freiheit oder Tod, Macht oder Unterdrückung, Kontrolle oder Freiheit?« Ein idealer geschichtlicher Spielplatz für die Entwickler, um der eigentlichen, immerzu thematisierten Fehde zwischen Assassinen und Templern Farbe zu verleihen. Selten hat ein »Assassin's Creed« so viele historische Ereignisse mitgebracht, auch wenn die Vorgängerteile schon immer eine gewisse zeitgeschichtliche Couleur vorweisen

konnten. Doch diesmal: Spieler erleben die größten Schlachten der Revolution, die mit Hilfe von Originaldokumenten sogar an die damalige Tageszeit, die Wetterverhältnisse, die Zahl der Todesopfer und den führenden General angepasst wurden. Nur, dass anno 1775 bei der Schlacht von Bunker Hill vermutlich kein mohikanischer Assassine zugegen war, der den feindlichen Befehlshaber meuchelte. Eine spannende Verschmelzung von Fakt und Fiktion!

WINNETOU WAR GESTERN

Apropos Assassine: Der neue Weißkuttenträger mit dem Namen Connor muss laut Turner »in verdammt große Fußstapfen treten«. Schließlich sind Altaïr und Ezio den Fans in den letzten Jahren ziemlich ans Herz gewachsen. Der Mohikaner macht seine Sache aber hervorragend und begeistert insbesondere mit seinen raubtiergleichen Animationen und einer geheimnisvollen Aura. »Connor soll den Spielern aus ganz anderen Gründen gefallen als Altaïr und Ezio«, erklärt Turner. »Er muss im Krieg eine unabhängige Position einnehmen – dafür ist sein Ureinwohner-Hintergrund perfekt geeignet. Connor ist der erste einer neuen Rasse von Assassinen.« Wahrlich erscheint der Halbindianer erst mal vor allem neu: Seine Bewegungen





Oben: Als Fortbewegungsmittel dienen im Amerika des 18. Jahrhunderts vorrangig Pferde. Aber auch Kutschen und Kanus wie dieses hier sorgen für Mobilität.

Unten: Regen, Sonne, Schnee, Nebel – das Wettersystem sieht nicht nur spektakulär aus, sondern verändert auch die Spielweise, wenn's rutschig, matschig oder eisglatt wird.



Und außerdem?

■ Zusätzlich zur Solo-Kampagne soll's auch wieder Mehrspieler-Modi geben; welche das sind, ist noch geheim. Templer-Spione berichten aber von einem möglichen Koop-Modus... ■ »Assassin's Creed 3« befindet sich bereits seit »Assassin's Creed 2« heimlich in der Entwicklung und kann damit nicht nur die längste Entwicklungszeit vorweisen, sondern auch das größte Team: doppelt so viele Mitarbeiter wie bei der Ezio-Trilogie werkeln an Teil Drei ■ Erfolge sind so sicher wie das Amen in der Bostoner Old North Church

✱ Koloniales Amerika

SO SAH'S WIRKLICH AUS!

»In den Köpfen vieler Menschen sind die Städte des kolonialen Amerikas flache, schmutzige Siedlungen, die überwiegend aus Zelten bestehen«, erzählt Skript-Schreiber Matt Turner. »Dabei hatten sie so viel mehr zu bieten: erbaut aus wunderschönen Kolonialstil-Häusern mit Bibliotheken, Kirchen, Krankenhäusern.« Als Protagonist Connor in einer Präsentation durch das Boston des 18. Jahrhunderts schlendert, wird klar, wovon Turner so schwärmt: Im Hafen der neuenglischen Kaufmannsstadt liegen Handelsschiffe vor Anker, Marktschreier preisen ihren Fisch an, Zeitungsjungen werben mit den neuesten Bostoner Nachrichten, irgendwo im Augenwinkel stolpert eine Frau mit einer Kiste Äpfel, verliert ein paar Früchte, die sich daraufhin ein flinker Dieb unter den Nagel reißt und davonrennt. Unangenehmer wird's in den Soldatenlagern vor den Toren der Städte. Hier wird gegessen und salutiert, und auf den Krankenbahnen werden halb verfaulte Gliedmaßen abgesägt. Das hier ist kein glitzerndes, verherrlichendes Hirngespinnst der Amerikanischen Revolution; das hier ist so nah an der Realität wie eben möglich. Grandios!

sind etwas ruppiger, sein Körperbau massiver, seine Akrobatik wuchtiger und dennoch herrlich flüssig und locker. Aus der Katze ist ein Puma geworden. In den Bäumen der Wildnis Nordamerikas bewegt er sich wie ein Schatten, wie wehendes Laub, und doch erzittern die schneebedeckten Äste unter seinem Gewicht. »Wir mussten weg von diesem typischen Ezio-Gefühl, ohne aber gleich alles über Bord zu werfen. Assassin's Creed 3 soll sich vertraut anfühlen. Für Connor, der sich ganz anders bewegt als seine Ahnen, haben wir das Animationssystem komplett neu aufgebaut«, schwärmt Turner. »Die Kletterpassagen erarbeiteten wir sogar zusammen mit echten Berg- und Steilwandkletterern.« Ein Mehraufwand, der dem bislang noch im Alpha-Stadium befindlichen Werk gut zu tun scheint. Zumindest sehen die ersten Spielsequenzen hervorragend aus: Connor erklimmt leichtfüßig eine Steinwand, seine handschuhbedeckten Finger greifen sich gezielt kleine Ritzen und Vorsprünge, Schnee und Eis knirschen unter den Lederstiefeln, die an dem kalten Gestein Halt suchen. Weit oben hört man einen Adler schreien, Schneewehen ziehen durchs Bild. Alles fühlt sich unglaublich natürlich an – und

sieht dank der frischen »Anvil Engine Next« einfach nur fantastisch aus. Diese Weitsicht, diese Details, diese Animationen – kaum zu glauben, dass die gezeigten Szenen tatsächlich der Konsolenfassung des Spiels entstammen sollen. Was für ein gewaltiger technischer Schritt nach vorn!

WILDE WEITEN

Ebenfalls ganz neu und anders: In »Assassin's Creed 3« überwiegen natürliche Landschaften – kurzum: die Wildnis Nordamerikas, die sich zwischen Städten wie Boston und New York erstreckt. Somit verändert sich auch der Akrobatik-Spielplatz des Helden. Da gibt es unter anderem das riesige Wald- und Feld-Areal, das im Spiel als »Frontier« bezeichnet wird. Knapp 30 Prozent aller Missionen sind hier zu erledigen. Dazu üppige, dichte Wälder, in denen es auch gerne mal zu gefährlichen Zufallsbegegnungen mit Braunbären und anderen wilden Tieren kommt, und nicht zuletzt: Schnee. »Die Winter im kolonialen Amerika töteten mehr Bürger und Soldaten als der eigentliche Krieg«, referiert Turner. »Er war eine echte Todesschwadron, und wir wollten dieses Gefühl der



Rothaut oder Albino?

- +** Umwerfende neue Grafik, geschmeidige Animationen, filmreife Zwischensequenzen; sympathischer, aber noch geheimnisvoller neuer Held; riesige Spielwelt voller Leben, sehr nah an der echten Historie, komplett neue Gameplay-Mechanismen
- Details zur Steuerung noch unklar, wie sehr wird die Spielwelt mit Haupt- und Nebenmissionen beschäftigen?, hoffentlich driften bekannte Persönlichkeiten wie George Washington und Benjamin Franklin im Spiel nicht ins Lächerliche ab

Gefahr, der Bedrohung, an den Spieler weitergeben. Der Schnee soll mehr als nur eine Textur sein, er soll sich echt anfühlen.« Wer schon einmal einen Winter in Nordamerika verbracht hat, weiß in etwa, worauf Turner anspielt: meterhohe Schneeberge, eine Eiskälte, die selbst das heißeste Feuer kaum aus den Gliedern vertreiben kann, und jede Menge Mobilitätsprobleme. Bewegt sich Connor durch verschneite Wälder, rutscht er beispielsweise schon mal ungewollt

in eine Untiefe hinein, steckt dann bis zur Hüfte im weißen Pulver und kann sich nur stapfend wie ein Sumpfhuhn wieder befreien. Gleiches gilt aber auch für Connors Feinde – britische Soldaten, sogenannte Rotmäntel –, deren Ungeschick er dann als meisterhafter Jäger für sich ausnutzen kann. Connor macht aber nicht nur Jagd auf menschliche Gegenspieler, sondern auch auf Tiere. Von denen hat der Frontier genug, immer wieder springen beim freien Erkunden Hirsche durchs Bild, Bergglöwen streifen durchs Dickicht und Wölfe stromern auf der Suche nach Fleisch zwischen den Bäumen hindurch. Während der Präsentation schließt Connor Bekanntschaft mit einem Grizzly, der einen getöteten britischen Soldaten als Frühstück auserkoren hat und ziemlich ungehalten reagiert, als der Kuttenträger seiner Mahlzeit zu nahe kommt. Von hinten schießt dem Assassin eine gewaltige Pranke entgegen – einen Quicktime-Reaktionstest später rollt sich der Mohikaner flink zur Seite und kommt auf den Füßen wieder zum Stehen, den Tomahawk bereits gezückt. Wer seine Waffe

beherrscht und im richtigen Moment zuschlägt, rammt dem Bären das Beil gezielt ins Herz, als dieser sich auf die Hinterbeine stellt und zuschlagen will. Die Belohnung: Ein nahezu unbeschädigter Bärenpelz, der in der Stadt zu gutem Geld gemacht werden kann. Unruhige Naturen hacken Meister Petz zwar auch zu Tode, das Fell schaut dann aber aus wie soeben der Mottenkiste entrisen.

FRISCH WIE NEUSCHNEE

Ja, auch unsere zweite Begegnung mit »Assassin's Creed 3« beweist: Hier steckt so viel Herzblut drin wie zuletzt in Teil Zwei der Meuchelmörder-Saga. Alles scheint frischer, besser, anders. Die angestaubte »Anvil Engine« hat ausgedient und erstrahlt als »Anvil Engine Next« mit beinahe kinoreifen Zwischensequenzen und ebenso beeindruckender Ingame-Grafik in neuem Glanz. Gesichtsanimationen verdienen nunmehr ihre Bezeichnung, und das Szenario gefällt trotz anfänglicher Zweifel. Schade nur, dass einige Ideen der Entwickler wie so oft auf der Strecke bleiben mussten. Wer zum Beispiel gehofft hat, mit Connor auf Skalp-Jagd zu gehen, muss sich stattdessen mit Tierhaaren begnügen. »Im Laufe unserer Recherche haben wir herausgefunden, dass das Volk der Mohikaner niemals Skalpe genommen hat«, stellt Turner klar. »Außerdem wäre die Vorstellung doch etwas unangenehm gewesen, ständig mit einem blutigen Büschel Haare und Kopfhaut im Inventar herumzulaufen.«

Sabine Schischka

Extreme Weitsicht: Die »Anvil Engine Next« lässt vor allem bei den Umgebungsdetails ihre Muskeln spielen und erlaubt ferne Ausblicke bis zum Horizont.



360LIVE sagt...

Spannender Geschichtsunterricht: Teil Drei der Assassinen-Saga bringt alles mit, um Ezio und Altaïr HITPOTENZIAL gehörig in den Schatten zu stellen.

8.5 von 10

RED ZONE:

**INFECTED
ZONE**





gearbox.
s o f t w a r e

Aliens: Colonial Marines © 2012 Twentieth Century Fox Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Aliens and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements © 2012 SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © 2012 Gearbox Software. All rights reserved.

SEGA

ALL | E N STM COLONIAL MARINES





**STRICTLY NO ACCESS
USE OF DEADLY FORCE AUTHORIZED**



ALL PERSONS ARE FORBIDDEN TO ENTER OR LEAVE A QUARANTINED ZONE WITHOUT THE PERMISSION
OF THE BLACKWATCH CHIEF HEALTH OFFICER UNDER PENALTY OF LAW



Erhältlich | 26. September 2012 | Status | 55% komplett



Maus oder Ratte?

- + Unglaublich charmantes Design, interessante Spielideen, tolle Kulissen, putzige und intelligente Story, witzige Dialoge und Songs
- Steuerung und Kameraführung in der Alpha-Fassung hakelig, noch einige unschöne Texturen und kantige Strukturen, angespielte Koop-Level noch etwas uninspiriert



MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2

kurz&knapp

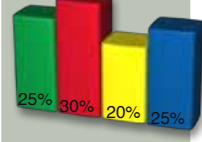
Hersteller |
Disney Interactive
Entwickler |
Junction Point Studios/
Blitz Games
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Die Fortsetzung
des großen Micky-
Games nun für
Xbox 360 und mit
Koop-Modus.

das ist drin

- Klecksen
- Hüpfen
- Verdünnen
- Elektrisieren



Mit Pinsel, Mausehren und Hasenfreund.

Micky Maus ist ein Star! Seit über 80 Jahren bringt das Nagetier mit den großen Ohren Kinder zum Lachen und erinnert Erwachsene an ihre eigene Jugend. Und seit 2010 ist Micky auch wieder ein Videospielheld. Mit »Micky Epic« schickte »Deus Ex«-Erfinder Warren Spector den Mäuserich in ein Abenteuer rund um die Welt verblichener Disney-Helden. Leider nur auf Wii. Teil Zwei erscheint nun auch für Xbox 360. Eine frühe Alpha-Fassung durfte 360 Live bereits anspielen. Ergebnis: viel gute Laune und Staunen.

Das Wasteland ist das Reich, in dem vergessene Trickfilm-Heroen und Attraktionen des Disney-Imperiums landen. Eine Welt, die Micky Maus selbst einst aus Versehen in einen Albtraum verwandelte, aber letztlich wieder ins Licht führte und vor dem schwarzen Farbmonster, dem Shadow Blot, rettete. Nun bedrohen neue Mächte das Wasteland, wie das Intro im Musical-Stil verrät: Erdbeben zerreißen die Landschaften und der verrückte Erfinder Dr. XXX meint, dass nur das Herz von Micky sie vor dem Untergang retten könne. Witzig, charmant und herrlich inszeniert.

Danach geht's sofort zur Sache. Mit dem Controller wird Micky aus Third-Person-

Sicht durch sein Heim geführt, wo ihn ein magischer Fernseher in das Zauberkloster des Magiers Yen Sid zieht. Dort lassen sich durch Drücken der A-Taste etwa Besen zum Leben erwecken – eine pffiffige Anspielung auf Disneys Filmklassiker »Fantasia«. Einige einfache Hüpfmäuse und die Begegnung mit einem verzauberten Spiegel überstanden, wandelt Micky sodann auf einem schwebenden Steinpfad, der inmitten eines magischen Sturms thront. An dessen Ende: der magische Pinsel. Mit dem werden fortan per RT-Schultertaste Objekte erschaffen respektive mittels LT aus der Welt gelöscht. Steinpfade fortgleitsen, schwebende Plattformen herbeizaubern, Brettverschläge weg-verdünnen – das Gameplay-Konzept überzeugt. Für zusätzlichen Pepp sorgt Mickys Weggefährte, der glückliche Hase Oswald, dessen Kontrolle entweder die KI oder via Splitscreen ein Freund übernimmt. Auch er beeinflusst die Spielwelt – per Fernbedienung, die alles Elektrische manipuliert und aktiviert. So werden bald Teile einer Pumpvorrichtung zusammengetragen und dann mit Stromschlägen elektrifiziert. Oder: Statt Gegner wie die Beetlework-Roboter zu verprügeln, hackt Oswald sich einfach in ihr

Rechenhirn und macht sie zu Verbündeten. Das alles läuft Actionabenteuer-typisch in der von Disney-Attraktionen geprägten, teils offenen und erforschbaren Spielwelt ab, der man zuweilen ihren Wii-Ursprung noch ansieht – die aber ebenso zauberhaft designt ist. Disney-Fans entdecken Bekanntes wie die Wild-West-Attraktion Frontierland, aber auch verschollene und eingemottete Spektakel der Disney-Parks. Daneben winken nostalgische, natürlich ebenfalls koop-taugliche 2D-Hüpf-Passagen. Motto: Der eine malt Brücken, der andere knipst Fahrstühle an. Wenn Blitz Games jetzt noch die Steuerung verfeinert und die zickende Kamera bändigt, könnte das hier in der Tat »zauberhaft« werden.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Charmant, witzig und prima auf Koop-Action geeicht. Nicht nur Disney-Fans HITPOTENZIAL behalten's im Auge.

7.5 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler | Ubisoft

Paris/Red Storm

Entertainment

Genre | Taktik-

Shooter

Spieler | 1 - 12

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Taktisch angehauchte High-Tech-Ballerei mit starkem Koop-Fokus.

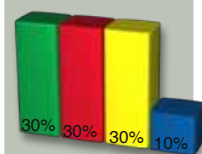
das ist drin

● Tarnen

● Ausspähen

● Blei pumpen

● Waffen basteln



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Sie haben dich nie kommen sehen...

Unsichtbar, lautlos, nicht mehr als ein namenloser Schemen. Nur wenige Soldaten auf der Welt weisen dieses Profil auf. Sie rücken an, wenn machtrunkene Diktatoren unbeschreibliche Gräueltaten an der Zivilbevölkerung begehen; wenn die Krisenherde des blauen Planeten überkochen und Wellen aus Terror und Gewalt ganze Länder überziehen. Um ihr Ziel zu erreichen, müssen sie »Ghosts« werden – Geister. 360 Live hat sich ins Camouflage-Muster geworfen und den Koop-Modus mit drei menschlichen Mitstreitern in Angriff genommen.

Vier Männer pirschen durch ein Waldgebiet, ausgerüstet mit High-Tech-Spielzeug, auf das selbst Inspektor Gadget neidisch wäre. Sie sind den Hintermännern des feigen Bombenattentats auf der Spur, bei dem ein gesamtes Ghost-Team das Leben ließ. Mit gezücktem Scharfschützengewehr hältst du in Third-Person-Ansicht deinen Mitgeistern und wandelnden Lebensversicherungen Kozak, Ghost Lead und Pepper den Rücken frei. Plötzlich ist der Ghost-Faktor dahin, die Spezialeinheit enttarnt. Feinde brüllen sich Befehle zu, Projektile schlagen splitternd in Baumstämme ein. Dein wichtigster Instinkt übernimmt die Kontrolle: überleben! Via A-Taste hechtet dein Ghost in »Gears of War«-Manier hinter den nächstbesten Kugelfang. Als von Westen kommandiert mit einem Mal Widersacher von rechts flankieren, heißt es improvisieren und Position

wechseln. Schnell wie der Geister-Blitz sprintest du von einer Deckung in die nächste, indem du einfach deinen Blick darauf richtest und die A-Taste gedrückt hältst. Löblich, wie reibungslos die Steuerung von der Hand geht. Nachdem der Waldboden rot vom Blut der Möchtegern-Geisterjäger zurückbleibt, wird dein Team vorsichtiger. Kollektiv geht's mit einem Druck auf die B-Taste in die Hocke – so aktivierst du den Tarnmodus, verschmilzt scheinbar mit der Umgebung und wirst schwer erspähbar. Möglich macht's die Technik des Anzugs, welche eingehende Kamera-Aufzeichnungen der Umgebung verarbeitet und die Oberfläche dahingehend anpasst – ganz wie ein futuristisches Chamäleon eben. Anschließend greift Kollege Kozak zu seinem Lieblingsspielzeug: eine schwebende Drohne, die Feinde markiert. Kaum liefert diese erste Luftbilder vom Feindgebiet, läuft's besser. Statt einen auf Geist im Porzellanladen

Geistreich oder Geistertölpel?

- + Kampagne komplett im Vierer-Koop spielbar, Gameplay belohnt koordiniertes Vorgehen, Waffen ausgiebig anpassbar, komplett auf Deutsch
- Kein Splitscreen-Modus, die Spielmechanik könnte manchem »Ghost Recon«-Veteran zu anspruchslos und actionlastig ausfallen, durchwachsene Grafik, Aussehen der Spielfiguren nicht anpassbar, wenig Innovationen



Für Ghosts gilt dieselbe Devise wie für Agent 47: lautlos töten und unentdeckt bleiben!



✖ Bleispritzen-Bastler

WAFFENSCHMIEDE

Waffennarr? Dann ist »Future Soldier« ein wahres Bleiparadies für dich. Vor jeder Kampagnenmission kannst du im Waffenschmied-Modus jedes noch so kleine Detail deiner Argumentationsverstärker anpassen. Eine Vielzahl an Zielfernrohren, Mündungsfeuer-Unterdrückern und Unterläufen buhlen darum, anmontiert zu werden. Je nachdem, welche Modifikation du anbringst, verändern sich Schussrate, Genauigkeit und Handhabung des jeweiligen Schießens. Einziger Wermutstropfen: Im »Guerilla-Modus« kannst du deine Kugeln spuckende Visitenkarte – wohl aus Balance-Gründen – leider nicht zücken.



✖ Der Guerilla-Modus

GEISTER GEGEN HORDE

1 Wie viele moderne Shooter bietet auch »Future Soldier« einen Horde-Modus, bei dem du gegen kontinuierlich stärker werdende Gegnerwellen ins Feld ziehst. Zu Beginn jeder Mission musst du zunächst ein Gebiet einnehmen, was du dann mit deinen Schützenbrüdern so pflichtbewusst verteidigst wie eine Nonne ihre Unschuld.

2 Von da ab geht's rundenweise in den Zukunftskrieg gegen Gegnerwellen. Beginnt mit einfachem Fußvolk, legt die Latte höher mit anrückenden Schildträgern und lässt dann auch härtere Boss-Brocken, etwa gepanzerte Jeeps, auf dich los.

3 Zwischen den Runden kaufst du Munition, optimierst deine Waffen oder schnappst dir die äußerst nützlichen Sensorgranaten, Minen oder Aufklärungsdrohnen. Besonders langes Überleben belohnt das Spiel übrigens – »Modern Warfare 3« lässt grüßen – mit Luftschlägen.



zu machen, zückt das Team diesmal die Scharfschießbeisen, späht mit einem Klick auf den rechten Analogstick durchs Zielfernrohr und selektiert Ziele. Jetzt ist Teamarbeit Trumpf. Wenn du einen der mit Ziffern markierten Gegner anvisierst, verrätst du das deinen Kameraden mittels Tipper auf die RB-Taste. Hat jeder seinen persönlichen Todeskandidaten im Fadenkreuz, zählen deine Supersoldaten per ins Spiel integrierter Autofunktion den Zeitpunkt für den perfekt koordinierten Schuss herunter: Wieder vier auf dem Kerbholz!

Als du und dein Team den Wald verlassen, schlägt

es dann endgültig Geisterstunde für die Terroristen. Vom Aussichtspunkt wird die Lage sondiert: Im Tal unter den Ghosts liegt das Ziel, ein gut befestigter Stützpunkt. Die Artilleriegeschütze? Müssen du und die Jungs erkennen und sodann in qualmenden Technikschratt verwandeln. Aber wie hinkommen? Kozak, GL, Pepper und du schleichen kurzerhand durch ein Flussufer und färben das Wasser blutrot. Endlich im Lager angekommen, feiert ein komplett neues High-Tech-Helferlein seine Premiere. Ein beherzter Wurf deiner Sensorgranate über die Mauer dort drüben und schon siehst du, was für Bleispritzen-Schwinger dahinter lauern. Funktioniert quasi wie Kozaks Drohne – nur zum Werfen. Doch plötzlich: Heißsporn Pepper stürmt allzu eilig vor. Zur Strafe implantiert das im nahen Kleinbus montierte MG ihm faustgroße Geschosse ins Fleisch und schickt den Geist mit Schmackes ins Jenseits. Ganz zum Leidwesen der restlichen Truppe. Stirbt auch nur ein Mitglied, gilt die Mission als fehlgeschlagen und wird von einem der fair platzierten Rücksetzpunkte neu gestartet. Beim zweiten Anlauf klappt's dank behutsamerer Vorgehensweise allerdings besser. Zumindest für einige Minuten. Dann der Schock! Die Ghosts starren ins Rohr eines Feindpanzers, der wie ein mechanisches Monstrum auf sie

zurollt und dabei den halben Acker umpflügt. Im Schlepptau der Tine Wittler mit Ketten: bluthungrige Fußtruppen. Als ob deine Ghost-Einheit nicht schon bis zu den weißen Bettlaken tief genug im Dreck stecken würde... Atemlos spurtest du zum nahestehenden MG-Geschütz und zertrümmerst dem anrückenden Stahldämon die Raketen speiende Blechnase. Ein ohrenbetäubender Schlagabtausch, der auch Minuten später noch ein Pfeifen in deinen Gehörgängen hinterlässt und so gar nicht zu dem passt, was vorher in der Stellenausschreibung stand: Sei unsichtbar, sei lautlos, sei ein namenloser Schemen. Eben ein echter Ghost. Das eben war dann doch eher wie Vin Diesel in »Triple X«.

Nils Osowski

Und außerdem?

- Multiplayer-Beta vom 19. April bis zum 2. Mai ■ Die Kampagne umfasst zwölf Kapitel mit insgesamt 14 Missionen und acht Schauplätzen, der Horde-ähnliche Guerilla-Modus bietet vier Karten ■ Kompetitiver Mehrspieler-Part entsteht beim »Ghost Recon«-erfahrenen Entwickler Red Storm ■ Herausforderungen wie das Umnieten von drei Gegnern mit drei Schrotflintenschüssen innerhalb von drei Sekunden schalten Waffenverbesserungen frei ■ Vorbesteller freuen sich in der »Signature Edition« über eine exklusive Karte, zwei neue Waffen-Designs sowie 48 neue Kopfbedeckungen ■ Auf Xbox 360 werden Sprachbefehle via Kinect unterstützt ■ USK-Freigabe: ab 18 Jahren

360 LIVE sagt...

Koop-Fans dürfen sich das hier bereits mit ihrer Aufklärungsdrohne markieren. Solo-Spieler warten HITPOTENZIAL lieber noch ab.

8.0 von 10

Erhältlich | 25. Mai 2012 | Status | 95% komplett



kurz&knapp

Hersteller |

Deep Silver

Entwickler |

Piranha Bytes

Genre | Rollenspiel

Spieler | 1

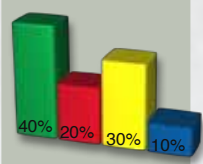
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Piraten-Rollenspiel mit allem, was dazugehört: Schiffe, Schätze, scharfer Alkohol und schöne Frauen.

das ist drin

- Säbelrasseln
- Eingeborene
- Grog
- Piratenschätze



RISEN 2: DARK WATERS

Holzbein geschmirgelt und Glasauge poliert – die Piraten sind los!

Piraten: Das sind schmierige, schmutzige, Rum saufende und goldgierige Salzwasser-Mateys, die mit Entermesser und Freibeutersäbel auf große Kaperfahrt gehen. Und zumindest in Ansätzen bedient das deutsche Entwicklerstudio Piranha Bytes in seinem Rollenspiel »Risen 2: Dark Waters« dieses Klischee. Der namenlose Held des Spiels ist ein notorischer Säufer und versucht, sein Elend in Rum, Grog und Bloody Marys zu ertränken. Seit den Geschehnissen des ersten »Risen« und seiner Auseinandersetzung mit den Titanen trägt er eine siffige Augenklappe, hat sein Hemd gefühlte hundert Jahre nicht mehr gewechselt und die Haare hängen ihm strähnig ins Gesicht. All sein Einsatz erscheint ihm unnütz, denn nach wie vor tyrannisieren die Titanen die Erde – und nun auch noch die Meere. Doch sein versoffenes Selbstmitleid endet jäh, als ihm eine große Aufgabe zuteil wird: Crow, ein bissiger Piratenkapitän, hat angeblich eine Waffe gegen die wütenden Titanen an Land gezogen – einen magischen Speer. Der Despot des Meeres verschanzt sich allerdings irgendwo an der Schwertküste und ist seither ungesehen. Für einen waschechten Seebären aber kein Problem, schließlich gibt es nicht umsonst einen Kompass und mehr oder weniger auskunftsfreudige Inselbewohner.

ALLE MANN AN BORD!

Bevor überhaupt der Anker gelichtet werden kann, muss ein Schiff her. Da der namenlose Held selbst keines besitzt, bleibt ihm nichts anderes übrig, als an Bord eines fremden Kahns anzuheuern. Zufällig ankert gerade der berühmte Kapitän Stahlbart im Hafen und sucht Verstärkung. Typisch: Mit einem einfachen »Hey, ich will bei dir mitmachen!« ist's nicht getan. Stattdessen will Stahlbart, dass man ihm imponiert. Aber wie beeindruckt man einen Käpt'n, der sich schon für ein Fass Rum mit der Inquisition anlegt? Wie in jedem »Risen« lässt Piranha Bytes dem Spieler hier mehr oder weniger freie Hand. Er kann zum Beispiel sein Glück im Schlösserknacken versuchen und für Stahlbart eine Schatzkiste öffnen, die seit seinem letzten Beutezug verschlossen unter Deck steht. Oder er kümmert sich um das Riesenkrabben-Problem am Strand, fordert einen von Stahlbarts Matrosen im Faustkampf heraus oder überredet Booze, den Kneipenwirt, Stahlbarts Schiff mit Rum zu beliefern; oder, oder, oder. Die Möglichkeiten sind vielfältig – und vor allem überaus fesselnd inszeniert. Zwar zählen Figurenanimationen nicht gerade zur Stärke des deutschen Entwicklers, dafür weiß Piranha Bytes aber, wie sie den Charakteren mit solider Vertonung und der bewährten Portion Fäkalhumor



Himmlich: Der dynamische Wetter- und Tageszeitenwechsel überzeugt!

✖ Do you... ...VOODOO?

Als neue Fraktion mischen sich neben den Piraten und der Inquisition die Eingeborenen der Schwertküste ins Spiel. Die Shaganumbi genannten Molukken sind ein naturverbundenes Volk von Kriegerern, Jägern, Sammlerinnen und Kiki – die Hexen des Voodoo. Wer sich mit den Kiki gut stellt, wird in ihre Geheimnisse eingeweiht und darf, die passenden Materialien vorausgesetzt, fortan unter anderem mystische Tränke brauen und Voodoo-Puppen knüpfen. Angehende Hexenmeister sollten deshalb stets Tieraugen, Krallen, Jadesteine und Blut oder Haare ihres Opfers vorrätig mit sich führen, um Gegner und Menschen mit Gedankenkontrolle quasi fernzusteuern. So ersetzen die Shaganumbi mehr oder weniger die Magier aus dem ersten »Risen«, sind aber mit ungleich cooleren Fähigkeiten ausgestattet. Feuerbälle kann ja schließlich jeder.

Die Voodoo-Hexe Chani will den namenlosen Helden in die Geheimnisse ihrer Zauberei einweihen – aber nicht ohne vorherige Gegenleistung!



Stärke verleihen. Kraftausdrücke stehen nämlich ganz oben auf der rauen Tagesordnung, und wer seine Finger nicht bei sich lassen kann, der kriegt mit Vorliebe erst mal »was aufs Maul«. Besonders viel Mühe wurde auch in die Entwicklung der beiden »Fremdsprachen« der Gnome und Shaganumbi investiert. Während die Schweinsnasen-Kurzbeiner eine Mischung aus Englisch, Deutsch und Brabbelsprache plappern, ist das Molukken-Vokabular von diversen Ruhrpott-Ausdrücken à la »Bambule« für Ärger und »palavern« für reden durchsetzt. Tolle Idee!

SCHMUTZIGE TRICKS

Die Spielwelt von »Risen 2«, die sich vor allem über den Kontinent Caldera und die dazugehörigen Inseln erstreckt, ist nahezu frei begebar. Grenzen setzen hauptsächlich das eigene Können, die Ausrüstung und die Charakterstufe des Helden. Wer sich nur mit einem rostigen Dolch in eine Jaguarhöhle wagt, ist selbst schuld, wenn er als Frühstückshappen endet. Gerade der dichte Dschungel mit seinen exotischen Pflanzen, unzähligen Hängen und reißenden Flüssen birgt große Gefahren: wilde Warzenschwein-Rotten, Feuer spuckende Vögel, tollwütige Krallenaffen,

Alligatoren, die dich mit ihrem kräftigen Kiefer zermalmen und unter Wasser ziehen und nicht zuletzt feindselige Eingeborene, die dem Helden mit Speeren und Kung-Fu-artigen Hampel-Angriffen zu Leibe rücken. Zum Kontern helfen nur ein gewisser Rhythmus im Blut und eine scharfe Schneide. Mit Säbeln, Degen und anderen Todbringern bleibt man dann so lange in Abwehrstellung, bis der Gegner eine Lücke in seiner Verteidigung erkennen lässt. Dann bearbeitet man schön rhythmisch und vollkommen unhektisch die X-Taste, um den Feind geschmeidig zu zerlegen. Bei tierischen Widersachern funktioniert das hingegen nicht. Pranken, Krallen und Zähne lassen sich nicht mit der Klinge abblocken – stattdessen hilft ein beherzter Tritt, der das Vieh zurückschleudert und angreifbar macht. Doch damit nicht genug der Kampfaktiken! Später lassen sich manche Angreifer etwa mit einem dressierten Papageien ablenken, anderen schleudert man mit einem »Schmutzigen Trick« über die Y-Taste Sand in die Augen oder wirft ihnen eine steinharte Gaganuss an den Schädel. Besonders zähen Brocken schiebt man während der Säbelelei eine Bleikugel aus einer Steinschloßpistole zwischen die Rippen. Herrlich hinterhältig!

Dennoch sind die Umgebungen viel zu schön und



entdeckenswert, um sie nicht zu durchstromern. Neben den schattigen, dichten Dschungeln gibt es schneeweiße Sandstrände mit schäumender Brandung, nebelbedeckte Anhöhen mit Voodoo-Altären und aufgespießten Schrumpfköpfen sowie nasskalte Höhlen voll fluoreszierender Pilzgewächse zu bestaunen. Ganz zu schweigen von den großen und kleinen Dörfern mit ihren heimeligen Holzhütten, schmutzigen Hafenvierteln oder der kleinen Warzenschwein-Zucht beim örtlichen Fleischermeister. In Porto Isabela locken etwa leichte Mädchen am Pier und sturzbesoffene Piraten machen dich blöd von der Seite an: »Naa, kommst du verfilzte Landratte auch

Grog auf Takarigua oder kein Bier auf Hawaii?

- + Unglaublich lebendige und weitläufige Spielwelt, sehr hübsches dynamisches Wettersystem, solide deutsche Tonspur, gut angepasste Controller-Steuerung, übersichtliche Menüs, verschiedene Spielwege und -enden, zahlreiche erlernbare Talente und Fähigkeiten
- Bildrate geht noch oft in die Knie, Figuren wirken ziemlich hölzern, keine Lippsynchronität, Texturen stellenweise arg matschig



Die Voodoo-Gedankenkontrolle beim Kampfeinsatz: Der Held übernimmt den beißfreudigen Fluss-Alligator und hetzt ihn auf die chancenlose Grabspinne.

mal aus deinem Loch gekrochen?» Klasse! Atmosphäre zum Eintauchen! Das neue dynamische Wettersystem trägt sein Übriges zur rauen, aber urlaubsartigen Karibikstimmung bei, wenn sich der Horizont durch herannahende Gewitter rot-orange

Und außerdem?

■ Reines Solo-Abenteuer ■ Kommt als Standard- und Collector's Edition; Letztere mit einem Sticker-Set, einem doppelseitigen Poster, der Making-of-DVD, dem Soundtrack, Sammelkarten mit Artworks, einer Piratenflagge, einem Totenkopf-Amulett und fünf Ingame-Inhalten: einer Piratenkluft, einer Pistole, Piratenstiefeln, einem Piratenhut und dem Ring des Meisterschülers ■ USK: ab 12 Jahren

verfärbt, es in Strömen regnet und die Sonne am Abend mit bezauberndem Farbenspiel hinterm Meer versinkt. Zum Träumen...

DU BIST DER PIRAT!

Doch im Paradies will ebenso gearbeitet werden, um sich über Wasser zu halten. Dienstleistungen und Aufträge bringen vornehmlich klimmernde Goldmünzen, aber auch das Vertrauen der Bürger. Und ohne die geht bekanntlich nix: Nur der Schmied bringt dem Helden bei, Waffen anzufertigen; nur der Protektor beherrscht den meisterlichen Umgang mit Schusswaffen und gibt sein Wissen gegen Bares weiter; und von mancher Kurtisane kann man die

Silberzunge erlernen, die einfach jeden Gesprächspartner verbal um den Finger wickelt. Mit diesen und anderen Fertigkeiten lässt sich ein vollkommen individuell talentierter Held zimmern, der durch optisch sehr unterschiedliche Kleidung nochmals angepasst wird. Ein verwagener Typ mit Dreispitz, gestreiften Leinenhosen und Lederstiefeln vielleicht? Oder doch lieber ein Edelmann mit Gamaschen, offenen Lackschuhen und Seidenhemd? Die Auswahl ist groß, der Spaß beim Ausprobieren größer!

Ja, Spaß macht »Risen 2« schon jetzt, in der ersten, 15 bis 20 Stunden spielbaren Preview-Fassung – vor allem denjenigen, die um weichgewaschene Rollenspiele einen großen Bogen machen, im Gegenzug aber technische Abstriche gerne in Kauf nehmen. Denn von denen muss man bei »Risen 2« definitiv welche machen. Angefangen bei den hölzernen Figuren über so manche arg matschige Textur und kantige, flimmernde Schatten bis hin zu starken Einbrüchen der Bildrate. Zumindest letzteres Problem, verspricht Piranha Bytes, will man bis zur Veröffentlichung noch in den Griff kriegen. Nach der einmonatigen Verschiebung auf Ende Mai hätten sie auf alle Fälle die nötige Zeit dafür. Wenn das nichts wird, fress' ich einen Klabautermann...

Sabine Schischka



360LIVE sagt...

Vielseitig, spannend und Karibik satt: Der Ausflug nach Caldera wird eine gelungene Kaperfahrt!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

SKYLANDERS GIANTS

Die »Skylanders« sind schon ein Phänomen: Seit ihrem Debüt im Oktober 2011 hat Activision bereits mehr als 20 Millionen dieser Spielzeugfiguren verkauft – und kämpft noch immer mit Lieferengpässen. Videospiel und Plastikfiguren zu verbinden erwies sich als Erfolg. Wenig verwunderlich daher, dass bereits im Herbst das Nachfolgespiel anrückt. Vor Ort bei Hersteller Activision und mit tatkräftiger Unterstützung vom achtjährigen Stammleser und »Skylanders«-Fan Kevin hat's 360 Live schon ausprobiert...



Neues »Skylanders«, neue Figuren: Für den zweiten Teil des kinderfreundlichen Actionabenteuers gesellen sich 20 frische Helden aus den Elementkategorien Feuer, Wasser und dergleichen zu den bislang 32 bekannten. Sie alle sind, der Name deutet es schon an: gigantisch; sprich doppelt so groß wie bisher – sowohl im Spiel als auch als Plastikfigur! Wortwörtlich »großartig«, meint Kevin.



Neben ihrer Größe überraschen die Giganten durch ein weiteres Merkmal: Sobald die Plastikfiguren auf dem »Portal der Macht« zwecks Übertragung ins Spiel Platz nehmen, fangen sie an zu funkeln. So leuchten zum Beispiel bei Naturgigant »Treerex« die Augen blau und die rechte Hand grün. Batterien? Überflüssig. Zwar verschweigt Activision die genaue Funktionsweise, 360 Live tippt aber auf Induktion – bekannt durch Dynamos und elektrische Zahnbürsten.



Witzig: Manche Schergen suchen verängstigt das Weite, sobald sie einen Giganten nur erblicken. Auch sonst macht der Probeabschnitt Laune: Die charmannten Figuren, das intuitive Kampfsystem sowie die netten Puzzleeinlagen finden Anklang. Beispiel? Feinde zerstören eine Brücke. Um das andere Ufer zu erreichen, muss Treerex einen Stapel Steine suchen und dann stückweise dort positionieren, wo einst die Brücke war. Kindgerecht einfach, aber spaßig!



Warum »Giants« so Spaß macht? »Fässer einfach durch Drüberlaufen zerstören, mit der rechten Hand Laserstrahlen verschießen, riesige Felsbrocken hochnehmen und werfen, das ist cool«, findet Kevin. In der Tat fühlen sich die neuen Giganten verdammt mächtig an: Felsen durch Wackeln des rechten Analogsticks hochhieven, Gegner mit dem linken anvisieren und dann via A-Taste schleudern. Zack, schon gehen Kobolde, Zyklopen und Konsorten zu Boden.



Löblich ferner, dass alle bislang erhältlichen Figuren inklusive dem darauf gespeicherten Fortschritt ins neue »Giants« übertragbar sind – RFID-Technik macht's möglich. Selbst das Portal der Macht kann weiterhin verwendet werden. Daher bietet Activision Teil Zwei mit und – wohl preislich vergünstigt – ohne den beleuchteten Aschenbecher an. Nebst Spiel liegen beiden Versionen drei Figuren bei: ein Gigant, ein neuer sowie ein bekannter Skylander in neuer Optik.



Mit Storydetails hält sich Activision noch zurück. Sehr wahrscheinlich scheint aber, dass der finstere Zauberer Kaos erneut die fliegende »Skylands«-Welt bedroht und die Plastikkrieger eben das verhindern müssen. Wer sich neben Treerex noch in die Heldenriege einreicht? Will Activision erst in den kommenden Monaten verraten. Fest steht aber schon jetzt: Sie alle werden leuchten – wie die Augen von Kevin beim Spielen.

✳ ZUSAMMENGEFASST

Mit »Skylanders« ist Activision 2011 ein Überraschungserfolg gelungen. Trotz der baldigen Veröffentlichung scheint auch das hier keine lieblose Fließbandware zu werden. Die Giganten-Idee gefällt und lässt nicht nur Sammelwütige aufhorchen. Grafisch allerdings hat sich bislang wenig getan. Einen erweiterten Mehrspieler-Modus, um mit mehr als nur einem Freund gleichzeitig spielen zu können, wünscht sich Kevin ebenfalls. Abseits davon: Her mit dem Plastik!

HITPOTENZIAL

7.5

von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Nedžad Hurabasic, Richard Löwenstein, Olaf Bleich

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Alice Klink

DRUCK

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

VERTRIEB

BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden,
Tel.: 07623 / 964-0 Fax: 07623 / 964-259,
E-Mail: vertriebsservice@bz-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, Bahnhofsbuchhandlungen, 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: Aliens: Colonial Marines von Sega
Bildmotive von www.pixelio.de und www.aboutpixel.de
IVW Stand Q3 2011: Verbreitung 18.993, Verkauf 17.587
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Call of Duty: Modern Warfare 3«, »Halo: Reach«

FREUT SICH AUF | »Forza Horizon«, »Assassin's Creed 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Silent Hill: Downpour«, »The Day of the Tentacle« (PC)

FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«, »Bioshock Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Mass Effect 3«, »Kingdom Rush« (iOS)

FREUT SICH AUF | »Borderlands 2«, »Overstrike«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »The Witcher 2: Assassins of Kings«, »Devil May Cry HD Collection«

FREUT SICH AUF | »Assassin's Creed 3«, »Resident Evil 6«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »The Witcher 2: Assassins of Kings«, »Trials Evolution«

FREUT SICH AUF | »Game of Thrones«, »South Park: The Game«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Street Fighter X Tekken«, »Prototype 2«

FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«, »Aliens: Colonial Marines«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Mass Effect 3« (Mehrspieler), »Silent Hill: Downpour«

FREUT SICH AUF | »Sleeping Dogs«, »Dragon's Dogma«



CHRISTIANE SCHOBER ANZEIGENLEITUNG PRINT

LIVE-GAMERTAG | Tearsdust

GENRES | Aufbau-Strategie, Puzzle
SPIELT GERADE | »Capcom Digital Collection«, »Anno 2070« (PC)

FREUT SICH AUF | »Risen 2: Dark Waters«, »Game of Thrones«

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 Ausnahmerecheinung. 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 zu greifen.

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
»Kooptipp«
erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Koop-Modus hat.

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

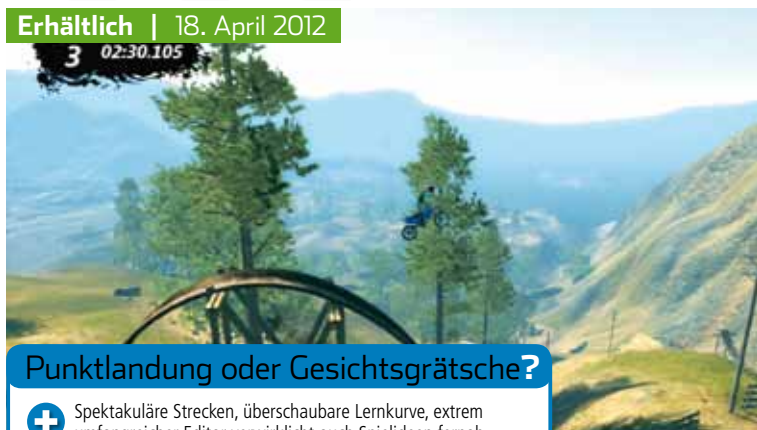
Hier kannst du nachlesen, welche Möglichkeiten dieses Spiel in Verbindung mit Xbox Live bietet. Bonusinhalte, Mehrspieler-Modi und geplante Erweiterungen – hier findest du alle nötigen Informationen.

STANDPUNKT

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



Erhältlich | 18. April 2012



Punktlandung oder Gesichtsgrätsche?

- +** Spektakuläre Strecken, überschaubare Lernkurve, extrem umfangreicher Editor verwirklicht auch Spielideen fernab des Hauptspiels, fetziger Mehrspieler-Modus
- Suchterscheinungen führen zu Sehenscheidenentzündung und Schlafentzug



TRIALS EVOLUTION

Das lässt selbst Evel Knievel vor Neid erblassen!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft Studios

Entwickler | Red Lynx

Preis | 1.200 Microsoft Points

Genre | Geschicklichkeit

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

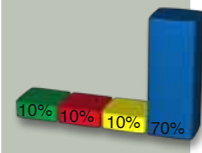
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Exklusiv für Xbox 360: Teil Zwei der beliebten Extremsport-Action.

das ist drin

- Gleichgewicht
- Geschwindigkeit
- Todesfallen
- Streckenvariationen



Style, Perfektion und Todesmut: Das sind die Tugenden, die jeder »Trials«-Fahrer mitbringen muss. Mit speziellen Motorrädern geht's auf zweidimensionalen Pfaden über dutzende zunächst scheinbar unüberwindbare Hindernisse. Essentiell: Auf keiner Strecke darf der Fahrer dabei mit seinem Körper den Boden berühren. Balance heißt also das Zauberwort – dann klappt's auch mit der Bestzeit und der geringsten Fehlerquote. Voraussetzung, um den Fliehkräften zu trotzen, sind gefühlvolles Gasgeben und Bremsen sowie das Austarieren der Körperhaltung des Fahrers. Klingt kinderleicht, ist es aber nicht, denn bis du einzig auf dem Hinterrad von einer Holzkiste zur nächsten hüpfst oder den Boden wie ein Tiefflieger nur noch zum Durchstarten nutzt, vergehen dutzende höchst amüsante Stunden.

ALTEISEN-VEREDELUNG

Wie auch das Vorgängerspiel präsentiert sich »Trials Evolution« in realitätsnaher 3D-Grafik, wobei sich der Fahrer mit seinem Bike auf einer Ebene von links nach rechts bewegt. Neu ist allerdings, dass sich die Strecke nun krümmen kann. Dank mitdrehender Kamera sieht das nicht nur verdammt hip aus, sondern ermöglicht den Entwicklern auch, dich durch riesige Rundkurse zu scheuchen. Kein Wunder also, dass die angestaubten Industriehallen und Höhlensysteme aus »Trials HD« endgültig den Auspuff gezeigt bekommen und nun

gigantischen Außenarealen weichen. Der Einzelspieler-Karrieremodus umfasst allein über 55 Strecken, die wohl kaum abwechslungsreicher und einprägsamer arrangiert sein könnten. In »Luftsprünge« geht's etwa hoch hinaus, um auf Holzkonstruktionen zwischen Zeppelinen wieder zu landen. »Drehwurm« dagegen katapultiert dich in eine Welt, die sich ähnlich den Traumwelten aus dem Hollywood-Blockbuster »Inception« erst bei ihrer Begehung Stück für Stück zusammenfallen. Dass es den tollkühnen Fahrer dabei immer wieder heftig beutelt, ist Teil der Herausforderung. Ebenso das Aushalten der Scherzerfüllten Crash-Animationen, wenn man dann schließlich doch die Ziellinie erreicht. Von einem herabstürzenden Konzertflügel erschlagen, auf Betonbewehrungen aufgespießt, mit einer Ballkanone hingerichtet – hier ist alles möglich. Klingt makaber? Treibt dir aber dank der blutfreien Darstellung stets ein verschmitztes Grinsen ins Gesicht, spornt an und hält sogar die Zuschauer bei der Stange.

KREATIV-INJEKTION

Garant für ungezügelter Langzeitmotivation bleibt nach Abschluss aller Level jedoch vor allem eines: der Editor. Bereits in der Lite-Version gibt dir das Spiel damit leistungsstarke Werkzeuge an die Hand, mit denen du im »eigenen« Parcours erstellst und anschließend via Xbox Live veröffentlichs. Die Profi-Version geht noch einen Schritt

weiter und bietet alles, was die Entwickler selbst zum opulenten Streckenbau genutzt haben. Tatsächlich ist dieser Baukasten damit der wohl umfangreichste und vielseitigste Editor aller bisherigen Live-Arcade-Spiele und wird in Zukunft noch für so manch begeisternde Gameplay-Überraschung sorgen. Evolutionär!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Ich habe »Trials HD« geliebt – und das hier schaltet sogar noch mal zwei Gänge hoch. Besonders die sich stetig steigernden Herausforderungen und der herausragende Editor rocken richtig! Ich gebe 9.0 und setz noch mal frischen Kaffee auf.

Trials Evolution

GRAFIK

Zwar mit Trash-Faktor, aber stets hübsch anzusehen

8

SOUND

Stimmungsvoller Soundtrack, knirschend-schöne Effekte

8

STEUERUNG

Leicht zu lernen, schwierig zu meistern

9

Geniale Fortsetzung mit stetigem Nervenkitzel und überragendem Langzeit-Unterhaltungswert.

9.2 von 10

Erhältlich | 24. April 2012



kurz&knapp

Hersteller | Activision

Entwickler |

Radical Entertainment

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

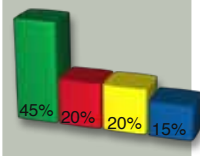
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Brachiale Offene-Welt-Schlachtplatte mit kernigem Held und dezent gesetzten Schnitten.

das ist drin

- Gegner zerfetzen
- Blutlachen produzieren
- Wände hochlaufen
- Rache verüben



PROTOTYPE 2

Die Welt ist ein Schlachthaus, du bist der Metzger:
das Superhelden-Game für Erwachsene.

Leichen pflastern seinen Weg. Blut markiert seine Spur. Rache ist sein Motiv. Ja, Alex Mercer hätte sich besser nicht mit Sergeant James Heller anlegen sollen. Der Held des hierzulande indizierten ersten »Prototype«-Spiels steht ganz oben auf der Abschussliste des Ex-Soldaten. Denn der Afro-amerikaner hat durch einen erneuten Ausbruch des tödlichen Blacklight-Virus Ehefrau und Tochter verloren. Und Mercer war es, der nach 14 Monaten der Stille die Megametropole New York City erneut in eine virale Quarantänezone und gleichzeitig einen Spielplatz für abscheuliche Mutanten verwandelt hat: New York Zero. Für Heller steht fest: Mercer muss ausradiert werden!

Könnte klappten, denn Heller ist wie sein Erzfeind resistent gegen das den Laboratorien des Pharmakonzerns Gentek entsprungene Killervirus. Das Rätselhafte zu Spielbeginn: Infiziert wird er von Mercer selbst. Statt Heller umzubringen oder in eine grässliche Bestie zu verwandeln ist es ausgerechnet er, der dem Irakkrieg-Veteranen übermenschliche Kräfte verleiht. Stark wie Hulk, schnell wie der Rote Blitz, agil wie Superman – schon bald mutiert der Witwer zu einem Monstrum, das erst Ruhe gibt,

wenn die korrupten Machenschaften der überall patrouillierenden Blackwatch-Organisation zerschlagen wurden. Und er den Kopf seines Schöpfers in den Händen hält...

Zugegeben, Kennern des Vorgängerspiels dürfte der Mix aus Superhelden-Action und offener Spielwelt sehr vertraut vorkommen. Bis auf den neuen Protagonisten und seine Geschichte sucht man spielerische Unterschiede anfangs in der Tat mit der Lupe. Doch schon nach kurzer Zeit wird deutlich, dass Entwickler Radical das Rad nicht neu erfinden, sondern perfektionieren will. Das kanadische Studio aus Vancouver beruft sich auf Altbewährtes, merzt kritische Fehler des hierzulande indizierten Vorgängerspiels aus und liefert einen schmackhaften, wenn auch nicht ganz fehlerfreien Action-Happen für Volljährige.

AM ENDE DER NAHRUNGSKETTE

James Heller zu spielen fühlt sich an, als würde man eine mit Rasiermessern bestückte Rakete durch eine Großstadt jagen. Dabei gibt sich die Steuerung trotz des hohen Tempos überraschend handlich und intuitiv: Aus der Verfolgerperspektive sprintet Heller





Virenschleim sind in verdeckten Operationen Hellers härteste Widersacher, entlarven sie ihn trotz Formwandler-Fähigkeiten doch meist innerhalb weniger Sekunden.



Und außerdem?

- 43 Erfolge, die Hälfte gibt's praktisch im ersten Durchgang; zum Beispiel »Ikarus« fürs Erreichen des höchstgelegenen Punkts in der Spielwelt
- Zwei Sondereditionen, Details siehe Kasten; wer sich nicht für eine davon entscheidet, soll die Online-Herausforderungen später auch als Download erwerben können
- Zusammenfassung der Ereignisse des ersten Teils als Video im Menü verfügbar
- Deutsche Version geschnitten, heißt: Nichtinfizierte können nicht zerstückelt werden, Ziel-Aufschalten auf Zivilisten modifiziert; Infizierte sind von den Anpassungen jedoch nicht betroffen

Retortenmutant oder Laborratte?

- + Spektakulär inszenierte und brachial präsentierte Action, begeisterndes Machtgefühl, offene Spielwelt birgt viele interessante Entdeckungen, detailreiche Kulissen und Figurenmodelle, wendungsreiche Geschichte mit stilvollen Zwischensequenzen, viele freischaltbare Kräfte
- Zwar professionelle, aber nur englische Sprachausgabe mit guten deutschen Untertiteln; diverse Aufgaben wiederholen sich, geringer Wiederspielwert nach dem ersten Durchspielen

✖ Sonderausgaben

FÜR DIE VITRINE

Die erste Auflage von Prototype 2 erscheint ausschließlich als limitierte »Radnet Edition«. Käufer erhalten damit Zugang zu 20 wöchentlich stattfindenden, online bereitgestellten Herausforderungen für zusätzliche Erfahrungspunkte sowie fünf Entwickler-Videos, fünf exklusive Mutationen und Xbox-Avatar-Gegenstände. Wer 20 Euro draufzahlt, erhält die »Blackwatch Collector's Edition«, die neben den »Radnet Edition«-Bonis den Soundtrack auf Audio-CD, die erste Download-Erweiterung »Colossal Mayhem«, ein Hardcover-Kunstdruckbuch und ein digitales Comic beinhaltet. Obendrauf gibt's 20 Prozent Rabatt auf Käufe im englischsprachigen »Prototype«-Merchandise-Onlineshop, zu erreichen unter store.prototypegame.com. Wichtig: Die »Blackwatch«-Sammlerausgabe erscheint nur als ungekürzte PEGI-Fassung, nicht jedoch als USK-Version.



Eine von Hellers makabren Spielereien: die Biobombe. Hierzu schnappt sich der Ex-Soldat einen Gegner, »aktiviert« ihn via X-Taste und funktioniert ihn so in eine Art lebende Granate um.

Keine Lust, dir im Nahkampf die Hände schmutzig zu machen? Kein Problem: Gefallene Gegner hinterlassen MGs und Raketenwerfer, die Heller jederzeit nutzen kann.



via linkem Analogstick durch die von Hochhäusern gesäumten Straßenzüge. Die RT-Schultertaste gedrückt, beschleunigt der Held auf die Geschwindigkeit eines Sportwagens. Rast er auf eine Wand zu, springt er automatisch dagegen und flitzt das Gebäude senkrecht empor. Ein Tipper auf die A-Taste und Heller schießt meterhoch in die Luft; die RT-Taste erneut drücken, schon gleitet er gleich einem Beute suchenden Falken durch die Luft. In Windeseile gelangt der Ex-Soldat so von A nach B. Fantastisch, welch Spielfluss dadurch entsteht!

Eine ähnlich gute Figur machen Hellers kämpferische Fähigkeiten. Egal ob Bodentruppen, Helikopter, Panzer oder sogar turmhohe Mutanten-Bestien – mit jedem nimmt er es im Spielverlauf unter dem Dauerfeuer der X- und Y-Tasten auf. Wo der 37-jährige Racheengel erscheint, zieren nach wenigen Minuten meist nur ein blutiger Brei und ein Haufen Schrott den Boden. Mit wachsenden Kräften wirft Heller Panzer wie Frisbees durch die Luft, missbraucht Geschütze

als Baseballschläger oder zerrupft schrankgroße Mutanten in der Luft: Hart, kompromisslos und unglaublich mächtig fühlt sich das an. Nicht zuletzt wenn sich Heller mittels B-Taste mal wieder sein Gegenüber schnappt und es meterweit durch die Luft schleudert. Alternativ absorbiert er Feinde, als würde er sie mit einem Strohhalm wie ein Glas Limonade aussaugen. Netter Nebeneffekt: ein kurzzeitiger Gesundheitsschub.

Anfangs noch mit der bloßen Faust unterwegs, erlernt der Mutantenheld durch die Absorption von bestimmten Figuren nach und nach fünf neue Talente. Zum Beispiel den Umgang mit den nach nicht mal einer Spielstunde verfügbaren rasiermesserscharfen Klauen, auf die wohl selbst Teenie-Albtraum Freddy Krueger neidisch wäre. Diese ausfahren, springt Heller wie ein Raubtier auf seine Gegner und schneidet sie in hauchdünne Scheiben. Zum Auslöschen ganzer Infizierten-Horden erweisen sich dagegen die Ranken als äußerst praktisch:

✖ Radnet – das Todesnetz

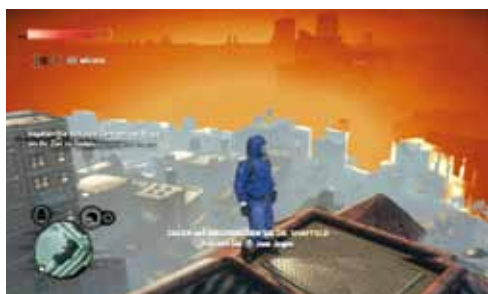
DREH AM RAD!

Obwohl »Prototype« 2 den Schwerpunkt ganz klar auf die Einzelspieler-Erfahrung legt, kommen wettbewerbsorientierte Gamer nicht zu kurz, insbesondere, wenn sie sich für die sogenannte »Radnet Edition« entscheiden. Denn für Besitzer dieser Version veranstaltet Activision bis zum 7. Juni 2012 wöchentlich neue Online-Events. Hierbei können Teilnehmer durch Absolvieren vorgegebener Herausforderungen Erfahrungspunkte und 55 virtuelle Gegenstände gewinnen. Von Kleidungsstücken für den eigenen Xbox-Avatar über neue Mutationen für Heller sowie exklusive Videos kannst du allerhand freischalten. Ob Besitzer der »Radnet Edition« gleich zum Verkaufsstart am 24. April loslegen oder erst später dazu stoßen, bleibt ihnen überlassen. Diejenigen, die an allen Veranstaltungen teilnehmen, erhalten übrigens ein ganz besonderes Leckerli: Alex Mercer als spielbaren Charakter. Wer die »Radnet Edition« verpasst hat, soll die Veranstaltungen später nachkaufen können. Preis? Noch unbekannt. 360 Live tippt auf 400-800 Microsoft Points für alle Events.



Größeres Kaliber gefällt? Einfach Raketenwerfer oder Minigun der Helikopter und Panzer durch Bewältigen eines kurzen Quicktime-Reaktionstests abreißen und losfeuern.

» James Heller zu spielen fühlt sich an, als würde man eine mit Rasiermessern bestückte Rakete durch eine Großstadt jagen. «



Ähnlich Spider-Man schießt Heller einen riesigen organischen Faden auf sein Ziel. Wurde es getroffen, sprießen weitere Fäden aus dem Malträtierten heraus, die sich dann umherstehende Gegner sowie anderes Zeug greifen. Es folgt ein blitzschnelles Zusammenziehen, bis schließlich alles brutal ineinanderkracht. Problem gelöst.

Nicht minder effektiv: die Hammerfaust. Sie verwandelt Hellers Arme in riesige Schlagbolzen, die selbst Panzer im Nu zermatschen. Auch kann der Held seinen rechten Arm in einen riesigen Säbel verwandeln und sich damit wie eine Machete im Dschungel durch dichtes (Feind-)Gestrüpp schlitzeln. Im letzten Spieldrittel erwartet dich zudem eine Stachelpeitsche, mit der Heller vorrangig Helis wie Fliegen vom Himmel fischt. Wer lieber andere die Dreckarbeit erledigen lässt, ruft bis zu vier Gorilla-ähnliche Brawler-Mutanten herbei oder vernichtet mittels Devastator-Fähigkeit alles im Radius von zehn Metern mit einem kräftigen Erdbeben. Wohl wahr, Heller wirkt wie eine unaufhaltsame Naturgewalt und lässt Wasserstoffbomben dabei wie Kinderspielzeug aussehen.

Leider glänzen die meisten Widersacher bei diesem Spektakel weniger durch ihre Intelligenz als vielmehr durch ihre Überzahl. Dennoch: Vor allem Bogen gegen den bildschirmfüllenden Goliath und andere Bossgegner sind Strategie und Reaktionsvermögen Pflicht. Und: Im richtigen Moment mit der A-Taste ausweichen und ankommende Raketen via RB-Schultertaste blocken und zurückschleudern sind spätestens in der zweiten Spielhälfte essenziell. Das hält den Anspruch trotz Dauergemetzel angenehm hoch.

DER TOD HAT DREI GESICHTER

So befähigt zieht Heller seine blutigen Kreise durch das sehr atmosphärisch inszenierte New York Zero. Menschen wärmen sich an brennenden Mülltonnen, Blackwatch-Soldaten marschieren aufmerksam durch die Straßen, Hazmat-Teams untersuchen Infizierte – hier ist einiges los. Interessant auch die Einteilung des Szenarios in drei unterschiedliche Gebiete. Während in der grünen Zone Menschen friedlich durch die Straßen schlendern, gilt die gelbe Zone als Quarantänegebiet für infizierte Zivilisten und eher schwächliche Mutanten. Die rote Zone zeigt hingegen das

ganze katastrophale Gesicht der Blacklight-Virus-Epidemie: übel entstellte Kreaturen, wohin das Auge blickt; Hochhäuser zerfallen in ihre Einzelteile und überall wuchern abscheuliche Geweberanken. Schön, welch detailliertes Bild sich hier vor einem aufbaut. Da packt dich sofort das Verlangen, jeden Winkel der Stadt frei zu erkunden. Um sich im tödlichen Beton-Dschungel von »Prototype 2« zurechtzufinden, steht die praktische Minikarte am linken unteren Bildschirmrand stets zu Diensten. Während die gelben Symbole und die Radioaktiv-Zeichen Nebenmissionen darstellen, weisen blaue Markierungen auf die nächste Story-relevante Aufgabe hin. Löblich ferner, dass Radical alles daran setzt, für Abwechslung zu sorgen. Mal muss Heller eine Blackwatch-Basis infiltrieren, mal eine Helikopter-Staffel eskortieren und mal innerhalb eines Zeitlimits eine gewisse Anzahl an storyrelevanten Objekten lokalisieren. Sehr gelegen kommt hierbei die Möglichkeit, sich in seinen just absorbierten Gegner verwandeln und so Wachen und Scanner an der Nase herumführen zu können. Auch spannend: Erinnerungen konsumierter Schlüssel-figuren fügen das Puzzle der verstrickten Hintergrundgeschichte Stück für Stück zusammen. Hübsch vorgerenderte Zwischensequenzen in stilsicherer Schwarz-Weiß-Optik mit Hervorhebung von Rottönen treiben parallel die Geschichte voran.

Fürs Abschließen von Missionen erlangt Heller zunehmend Erfahrungspunkte. Genug gesammelt, steigt er in der Evolutionsstufe auf und investiert einen Punkt in mehr Lebensenergie, höheres Sprinttempo oder eine von vier weiteren Fähigkeiten. Keinen Alarm auszulösen und Bonusziele zu erreichen macht ebenfalls Sinn: Beides wird mit zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnt. Nicht minder lukrativ sind die Nebenmissionen: Insgesamt 33 praktische Mutationen kann Heller durch sie erlangen und so zum Beispiel von kurzzeitiger Projektil-Immunität oder nochmaligen Lebensenergieschüben profitieren.

Eine weitere innovative Fähigkeit ist der Jagdinstinkt. Kurz den linken Stick drücken, schon entsendet die Killermaschine einen Impuls. Muss er eine bestimmte Person finden, so erwidert der Gesuchte das Signal und verrät damit seine ungefähre Position. Jetzt gilt es, dem Ziel zu folgen. Darüber hinaus lässt sich dieser Jagdinstinkt auf nahegelegene Gegner



Panzer und Hubschrauber müssen nicht zwingend verschrottet werden: Heller kann sie auch entführen und selber steuern. Lenkt sich gut, spielt sich zitzig!

anwenden, um dann anhand roter oder weißer Markierungen herauszufinden, ob diese lautlos eliminiert werden können. Gleichzeitiges Drücken der LT-Taste und des linken Sticks entlarvt sogar, von welchen Figuren das potenzielle Opfer beobachtet wird. Wer also erst die Beobachter abmurkst, erspart sich viel Ärger.

Apropos Ärger vorbeugen: Schwebt eine gelbe Raute mit einem Kraftarm über dem Kopf eines Feindes, kann Heller durch Absorption des Widersachers eine seiner Waffen verbessern und zusätzlichen Schaden anrichten. Mit Schrot auf Spatzen schießen? Erreicht in »Prototype 2« ganz neue Dimensionen!

DER MUTANT, DER MICH LIEBTE

Zusammengefasst macht »Prototype 2« vieles richtig. Vor allem das überragende Machtgefühl und das stets flüssige Gameplay fesseln von der ersten Sekunde an. Durch New York Zero rasen, Gegnerhorden zermalmen, Geheimnisse aufstöbern, die mit vielen Überraschungen gespickte Story entwirren – das motiviert etwa zwölf Stunden lang. Lob verdient zudem Radicals hauseigener »Titanium 2«-Grafikmotor, der Figuren, Texturen und Effekte detailreich auf den Bildschirm zeichnet.

Und die Schnitte? Für eine deutsche Fassung sehr dezent! Infizierte allen Typs lassen sich nach allen Regeln der Kunst in ihre Einzelteile zerlegen. Nur wenn eine Person als »nicht infiziert« eingestuft wird, ist das nicht möglich. Blut strömt aber auch dann jede Menge. Ein fairer Kompromiss, welcher der rauen Atmosphäre kaum Abbruch tut. Mehr Kritik kassieren dagegen einige sich wiederholende Missionselemente: Blackwatch-Soldat konsumieren, seine Form annehmen und dadurch Sicherheitsschranken passieren – das funktioniert, wirkt aber spätestens nach dem zehnten Mal ermüdend. Im Vergleich zum Vorgängerspiel halten sich diese Wiederholungen jedoch deutlich in Grenzen. Auch dass Wachen regungslos zusehen, wie Heller Wände entlangrennt, will sich nicht so recht einfügen. Hinzu kommt der eher mäßige Wiederspielwert: Nach dem letzten Showdown lohnt das durchs Durchspielen freigeschaltete »Neue Spiel Plus« inklusive bockschwerem neuen Schwierigkeitsgrad primär für Erfolgsgelüste. Doch das ist Gemecker auf hohem Niveau, denn in seiner Gesamtheit bleibt »Prototype 2« grandiose Superhelden-Action für erwachsene Splatter-Fans, die mal richtig die Sau rauslassen wollen.

Moritz Wanke

✕ Die Welt spricht Prototype

GEWINNE ORIGINELLE PULLIS

Für »Prototype 2« rührt Hersteller Activision bereits im Vorfeld ordentlich die Werbetrommeln. Im Verlag von Dark Horse sind schon drei digitale Comics erschienen, welche die Hintergründe der Hauptfiguren Alex Mercer und James Heller beleuchten. Mit »Protoslice« steht zudem ein kostenloses iOS-Game in Apples App Store bereit, das blutige Puzzle-Kost im »Prototype«-Universum serviert. Ferner hat Activision unter store.prototypegame.com den offiziellen Merchandise-Shop eröffnet, in dem sich Fans mit Baseball-Kappen, Hemden und vielem weiteren einkleiden können. Darunter auch »Prototype 2«-Kapuzenpullis, von denen 360 Live insgesamt vier Exemplare in Gamer-freundlicher XXL-Größe verlost. Dafür einfach eine E-Mail mit deiner Anschrift und dem Betreff »Ich bin ein Prototype« an redaktion@360-live.de schicken. Einsendeschluss ist der 22. Mai 2012. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Beim Anspielen kamen bei mir deutliche Erinnerungen an »Red Faction: Armageddon« hoch: hübsch inszeniert, aber auf Dauer hirnlos und oft übertrieben blutig. Ich warte lieber auf puzzelastige Action wie in »Darksiders 2« und gebe 7,8

Prototype 2

GRAFIK

Detaillierte Modelle, effektreiche Präsentation

8

SOUND

Nur englische, dafür gute Sprecher; fette Schlachtsounds

8

STEUERUNG

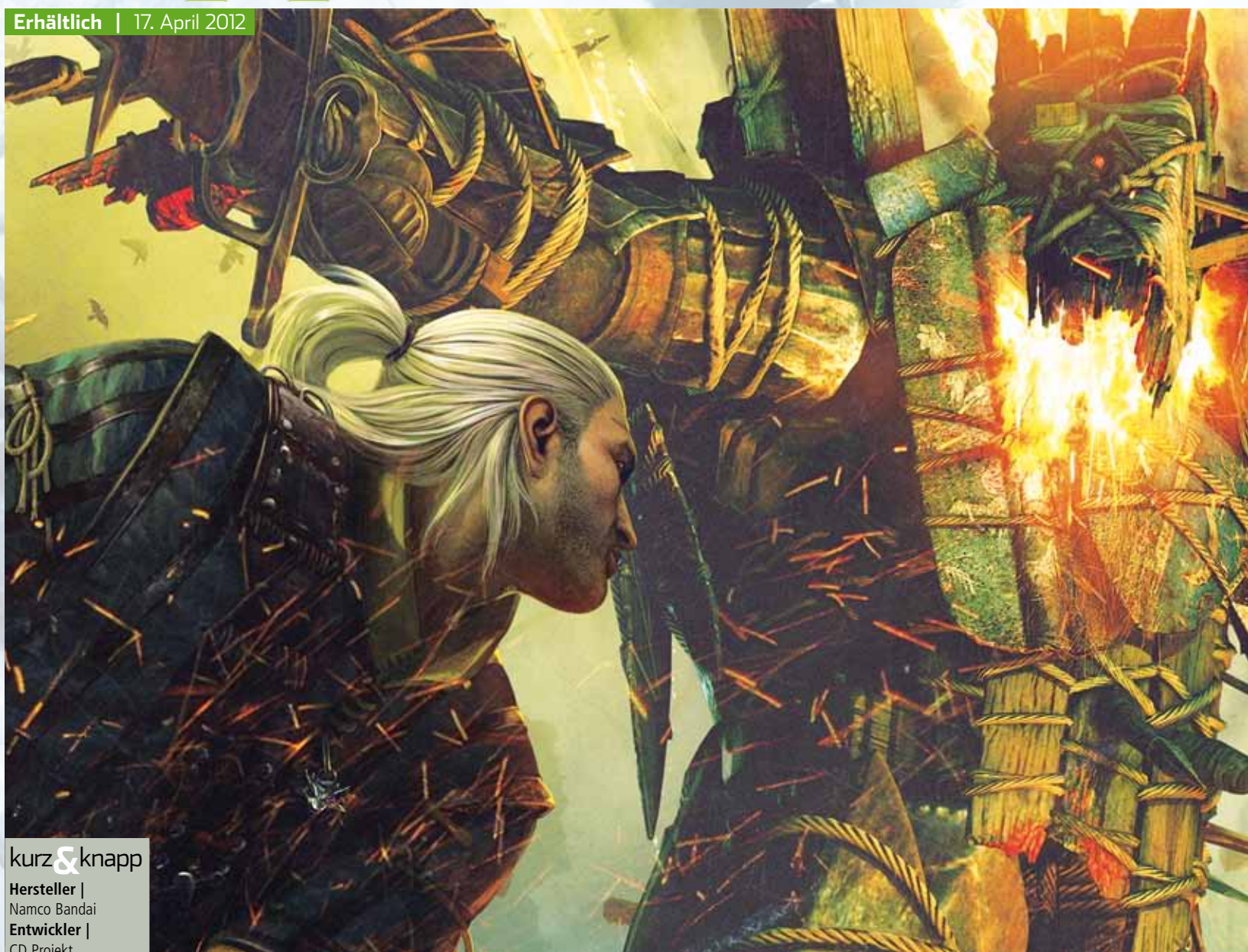
Teils doppelt belegt, dafür eingängig

8

Blutig, brachial, beeindruckend: »Prototype 2« liefert großes Superhelden-Kino mit herrlich übertriebener Action.

8.5 von 10

Erhältlich | 17. April 2012



kurz&knapp

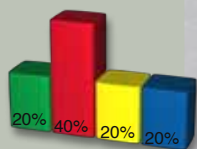
Hersteller |
Namco Bandai
Entwickler |
CD Projekt
Preis | ab 59 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Erwachsenes
Fantasy-Rollenspiel
ohne Tabus – und
der wohl schönste
Genrevertreter
auf Xbox 360.

das ist drin

- Blut und Gewalt
- Kampf um Gerechtigkeit
- Sex
- Fäkalprache



THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

Es wird Zeit, den roten Teppich auszurollen. Eines der beliebtesten PC-Rollenspiele hat endlich den Sprung auf die Xbox 360 geschafft. Der Hexer Geralt von Riva gibt sich die Ehre – und macht bei seinem ersten Konsolenauftritt eine bessere Figur als manch alt eingesessener Gamepad-Held. Schweigt denn still und höret zu, dies ist seine Geschichte.



Rückblenden in Geralts undurchsichtige Vergangenheit werden in Form von animierten Scherenschnitten dargestellt. Hübsch – und vor allem ziemlich brutal.

✖ Das musst du noch mal spielen!

ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT

Ähnlich wie »Mass Effect 3« bietet »The Witcher 2« zahlreiche Entscheidungspunkte und Scheidewege innerhalb der rund 40-stündigen Kampagne. Das reicht von kleineren Wahlmöglichkeiten über Leben und Tod einer Spielfigur bis hin zu gravierenden Fraktions-Entscheidungen. Erstere lassen etwa neue Charaktere auf den Plan treten oder erinnern an späterer Stelle wieder an die Entscheidung, die du getroffen hast. Letztere bringen dich mitunter an komplett unterschiedliche Orte im Spiel, erzählen die Geschichte aus einer völlig anderen Perspektive. Der Wiederspielwert des Games ist also enorm – nicht nur wegen der insgesamt 16 verschiedenen Enden und zahlreichen unterschiedlichen Videosequenzen. Schade indes: Konsolenspieler können im Gegensatz zu PC-Hexern natürlich keinen Spielstand des ersten »Witcher« importieren und sich so an den Anspielungen auf damals getroffene Entscheidungen erfreuen. Trotzdem bezieht sich die Xbox-Version an bestimmten Stellen im Spiel auf Ereignisse des Erstlings, übergibt dem Spieler etwa eine Belohnung für vermeintlich zuvor absolvierte Missionen. Gerade Nichtkenner des Vorgängerspiels können das nicht immer nachvollziehen.



In dunklen Höhlen sollte Geralt vor Betreten den Trank »Katze« konsumieren – damit kann er selbst im Dunkeln sehen – wenn auch nur schwarz-weiß.

» Der Hexer kommt, versteckt eure Frauen! «

» Wenn du Gerechtigkeit willst, heure einen Hexer an.« Dieser schlaue Spruch steht geschrieben an der Wand des Lehrstuhls der Rechte an der Universität in Oxenfurt. Und kaum ein anderer derer Mutanten mit den übermenschlichen Fähigkeiten, die da Hexer genannt werden, ist für seinen Durst nach Gerechtigkeit mehr bekannt als Geralt von Riva. Er führt viele Namen: Die Elfen nennen ihn Vatt'ghern, die Dryaden gaben ihm den Namen Gwynbleidd, der Weiße Wolf. Unter den Dh'oine, den Menschen, kennt man ihn vor allem als den Schlächter von Blaviken. Seit einiger Zeit trägt der Wolf jedoch noch einen weiteren Namen, einen, der ihn mit Schande besudelt und mit Hass beschmutzt: der Königsmörder. Und obgleich Geralt von Riva seine zwei Klingen aus Meteoritenstahl und reinem Silber mit dem Blut gar vielzähliger Opfer tränkte, so floss doch nie blaues darüber. Aber wie soll der Hexer seine Unschuld an den Königsmorden beweisen, waren doch keine Zeugen zugegen, die selbige beteuern

könnten. Nein, dem weißhaarigen Krieger mit den Katzenpupillen bleibt nur eines: Er muss den wahren Mörder der Könige Foltest und Demawend finden und ihn seiner gerechten Strafe zuführen. So begibt sich der Weiße Wolf auf eine beschwerliche Reise durch Temerien, Aedirn, Kaedwen und Loc Muinne und macht Jagd auf seine Beute: einen mysteriösen Hünen mit markanten Narben im Gesicht, der Geralt ähnlicher zu sein scheint, als er ahnt.

WILDE JAGD

Wer mit der Saga des Hexers – sei es durch die Romane oder das PC-exklusive Vorgängerspiel von 2007 – vertraut ist, weiß, dass das Game nicht gerade zimperlich daherkommt. Trotz seiner USK-16-Freigabe sind Hinrichtungen am Galgen, Hexenverbrennungen, abgetrennte Königshäupter, explizite, aber nicht pornografische Erotik-Szenen und Schimpfwörter, die jeden Berliner Aggro-Gossen-Rapper vor Scham erröten ließen an der Tagesordnung. Der Um-

gangston ist hart wie Stierhoden. Nicht zu vergessen der allgegenwärtige Rassenhass zwischen Menschen, Elfen und Zwergen, der sich in schmutzigen Ghettos, Vergewaltigungen und wahllosen Morden manifestiert. Wer hier überleben will, hält sich bedeckt – oder muckt nur dann auf, wenn er ohnehin den Tod sucht oder ein paar schlagkräftige Argumente in der Schwertscheide mit sich führt. So wie Geralt. Wie jeder Hexer ist er die geborene Tötungsmaschine, kämpft in Trance, ignoriert selbst schwere Wunden und kuriert sich mit hochtoxischen Elixieren, die jeden normalen Menschen in Sekunden in einen breigen Haufen aus Fleisch und Eingeweiden verwandeln würden. Seine Stärke ist der Kampf in völliger Dunkelheit, wenn kein Licht Schatten schlägt und die finstersten Bewohner der Unterwelt an der Oberfläche wandeln: Leichenfresser, Endriagen, Moderhäute, Succubi und Nekrophagen – um nur einige zu nennen. Aber auch Banditen und angriffslustige Scoia'tael – eine Rebellen-Vereinigung der Elfen – müssen dann und wann bluten. Wahlweise mit Stahl- oder Silberklinge tänzelt Geralt anmutig aus der Verfolgerperspektive durch die Feindesriege, hält seine Widersacher mit schweren Schlägen über die X- und leichten über die A-Taste auf Distanz, verbrennt seine Gegenüber mit dem Igni-Flammenzeichen, wirft sie mit dem Aard-Zeichen zu Boden oder übernimmt mit dem Axii-Zeichen sogar die

Schlachtenglück oder Scheiterhaufen?



Grafisch so ziemlich das Beste, was die Xbox 360 derzeit hergibt; sehr menschlich anmutende Figuren, hervorragende deutsche Synchro, höchst abwechslungs- und wendungsreiche Missionen, lebendige Spielwelt, reiches Gegner-Repertoire, tolle Steuerung, große Entscheidungsfreiheit, erwachsene Story



Hin und wieder nachladende Texturen und Umgebungsobjekte, selten wurde in Gesprächen die Lippenbewegung vergessen, gelegentlich schwarzer Bildschirm beim automatischen Speichern, etwas lange Ladezeiten

Nicht immer muss Geralt allein die Schergen der Unterwelt abwehren. Manchmal erhält er Unterstützung, hier zum Beispiel durch die zwielichtige Zauberin Sheala de Tancarville.



Kontrolle über sie – ein entsprechendes, zuvor rollenspieltypisch gesteigertes Talent vorausgesetzt. Wer im Rhythmus und konzentriert bleibt, verwandelt die anspruchsvollen Kämpfe in eine Komposition aus ästhetischen flinken Bewegungen, galanten Ausweichmanövern, effektvollen Zaubern und blutigen Triumphen. Angriff, Rücksprung, Parade, Halbpirouette, Parade, ganze Pirouette, Ausfall, Stoß – Sieg. Ein unglaublicher Anblick! Doch töten Hexer solcherlei Getier nicht ohne Grund. Sie sind Auftrags-schlächter, schaffen braven Bürgern gegen Bares oder Informationen die Dämonen vom Hals. Und besonders Letztere sind essenziell, wenn Geralt von Riva den wahren Königsmörder ausfindig machen will.

SPITZE ZUNGEN

Egal ob das verruchte Hafenstädtchen Flotsam, das Heereslager von König Henselt oder die Ruinen der Elfenstadt Loc Muinne: Überall sind die Straßen mit Leben gefüllt und beim genauen Hinhören offenbaren sich zahlreiche unterhaltsame Dialoge. Auf den matschigen Wegen Flotsams rennen etwa in Lumpen gekleidete Kinder hinter dem Hexer her, fragen unge-
niert: »Mami, wieso trägt er zwei Schwerter? Verliert er eines immer so schnell?« In der Hafenschenke ist man ebenso erstaunt über die Anwesenheit des Mutanten; ein fetter Säufer verliert sich in den Worten »Ein Hexer, ich glaub mich bumst ein Troll!«, Männer auf der Straße schreien entsetzt: »Der Hexer kommt, versteckt eure Frauen!« Doch auch Geralt selbst ist nicht auf den Mund gefallen, punktet mit gekonnt lässigen, nahezu emotionslosen, aber nicht minder witzigen und coolen Kommentaren und sogar Anspielungen auf bekannte Videospiel-Serien. So entdeckt er bei der Belagerung der Burg La Valette neben einem Heuhaufen und einer Absprungschance darüber einen toten Assassinen und kommentiert die Situation mit den Worten: »Ihr lernt es wohl nie...« Geralts zeitweilige Begleiter, der Zwerg Zoltan Chivay, die Zauberin Triss Merigold und der Abgesandte des Königs, Vernon Roche, sind nicht minder begabte Fäkalhumoristen, begrüßen ihre Gesprächspartner auch mal mit den Worten »Du Skandal von einem Anblick!« und folgen dem Motto »Alleine saufen ist so beschissen wie in Gesellschaft scheißen«. Was für ein Ideenreichtum – und im Übrigen vorbildlich deutsch vertont!

Stichwort vorbildlich: Das sind auch die Haupt- und Nebenmissionen jedes der drei Akte. Auf typische und oft nervtötende Hol-und-bring-Aufträge verzichten



Geralt und die Frauen: eine lange Geschichte. Bis zu fünf verschiedene Gespielinnen kann der Hexer im Laufe des Spiels flachlegen.

Genügend Erfahrungspunkte gesammelt, kannst du Talentpunkte in neue Hexer-Fähigkeiten, etwa härteres Zuschlagen, investieren.



✖ Leg dich nicht mit Hexern an

DIE ARENA

Abseits vom Hauptspiel – und damit auch der zentralen Story – sorgt der »Arena«-Modus für abwechslungsreiche Hexer-Action. Hintergrund: Irgendwo in den Ruinen der Kaedwener Festung tritt Geralt von Riva in einer Arena über 30 Runden gegen immer stärker werdende Gegner und Gegnergruppen an. Hier darf sich der Spieler also ungeniert austoben, neue Kampfaktiken ausprobieren, den Umgang mit Bomben, Fallen, Wurfmessern und Hexer-Zeichen trainieren – und bei einem Sieg gleichzeitig nützliche Gegenstände einheimsen; etwa Gold, Rüstzeug und Erfahrungspunkte. Im Gegensatz zur Kampagne trifft der Hexer in der Arena sogar auf neue Gegnertypen, wie den Werwolf, und auf anheuerbare Mitkämpfer: die Magierin Adrianna, den Ritter Vincent Molnar und den Zwergenkämpfer Harald Gord. Hier hätte sich zwar noch ein Koop-Modus angeboten, macht aber auch solo Laune.



» Der Umgangston ist hart wie Stierhoden. «

setzt, kann »The Witcher 2« beides. Hier klappt dem Spieler die sprichwörtliche Kinnlade herunter, wenn Geralt durch den dichten Wald von Flotsam streift, die Sonne durchs Blätterdach bricht und kleinste Pollenteilchen die Luft erfüllen, als wären sie zum Reingreifen nah. Oder wenn plötzlich riesige Drachen ins Bild wuchten, eine halbe Burg in Schutt und Asche legen, Wehrgänge in Brand setzen und Geralts Schwerter als Zahnstocher missbrauchen. Besonders die fantastischen Beleuchtungseffekte und die enorme Weitsicht überzeugen und lassen selbst Genre-Könige wie »Skyrim« alt aussehen. Spektakulär inszeniert sind indes auch Kämpfe gegen Bossgegner wie den Mega-Kraken Kayran, die zur cineastischen Unterfütterung auch gelegentliche Quicktime-Reaktionstests einstreuen. Diese sind aber weder aufdringlich noch zu viel des Guten, sondern fügen sich herrlich in die top inszenierten Kämpfe ein. So macht das Spaß!

Trotz aller Vielfältigkeit und der enormen Abwechslung sind es aber weder Kämpfe noch Missionen, die den Spieler am Gamepad halten – es sind die überaus glaubhaften Figuren und die mitreißende, erwachsene Fantasy-Geschichte. Die hübsche Triss Merigold, deren nackte Haut schon das Cover des polnischen Playboys zierte; der schmierige Magier Detmold; der wollüstige Barde Rittersporn und nicht zuletzt der Hexer selbst brennen sich mit ihren Worten und Taten knallhart in Herz und Gedächtnis. Und nicht nur die fein ausgearbeiteten Hauptfiguren strotzen vor Glaubwürdigkeit und höchst menschlich anmutenden Animationen, auch die Nebencharaktere können sich sehen lassen, sind weit mehr als hölzerne Puppen, die irgendwo herumstehen. Ungeahnte Story-Wendungen, protzige Zwischensequenzen und ein durchweg stimmungsvoller Soundtrack halten den Spannungsbogen von Anfang bis Ende im äußersten Anschlag und erlauben sich keinerlei Durchhänger. Im Gegensatz zu einigen wenigen Technikmacken, die bei der Testversion negativ aufgefallen sind. Etwa nachladende Texturen und Umgebungsobjekte, fehlende Lippenbewegung in wenigen Dialogen und ab und an ein schwarzer

Bildschirm nach Speicherpausen, der sich erst nach ein paar Sekunden wieder verflüchtigt. Im Vergleich zu manch schwerwiegenden Bugs, mit denen etwa ein »Skyrim« zu Anfang zu kämpfen hatte, sind das jedoch Kinkerlitzchen, die jeder Rollenspielfreund ohne Weiteres verschmerzen kann. Wer das Game zudem auf die Festplatte installiert, mindert insbesondere das Texturproblem nochmals deutlich ab. Echte Ausreden und Gründe gibt es also keine, dieses Fantasy-Meisterwerk nicht zu spielen. Oder wie es König Foltest sagen würde: »Pah, andere Rollenspiele! Die können mir mal durch die Kimme rutschen!«

Sabine Schischka

Und außerdem?

■ Reines Solo-Abenteuer ■ 50 Erfolge, davon 23 geheim; viele gibt's für Kampfhandlungen, andere fürs Brauen von Tränken et cetera ■ Kommt komplett ungeschnitten mit USK-16-Freigabe auf zwei Disks ■ Die Komplexität der Quicktime-Reaktionstests darf unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad festgelegt werden ■ Die Installation belegt rund acht Gigabyte, verkürzt die Ladezeiten und hübscht die Texturen auf ■ Die »Enhanced Edition« beinhaltet zum Normalpreis von 60 Euro zusätzlich den Soundtrack, eine Making-of-DVD, eine Weltkarte der Spielwelt, ein Quest-Handbuch, ein Regelbuch, ein Hexer-Medaillon, drei Sticker und ein Artbook; die teurere »Dark Edition«, die eine Zeit lang exklusiv bei Amazon erhältlich war, ist aktuell ausverkauft

die Entwickler. Stattdessen bieten selbst kleine Nebenmissionen meist mehrere Lösungswege an und begeistern durch Abwechslung. Einmal will der sturzbetrunken Soldat Odrin zurück zu seinen Kumpanen, um mit ihnen weiter Bier zu trinken; ein anderes Mal durchsucht man die Ruinen eines ehemaligen Sanatoriums im Wald und deckt seine blutige Vergangenheit auf – Gänsehaut inklusive. Die Möglichkeiten sind beinahe erschlagend vielfältig: Will man drohen, kämpfen, überreden, Magie einsetzen, seinen Charme spielen lassen, bestechen – wie man's auch anpackt, die Lösung ist herrlich individuell.

DAS BESTE VOM BESTEN

Wo manch anderes Rollenspiel entweder auf eine überragende Story oder technische Überlegenheit

Zweite Meinung

Markus Würstle: Gewalt, Drogen und Sex zum Mitspielen. Das Genre des Rollenspiels wird langsam auch auf Konsole erwachsen – und der gute Geralt von Riva leistet hiermit einen besonderen Beitrag, ohne aufgesetzt zu wirken. Ich gebe 9,3

The Witcher 2

GRAFIK

Mit wenigen Abstrichen das Schönste, was die 360 im Fantasy-Sektor zu bieten hat

SOUND

Vorbildliche Sprecher, Soundtrack zum Eintauchen

STEUERUNG

Perfekt an den Controller angepasst, komplex und doch leicht beherrschbar

Sieht umwerfend aus, fühlt sich magisch an – wer das nicht spielt, verpasst den Fantasy-Rollenspiel-Hit des Jahres 2012.

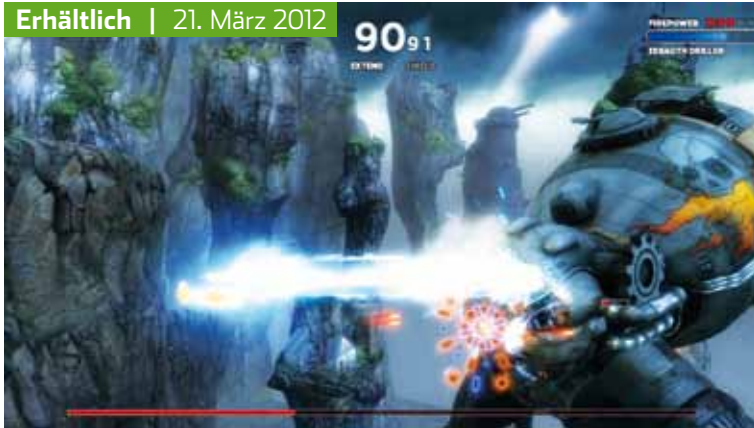
9

9

9

9.1 von 10

Erhältlich | 21. März 2012



Hochleistungsmotor oder Technikschratt?

- +** Imposanter Stil, abwechslungsreiche Umgebungen, denkwürdige Bosskämpfe, eingängige Steuerung, Storymodus gibt sich einsteigerfreundlich
- Geschichte uninspiriert erzählt und ungefähr so notwendig wie ein dritter Flügel, Letterbox-Balken, keine Replay-Funktion wie bei »Ikara«

SINE MORA

Mit dem Doppel-decker durch die Kugelhölle!

kurz&knapp

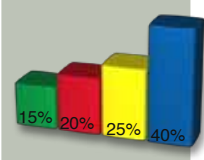
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Grasshopper Manufacture/
 Digital Reality
Preis | 1.200
 Microsoft Points
Genre |
 Shoot 'em Up
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Einsteigerfreundliches Shoot 'em Up mit famosem Design.

das ist drin

- Zeitkapsel
- Blech
- Kreuzfeuer
- Bossmonster



Gesucht: todesmutiges Flieger-Ass mit Kugelsturm-Resistenz! Der Weg führt direkt in die Kreuzfeuer-Hölle und den Schlund der Verderbnis. Was nach einer Stellenausschreibung für die Kamikaze-Invasion von Pearl Harbor klingt, trifft gleichsam den Kern der meisten Bullet-Hell-Shooter. Also Seitwärts-Scrollern, in denen dir mehr Laserstrahlen um die Ohren fliegen als Luke Skywalker beim Anflug auf den Todesstern. Genau das ist »Sine Mora«. Jeder der sieben Abschnitte des Storymodus beginnt mit einem ungarisch gesprochenen Einführungstext, der die Hintergrundgeschichte beleuchtet. Die dreht sich um Ronotra Koss, der Rache für den Tod seines Sohns nehmen und ein fliegerisches Blutbad anrichten will. Zweckdienlich, aber tatsächlich noch substanzloser als ein Luftloch. Nach dem pseudophilosophischen Ungar-Hörspiel klemmt du dich endlich hinter Steuer deiner geflügelten Massenvernichtungswaffe.

KUGELHÖLLE LEICHT(ER) GEMACHT

Die denkbar simple Steuerung beschränkt sich auf vier Elemente: Deinen Flieger navigierst du mit dem linken Stick. Uneingeschränktes Primärfeuer wird per A-Taste losgelassen; die fetteren, aber zahlenmäßig limitierten Zweitwaffen verlassen via B-Taste die rostigen Innereien deines Fliegers. Funktionierte zickig, schmiert nicht ab und lässt dich Feindpiloten eingängig aus ihren Blechbüchsen zirkeln. Was das hier anders macht

als andere Genre-Vertreter? Per rechtem Trigger zündest du eine Zeitkapsel, mit der das Geschehen langsamer abläuft. Quasi »Max Payne« über den Wolken. Diese Funktion soll die Kreuzfeuer-Gefechte einsteigerfreundlich machen – mit Erfolg. Gemessen an anderen, in der Regel knüppelhaften Genrevertretern gibt sich »Sine Mora« zugänglich, wenngleich für Neulinge dennoch fordernd.

TECHNIKSCHROTT, DER DEINE NETZHAUT VERWÖHNT

Mit auf der A-Taste dauergeparktem Daumen geht's somit durch traumhaft gestaltete Landschaften. Und ja: Die Macher hier an Action auf den Schirm zaubern, zieht dich in seinen Bann wie ein Traktorstrahl! Fliegende Inseln in tropischen Paradiesen wechseln sich ab mit von Lava durchzogenen Industriegebieten und von Minen durchsetzten Unterwassergebieten. Klasse, was da an Abwechslungsreichtum drinsteckt. Dank der Kompositionen von »Silent Hill«-Altmeister Akira Yamaoka bläst dich »Sine Mora« auch akustisch weg wie die Pulsstrahlen der infernaln Mechanik-Bosse. Stichwort Obermotze: Genial, diese Kämpfe! Weil die von Dieselpunk-Design – einer Mischung aus Retro-Maschinerie und Moderne – inspirierten Blechmonstren ständig neue Attacken vom Stapel lassen und sich transformieren, fühlt sich die Highscore-Jagd unglaublich mächtig an. Begeisternd ferner die liebevolle Gestaltung, etwa die der riesigen Blechspinne,

deren rostiger Rumpf mit einem flammenspeienden Schädel verziert ist und dir ganz stillet Plasmastrahlen in Spinnennetzform entgegenfeuert. Schön: Einmal die rund zwei Stunden dauernde Geschichte absolviert, kannst du noch zahllose weitere Stunden mit den knallharten Arcade- und Punktemodi verbringen.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Eine angenehme Überraschung, mit welcher frischen Ideen und mächtigem Design-Aufwand diese japanisch-ungarische Koproduktion hier das angestaubte Shmup-Genre aufzumischen versucht. Ich gebe 9,0

Sine Mora

GRAFIK

Klasse designte Umgebungen, unvergessliche Bosssdesigns

9

SOUND

Träumerische Kompositionen und überragendes Sounddesign

8

STEUERUNG

Verlässlich und solide wie ein TÜV-geprüfter Dieselmotor

8

Superstylishes Dieselpunk-Shoot-'em-Up mit wuchtigen Blechbossen und fantastischer Soundkulisse!

8.7 von 10

Erhältlich | 3. April 2012



Jedi oder Waschlappen?

- +** Podrennen fantastisch umgesetzt, in jedem Modus 2-Spieler-Unterstützung, zahlreiche nette Insider-Gags
- Lichtschwert-Duelle fühlen sich sperrig an, viele Kampagnenabschnitte laufen nach dem immer gleichen Schema ab, Grafik oft grobkörnig und mit unnötigen Fehlern

KINECT STAR WARS

Meditieren darüber ich werde!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Microsoft Game Studios **Preis** | ab 37 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Das erste »Star Wars«-Spiel, das komplett ohne Controller funktioniert.

Zwei quirlige Roboterdroiden, vier fauchende Podracer-Turbinen, jede Menge aufgebrachter Sturmtruppen und mittendrin der Spieler samt Lichtschwert – Fans wählen sich beim Anblick des Packungsmotivs sofort im siebten »Krieg der Sterne«-Himmel. Auch das präzise, mittels Sprachbefehl bedienbare Hauptmenü und die Liste von über 1.000 mitwirkenden Personen lassen Großes erwarten. Einmal die circa fünfstündige Kampagne gestartet, folgt jedoch ein Auf und Ab der Emotionen. In der Rolle eines aufstrebenden Jedi werden zunächst deine Grundkenntnisse im Umgang mit dem Lichtschwert aufgefrischt. Umherflitzende Trainingsdroiden zersäbeln, Blaster-Salven zurückschleudern, den Attacken anderer Jedi-Schüler ausweichen – sieht soweit passabel aus, vermittelt aber zu keiner Zeit das Gefühl, die vielseitigste Nahkampfwaffe des Universums präzise zu führen. Der Einsatz der Macht zum Umherschleudern von Felsbrocken und dergleichen klappt ebenfalls nicht immer reibungslos. Nicht falsch verstehen: In acht von

zehn Fällen gelingen die geforderten Gesten. Für ein direkt von Microsoft entwickeltes Kinect-Spiel der zweiten Generation trotzdem zu wenig. Nächster Durchhänger: Die an sich nett inszenierte Story rund um die Invasion einer Klonarmee bewegt sich spielerisch auf sehr dünnem Eis. Denn das gesamte Geschehen läuft praktisch wie auf Schienen ab und verlangt dir zu oft die immer gleichen Manöver ab. Mal ganz eigene Wege gehen? Nicht in diesem Sonnensystem! Abseits der Kampagne darfst du dich noch in vier weiteren Modi austoben: »Tanz als halbnackte Prinzessin Leia vor Jabba dem Hutten« bietet eine solide Erkennung, will sich aber so gar nicht in die Thematik einfügen. Die »Zerstör in Ortschaften in der Haut eines wütenden Rancor«-Passagen sind ebenfalls ein guter Kalorien-Killer, letztlich aber nur für Kids wirklich länger als 30 Minuten unterhaltsam. Gleiches gilt für die ausgekoppelten Lichtschwert-Duelle. Einzig der Podrennen-Modus kann dank extrem präziser Gestenabfrage durchweg überzeugen.

Sönke Siemens



Wertung

Für jüngere Jedis eine zeitlang
 Spaßig. Ältere Semester
 investieren lieber in
 »The Complete
 Saga« auf Blu-ray.

6.5 von 10

Erhältlich | 29. März 2012



Birdie oder Bogey?

- +** Viele Spielmodi, neue Schwungmechanik überzeugt, hohe Langzeitmotivation, Download-Kurse können erstmals mit Spielwährung bezahlt werden...
- ...diese freizuspielen dauert allerdings lang und klappt nur online, Kinect-Steuerung wirkt aufgesetzt, keine optionale Drei-Klick-Steuerung, Online-Pass, Spiel nur in Englisch

TIGER WOODS PGA TOUR 13

Wer braucht schon echte Golfclubs?

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Tiburon **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Golf-Simulation
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Alljährliches Versions-Update mit spürbar überarbeiteter Steuerung.

Schläger, Ball und Schmackes in den Armen ist alles, was man zum Golfen braucht? Zumindest theoretisch, denn praktisch ist's dann doch etwas komplizierter – wie auch diese Simulation beweist. In der virtuellen Haut von Natalie Gulbis, Paul Casey und 20 weiteren Profi-Golfern geht es auf 16 Kursen zwischen Augusta National und Pebble Beach mit voller Lizenz zur Sache. A und O für den Erfolg ist dabei das Meistern der neuen Schwungmechanik: Während die Fußstellung die grobe Flugbahn vorgibt, sorgt der Punkt, an dem du den Ball triffst, für den nötigen Drall. Genauigkeit und Geschwindigkeit, mit denen der Analogstick das Eisen führt, entscheiden über Richtung und Weite. Funktioniert prima, benötigt aber Einarbeitungszeit. Die optionale Kinect-Steuerung kann man hingegen im nächsten Bunker versenken. Sprachkommandos erkennt das Spiel nur auf Englisch, der Schwung wird oft nicht richtig registriert, und Abschlagen klappt nur horizontal vor dem TV stehend, statt in der Pose des virtuellen Spielers.

Gewohnt erstklassig ist die Karriere. Im ausführlichen Charakter-Editor erstellst du deinen Golf-Gesellen und arbeitest dich an die Ligaspitze – wahl-

weise im Duell mit bis zu drei menschlichen Couch-Caddies. Eine aktive Internetverbindung vorausgesetzt, verdient man sich zudem Spielwährung, die sogar zum Kauf sonst kostenpflichtiger Download-Kurse eingesetzt werden darf – nett. Online gründet man mit Freunden Country Clubs und tritt in einem Club-Turnier an. Schön auch die »Tiger Legacy Challenge«. Hier spielst du den Werdegang von Tiger Woods vom Kleinkind bis zum Superstar nach. Optisch strahlen teils heftiges Flackern an Bäumen, sterile Umgebungen und Klon-Publikum den ansonsten guten Gesamteindruck. Der Fahrstuhl-Musik-Soundtrack geht bald auf die Nerven und die langen Ladezeiten stören selbst den geduldesten Golfer. Trotzdem: Die toll ausgearbeitete Gameplay-Mechanik, der gigantische Umfang und die unzähligen Spielmodi katapultieren's gerade noch aufs Kauftipp-Green.

Markus Würstle

Wertung

Kein Spielspaß-Hole-In-One, aber
 insgesamt doch
 noch knapp auf
 Kauftipp-Terrain.

8.0 von 10

TROPICO 4 MODERN TIMES

Eine Investition in die Zukunft.

kurz&knapp

Hersteller | Kalypso **Entwickler** | Haemimont Games **Preis** | 1.200 Microsoft Punkte **Genre** | Aufbaustrategie **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 29. März 2012

Die Zukunft macht auch vor so abgelegenen Bananenrepubliken wie Tropico nicht Halt. In »Modern Times«, der Download-Erweiterung zum Aufbaustrategie-Hit »Tropico 4«, tritt El Presidente deshalb ins 21. Jahrhundert ein – mit all seinen Vorzügen und Hindernissen. Eine neue Kampagne mit insgesamt zwölf Szenarien und 30 neuen Gebäuden verbreitet mit der bewährten Kuba-Mucke und jeder Menge Political Incorrectness wieder ordentlich Karibik-Diktator-Flair. Und während wie immer leere Wahlversprechen gegeben, Ölfraffinerien aus dem Boden gezogen und statt sozial gerechter nur Ausbeuterfirmen errichtet werden, bekommt man es nun auch mit Studentenprotesten, Bio-Farmen und dem Internet zu tun. Neue Erlasse wie das »Festival der Liebe« mit halbnackten Samba-Tänzerinnen und die herrlich vertonten Kommentare von Berater-Genie Penultimo sorgen für den gewohnt humorvollen Grundton. Abstriche müssen Konsoleros höchstens bei der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung hinnehmen.

Sabine Schischka



Wertung

Sinnvolle und spaßige Erweiterung für Besitzer des Hauptspiels: Es ist schön, Diktator zu sein!

8.3 von 10

SUMMER STARS 2012

Ist denn schon Olympia?!

kurz&knapp

Hersteller | Deep Silver **Entwickler** | 49 Games **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Sportspiel **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 3. April 2012

Am 27. Juli starten die Olympischen Sommerspiele in London. »Summer Stars 2012« will das Feuer schon jetzt entfachen – jedoch ohne Lizenz und reale Sportstars. In der Karriere führst du eine Nation durch 18 Disziplinen. Im Gameplay-Vordergrund steht dabei ganz klar die Kinect-Unterstützung: Beim Bogenschießen etwa hebst du mittels entsprechender Geste den Bogen, spannst ihn dann und richtest abschließend das Fadenkreuz aus. Beim Speerwerfen sorgen hektische Auf- und Abbewegen des Arms für die nötige Beschleunigung. Das funktioniert auch im Freispielspiel- und dem optionalen Fitness-Modus mal mehr, mal weniger gut. Dass das Game gerne Wurfwinkel ignoriert oder Läufer wie von der Biene gestochen rennen lässt, obwohl du dich vor dem Sensor kaum bewegt hast, ist dagegen weniger olympisch! Gut daher, dass alternativ auch mit dem Pad gespielt werden kann. Damit gestaltet sich schnelles Vorankommen allerdings fast schon zu einfach. Entschädigt wird man zumindest teilweise mit hübschen Kulissen und einem soliden 4-Spieler-Modus.

Michael Förtsch



Wertung

Lizenzloses Olympia-Spiel mit spürbaren Trainingsverletzungen.

5.5 von 10

THE PINBALL ARCADE

Flippern, bis die Tasten glühen...

kurz&knapp

Hersteller | Farsight Studios **Entwickler** | Farsight Studios **Preis** | 800 Microsoft Punkte **Genre** | Pinball-Simulation **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 5. April 2012

Insbesondere im Pinball-Genre hinken moderne Simulationen auf fiktiven Tischen ihren Urvätern aus dem letzten Jahrhundert in Sachen Spielgefühl deutlich hinterher. Da ratterten Zählwerke, verfolgten Blitzgewitter die Kugeln über Rampen hinweg und sorgten verschiedenste Oberflächen dafür, dass sich auch einzelne Bahnen spürbar voneinander unterscheiden. Warum also nicht die Vorzüge alter Originaltische mit neuer Videospieltechnik verbinden?

An genau dieses Unterfangen wagen sich nun die amerikanischen Farsight Studios. Ihr neuer Download-Titel umfasst die vier Klassiker »Arabian Nights« von Williams, »Black Hole« von Gottlieb, »Theatre of Magic« von Bally sowie »Believe It or Not!« von Stern. Allesamt fantastische Tische, deren Spielgefühl in nahezu jeder Hinsicht gewahrt bleibt. Allein schon die spiegelnde Metallkugel sieht auf allen Tischen frappierend echt aus. Hinzu kommen charakterstarke Originalsounds und die authentische, extrem realitätsnahe Ballphysik. Bleibt zu hoffen, dass weitere Kulttische wie »Terminator 2« schon bald gegen kleines Geld nachgeschoben werden.

Jan Heinrich



Wertung

Was den Umfang betrifft ausbaufähig – ansonsten aber nahezu perfekte Pinhead-Action!

8.0 von 10

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC HD

3D-Gameplay in ungewöhnlicher Schärfe...

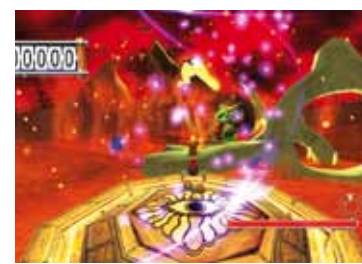
kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Paris **Preis** | ab 9,99 Euro **Genre** | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 21. März 2012

Die quirlig bunten Fantasiewelten von Ubisofts Kreativkopf Michel Ancel zogen auch schon vor »Rayman Origins« Spieler weltweit in ihren Bann. Mit gewohnt schräg-humoristischer Gangart legt der französische Hersteller nun Teil Drei der beliebten Jump-and-Run-Reihe aus dem Jahre 2003 in bester HD-Qualität neu auf. Wie zu erwarten, zündet die bizarre Odyssee von Held Rayman und seinem korpulenten Freund Globox auch neun Jahre später noch wie am ersten Tag.

Neun verschiedene Gebiete, unterteilt in 43 Abschnitte und 16 abwechslungsreiche Bosskämpfe, sorgen für knapp 15 Stunden Hüpfvergnügen. Abgedrehte Unterwasserlevel, aber auch zahlreiche Spezial-Outfits – wie der Propeller-Helm, die Kettenhandschuhe und die Tornado-Fäuste – bilden dabei zusammen mit der überzeugenden deutschen Synchro und der stets flüssigen Bildrate die Highlights des Pakets. Obendrauf serviert Ubisoft neun Minigames, die jedoch grafisch weniger liebevoll aufgepeppt wurden. Trotzdem: Für knapp zehn Euro eine denkwürdige Reise, die jeder Hüpfspiel-Fan unternehmen sollte.

Jan Heinrich



Wertung

Technisch solide Portierung eines zeitlosen Gute-Laune-Spiels.

8.0 von 10

CABELA'S BIG GAME HUNTER 2012

Waidmannsheil Version 2.0

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Activision
Preis | ab 55 Euro (ohne Lightgun ab 35)
Genre | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja
USK | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 16. März 2012

Kaum zu glauben: Die Grafik der 2012er-Ausgabe von Cabela's Jagdsimulator hat mittlerweile fast die Güte eines »Call of Duty« erreicht. Schlimme Gameplay-Macken der Vorgängerspiele sucht man hier außerdem ebenfalls vergebens. Angefangen beim Story-Modus, der Schritt für Schritt zum virtuellen Sportjäger ausbildet, weckt das hier dank starker atmosphärischer Stilmittel deine Jagdinstinkte. Mit Gewehr, Flinte, Feldstecher und Lockpfeife lassen sich Waldgebiete aus der Ego-Ansicht frei erkunden und Fährten aufspüren. Wie das gesamte Gameplay verhält sich das Wild in diesem Modus tatsächlich recht realitätsnah. Außerdem muss man höllisch darauf achten, keine Weibchen zu erlegen, sonst droht Punktabzug.

Zum spannenden Solo-Erlebnis gesellt sich der Arcade-lastige Schießstand-Modus, der seinerseits jedoch alles andere als realistisch daherkommt: Ganze Entenkolonien werden hier zu Kopfkissen-Füllung verarbeitet! Bedingt durch abwechslungsreiche Spielvarianten und gute Zwei-Spieler-Unterstützung macht aber auch der ähnlich viel Laune wie eine echte Runde Tontaubenschießen.

Jan Heinrich



Wertung

Jagdbegeisterte schultern die Plastikflinte! Wer noch keine hat, kauft's direkt im Paket mit der offiziellen Hardware.

7.5 von 10

RIDGE RACER UNBOUNDED

Retorten-Raser mit Lachgasfehlzündung?

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Bugbear Entertainment **Preis** | ab 50 Euro
Genre | Arcade-Rennspiel **Spieler** | 1 - 12
Xbox Live | ja **USK** | ab 12 Jahren
Erhältlich | 30. März 2012

Mit diesem Ableger erweist Namco Bandai der altherwürdigen »Ridge Racer«-Reihe leider nur bedingt Ehre. Das zentrale Spielprinzip rund um motorisierte Gangkriege in der fiktiven Stadt Shatter Bay wird zwar wuchtig präsentiert, aber bereits nach wenigen Spielminuten merkst du: Das hier ähnelt eher Titeln wie »Burnout«, »Split/Second: Velocity« und »Blur« als einem der Serienurväter. Durch Driften den Turbo aufladen, damit Gegner zu Schrott rammen, Hindernisse durchbrechen oder Explosionen auf der Strecke auslösen – nett, aber alles schon mal besser da gewesen!

Wer zudem auf schier endlose Drift-Action auf weitläufigen Serpentinestrecken hofft, wie man das von den Vorgängerspielen kennt, wird ebenfalls enttäuscht. Shatter Bay wurde von den Entwicklern augenscheinlich aus immer gleichen Abschnitten zusammengesetzt. Folglich hat man sich schnell daran sattgesehen. Dennoch: Der Editor selbst funktioniert hervorragend und wird auch in Zukunft für regelmäßigen Pisten-Nachschub sorgen.

Jan Heinrich



Wertung

Hat mit einem klassischen »Ridge Racer« wenig am Hut, punktet aber mit einem mächtigen Streckeneditor.

7.0 von 10

Erhältlich | 20. April 2012



Vornefahrer oder Umfaller?

- +** Flüssige Grafik, hübsche Kulissen; offizielle FIM-Lizenz mit allen Piloten, Teams, Motorrädern und Strecken der Saison 2011
- Kein Splitscreen-Modus, nervige Ladepausen, unflexible Optionen: Von Controllerbelegung bis Musikabfolge fast alles fest verdrahtet

MUD Die Mudder aller Rennspiele?

kurz&knapp

Hersteller | Black Bean/dtp **Entwickler** | Milestone **Preis** | 45 Euro
Genre | Motocross-Action **Spieler** | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | Motocross-Action mit Basis-Ausstattung und Okay-Spielspaß.

Ich habe nur eine halbe Seite für diese Mischung aus Motorrad-Action und Rallye-Game. Na okay. Mehr Platz brauch ich nicht zur Beschreibung von dem bisschen Ausstattung. Der offizielle Anstrich mit FIM-Lizenz, den WM-Klassen MX1/MX2 und großen Namen wie Ken Roczen und Maxi Nagl täuscht: Es steckt wenig drin in dieser Produktion, vor allem wenig Liebe zum Detail. Sogar einige Namen von Piloten und Orten sind falsch geschrieben: Teutschenthal statt richtig Teutschenthal – meine Güte, Milestone, seid ihr wirklich dieselben Entwickler, deren toller Arcade-Racer »Bleifuß« mir vor 20 Jahren so unendlich viel Spaß gemacht hat? Jetzt setzt ihr mir Motocross-Action mit gerade mal zwölf Rundstrecken und ein paar Freestyle-Arenen vor, und die Physik-Engine dreht durch wie ein Reifen im Schlammbad. Fahrer purzeln wie fallengelassene Marionetten von Motorrädern, bei Karambolagen mit Computergegnern halte ich problemlos die Spur. Realitätsnaher Look hin,

Lizenz her: Mit einer Simulation hat das nichts zu tun.

»Mud« bildet nur einen Ausschnitt aus dem großen Motocross-Panorama ab. Keine Trials, keine Hillclimbs, keine Quads. Nur KTMs, Suzukis und Konsorten, die sich alle gleich fahren. Bloß Einzel- und Online-Starts, WM- und Karriere-Modus ohne Rahmenprogramm. Ich könnte auf Freestyle-Rampen Frontflips, Supermans und andere Tricks abziehen, aber das klickt wegen der anspruchslosen Trick-Mechanik kaum. Jedoch: Bei Rundrennen den schnellsten Weg um die Ecken finden, das mag ich. Das Moped vor Kuppen in Schwung halten und im Sprung das Timing der Scrubbs-Trick-Taste zwecks Extrastück meistern, das macht wegen der flüssigen Steuerung Laune. Das raffinessearme Erscheinungsbild zieht also im Windschatten brauchbaren Spielspaß hinter sich her. Wer mit elf anderen Mopedfahrern über matschige Rundkurse knattern und bei Eliminierungsausscheidungen dem anderen die rote Laterne umhängen mag, der könnte sich brauchbar unterhalten fühlen.

Richard Löwenstein



Wertung

Entweder das hier oder »MX vs. ATV Alive« aus der Wühlkiste.

5.1 von 10



ICH BIN

Ein einfaches Cape kann das Leben eines Mannes radikal verändern. Frag nur mal Bruce Wayne alias Batman. Was für eine Bilderbuch-Karriere! Vom Playboy zum Superhelden eines Comic-Buchs; danach steile Laufbahn auf der Kino-Leinwand; und anschließend gibt die Fledermaus sogar eine großartige Figur als Star toller Actiongames ab. Warum wir ihn lieben und Superman nicht: Richard Löwenstein kennt den Grund.

Eine Szene aus dem Videospiel »Arkham City«: Die Kamera zoomt auf das Solomon-Wayne-Gerichtsgebäude. Ein düsterer Ort. Eine tiefe Stimme spuckt Drohungen aus, die Worte prallen als Echo von den Wänden ab: »Hier kann nur überleben, wer sich ein wenig Respekt verschafft.« Der, der das sagt, heißt Harvey Dent. Man kennt ihn auch als »Two-Face«. Er ist ein Superschurke. Seine ersten Auftritte hatte er in den Batman-Comics aus dem Verlagshaus DC. Inzwischen ist Two-Face über sein Ausgangsmedium hinausgewachsen, ist Kinostar und Videospielfigur. In »Batman: Arkham City« trifft er zum wiederholten Male auf Batman. Als Spieler verfolgt man das Aufeinanderprallen dieser beiden Charaktere mit ganzem Herzen.

Fraglos haben uns zuletzt »Batman: Arkham City« und »The Darkness 2« ganz hervorragend unterhalten. Doch diese zwei Ausnahmespiele bestätigen letztlich eine Regel. Nämlich dass verblüffend viele Comic-Adaptionen Mist sind. Bei »Thor«, »Captain America« und etlichen anderen Superhelden-Games werden einem unweigerlich die Lider schwer. Warum ist das so? An den Helden kann es nicht liegen. Immerhin gibt es etliche großartige Videospiele mit Hauptdarstellern, die übermenschliche Attribute mitbringen – dabei aber ohne Comic-Vorlage auskommen. Nehmen wir nur die akrobatische Weltraumkämpferin Samus Aran aus Nintendos »Metroid«-Reihe; den mutierenden Sgt. James Heller aus Activisions Offene-Welt-Abenteuer »Prototype 2«; den elektrischen Cole MacGrath aus Sonys elektrisierendem »Infamous«; oder auch Kratos, den Kriegsgott aus den wuchtigen »God of War«-Schlachtfesten.

Vergleicht man all diese Spiele, fallen Schemata auf. Beispielsweise starten die Figuren vergleichsweise schwach ins Spiel. Sie eignen sich im Verlauf Eigenschaften an, sie entwickeln sich weiter, verbessern ihre Kampfkraft. Ein ganz klassischer Motivationstrick, den Videospiele schon fast so lange nutzen, wie es sie gibt. Der Kniff funktioniert auch bei spielgewordenen Comic-Superhelden. Während Batman »Arkham City« erkundet, erfährt der Spieler vorab via Missionsbeschreibung, welches Extra er seiner Heldenfigur als nächstes hinzufügen darf. Schockwellen-Angriff, Greifhaken und andere Ausstattungs-Ergänzungen – egal was: Die Freude an der Jagd darauf und die unweigerlich folgende Entdeckung lösen Hochgefühle aus. Die Gadgets anschließend zum Einsatz bringen und deren Gebrauch im weiteren Spielverlauf perfektionieren, das hat eine ebenso anstachelnde Wirkung wie die sprichwörtliche Karotte, die man einem Gaul vor die Nase hält.



BATMAN

DER HELD, WAS ER VERSPRICHT.

DER FLUCH DER UNSTERBLICHKEIT

Warum also machen das nicht alle Superhelden-Spiele so? Lässt man die letzten Jahre und Jahrzehnte Revue passieren, fallen wiederum Muster auf. Spiele mit Batman und Spider-Man geraten besser als welche mit Superman. Die gleichnamige C64-Puzzelei von 1985 ist nur eines von vielen missratenen Machwerken rund um den Überflieger vom Planeten Krypton. Die Titus-Produktion »Superman« für Nintendo 64 wird regelmäßig erwähnt, wenn Superhelden-Games Schimpf und Schande ernten. Warum? Weil Gamedesigner den Regeln des Comic-Verlages folgen müssen. Bei Superman ist das offenbar schwierig. DC Comics gibt sich im Umgang mit dem Star aus seinem Verlagsprogramm so unnachgiebig wie Stahl. Eine eiserne Regel lautet: Superman darf nicht sterben. Daraus ergibt sich ein Dilemma. Videospiele leben von der Möglichkeit des Scheiterns. Sie konfrontieren den Spieler mit Herausforderungen: Bekämpfe die Gang, besiege Lex Luthor. Wenn der Held unterliegt, beginnt alles von vorne. Indem der Spieler die Steuerung meistert, sein Timing perfektioniert und schließlich siegt, hält er die Ereignisse in Bewegung.

Wie sollte aber Superman je scheitern? Ein Kerl, der mit seinen übermenschlichen Kräften jeden Kampf gewinnt? Gamedesigner mogeln sich mit Krücken um die Unantastbarkeit des Helden herum. »Superman Returns« aus dem Jahr 2006 zum Beispiel stellt nicht das Leben der Titelfigur in Frage, sondern stattdessen die Existenz der Stadt, die er beschützen soll: Metropolis. Die Restenergie-Anzeige weist auf deren Zustand hin. Schlauer Einfall. Dass das Spiel dennoch miese Kritiken einfährt, hängt mit freudloser Erzählweise, einfältigen Aufgaben und schwacher Grafik zusammen.

RECYCLINGFABRIK

Warum passiert das einem so erfahrenen Hersteller wie Electronic Arts? Oft darf simples Profitdenken unterstellt werden. Es fehlt an Zeit und Geld für eine hochwertige Produktion, und oft ist sie gar nicht das Ziel. Sega zum Beispiel recycelt seit Jahren für diverse Superhelden-Keilereien den Spielablauf aus dem 2008 veröffentlichten »Iron Man«. Wenn man sich in Segas »Captain America« mit Horden böser Buben prügelt, dann fühlt sich das nach genau derselben doofen Massenschlägerei an. Der Superheld entfaltet seine Fähigkeiten kaum, er könnte ebenso gut ein simpler Wrestling-Showkämpfer sein. Auch Segas »Thor« kommt weder stark noch unsieglbar daher, sondern stumpfsinnig und austauschbar. Viele grundsätzliche Ideen und Abläufe scheinen identisch, so, als würden Elemente aus älteren Spielen recycelt.



Meistens werden Superhelden erst zum Star im Comic-Buch, bevor sie im passenden Game einen Auftritt haben. Gelegentlich aber dreht das Schicksal den Spieß um. In Radical Entertainments neuem Blutbad »Prototype 2« zum Beispiel – Test siehe weiter vorn in diesem Heft.

Nur weil der Held eines Videospiele fliegen kann, ein Cape trägt und per Röntgenaugen alle Hindernisse durchschaut, muss er noch lange nicht in einem Comic geboren worden sein.

Es gibt eine Handvoll Spiele, die sehen aus, als wären sie einem Comic aus dem Gesicht geschnitten. Sie spielen sich auch so, und die zentralen Charaktere bringen alle zu erwartenden Eigenschaften mit: Sie tragen Masken; prügeln mit übermenschlichen Kräften die Lebensgeister aus bösen Buben heraus; und kommentieren die Ereignisse mit frecher Zunge. Und trotzdem kommen diese Spiele ohne Comic-Vorlage aus. Die Helden sind ein Produkt eines Gamedesigners – genau wie das Szenario, durch das sie sich bewegen. Das PC-Game »Freedom Force« ist so ein Fall, auch Epics »Gears of War«-Reihe. Auf der Kinoleinwand tauchen solche stilistischen Eingebungen häufiger auf. Die lausige Superhelden-Truppe aus »Kick Ass« und der pöbelnde Superman-Abklatsch »Hancock« gewinnen die redaktionsinterne Wahl zur besten Superhelden-Persiflage der letzten Jahre.



Eine weitere Gattung Unterhaltungssoftware stellt ebenfalls Figuren mit übermenschlichen Fähigkeiten ins Rampenlicht, die sich auf keine Comic-Vorlage stützen. Werfen wir drei Namen in den Raum: »Infamous«, »Metroid« und »Prototype«. Diese Actionspiele bekennen sich nicht, oder zumindest nur vage, zum Comic-Genre. Trotzdem fühlen sich die Stars aller drei Reihen – Cole MacGrath, Samus Aran und Alex Mercer beziehungsweise Sgt. James Heller – an wie Superhelden. Sie scheinen nahezu unverwundbar. Sie treten in Verkleidung auf. Sie besitzen Superkräfte oder – klassischer Motivationskniff – bilden diese im Spielverlauf aus. Sie tun das auf eine Art und Weise, dass man die Abläufe verfolgt und den Controller erst zur Seite legt, wenn der finale Todfeind abgegrüßt ist. Drei Beispiele, die alle verdeutlichen, dass sich Spielhersteller nur allzu gern vom Comic-Genre inspirieren lassen.



Manchmal schlägt diese Begeisterung zudem eine Brücke zurück ins Verlagswesen. »Tomb Raider«, »Mass Effect« und, und, und: Die Protagonisten erfolgreicher Videospiele finden sich später häufig im Comic wieder. Ein aktuelles Beispiel ist Radical Entertainments Actiongame »Prototype 2«. Dark Horse verlegt seit Mitte Februar drei digitale Novellen. Sie erzählen von den Ereignissen zwischen Teil Eins und Zwei. Alle drei Geschichten sind als digitaler Download über die Verlags-Webseite www.darkhorse.com erhältlich.



Superhelden-Spiele

Nicht ohne diese Spiele

Diese Superhelden sollte man erlebt haben.

BATMAN: ARKHAM CITY

Batman ist der Star des Actionabenteuer-Hits »Batman: Arkham City«. Das Spiel orientiert sich an Figuren und Schauplätzen aus dem Comic, erfindet aber seine eigene Handlung. Die Stadt lebt: Viele umherstreunende Halunken führen Gespräche. Diese sind zwar meistens sinnfrei, tragen aber enorm zur mitreißenden Atmosphäre bei. »Arkham City« gilt außerdem als eines der erzählerisch stärksten Actionspiele. Lust bekommen? Gibt's mittlerweile ab 30 Euro.



THE DARKNESS

Keinen Schimmer, warum Actiongames auf Basis von Comics aus dem Hause Top Cow immer eine so herrlich verstörende Wirkung ausstrahlen. Aber das war schon bei den Actionabenteuern aus der »Legacy of Kain«-Reihe so und gilt auch für beide »The Darkness«-Umsetzungen. Es braucht halt einen robusten Magen, wer den besessenen Jackie Estacado durch diesen stringent choreographierten Ego-Shooter lotsen möchte. Grafik, Spannung, Action: alles auf Topniveau.



MARVEL VS. CAPCOM 3

Mal angenommen, der Autor dieser Zeilen hat richtig gezählt: Dann prallen in Capcoms Beat-'em-Up-Champion insgesamt 56 Figuren aufeinander. Stars aus dem Comic-Haus Marvel kämpfen gegen große Namen des Spielherstellers Capcom: Spider-Man gegen Strider Hiryu, Hulk gegen Chun-Li – irre Paarungen! Gibt's seit November 2011 auch als Download via Xbox Live für 29,99 Euro.



Für den Hersteller sind derart simple Hack-and-Slay-Spiele umso schneller und daher preiswerter zu entwickeln, je mehr Elemente wiederverwendet werden. Wer zwischen »Terminator: Die Erlösung« und »Wanted: Weapons of Fate« bedeutendere Unterschiede sucht als nur getauschte Figurenmodelle und Texturen, der wird, überspitzt formuliert, so schnell nichts finden. Jedes eigenständige oder gar herausragende Merkmal kostet deutlich Zeit und Geld. Beides wird oft nicht investiert. Mit welchen Geldmitteln und über welchen Zeitraum Videospiele generell, und somit auch Comic-Versoftungen, entwickelt werden, das entscheidet sich zu Beginn der Produktionsarbeiten. Der Produzent beurteilt gemeinsam mit den Entscheidern in der Firmenspitze die Verkaufschancen und stellt dem einen angenommenen Entwicklungsaufwand entgegen. Welche Engines und Software-Technologien werden benötigt? Welche Ton- und Videostudios sind von Nutzen? Wie viele Leute werden wie lange beschäftigt sein? Im Fall von Comic-Umsetzungen kommen Lizenzen als weiterer Kostenfaktor hinzu. Das gilt ganz besonders dann, wenn das Spiel auf einem Comic und einer Leinwandvorlage gleichzeitig basiert. Verlag und Filmstudio kassieren dafür, dass man den Namen, das Design, die Handlung ihrer Werke nutzt. Dieses Geld ist ausgegeben, es steht demnach für die Software-Entwicklung nicht zur Verfügung. Hinzu kommt der Zeitdruck, weil man das Spiel zum Kinostart – manchmal schon vorher – im Handel haben will. Wir sprechen hier also von Videospiele mit Produktcharakter. Von Finanzleuten erdacht und initiiert, um Umsatz zu generieren. Die Qualität ist nachrangig.

Aber das muss nicht immer so sein. Viele Hersteller streben nach Kreativität und Qualität. Sei es, um dem eigenen Ruf gerecht zu werden; sei es, weil man sich durch höhere Qualität bessere Verkäufe verspricht; sei es, weil die Mitarbeiter in den Entwicklungsstudios mehr leisten, wenn sie weniger Zeitdruck spüren und ihre Ideen umsetzen dürfen. In so einem Umfeld kann ein Spiel von hoher Qualität heranwachsen. Allerdings müssen selbst dann viele verschiedene Faktoren zusammenwirken, damit am Ende alles gut wird. Das gilt im Übrigen unabhängig davon, ob eine Comic-Figur im Mittelpunkt steht oder nicht.



WILLENSSTÄRKE

Entscheidend innerhalb des Entwicklungsteams ist ein Mensch, der einen festen Willen hat. Ein Macher, ein Visionär, der ein begeisterndes Erlebnis hervorbringen will – also eben keinen Schnellschuss für den flotten Reibach. Dieser »Macher« muss ein Team formen, das zwei bis drei Jahre zusammenarbeitet. So lange dauert die Entstehung eines modernen Videospiele. Im Team kommt insbesondere dem Storyautor große Bedeutung zu, zumindest bei einer Comic-Adaption. Denn der muss die Figuren und deren Geschichte rüberbringen. Das wiederum kann nur funktionieren, wenn der Autor die Comic-Vorlagen gut kennt. Er muss außerdem wissen, wie moderne Videospiele »ticken«. Denn anders als im Comic kann sich der Handlungsablauf im Game ändern. Der Spieler greift ein und verändert die Ereignisse. Wer das nicht von vornherein berücksichtigt, hat sowieso schlechte Karten.

Er muss in enger Zusammenarbeit mit den Designern von Grafik, Sound, Kampfsystem und anderen Komponenten das Gameplay inszenieren. Und darf Höhepunkte integrieren: zum Beispiel dramatische Szenen, die den Spieler überraschen, schocken, sein Herz höher schlagen lassen und die Spannung mit einem lockeren Spruch auflösen. Entwicklerteams, die das alles unter einen Hut bringen, sind offensichtlich rar. Aber manchmal fallen eben doch alle Puzzleteile an den richtigen Platz. Dann entsteht so etwas Brillantes wie »Arkham City«. Das Spiel funktioniert, weil Figuren und Farben, Sounds und Dialoge die düstere Atmosphäre der Comics einfangen. Weil man Gotham Citys Mülltonne – eben das Gefangenen-Asyl Arkham – mit Lust erkundet. Weil das Kampfsystem mit Punkteboni und Charakteraufbau anspricht. Indem der Held seine Gedanken laut formuliert; indem die Beteiligten einer Kampfszene ihre Wut aus sich herausbrüllen; indem sich Verbündete während einer mühseligen Kletterpartie per Sprechfunk zuschalten und Mut zusprechen, saugen sie den Spieler in das Geschehen hinein. Der steuert dann nicht mehr Batman. Er ist Batman.

Richard Löwenstein



Galerie der Superlative

Weshalb ist Kryptonit schädlich für den Spielspaß? Warum will man Wolverine schreien hören? Diese und andere Superhelden-Fragen werden im Folgenden beantwortet...

SUPERMAN, DER TIEFFLIEGER



Dass Superhelden den Weg vom Comic ins Videospiel finden, ist alles andere als ein aktuelles Phänomen. Der DC Comic »Superman« wurde bereits 1979 auf Ataris VCS-Konsole umgesetzt und gilt damit als erstes Superhelden-Game überhaupt. Zu seiner Zeit war das ein durchaus respektables Werk. Immerhin führten einen die Missionen – unter Zeitdruck eine Brücke bauen, Gangster fangen und zurück in die Redaktion des Daily Planet kommen – durch mehrere Bildschirme und Aufgaben. In der Videospiel-Steinzeit der monotonen Abläufe keine Selbstverständlichkeit! Aber in den Jahren danach schien es gerade so, als hätte Lex Luthor an alle Entwicklungsstudios Kryptonit verteilt. Fast jedes weitere Game mit dem Star aus dem DC-Verlagsprogramm wirkte wie gelähmt. Tiefpunkt: Das 1999 veröffentlichte »Superman« auf Nintendo 64. Eines der vielleicht schlechtesten Spiele aller Zeiten!

BATMAN MACHT'S VOR



Anders als Superman macht sein Kollege Batman eigentlich immer schon eine gute Figur als Videospiel-Held. Mag sein, dass der Fledermaus-Mann bei seiner Games-Premiere – im Jahr 1985 auf dem englischen Sinclair-Spectrum-Computer – einen etwas monochromen Eindruck hinterlässt. Meine Güte, der Computer hat halt nur sieben Farbtöne auf der Palette. Trotzdem kombiniert Jon Ritmans Actionabenteuer »Batman« die damals hochmoderne Iso-Perspektive mit cleveren Puzzles – Batman und detektivische Fähigkeiten, das passt also schon lange gut zusammen. Vier Jahre später auf Commodores Amiga-Computer lockert »Batman: The Movie« flotte 2D-Schießereien mit intensiven Fahr-szenen auf. Und Mitte der 90er-Jahre belegen die Japaner von Konami erneut, dass sie zu dieser Zeit weit über allen anderen Entwicklern stehen: »The Adventures of Batman and Robin« hebt sich durch seine wundervolle Animation, erlebbare Bezüge zur Comic-Vorlage und eine ernstzunehmende Handlung von anderen Produktionen dieser Ära wohltuend ab.

BÖSE SUPERHELDEN

Die klassischen Heldenfiguren Superman, Batman und Spider-Man gelten als stark und unfehlbar – und, wenn man so will, auch als berechenbar und langweilig. Seit Mitte der 80er-Jahre setzen einige Comic-Zeichner daher auf einen stärker differenzierten Charakter-Typus: Superhelden mit gespaltenen Persönlichkeiten, manchmal sogar soziopathischen Eigenschaften. Gut und Böse in einem. Die abartige Seite einer Figur zeigt sich selten im Videospiel. Wenn doch, dann tut die aufwühlende Wirkung dem Ganzen sehr gut. Zu den Höhepunkten von Activisions unterschätztem »X-Men Origins: Wolverine« aus dem Jahr 2009 zählen die Videoszenen, in denen der Held Wolverine in die Kamera brüllt und mit seinen tierischen Instinkten hadert. Eine Comic-Figur als zerrissene Existenz porträtieren, das ist freilich lange vorher anderen Entwicklern gelungen. 360 Live laufen gerade Schauer über den Rücken beim Gedanken an den Sommer 1999 und »Shadowman«. Sargtore öffnen, das Reich der Toten erkunden, furchteinflößende Musikalität genießen – ein großartiges Erlebnis. Danke, Acclaim Studios Teesside!



DARUM DIE MASKERADE

Ein typisches Superhelden-Merkmal ist das des doppelten Lebenswandels. Im normalen Leben heißt Spider-Man eigentlich Peter Parker und arbeitet als Pizzabote. Solche Alltagsrollen fallen in Videospielen fast immer unter den Tisch. Der Grund: Gamedesigner halten das alltägliche Leben für zu wenig spannend. Wer möchte schon Peter beim Spaziergang in die Uni begleiten oder Mary-Jane bei einer Theateraufführung besuchen? Würden wir sogar wollen, wenn diese Szenen im Videospiel nicht immer so fade und/oder peinlich aussähen. Games kämpfen mit der schwierigen Mensch-Maschine-Verknüpfung. Selbst die bestgezeichneten Menschenimitate sehen künstlich aus. Gestik, Mimik, Augen, Lippen, Haut sind für Entwickler schwierig umzusetzen. Folgerichtig kauft ihnen der Betrachter intensive Gefühle wie Wut, Trauer oder Liebe oft nicht ab. Wenn es mal doch funktioniert, stecken die Entwickler viel Zeit, Geld und Aufwand in die Szenen. Wie zum Beispiel bei »Batman: Arkham City«. Aber es ist allemal billiger, dem Helden einfach immer eine Maske aufzusetzen.



✕ 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, Interview	Aktuelle CSL-Tabellen	Modern Warfare 3: Content Collection #1 The Gunstringer: El Diablos Abenteuer Skylanders: Dragon's Peak	Shoot Many Robots, Awesomenauts, Defenders of Ardanía, Skullgirls	Aktion Lesertest: Mass Effect	Mass Effect 3

✕ Neuer Cup, neues Glück

BATTLEFIELD 3 SPRING CUP

Electronic Arts kann zu Recht behaupten, dass »Battlefield 3« Klassenprimus »Modern Warfare 3« mitunter den Rang abläuft. Das beweist unter anderem auch die Consoles Sports League. Da der »Squad Rush Test Cup« und der »Bigben Special Cup« bei Militär-Shooter-Fans zündeten wie eine Wasserstoffbombe, veranstaltet die CSL seit dem 2. April den prestigeträchtigen »Spring Cup«. Bei angenehmen T-Shirt-Temperaturen bekriegen sich je vier Soldaten pro Team im gleichnamigen Modus; wie gehabt mit der Aussicht auf spannende Preise. Das erstplatzierte Team freut sich über

»Frühlingsgefühle im Truppen-transporter!«

einen speziellen CSL-Award und eine dreimonatige CSL-Premium-Mitgliedschaft für jeden Mitspieler. Platz zwei und drei werden mit zweirespektive einmonatigen Mitgliedschaften belohnt. Ein gelungener Einstieg in die neue Jahreszeit! Du willst auch mal bei einem CSL-Cup mitmischen, dich aber vorher noch warmspielen? Dann surf im Forum auf www.360-live.de vorbei und halte dort Ausschau nach den nun monatlich stattfindenden 360-Live-Mehrspieler-Events.



Die Mecker-Ecke WENN PECH-HABEN ZUR METHODE WIRD

Gerade denkst du noch, es ist gleich geschafft. Nur eine Welle noch bis zur Extraktion deines Teams und dem siegreichen Ende der x-ten »Mass Effect 3«-Mehrspieler-Runde. Doch dann das: In Welle zehn fallen Missionsziel und der Neustart-Punkt der Gegner prompt auf ein und denselben Ort. Raum für faire Deckungskämpfe? Bleibt so gut wie keiner. Vielmehr muss man von Glück reden, wenn das Feindpack nicht schon wieder völlig unangekündigt direkt hinter dir auftaucht und dich hinterrücks ins Reich der Träume schickt. Ergebnis: Die Arbeit war für die Katz. Nicht zuletzt, weil ein Großteil der für die Beschaffung von neuen Ausrüstungsgegenständen essentiellen Spielwährung erst nach der Extraktion ausgeschüttet wird.

WAS LANGE WÄHRT...

Keine Frage, der Mehrspieler-Komplex von »Mass Effect 3« hat seinen Reiz und schafft es brillant, die famose Atmosphäre aus dem Hauptspiel mehreren Teilnehmern gleichzeitig zugänglich zu machen. Doch nüchtern betrachtet – auch wenn die eingangs beschriebene Situation nur selten eintritt – gibt es gleich mehrere Zufallsgrößen, welche die Langzeitmotivation deutlich schmälern. So wird etwa das in den Runden verdiente Geld im spielinternen Laden gegen Ausrüstungskisten eingetauscht, die nach dem Zufallsprinzip verteilte Gegenstände enthalten. Das fix anfangs noch an, weil du zunächst eine Vielzahl an nützlichen Einmalgegenständen, wie Munitionstypen und Schildverstärker, abgreifen kannst. Wer jedoch länger dranbleibt, stellt schnell fest: Neue Waffen und Charaktere sind schon bald selten. Die Lösung für die Ungeduldigen: Die Ausrüstungskisten nicht mit der Spielwährung, sondern im Tausch gegen harte Euros erwerben. Freilich, keiner wird dazu gezwungen. Aber wenn man nach etwa 30 Stunden ausschließlich im Mehrspieler-Komplex verbrachter Spielzeit sein Arsenal genauer begutachtet und darin immer noch nur eine Schrotflinte und wenige Standardschießen findet, fragt man sich schon, ob der vom Hersteller generierte Sammelwahnsinn nicht Methode hat.

GELD VS. SPIELSPASS

Ich selbst kenne genug Leute, die das nicht stört, und auch viele, die kein Problem damit haben, ein paar überflüssige Microsoft Punkte für zusätzliches »Mass Effect 3«-Equipment zu verpassen. Nur aus Erfahrung kann ich eines sagen: Mit Langzeitspielspaß hat das überhaupt nichts zu tun. Regelmäßig die Fans mit Mikrotransaktionen zur Kasse bitten, während gleichzeitig offensichtliche Balance-Fehler nicht behoben werden: Nein danke!



BIO

Name | Jan Heinrich
Schon gewusst? Jan Heinrich schreibt seit 2008 für 360 Live und hält nichts von Marketing-Entscheidungen, die sich negativ auf das Spielerlebnis auswirken!

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

»prorevo«-Gründer Marvin Ronsdorf



Name | Marvin Ronsdorf **Alter** | 21
Beruf | Duales Studium (BWL/Deutsche Bank)
Wohnort | Berlin
Webseite | www.prorevo.de

360 Live: Du bist Gründer des mittlerweile größten deutschen Blogs zum Thema »Pro Evolution Soccer«. Wie kam's dazu?

Marvin: »Pro Evolution Soccer« spiele ich mittlerweile seit »PES 3«. Mit »PES 5« für den PC kam die Leidenschaft zum »Editing«. Wir haben uns dafür damals in Foren organisiert und gemeinsam am Spiel herumprogrammiert, Patches zusammengestellt und das Spiel von der Optik her unseren individuellen Wünschen angepasst. Dabei fanden wir die vorhandenen Foren nicht ideal strukturiert und so habe ich mit einigen anderen »PES«-Freaks angefangen, eine eigene Plattform aufzubauen – der Vorgänger des heutigen »prorevo«-Blogs. Aus rechtlichen Gründen dürfen wir nun kein »Editing« mehr betreiben und so hat sich der Fokus auf die Begleitung des Entwicklungsprozesses verlagert. Heute haben wir einen sehr engen Kontakt zum Hersteller Konami und können so unter anderem das Spiel früh testen. Unsere Meinung ist nicht nur bei den Beta-Tests gefragt, nein, wir sammeln auch nach dem Erscheinen des Spiels Community-Feedback und stehen so im Dialog, um das Produkt weiter zu verbessern.

360 Live: Warum »PES« und nicht »FIFA«?

Marvin: Das ist schon fast eine Glaubensfrage. Das letzte »FIFA«, das ich intensiv gespielt habe, war »FIFA 98«. Das lief auf meinem ersten PC. Später hab ich bei einem Freund »Pro Evolution Soccer 3« gespielt. Mich hat das Spiel von Anfang an begeistert, weil das Gameplay für damalige Verhältnisse sensationell war. »PES 6« hat dann im weiteren Verlauf der Serie absolute Maßstäbe gesetzt und so wurde »Pro Evolution Soccer« das Spiel für »echte Kenner«. So bin ich der Serie bis heute treu geblieben.

360 Live: Warum glaubst du ist »FIFA« bei vielen anderen Zockern trotzdem beliebter als »PES«?

Marvin: »FIFA« hat durch sein einmaliges Lizenzpaket grundsätzlich erst einmal den höheren Wiedererkennungswert für Fans. Gerade in Deutschland ist es für viele ein ganz wichtiger Punkt, im Originaltrikot des Lieblingsvereins zu spielen. Für einige ist die fehlende Bundesliga-Lizenz bei »PES« sogar von Anfang an ein K.O.-Kriterium. Auf der anderen Seite muss man aber auch ehrlich sagen, dass sich die »FIFA«-Serie in den letzten Jahren enorm weiterentwickelt hat und im Gegensatz zu »PES 6«-Zeiten auch in Sachen Gameplay heute ein echter Konkurrent ist.

360 Live: Spielst du selbst in einer Liga mit?

Marvin: Online spiele ich echt gerne. Durch mein duales Studium bleibt für eine kontinuierliche Liga leider keine Zeit, aber zum Feierabend dürfen es hin und wieder dann doch ein oder zwei Matches sein. Das auch durchaus erfolgreich: Mittlerweile bin ich im internationalen PC-Gesamt-Ranking unter den Top 500 und spiele übrigens mit Xbox-360-Controller.



✖ Neue Mehrspieler-Karten im Test!

MODERN WARFARE 3: CONTENT COLLECTION 1

Die erste Download-Erweiterung zu »Modern Warfare 3« ist seit dem 20. März für jeden Xbox-Spieler zugänglich – und damit nicht mehr nur zahlenden Premium-Kunden von »Call of Duty: Elite« vorbehalten. 1.600 Microsoft Points, also rund 19 Euro, sind viel Geld für vier Mehrspieler-Karten und zwei neue Koop-Missionen. Lohnt sich der Kauf?

»Liberation« spielt im Herzen New Yorks, genauer gesagt im Central Park in Manhattan, und zielt insbesondere auf die Waffenfähigkeiten von Scharfschützen und Fernkämpfern ab. »Piazza« versetzt bekennende Shooter-Fans hingegen mitten in eine atmosphärische Kleinstadt an Italiens Mittelmeer-Küste. Enge Gassen und der vordergründig chaotische Aufbau der am Hang gelegenen Siedlung sprechen primär Nahkämpfer an. Getarnte Schützen haben hier oft ein Messer im Rücken, bevor sie ihren Angreifer überhaupt bemerken. Ebenfalls dabei: eine amerikanische Hochhausbaustelle namens »Overwatch«. Im 70. Stockwerk werden die Vorzüge aller Klassen auf die Probe gestellt. Schmale Laufstege sorgen für Höhenangst und nicht selten für Falltode. Und auch sonst gibt sich die Karte mit weitflächigen und deckungsfreien Außenterrassen, versteckten Übergängen und verwinkelter Innenarchitektur sehr abwechslungsreich. Als echtes Highlight erweist sich »Black Box«: Die Air

Force One ist augenscheinlich kurz zuvor in einer sonnigen Luxus-Wohngegend zerschellt. Neben den Wrackteilen des Präsidenten-Jets dienen folglich zwei größtenteils unbeschadete Wohnanlagen sowie eine Baustelle als Unterschlupf – perfekte Voraussetzungen für spannungsgeladene Häuserkämpfe. Die erste neue »Spezialeinheit«-Mission »Negotiator« sorgt ebenfalls für mächtigen Adrenalin-Überschuss. In einer indischen Kleinstadt werden von paramilitärischen Einheiten insgesamt 35 Geiseln festgehalten. Der Clou: Die beiden Spieler befinden sich anfangs selbst unter den Geiseln. Der zweite »Spezialeinheit«-Auftrag schickt dich mitten ins tiefste Russland, auf eine Geheimoperation von Captain Price. In einer Diamanten-Mine soll sich eine illegale Waffenfabrik verbergen, die es einzuschern gilt. Der Eindruck, den diese Mission hinterlässt, oszilliert zwischen absolut spektakulär und bereits tausendmal gesehen. Dennoch bleibt unter Strich letztlich eine tolle Erweiterung des Hauptspiels mit etlichen neuen Herausforderungen. Außerdem haben erstmals auch Nicht-E-Sportler einen triftigen Grund, sich für 49,99 Euro »Elite Premium« anzuschaffen, denn insgesamt verspricht Activision noch 18 weitere Content-Packs, die zum genannten Preis dann bereits abgedeckt wären.

THE GUNSTRINGER EL DIABLOS ABEN- TEUER IN 'MERIKA

Preis | 240 Microsoft Points
Hersteller | Microsoft

Lust, die Puppen mal wieder tanzen zu lassen? In der Rolle der roten Teufels-Marionette El Diablo schießt du dich auf der Suche nach deinem Herzblatt, der Höllenkönigin, gestensteuernd durch vier frische Level. Dazu gibt's zehn neue Erfolge im Wert von 250 Gamerpunkten – zum Beispiel fürs Jonglieren von Kühen. Zum kleinen Preis von 240 Microsoft Points ein höllischer Spaß für kleine und große Marionetten-Fans!

SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE DRAGON'S PEAK

Preis | ab 25 Euro
Hersteller | Activision

Die neueste »Skylanders«-Erweiterung schickt dich in der Rolle von Feuervogel Phoenix zur Drachenhöhle. Ausgerüstet mit schnellermachenden Flügelschuhen und einer Schutz spendenden Libelle knöpft du dir Schuppenhäuter Vathek vor, der mit Dynamit-werfenden Kobolden und anderen garstigen Schergen seinen unrechtmäßig erworbenen Thron verteidigt. Zusätzlich neu: Blitzwerfer Lightning Rod und Raketenwerfer Zook.



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

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

HALO: REACH »10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Whiz	1491	54
2	Gr1nD VS h0us3	1272	18
3	Meentlaan	1129	15

FIFA 12 »20N2 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	PE Moves like Mesut	1279	43
2	KILLERFISH OldSchool	1188	17
3	dzs.FIFA JaN & ToBy	1117	24

MODERN WARFARE 3 »10N1 RANDOM GEN LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	zaMee	1162	9
2	SpRaYs	1124	6
3	bebe NezZa	1114	14

UNO »10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Gladiator	1219	33
2	SKULLS		
	MAJESTIC	1125	110
3	FameZ x	1110	17

* Auswertung erfolgte am 19.03.2012

LIVE ARCADE TOTAL

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

SHOOT MANY ROBOTS

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

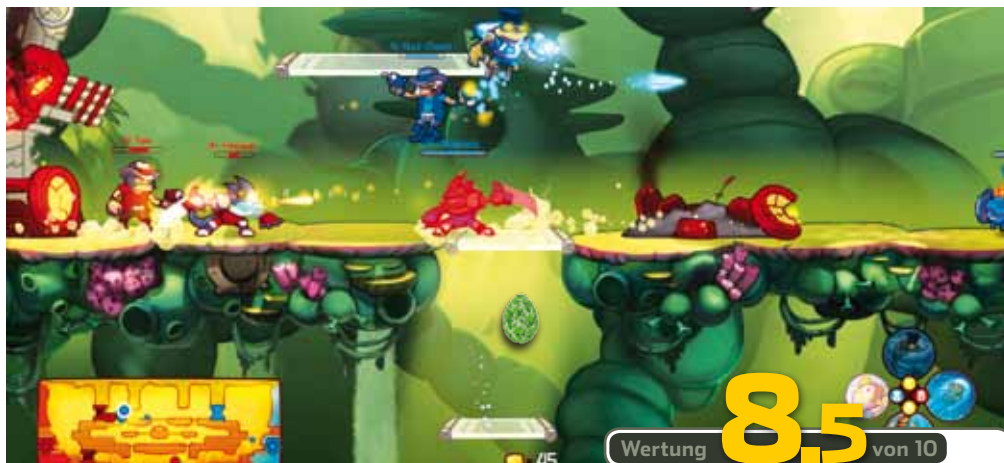
Boom, ratter, klick, bäm, boom! In diesem abgedrehten Seitwärts-Shooter geht es drunter und drüber! In der Hauptrolle: Vier Hillbilly-Trunkenbolde, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die quietschenden Toaster auszuradiieren, welche die Roboter-Apokalypse mit sich gebracht hat. Mit Raketenwerfer, Uzi, Shotgun und anderem schwerem Gerät geht es den KI-Hirnen an den Blechkragen. Der Gameplay-Aufbau ist schnell zusammengefasst: Roboter pulverisieren, nachladen, Roboter pulverisieren, hüpfen, nachladen und so weiter. Macht die ersten drei Stunden Spaß, dann geht »Shoot Many Robots« solo jedoch die Puste aus. Abhilfe schaffen der On- und Offline-Koop-Modus für bis zu vier Robo-Verschrotter und leichte Rollenspieleinflüsse. Für Abschlüsse hagelt's Metallmuttern, die man mit steigendem Erfahrungslevel in immer bessere Todbringer und abgefahrene Ausrüstungsteile wie Jetpacks und Bierhelme investiert. Dabei bestenfalls immer darauf achten, dass der Kombozähler durch Robo-Kills in die Höhe getrieben wird und somit mehr Muttern abwirft. Geheimtipp für Koop-Kenner!



AWESOMENAUTS

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | dtp Entertainment **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 6

Der Name ist Programm: »Awesomenauts« ist großartig, »awesome« eben. Denn hinter der knallbunten Comic-Fassade steckt ein tiefgründiger Mehrspieler-Action-Taktik-Mix vom geistigen »de Blob«-Erfinder Ronimo Games. Waren es im spirituellen Vorgänger »Swords & Soldier« noch Wikinger und Maya-Krieger, rücken sich jetzt Weltraum-Sheriffs und Außerirdische aus der Seitenansicht auf die Pelle. Das vermeintlich einfache Ziel jeder Runde: Den mit gelbem Solar-Gold gefüllten Container des feindlichen Teams zerstören und den eigenen verteidigen. Dafür vereinen sich on- und offline bis zu drei menschliche Spieler je Gruppe und zerlegen mit Laserpistolen und Dynamitstangen ihre Gegner. Für Feindabschlüsse Solar-Punkte erhalten und damit mehr Gesundheit, stärkere Waffen und 22 andere Fähigkeiten kaufen – das motiviert. Ebenso wie das Einstreichen von Erfahrungspunkten zum Freischalten drei weiterer Karten und Figuren sowie von sechs Spezialkräften. Eine Partner-KI mit besserer Wegfindung und mehr Spielmodi wären trotzdem wünschenswert gewesen. Ansonsten: herrlich!



TEST

DEFENDERS OF ARDANIA

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Deep Silver

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1 - 4

Du hast genug von Tower-Defense-Spielen, in denen du stur Türme hochziehst, die dich vor einfallenden Feindeshorden beschützen? Dann aufgepasst: Vor bunter Fantasy-Kulisse geht es nämlich nicht nur um die Verteidigung, sondern gleichzeitig auch ums Angreifen, was hier allerdings nur automatisch abläuft. Das Ganze entweder alleine gegen die Konsole in der abwechslungsreichen Kampagne oder mit bis zu vier Online-Strategen in Modi wie »Frei für alle« und »2 gegen 2«. Das Ergebnis spielt sich zunächst zackig und präsentiert sich optisch ansehnlich detailliert. Ungeübten Genre-Neulinge geht jedoch trotz guter Einführung und fairer Lernkurve die Übersicht flöten. Hat man sich dann aber in die hektische Materie eingespielt, weckt »Defenders of Arдания« durchaus den Turmbauer in dir. Auch wenn der Strategie-Funke nicht immer komplett überspringt: Eine Proberunde mit der Demo solltest du auf jeden Fall wagen.



SKULLGIRLS

Preis | 1.200 Microsoft Points

Hersteller | Konami

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1 - 2

Knapp bekleidete Krankenschwester, vollbusige Nonne, mit Parasiten infiziertes Schulmädchen – die acht liebevoll gestalteten Gören aus »Skullgirls« muss Mann einfach gern haben. Für eine Kämpferin entschieden, gibt's in 2D-Arenen vor fantastisch animierten Hintergründen im »Street Fighter«-Stil mächtig auf die Zöpfe. Dazu dudelt charmant-relaxte Jazzmusik aus den Boxen. Solo-Recken prügeln sich durch den Story- und Arcade-Modus, während es online und auf der Couch gegen einen Freund zur Sache geht. Der Clou: Spieler wählen aus, ob sie mit einem übermächtigen Charakter, zwei etwas stärkeren Figuren oder drei normal starken Heroinnen antreten wollen. Größte Schwäche: Die Kämpferriege ist recht begrenzt und Anfänger haben trotz gut strukturiertem Übungsmodus gegen die aggressive KI selbst auf niedrigen Schwierigkeitsgraden kaum eine Chance. Vollblut-Tastenklopperinnen wissen die Herausforderung und das pfiffige Kombosystem dagegen zu schätzen und schlagen zu.



DER DIREKTE WEG ZU DEN GAMERPOINTS

MASS EFFECT 3



Das Finale von Biowares Weltraum-Saga hält Action-Rollenspieler mächtig auf Trab. Hier ein paar Tipps zum schnellen Abgreifen wichtiger Gamerpoints. Über 13 der insgesamt 50 Erfolge müssen sich angehende Weltenretter keine Gedanken machen. Diese schalten sich beim Absolvieren der Hauptstory ganz von alleine frei und schreiben dir zusammen 255 Gamerpoints aufs Punktekonto.

Auch im Vorbeigehen erledigt: »Kaufstüchtig« im Wert von 10 Zählern. Dazu einfach ein beliebiges der zahlreich auf der Zitadelle verteilten Geschäfte besuchen. Das erste Mal ist das beispielsweise schon im Krankenhaus zu Beginn des Spiels möglich, genauer gesagt mit dem kleinen elektronischen Shop in der Eingangshalle, gegenüber der Rezeption. Individualisten zählen ebenfalls zur Gruppe der schnellen

Punktejäger, vorausgesetzt, sie verleihen einem ihrer futuristischen Schießprügel »Eine persönliche Note«. Dazu einfach eine gefundene oder zuvor gekaufte Waffenmodifikation an einer Werkbank auf einen ausgewählten Todbringer schrauben – noch mal 10 Punkte! Um sich dagegen den Erfolg »Waffenschmied« für 15 Punkte ans Revers zu heften, musst du eine beliebige Flinte nach demselben Prinzip bis zur Maximalstufe zehn tunen. Definitiv keine sonderlich schnelle Aufgabe, da die höchste erreichbare Waffenstufe pro Spieldurchgang begrenzt ist. Einfacher klappt's im Online-Mehrspieler-Modus. Hier einen beliebigen Alien-Zerbröser auf Level zehn pushen sollte mit etwas Glück und mit guter Teamarbeit nach wenigen Stunden erledigt sein. Da bei diesem Unterfangen massig Feindpack über die Omnitool-Klinge springt, kann man nebenbei gleich auf den Erfolg »Veteran« für 25 Gamerpoints hinarbeiten. Ziel: mindestens 5.000 Gegner umnieten! Im Mehrspieler-Modus dauert das zwar auch seine Zeit, gestaltet sich allerdings weit weniger nervtötend als stupides Gegnerabknallen im Alleingang. Auf den Online-Koop-Geschmack gekommen? Dann knüpf dir am besten gleich noch die spannenden Kampferfolge für zusammen 60 Punkte vor: je 100 Feinde mit Nahkampfangriffen erledigen, in Flammen aufgehen lassen, in die Luft hieven und ihre Schilde überladen – all das klappt im Koop-Modus wesentlich zeitsparender. Keelah se'lai!

EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN!

Alle Erfolge von »Mass Effect 3« kannst du 100 Prozent offline abgreifen, bis auf einen: »Verteidiger« im Wert von 25 Gamerpoints. Nur er verlangt ausführliches Spielen des »Horde«-ähnlichen Mehrspieler-Modus. Um ihn dir zu verdienen, musst du in jedem der fünf Kriegsgebiete die höchstmögliche Bereitschaft – sprich je 100 Prozent – erreichen, was einer Investition von etwa sechs Spielstunden entspricht. Am schnellsten geht's, wenn man auf einer zufälligen Karte gegen eine zufällige Gegnerrasse antritt, denn das bringt pro Partie zusätzliche Bereitschaftspunkte. Vergiss dabei nicht, die Schwierigkeit zunächst auf »Bronze« zu stellen. Auf den höheren Herausforderungsgraden wird es dir anfangs kaum möglich sein zu überleben. Bester Tipp für erfolgreiches Vernichten von Reaper-, Geth- und Cerberus-Pack: Such dir ein Team und sprecht euch wann immer möglich per Audio-Chat ab. Keine zuverlässigen Mitstreiter am Start? Schau im Forum auf www.360-live.de vorbei!

Im rasant wachsenden »Mass Effect 3«-Thread wirst du schnell fündig.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	50
Anzahl der Online-Erfolge:	1
Anzahl geheimer Erfolge:	0
Zeitfaktor:	mindestens 50 Std.
Schwierigkeit:	7 von 10

Wer sich an den Erfolg »Standhaft« fürs Abschließen aller Einzelspieler-Missionen auf der Schwierigkeitsstufe »Wahnsinn« wagt, muss besonders wachsam sein! Manche der zu erledigenden Aufgaben sind zeitabhängig und können scheitern, bevor man sie überhaupt startet. Dazu zählt etwa der Auftrag an der Grissom-Akademie, den Shepard direkt nach Abschluss der Hauptmission »Priorität: Palaven« von Samantha Traynor erhält.

HÖLLENRITT LEICHT GEMACHT

Eiskalt! Das musst du sein, um den Erfolg »Wahnsinn« im Wert von 75 Gamerpoints einzusacken. Die Mission: Das Spiel ab dem anfänglichen Verlassen der Erde auf dem gleichnamigen höchsten Schwierigkeitsgrad meistern. Spürbar leichter haben's all jene Weltenretter, die einen fortgeschrittenen Spielstand aus »Mass Effect 2« importieren. Dann nämlich startet Shepard – je

nach eigener Leistung im Vorgängerspiel – bereits auf Erfahrungslevel 30 von maximal 60 durch. Bei der Auswahl der Klasse dann beispielsweise das Hauptaugenmerk auf biotische Begabungen legen. Dadurch schlägt man den im Spielverlauf oft sehr knappen Munitionsvorräten ein Schnippchen. Wichtig: besonnen an die häufigen Stellungskämpfe herangehen – nur so wird man der toben-

den Gegnermassen Herr. Wagst du dich direkt im ersten Durchlauf an diesen Spießbrutenlauf, ist es möglich, nahezu alle Erfolge des Spiels in einem Rutsch freizuschalten. Vorausgesetzt, du spielst tatsächlich mit einem importierten Charakter aus dem abgeschlossenen zweiten Teil, denn nur dann winkt auch die »Medaille für lange Dienstzeit« im Wert von 50 Punkten.

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 Spieleredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst einen Test dazu. Darin schilderst du deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht das Ganze Spaß? Was macht es für dich zu etwas Besonderem? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann trau dich und schreib deinen Lesertest. Der beste Test wird abgedruckt und mit einer aktuellen Xbox-360-Spiele-Vollversion prämiiert. 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 surf ins Forum auf www.360-live.de und hau in die Tasten! Alternativ schickst du dein fertiges Werk an redaktion@360-live.de!

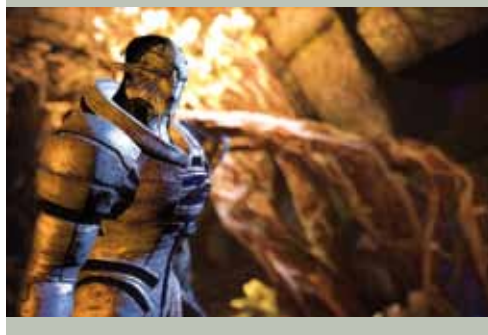
UNSER LESERTESTER

Name | Andreas Heck **Alter** | 30

Wohnort | Mayen b. Koblenz

Name im Forum | Heckinator

Kurz-Bio | Als stolzer Vater von zwei Kindern und Groß- und Einzelhandelskaufmann hat Andreas nicht gerade viel Zeit für sein Zocker-Hobby. Umso heiliger sind ihm seine Feierabende, die er nur allzu gerne mal vor dem Bildschirm verbringt – natürlich erst, wenn seine »zwei Monsterchen« im Bett liegen!



✖ Aktion Lesertest

MASS EFFECT

Muss nur mal kurz die Galaxie retten...

Nehmen wir mal an, Luke Skywalker ist an der Milchbar und James T. Kirk im Altersheim: Wer würde dann noch übrig sein, um das Universum zu retten? Genau mit diesem Gedanken scheinen sich die Jungs von Bioware einst in einer illustren Runde beschäftigt zu haben – und schufen das Rollenspiel-Universum von »Mass Effect«: ein Mix aus ausgereifter Shooter-Mechanik mit einer Geschichte in Hollywood-Qualität, garniert mit dem Feinsten aus der Rollenspielwelt. In diesem Sci-Fi-Märchen rutscht Protagonist Commander Shepard eher zufällig in die Rolle des besagten Weltenretters, der sich insbesondere mit der Roboter-Armee der Geth anlegt. Ohne zu spoilern kann man sagen, dass die Geschichte schon innerhalb der ersten Spielstunde derart an Fahrt aufnimmt, dass der Controller nur noch chirurgisch aus den Händen zu entfernen ist. Für seine Erzählweise bekommt Bioware also die volle Punktzahl. Doch auch die restlichen Komponenten des Games können mithalten. Sowohl Shooter-Freunde als auch Rollenspiel-Suchtschwämme werden

gleichermaßen bedient. Die Tastenbelegung ist weder überladen noch kompliziert, zu jeder Zeit hat man alles bestens im Griff. Waffenauswahl oder Spezialangriffe lassen sich flott über zwei Ringmenüs ausführen, und auch das immer aus drei Leuten bestehende Team lässt sich intuitiv durch die Rollenspiel-Wunderwelt scheuchen; wobei der Spieler selbst immer den Commander steuert und den restlichen Teammitgliedern Befehle erteilt. Eine pfiffige Prise Taktik ist somit in das Gesamtpaket eingebunden. Aufgelockert werden die Shooter-lastigen Action-Sequenzen durch Fahrzeugpassagen mit einem Mako-Kampfpfanz und kleinen Hacking-Spielereien, um beispielsweise Kisten oder Terminals zu öffnen. Die Rollenspiel-Komponente glänzt durch ein ausgefeiltes Auflevel- und Upgrade-System. Zahlreiche ausbaubare Ausrüstungsgegenstände runden die Figuren-Bastlerei ab. Doch das, was »Mass Effect« schier einzigartig macht, ist die unglaubliche Entscheidungsfreiheit. Jeder Spieler kann sich durch Dialoge und Entscheidungen in Schlüsselstellen seine eigene Saga schaffen.

Grafisch hat der erste Teil bereits einige Jahre auf dem Buckel, sieht aber immer noch besser aus als manch neu veröffentlichtes Game. Die zahlreichen Umgebungen wirken atmosphärisch und tragen immens zur Authentizität bei. Auch beim Sound glänzt Biowares Flaggschiff mit tollen Sprechern und musikalischer Untermalung der Extraklasse: Alles passt und vermag situationsbedingt für echte Gänsehaut zu sorgen. Mein galaktischer Funkspruch an alle, die es bisher noch nicht in Biowares Sternensystem verschlagen hat: kaufen, auspacken und genießen. Raumschiff Normandy over and out!

Andreas Heck/sab



Leserwertung

Hollywood selbst könnte dieses Epos nicht besser oder fesselnder erzählen.

360-Live-Wertung in Ausgabe 12/07: 8.9

8.8 von 10

I AM ALIVE



✕ Nachgefasst

Plünderung, Mord und Kannibalismus – in der Welt von »I Am Alive« ist das Alltag. Das düstere Endzeit-Abenteuer mit mächtig vielen Anleihen aus Cormac Mc Carthys »The Road« wirft den Spieler mitten hinein in eine durch und durch feindselige Welt. Aber was halten die Leser von 360 Live von dem Überlebenskampf?

Die Fachpresse ist gespalten wie eine Plünderer-Rübe während einer Apokalypse. Bei vielen 360-Live-Lesern stößt Ubisofts »I Am Alive« hingegen vorwiegend auf mehr Gegenliebe als eine geladene Schrotflinte in einer verwüsteten Stadtruine voller Gefahren. »Ich bin absolut begeistert von dem Spiel«, berichtet Forennutzer Robben von seinen Survival-Streifzügen. »Die ganze Aufmachung und die Atmosphäre sind richtig gut gemacht, ich verstehe gar nicht, warum das nie als Vollpreistitel gekommen ist. Eine klare Kaufempfehlung für alle, die auf Überlebenskampf-Szenarien stehen.« Überhaupt packt die Stimmung der düsteren Welt die Leser augenscheinlich bei der Gurgel. Ebenso chris 99: »Da gibt's echt harte Entscheidungen zu fällen, beispielsweise ob man nun Kugeln verschwendet, um an Lebensmittel zu kommen. Interessant auch, wie sich die Menschen dem Protagonisten gegenüber verhalten und sich organisieren.« Begeistert, wie einige Leser über dieses Spiel ins Schwärmen geraten. »Alles in der Welt von I Am Alive baut eine unheimliche Spannung auf«, lobt auch souler28. »Ständig ist man bemüht, ressourcenschonend durchzukommen. Oftmals muss man sich entscheiden, ob man Munition opfert, um Türen zu öffnen, um dahinter mit Glück Vorräte zu finden. Oder aber man spart die wenigen vorhandenen Kugeln, um den nächsten Plünderern etwas entgegensetzen zu können. Es kommt auch vor, dass man Hilfeschreie von Menschen hört, diese aber noch nicht sieht. So beginnt eine spannende Suche. Nachdem man den Opfern geholfen hat, erzählen diese

dann immer mehr von dem Unglück und der Hintergrundgeschichte.« Ständige Munitionsknappheit und harte Entscheidungen drehen also ordentlich an der Atmosphäre-Schraube, was auch Combat Dwarf gefällt: »Man wird gezwungen in jede Ecke zu schauen, um wirklich keine einzige Sache zu übersehen. Schön auch, dass man durch die Menschen, denen man helfen kann, mehr und mehr von der Geschichte erfährt.« Was ebenso zur Welt von »I Am Alive« gehört: Klettereinlagen wie in »Assassin's Creed« und Konsorten. Das hat jedoch seine Schattenseiten, weiß gR Sensenmann: »Bei Klettereinlagen hat man wegen des Ausdauerbalkens ein Problem, wenn man mal eine Pause zu wenig eingelegt hat. Hier gibt es dann auch Trial-and-Error, was durchaus mal zu etwas Frust führen kann. Ich hatte da genau eine solche Stelle: Zuerst habe ich sicherlich zwanzig Minuten gesucht, bis ich dann endlich unter Zuhilfenahme eines Youtube-Videos weitergekommen bin. Manchmal sieht man eben den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. Hier hätte der Entwickler via Spielhilfen den Weg etwas hervorheben können. Bis ich auf die Idee gekommen wäre, an besagte Stelle zu springen, wären sicherlich noch einige Minuten mehr vergangen.« Ungefähr so wünschenswert wie kannibalische Praktiken, Plünderungen und Verfall in archaische Lebensweisen findet gR Sensenmann dazu die in seinen Augen teils hakelige Steuerung der Klettereinlagen, das recht schwache Storytelling sowie die allgemeine Abwechslungsarmut des Spiels. ol CaRLiTo lo hingegen fühlt sich bei den Hangel-

partien durch die Trümmerzüge eher unterfordert und klagt: »Ich fand irgendwie schade, dass man beim Klettern und Balancieren nicht wirklich gefordert wird. Man kann nicht herunterfallen, es sei denn, die Ausdauer ist im Keller.« CuCullain empfindet das Ausdauer-Element hingegen völlig anders: »Das mit der begrenzten Ausdauer ist eine gute Sache und bringt einen manchmal echt zum Schwitzen, auch die musikalische Untermalung trägt gut dazu bei!« Kurzum: Leser von 360 Live freuen sich im Großen und Ganzen ähnlich über das Spiel wie der Protagonist über einen Munitionsfund. Vor allem, wie Rookafella anmerkt, »wenn man bedenkt, dass hier ein wirklich hochkarätiger Titel für läppische 1.200 Microsoft Punkte angeboten wird.« So viel Spaß kann also das Ende der Menschheit bringen!

Nils Osowski

Was macht das 360-Live-Team eigentlich, wenn der Supermarkt um die Ecke wegen einer fiesen Endzeit-Katastrophe plötzlich keine Energy-Drinks und Pizzen mehr auf Tasche hat? Fünf Redakteure verraten dir, ob sie sich todesmutig durch die Trümmerlandschaft schlagen würden oder ihnen das Spiel auf den Magen schlägt wie der Inhalt der darin verteilten Katzenfutterdosen.

Markus Würstle:

Grundsätzlich liebe ich ja Endzeit-Szenarien. Mit »I Am Alive« werde ich allerdings nicht so richtig warm. Ganz böses Foul: Ich suche in zertrümmerten Häusern nach Bohnensuppe und anderen alten Konserven, kann einem getöteten Feind allerdings weder Waffen noch Munition oder Vorräte abknüpfen? Und das mehrmalige Einfrieren meiner Xbox beim Zocken macht die Sache auch nicht gerade besser.

Michael Förtsch:

Ich hatte mir von »I Am Alive« viel erhofft, wurde dann aber etwas enttäuscht. Zu gewöhnungsbedürftige Steuerung, zu wenig Freiheiten im Spielverlauf und ein graphischer Stil, der mir in den Augen brennt. Da hätte deutlich mehr draus werden können.

Jan Heinrich:

Das Grundkonzept ist genial, doch dessen Umsetzung gleicht eher einem Friedhof der guten Ideen. Technisch hat's einfach zu viele Macken, die mich abschrecken.

Sönke Siemens:

Eigentlich steh ich ja auf ausgefallene Konzepte. Dieses jedoch bringt meinen Puls viel zu schnell auf 180. Schade, mit etwas mehr Feintuning hätte es ein echter Abräumer werden können.

Nils Osowski:

Endzeit, Staubwolken, Weltuntergang? Eigentlich genau mein Ding. Wegen dem einfallslosen Storytelling, den durchwachsenen Hangeleinlagen und der in doppelter Hinsicht leblosen Spielwelt hinterlässt das hier aber einen ähnlich faden Nachgeschmack wie gegrilltes Gammelfleisch.



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

360_{LIVE} LESERPOST



Wirklich unterhaltsam, welche E-Mails uns nach der vergangenen Ausgabe erreichten, in denen es darum ging, einen gefälschten Leserbrief ausfindig zu machen. Lustigerweise hielten die meisten Leser tatsächlich den Brief »HD-frei« für eine Fälschung. Entwarnung an dieser Stelle: Der war echt! Nur ein einziger Leser hat die echte – also die falsche – Zuschrift entdeckt: Johannes H., der auf die Meldung über den Gamescom-Stand von 360 Live tippte. Nein, Tim Schafer wird bei uns am Stand leider kein neues Game enthüllen! Zumindest nicht nach aktuellem Stand...

PUNKTE-JAGD

Ich lese des Öfteren davon, dass ein bestimmter Spieler in einem bestimmten Bereich den größten Gamerscore hat. In einem Interview mit dem Typen, der jetzt die meisten Punkte besitzt, stand zum Beispiel, dass er zuerst bei den Arcade Games auf Platz zwei war und ihn dann sein Ehrgeiz gepackt hat. Wo kann man so etwas denn einsehen? Ich spiele zum Beispiel leidenschaftlich gern Spiele auf meinem Windows Phone und mich würde es interessieren, ob es auch eine solche Statistik für Zocker von mobilen Games gibt.

Stefan Gajduk, per Mail

Markus: Früher gab es mal einen inoffiziellen

Web-Dienst namens Mygamercard.net, der den Gamerscore angemeldeter Nutzer in verschiedenen Kategorien verglichen hat und somit die Spieler mit dem höchsten Gamerscore listen konnte. Die Webseite existiert mittlerweile leider nicht mehr. Stattdessen hat der ebenfalls inoffizielle Dienst Trueachievements.com diese Funktion teilweise übernommen und gilt derzeit als Insider-Anlaufstelle Nummer Eins. Weltrekordler Stallion83 hat mittlerweile übrigens die 705.000 Gamerpoints-Marke geknackt. Spielübergreifend für Windows-Phone-Games gibt es einen solchen Service meines Wissens nach leider noch nicht. Aber da die mobilen Titel ja immer mehr an Bedeutung gewinnen, dauert es vermutlich nicht mehr lang.

ALAN!

Toller Test zu »Alan Wake's American Nightmare«! Ich habe gehaut, dass es für »Alan Wake«-Veteranen nichts Besonderes ist, da durch viel Action und fade Story die typische »Alan Wake«-Atmosphäre vernichtet wird. Stattdessen habe ich mir lieber »I Am Alive« heruntergeladen. Wann »Alan Wake 2« herauskommt, ist bis jetzt noch ungewiss. Gerüchten zufolge ist es aber schon in der Entwicklung. Stimmt das?

Fabian Radezky, via Facebook

Sabine: Danke für das Lob! Andererseits hat ja auch »I Am Alive« in unserem Test nicht allzu gut abgeschnitten. Was »Alan Wake 2« angeht: Offiziell

✕ KONTAKT



E-MAIL

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



INTERNET

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



BRIEF

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

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Wie soll ich anfangen? Ach ja, am besten mit der obligatorischen Schleimerei. Standard halt. Ich lese ungefähr seit einem halben Jahr eure Zeitschrift und bin – na, ratet mal – sehr zufrieden mit den Inhalten. Klar gibt's Leute, denen manchmal das eine oder andere nicht gefällt, weil man selbst doch anders an ein bestimmtes Thema rangegangen wäre. Aber man kann ja nicht immer alle glücklich machen. Ihr leistet wirklich tolle Arbeit und seid eine große Hilfe für unentschlossene Gamer. Danke auch dafür, dass euch die Meinungen eurer Leser so wichtig sind, das ist heutzutage nicht selbstverständlich. Klopft euch ruhig selber mal auf die Schulter. Doch das ist nicht der Punkt. Mir geht's in dieser Mail eigentlich um »Metro: Last Light«. Ich hatte mich damals sofort verliebt, als ich mir »Metro 2033« von einem Kumpel ausgeliehen hatte. Ich hoffe nun, dass der neue Teil den gleichen Flair mitbringt und dass ein, zwei neue Gegner-

typen dabei sind. Und so komme ich wieder zu euch. Ich wollte euch bitten, in der nächsten Ausgabe den Beitrag zu »Metro: Last Light« – falls es überhaupt einen geben sollte – möglichst umfangreich zu gestalten und eventuell noch Tipps über Limited-, Collector's- oder Vorbesteller-Editionen mit reinzuhaufen. Ihr würdet nicht nur mir einen Riesengefallen tun, sondern auch der gesamten Gamer-Gemeinschaft – behaupte ich jetzt einfach mal.

Hermann Thesen, per Mail

Moritz: Typisch U-Bahn – man wartet eben immer drauf, dass sie endlich kommt! Eigentlich war »Metro: Last Light« ja für das dritte Quartal 2012 angekündigt. Schon im Februar dieses Jahres wurde die Veröffentlichung aber auf 2013 verschoben. Der Grund sei angeblich sehr banal: Der ukrainische Entwickler 4A Games brauche schlicht und ergreifend mehr Zeit. Bleibt zu hoffen, dass der Hype-Zug bis dahin nicht abgefahren ist...

✕ TOPTHEMA

ISMIRÜBEL!

Es ist schon irgendwie gemein. Da hat man ein Hobby, welches einem Spaß und Freude bereitet, doch man wird durch Warnsignale vom eigenen Körper gebeten: Leg jetzt lieber mal das Pad beiseite! Ich spreche von diesem Gefühl des Unwohlseins, welches sich mit leichter Übelkeit und Schweiß auf der Stirn äußert. Es kommt nicht oft vor, aber immer wieder. Erstmals traten diese Probleme bei einem hierzulande indizierten Titel auf. Zuletzt bei »Rage«. Ich kann das Game nicht länger als circa eine Stunde spielen, dann treten die oben genannten Symptome auf, an Weiterspielen ist nicht

zu denken. Bei anderen Spielen dagegen habe ich wiederum überhaupt kein Problem, kann mehrere Stunden am Stück spielen. Was sind die Ursachen? Hat es etwas mit der Ego-Perspektive zu tun? Situative Einflüsse? Photosensitivität? Vielleicht ein medizinisches Thema, welches generell mal in einem der nächsten Hefte thematisiert werden könnte.

ericktion, aus dem Forum

Markus: Dein Problem ist im Volksmund bekannt als »Motion Sickness«, wobei es sich dabei scheinbar um die eher unbekannte Unterart »Gaming Sickness« handelt. Nun bin ich freilich kein Mediziner, habe aber mal diverse Web-Lexika bemüht und Folgendes herausgefunden: Die Symptome treten insbesondere bei Ego-Shootern und schnellen Action-Spielen auf und sind auf eine Täuschung

oder Irritation der Sinnesorgane zurückzuführen. Soll heißen: Deine Augen nehmen eine wilde Bewegung wahr, wobei du selbst aber spürst, dass du mehr oder weniger ruhig auf dem Sofa sitzt. Das Gehirn weiß nicht, woran es ist, stimuliert deine Muskulatur notfallmäßig zu Kampf und Flucht und schüttet Stresshormone aus. Im Gegenzug bekommt's aber keine Rückmeldung, dass mit deinem Körper irgendwas passiert – diese Verwirrung löst bei einigen Personen psychosomatische Reaktionen wie eben Übelkeit und sogar Erbrechen aus. Das Ganze ist also vergleichbar mit denjenigen, die im Auto partout kein Buch lesen können, weil ihnen dann schlecht wird. Eine bewährte Therapie gibt's leider noch nicht – aber bestimmt die eine oder andere Selbsthilfegruppe. Oder mal den Hausarzt deines Vertrauens um Rat fragen.

✖ LASS ES RAUS!

ENDE MIT SCHRECKEN

Ich bin ja eigentlich schreibfaul, aber jetzt muss es mal sein. Besten Dank für euren Nachbericht zu »Amalur«, für mich auch ein echter Knaller und Geheimtipp des Jahres. Leider gibt es da noch einen Knaller im Heft. Die Diskussion um das Ende von »Mass Effect 3« tobt ja reichlich im Internet. Ob man das Ende gut oder schlecht findet, ist ja auch Geschmackssache. Als zweite Meinung nun aber den Wiederspielwert wegen der angeblich vielen Enden hervorzuheben: Tja, das ist wohl völlig daneben. Es gibt nun mal bestenfalls drei Enden, die aber – freundlich ausgedrückt – sehr ähnlich sind. Das erweckt jetzt den Eindruck, dass über Dinge geschrieben wird, die ihr gar nicht gespielt habt. Andreas Drenckhahn, per Mail

Sönke: Ja, da hat sich Bioware ordentlich in die Nesseln gesetzt – und ich mich mit einer schwammigen Formulierung der zweiten Meinung auch. »Allein schon ob der zahlreichen Spielenden kann ich mich kaum mehr losreißen«, hieß es da. Diese Aussage traf ich nach dem ersten Durchspielen, also zu dem Zeitpunkt, wo ich mich hoch motiviert mitten in einem zweiten Durchlauf befand – für mich war der Wiederspielwert in dem Moment also auf jeden Fall gegeben. Die bessere Formulierung wäre jedoch gewesen: »Allein schon ob der Aussicht, weitere Spielenden vor mir zu haben, kann ich mich kaum mehr losreißen.« Die gute Nachricht: Bioware arbeitet an einer Lösung des »Alle Enden fast gleich«-Problems. Mit dem für Sommer angekündigten Gratis-Zusatzinhalt »Extended Cut« will man das Finale mit zusätzlichen Film- und Epilogsequenzen besser ausarbeiten. Schon jetzt ein ganz heißer Kandidat also für unsere Rubrik »Nachgefasst«.

ist da noch nichts. Aber die Jungs von Remedy haben zumindest zugegeben, dass es noch mehr Games mit dem Horror-resistenten Schriftsteller geben soll – und zwar ausschließlich auf Microsoft-Plattformen. Derzeit sucht Remedy auch nach Mitarbeitern für ihr nächstes »Next-Next-Gen«-Projekt. Mal abwarten, was auf der diesjährigen Spielemesse E3 so angekündigt wird. Sönke und Markus etwa fänden einen neuen Ableger von Remedys Arcade-Racer »Death Rally« fantastisch.

DRUCKSACHE

Ich nutze immer wieder euren Download-Service auf der Webseite, da ich im Ausland lebe und leider eure Zeitschrift hier nicht erhalte. Blöd nur: Die PDF-Version zum neuen Heft hat eine Sicherheitseinstellung, mit der man die Seiten nicht mehr ausdrucken kann. Bisher habe ich mir immer die besten Sachen ausgedruckt, um sie in Ruhe und entspannt auf

dem Sofa lesen zu können. Das mag zwar anti-quiert wirken, aber ist eben für mich praktisch und auch präferiert. Warum habt ihr das so umgestellt? Früher ging das problemlos. Kann man das bitte wieder ändern?

Alexander Raulfs, per Mail

Jan: Wie du schon richtig erkannt hast, handelt es sich dabei um eine Sicherheitseinstellung. Grund dafür waren zu Tausenden im Netz kostenlos eingestellte PDF-Versionen unserer Magazine, was uns natürlich gar nicht schmeckt. Andererseits – späte Einsicht ist besser als keine – ändert eine vorhandene oder nicht vorhandene Druck-Funktion natürlich nichts daran, ob jemand unsere Hefte illegal kostenlos verbreitet oder nicht. Deshalb haben wir beschlossen, die Druckfunktion ab der kommenden Ausgabe wieder zu integrieren. Wenn du einzelne Artikel des vergangenen Heftes trotzdem noch ausdrucken möchtest, gib uns per Mail kurz Bescheid, dann helfen wir dir damit weiter.

✖ SCHNIPSEL

Könnt ihr mir sagen, wann »Minecraft« auf der Xbox rauskommt?

Robin Klaas Medow, via Facebook

Ja, sogar ziemlich genau, wenn jetzt keine Verschiebungen mehr dazwischenkommen. Nach aktuellem Stand invadieren die Klötzchen am 9. Mai die Xbox 360.

Ich wollte fragen, wo man auf eurer Website die Rubrik findet mit den Lesertests; also wo man selber Tests einschicken kann.

Julius Lambert, via Facebook

Die Rubrik findest du nicht auf der Webseite, sondern bei uns im Forum. Dort gibt es eine eigene Rubrik mit dem Namen »Lesertests« – und hier darfst du dich, vorzugsweise nach dem Studium der einleitenden Worte, in einem eigenen Thread zu deinen Lieblingsspielen auslassen. Wenn du die Zeichenbeschränkung beachtest, hast du zudem die Chance, dass dein Test ins Heft wandert.

Hallo. Gibt es neue Infos zu »Star Wars: Battlefront«?
Philipp Hurst, via Facebook

Ein Spiel, auf das wir wohl alle irgendwie warten... Bislang gab es zu »Star Wars: Battlefront 3« nur lose Gerüchte. Aber nun ist ausgerechnet in Capcoms Koop-Zombiehitz »Resident Evil: Operation Raccoon City« ein Hinweis darauf aufgetaucht, dass Entwickler Slant Six Games am Sternenkrieg werkelt. So sind auf der Disk des Spiels beispielsweise Datenordner zu finden, in denen ein Ladebildschirm mit dem Planeten Hoth auftaucht; zudem zeigen Bilder Luke Skywalker in einem orangefarbenen Piloten-Anzug. Sicher macht das die Sache zwar noch lange nicht, aber immerhin verspricht es einen Funken Hoffnung, dass das Projekt doch noch nicht ganz begraben ist.

Eine sehr gelungene Ausgabe. Das Cover sieht toll aus und die Texte sind von gewohnter Qualität. Freue mich schon sehr auf den Vorschaubericht zu »Borderlands 2« in der kommenden Ausgabe.

Psyconix, aus dem Forum

Gefreut hat sich auch Kollege Markus, der »Borderlands 2« auf einem Vorschau-Event regelrecht verschlungen hat. Seine Eindrücke – und berechtigten Lobpreisungen – findest du im Vorschau-Teil auf Seite 20.

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 | Sascha Sasse **Alter |** 36 **Wohnort |** Ennepetal **Name im Forum |** SaschaAsh

Kurz-Bio | Sascha arbeitet seit vielen Jahren neben seinem Beruf als Sende-Abwickler für die Web-Foren von 360 Live und der Schwesterzeitschrift PS3M. Neben einigen Eskapaden mit diversen Sammelkarten-Spielen ist er seit jeher seinem Zocker-Hobby treu – und findet vor allem beneidenswert viel Zeit dafür!



360 Live: Bei deiner Arbeit als Sende-Abwickler hast du nach eigenen Angaben selbst in den Pausen Zeit zum Zocken und kümmerst dich nebenbei noch als Moderator um zwei Foren. Wie darf man sich deinen Arbeitsalltag vorstellen – und was haben wir nur alle falsch gemacht?

Sascha: Da ich beim TV-Sender QVC arbeite, ist selten ein Tag wie der andere, da man vier Aufgabenbereiche abdeckt. Man kümmert sich um die Musik zu den Shows, dass die Mikros der Moderatoren gleich laut sind, die Bilder der Kameras gleich aussehen und nicht zu hell sind und so weiter. In den Pausen schau ich dann gern mal mit dem Windows Phone im Forum nach dem Rechten. Ich denke, ich brauche eben die ganze Abwechslung, wie Blumen die Sonne um aufzublühen.

360 Live: Auch wenn deine Zockerkarriere viel Zeit beansprucht, machst du mit deiner Freundin gern Städte-Kurztrips übers Wochenende. Wo seid ihr

denn schon überall rumgekommen?

Sascha: Na richtig viel wird es ja noch werden, da wir erst letztes Jahr mit den Städtetrips angefangen haben. Schönste Ziele waren bis jetzt Prag und München im letzten Jahr. 2012 wird es wohl noch nach Wien und Budapest gehen.

360 Live: Als Moderator bist du nicht nur für die schönen Seiten des Foren-Alltags zuständig, sondern musst auch mal Machtworte sprechen und dich gegebenenfalls unbeliebt machen. Was hält dich trotzdem schon so lange dabei?

Sascha: Ich denke, es sind einfach die Forenmitglieder, die mich neben meinem Interesse an den Spielen am Ball bleiben lassen. Mit vielen Leuten hat man einen sehr guten und freundschaftlichen Kontakt. Klar kann man es nicht allen Recht machen und muss ab und an mal die Notbremse ziehen. Wenn man dann aber wieder einen neuen Spruch im sensationellen Spamthread liest, ist schnell wieder Schmunzeln angesagt.

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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Wer mit dem Finger auf andere Leute zeigt, sollte nicht vergessen, dass dabei immer drei Finger seiner Hand auf ihn selbst gerichtet sind! «

VercingetorixDE

360_{LIVE}
MAI 2012

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 VORGESTELLT

Capcom Digital
Collection

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Darksiders 2 Collector's Edition

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

CAPCOM DIGITAL COLLECTION

Statt mit einem modernen Smartphone läufst du aus Prinzip nur mit einem Graustufen-Backstein durch die Gegend und auch sonst geht dir all dieser neumodische Schnickschnack total auf den Keks? Mit der acht Arcade-Spiele umfassenden Capcom Digital Collection werden deine Gebete nach mehr Retro erhört!

Genre | Arcade-Spielesammlung Hersteller | Capcom USK | ab 12 Jahren Xbox Live | ja
Spieler | 1 – 4 (abhängig vom gewählten Spiel) Aktueller Preis | ab 27 Euro Erhältlich | 30. März 2012

Einer der Fäuste schwingenden Höhepunkte der Spielsammlung: »Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix«. Dank gelungener Umsetzung, 1080p-Unterstützung und Mehrspieler-Funktionen lokal und online wälzt dich der geniale Klassiker ähnlich platt wie Sumo-Legende Honda seine Gegner! Anders, aber nicht minder gelungen, sind die Knochenleien von »Super Puzzle Fighter 2 Turbo HD Remix«, die deine Straßenkämpfer in Knuddeloptik auf typische »Tetris«-Klötzchen-Puzzles loslassen. Wer nach Denksport wieder Lust auf Schläge hat, für den enthält die Sammlung den Sidescroller »Final Fight Double Impact«. Hier gilt's, sich Brecheisen schwingend eine blutige Schneise durch Metro City zu bahnen und die Tochter von Held Haggar zu retten. Das lässt gerade Koop-Freunde verzückt die Schlagringe auspacken. Shoot-'em-Up-Fans wiederum stürzen sich in die Blitzkrieg-Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs von »1942: Joint Strike«. Statt auf Kampfflieger setzt Nathan Spencer, der Held aus »Bionic Commando Rearmed 2«, auf seinen

bionischen Arm, mit dem er sich in klassischer Sidescroller-Action durch die Gegnerscharen auf der Insel Papagaya pflügt, um einen miesepetrigen Kommandanten am Abschuss eines Raketenhagels zu hindern. Noch schräger: »Flock!« Das setzt dich ans Steuer eines UFOs und macht einen auf außerirdische Arche Noah: Ziel ist es, verschiedene Tierarten an Bord deines Raumschiffs zu beamen. Kooperativ geht's in »Rocketmen: Axis of Evil« zu, das außerdem das Erweiterungspaket »It came from Uranus« enthält und Shooter-Action für vier Spieler lokal oder online bietet. Ebenfalls actionlastig: »Wolf of the Battlefield: Commando 3«. Aus isometrischer Perspektive schließt du dich mit bis zu drei anderen Kumpels dem Jackals-Trupp an und mischt Feindtruppen auf. Jedes der acht Capcom-Urgesteine lockt außerdem mit zwölf Erfolgen, macht nach Adam Riese also 60 insgesamt – reichlich Anreiz für Points-Sammler. Das durchschnittliche Niveau der Titel ist hoch: Bis auf »1942: Joint Strike« gab 360 Live seinerzeit Wertungen im Bereich von 7.0 bis hin zur Traumwertung 9.0. Hinzu



Gib mir die Flosse, Kumpel: Bionische Arme erleichtern den Alltag.

kommt, dass alle Titel als Einzel-Downloads mit rund 100 Euro zu Buche schlagen würden. Hier zahlst du knapp 27! Auch schön: die Vielfalt, die Capcom durch die Genre-Bandbreite erreicht. Klar, einige Games sind ähnlich angestaubt wie die Vitrinen im Herrenhaus aus »Resident Evil«, aber nichtsdestotrotz ist das hier eine faire und gute Zusammenstellung, die dein Retro-Herz höher schlagen lässt.

Nils Osowski

Kaufen? **JA**

Die Straßenkämpfer renken dir auch heute noch die Kinnlade aus – vor Verzücken!



Das Raumschiff ist mein Hirte: Wann hast du zuletzt Wollträger mit einem Ufo gerettet? Eben!

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

NBA 2K12

Genre | Sport **Hersteller** | 2K Games
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | 28 Euro, Amazon Marketplace

Nur wenige Sportspiele verwechselt man aus gewisser Distanz mit einer TV-Übertragung – »NBA 2K12« ist eines davon! Und auch sonst punktet »NBA 2K12« mit fantastischer Steuerung, tonnenweise Original-Lizenzen, 1A stereoskopischem 3D und dem Legenden-Modus zum Nachspielen historischer NBA-Partien. Slam dunk!

Wertung **8.9**

MICHAEL FÖRTSCH

CAPTAIN AMERICA

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

Dauerruckler, Zeitlupenschläge im Sekundentakt und eine Gegner-KI, die selbst den IQ eines Brötchens unterbietet. Grausam. Trotzdem kann man diesem Game dank durchgeknallter Supersoldaten und einem gehörigen Trash-Faktor einiges abgewinnen – wenn man die erste Spielstunde ohne mentale Schäden übersteht...

Wertung **6.8**

MORITZ WANKE

SAW 2

Genre | Horror **Hersteller** | Konami
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 24 Euro, Spielegrrotte.de

Wann hast du dir zuletzt das Augenlid mit einem Skalpell aufgeschnitten, um einen Schlüssel zu bergen, der den tödlichen Mechanismus an deinem Kopf entschärft? Kranker Scheiß, mit dem dich dieser Horrortrip konfrontiert! Wer starke Nerven beweist, hat jedoch Spaß mit den perfiden Spielen des Jigsaw-Killers.

Wertung **6.3**

MARKUS WÜRSTLE

GEARS OF WAR 3

Genre | Action **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | 30 Euro, Nippondreams.de

Mit »Gears 3« liefert Entwickler Epic Games nicht nur einen phänomenalen Abschluss der Action-Trilogie, sondern auch den neuen Standard für Third-Person-Shooter auf Xbox 360. Wer sich noch nicht durch die Kampagne und die herausragenden Mehrspieler-Modi gesägt hat, muss das zu diesem Preis einfach nachholen!

Wertung **9.4**

SABINE SCHISCHKA

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Disney
Interactive **USK** | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein
Spieler | 1 - 2 **Aktueller Preis** | 28 Euro, Amazon.de

In Piratenlaune und bis zur Veröffentlichung von »Risen 2« dauert's noch zu lang? Dann vertreib dir die Zeit am besten mit »Lego: Pirates of the Caribbean« – dem wohl knuffigsten Grog-Gurgelei-Gelage seit »Monkey Island«. Absolut familientauglich! Vor allem auf der Couch im Koop-Modus.

Wertung **8.4**

JAN HEINRICH

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 22 Euro, Spielegrrotte.de

Die 360-Live-Wertung zum Zweitauftritt des Psychopathen-Duos sorgte seinerzeit für Wirbel. Doch eine Sechser-Wertung – wie der internationale Wertungsdurchschnitt suggeriert – hat diese Gangsterballade definitiv nicht verdient. Im Gegenteil: Im Koop-Modus online zu spielen ist eine Erfahrung für sich!

Wertung **9.1**

SPECIAL EDITION

DARKSIDERS 2 COLLECTOR'S EDITION

Du bist Tod für mich...

Genre | Action **Hersteller** | THQ
USK | unklar **Xbox Live** | unklar **Spieler** | 1
Preis | 85 Euro (Import) **Erhältlich** | 26. Juni 2012

Mit Totenmaske auf aschfahlem Pferd namens »Verzweiflung« als einsamer Reiter durch die Lande galoppieren? Wenn dein Freundeskreis nicht gerade überwiegend aus Satanisten besteht, dürfte das auf wenig Gegenliebe stoßen. Wenn du trotzdem in die Rolle des schwarzen Schnitters schlüpfen willst, kannst du deine dunkle Begierde schon bald mit THQs Videospiel-gewordener Todessehnsucht »Darksiders 2« stillen. Und weil auch der Knochenmann auf sein Äußeres achtet, macht der Hersteller einen auf »schöner sterben« und bringt eine Collector's Edition, die dein schwarzes Herz höher schlagen lässt.

MASKEN, GRÄBER, PFERDE

Was hier genauso wenig fehlen darf wie dem Massenmord-Rekordhalter die Kapuze: das Spiel selbst. Und zwar in der limitierten Edition samt den Spielinhalten »Argus Grab«, zusätzlichen Sensen und der »Schatten des Todes«-Rüstung. Einrichtungsideen aus der Hölle bietet das Highlight der Edition, die lebensgroße, praktischerweise auf schickem Standfuß aufgespießte Totenmaske. Wer noch stilechte Auslagen fürs Düster-Zockzimmer braucht, freut sich über das großformatige Artwork-Buch samt farbiger Konzeptzeichnungen der Sensen-Spielerei. Und wenn du schon immer wissen wolltest, wie der Tod klingt, brauchst du jetzt nicht mehr überteuerte Ted-Bundy-Diktiergeräte auf Ebay ersteigern. Stattdessen lauschst du einfach dem leider nur als Download enthaltenen Soundtrack des Spiels. Einziger Wermutstropfen: Für Deutschland ist die Collector's Edition bisher nicht bestätigt. Schnell entschlossene Sensenschwinger aus heimischen Gefilden kriegen aktuell nur die »First Edition« samt aller Download-Zusatzinhalte. Eine Totenmaske hat der ein oder andere ja vielleicht noch daheim im Keller in der Halloween-Kiste...

Nils Osowski

Kaufen? **JA**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

ASSASSIN'S CREED 3 FREEDOM EDITION

Revolutionäre Meuchelei.

Genre	Actionabenteuer	Hersteller	Ubisoft
USK	noch nicht eingestuft	Xbox Live	ja
Spieler	1 - unklar	Preis	ca. 100 Euro
Vorbestellbar	31. Oktober 2012		

Freiheit. Danach sehnen sich die amerikanischen Kolonialisten, als sie sich Ende des 18. Jahrhunderts in einer Revolution gegen die herrschende englische Krone auflehnen. Ganz im Geist dieser umstürzlerischen Epoche zeigt sich die »Freedom Edition«, eine Luxusausgabe vom Ende des Jahres revoltierenden Meuchelabenteurer »Assassin's Creed 3«.

VEREINT EUCH!

Im Kampf gegen das Mutterland rücken die damals 13 Kolonien näher zusammen. Ubisofts Spezialedition macht's ähnlich und vereint einige hübsche Extras um die Kapuze tragenden Meuchler. Wer hätte nicht Lust, in George Washingtons Tagebuch alles über die Geheimnisse der Templer zu erfahren? Eben! Prima Idee, und auch das blutrot gebundene Notizbuch in schlichter Eleganz schaut ähnlich prächtig aus wie die amerikanische Wildnis, in die es Held Connor verschlägt. Haut dich um wie ein anfliegender Tomahawk: die 24 Zentimeter hohe Figur von Connor. Sie zeigt diesen lässig hockend auf einem Felsen, während im Hintergrund die wehende Flagge der jungen Nation zu sehen ist. Kolonialstädte und Wildnis können mit den Kampagne-Zusatzinhalten »Geist des Krieges« und »Verlorene Maya-Ruinen« noch ausgiebiger erforscht werden. Mehrspieler-Meuchler freut der Inhalt »Scharfschützen-Paket«, bestehend aus einem neuen Charakter. Das Spiel selbst liegt in der Steelbook-Fassung mit einem Cover-Motiv von Comic-Zeichner Alex Ross vor. Abgerundet wird die freiheitsverliebte Edition von einer exklusiven Lithografie, einem Farbmotiv im Stil alter Druckverfahren. Rund 100 Euro schlitzt dir das hier aus der Geldbörse. In der 15 Euro günstigeren »Join or Die«-Edition gibt's statt einer Medaille, keine Lithografie und einen Zusatzinhalt weniger.



Kaufen? **JA**

ZUBEHÖR-TEST

TURTLE BEACH EARFORCE X32

Hersteller	Turtle Beach	Typ	Stereo-Headset
Preis	ab 89 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Hand aufs Herz: Durch manch ein Headset klingen deine Kameraden in »Call of Duty« und Konsorten wie Blechbüchsenfunker in der 1943er Frosthölle Stalingrad. Wenn noch dazu ständig dein Nachbar Terror macht, weil du dich zur Geisterstunde bei aufgedrehter Anlage durch die Anderswelt von »Silent Hill: Downpour« gruselst, wird's Zeit zu handeln. Lösung? Ein hochwertiges Headset zur Wiedergabe von Chat und Spielesound.

SANFTE KLANGSCHÖNHEIT

Der Anschluss des »Earforce X32«? Ganz simpel per beiliegendem Funk-Adapter. Äußerlich gibt's sich dank edlem Schwarz mit minimalen Grün-Elementen anmutig und im Partnerlook mit deiner Xbox Slim. Willst du die Chat-Funktionen nutzen, musst du lediglich das beiliegende Kabel an deinen Controller anschließen. Einmal auf die Rübe gepflanzt, fällt gleich das relativ geringe Gewicht von 270 Gramm auf. Klasse: Das Turtle-Beach-Headset ist super verarbeitet und kommt robust wie ein Schildkrötenpanzer daher. Weil sich das hier auch nach einigen Stunden kuschelsanft an deine Ohrmuscheln schmiegt, eignet es sich zudem perfekt für stundenlange Mehrspieler-Partien. Und der Klang? Verwöhnt dein Trommelfell mit ausgewogenen Höhen und soliden Niedrigtönen – das gilt sowohl für die Chat- als auch die Spielesound-Wiedergabe, deren Lautstärke du separat regelst und an deine Vorlieben anpasst. Genau wie den Ton selbst, bei dem du aus vier Voreinstellungen wählst. Kleiner Riss im sonst so makellosen Knorpelpanzer: Wenn die Konsole per VGA-Kabel angeschlossen ist, benötigst du ein rund 15 Euro teures Adapterkabel. Richtig glänzt das X32, wenn du's per Zusatzgerät, genannt »DSS«, auf Surround-Klang aufrüstest – dafür bezahlst du unterm Strich jedoch gute 100 Euro extra.



Hübsche und anschmiegsame Trommelfell-Masseuse, in die du dich sofort verlieben wirst!

8.5

SOUND BLASTER RECON 3D

Hersteller	Creative	Typ	Externe Soundkarte
Preis	ab 88 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Verdammt! Schon wieder hat sich irgendein Amateur in »Modern Warfare 3« oder »Battlefield 3« von hinten an dich rangeschlichen und mit einer Ladung Schrot deinen Torso in ein Knochensieb verwandelt. Übel. Und mal ehrlich: Konntest du den Shotgun-Schwinger nicht kommen hören? Wenn das MG-Geschredder der Online-Feuergefechte bei dir nur über die Boxen deines betagten Fernsehs ohne Raumklang ertönt, ist das mitunter gar nicht so einfach.

AUFKLÄRUNG MIT HINDERNISSEN

Damit's dich in Mehrspieler-Duellen künftig nicht häufiger zerlegt als Bryce Boltzmann in »Never Dead«, pimpt Creative deine Kriegausrüstung mit der externen Soundkarte »Recon 3D« für Xbox 360, Playstation 3 und PC. Schlachtplan des Geräts: dein Stereo-Headset in ein 3D-fähiges Ortungsgerät verwandeln! Möglich wird's durch die vorgespeicherte Audiokonfiguration »Scout Mode«. Mit der erklingen Hintergrundgeräusche und Schritte deutlich lauter. Dank der gelungenen Abmischung eigentlich ideal für Online-Shooter. Völlig seine Stärken ausspielen kann der Modus aber leider nicht. Dafür ist das generelle Räumlichkeitsbild einfach nicht wertig genug. Der 3D-Effekt ist reines Mittelmaß und muss im Vergleich mit vollwertigen Raumklang-Headsets die Waffen strecken. Schade, weil das Klangbild klasse ist, gerade wenn du im THX-Modus zockst. Wuchtige Granatenexplosionen und klares Geschrei deiner Kameraden verwöhnen deine Ohren – wenn auch je nach angeschlossenem Headset mit leichtem Hall. Optisch macht die etwa Epiliergerät-große Hardware ordentlich was her und wirkt dank zweier blau leuchtender Seitenleisten wie Hightech-Kriegsgerät. Nett auch, dass alle benötigten Kabel beiliegen. Plus: Klangfreaks können via PC am Sound schrauben, Einstellungen speichern und an ihrer Konsole benutzen.



Schönes Aufklärungs-Klangwunder mit Macken beim 3D-Sound.

7.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG XBOX 360

THE WALKING DEAD

Hersteller **Telltale Games**
 Genre **Action-Rollenspiel**



Die auch in Deutschland sehr beliebte Ab-18-Fernsehserie »The Walking Dead« bekommt ihr eigenes Videospiel. Die Point-and-Click-Experten von Telltale Games, Macher von Abenteuer-Hits wie »Secret of Monkey Island« und »Back to the Future«, wollen der stilisierten Zombiehatz mit charakterstarken Hauden einen lockeren Erzählstil verpassen, der immer wieder auch zum Schmünzeln anregen soll. Das in schicker Comic-Grafik inszenierte Action-Rollenspiel erscheint noch im April – allerdings ausschließlich als Download via Xbox Live.

ROCKSMITH

Hersteller **Ubisoft** Genre **Musik**



Der in Nordamerika seit Herbst 2011 erhältliche Gitarren-Trainer »Rocksmith« bestiegt die europäische Showbühne nicht grundlos erst dieses Jahr. Schuld daran ist ein Marken-namen-Konflikt mit der gleichnamigen Rock-band aus England. Ob das Produkt aus diesem Anlass für die hiesigen Märkte umbenannt wird? Darüber schweigt sich Ubisoft noch aus. Allerdings ist jüngst ein neues Veröffentlichungsdatum aufgetaucht, das den 27. September als Verkaufsstart nennt. Der Clou bei »Rocksmith«: Jede echte E-Gitarre kann als Controller genutzt werden.

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

Hersteller **Bethesda** Genre **Ego-Shooter**



Erst »Hunted«, jetzt »Dishonored«: Um den Rachefeldzug von Attentäter Corvo deutschsprachigen Gamern zusätzlich schmackhaft zu machen, spendiert Bethesda dem Spiel den Untertitel »Die Maske des Zorns«. An der Story des Games ändert sich jedoch nichts: In einer stilisierten Parallelwelt voller abstrus wirkender Maschinen und engstirniger Regime-anhänger wird der einstige Leibwächter zum Königsmörder, der zunächst flieht, dann jedoch beginnt, die Drahtzieher des Komplotts zu jagen. Die prickelnde Steampunk-Schleich-Action infiltriert deutsche Gamer-Hirne im zweiten Halbjahr 2012.

TERMIN	TITEL
3. Apr.	Devil May Cry HD Collection
3. Apr.	Kinect Star Wars
5. Apr.	Top Gun: Hard Lock
17. Apr.	The Witcher 2: Assassins of Kings
20. Apr.	Raiden Fighters Aces
20. Apr.	Test Drive Ferrari Racing Legends
24. Apr.	Prototype
3. Mai	Sniper Elite V2
18. Mai	Max Payne 3
18. Mai	Men in Black 3
24. Mai	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
25. Mai	Battleship
25. Mai	Das Testament des Sherlock Holmes
25. Mai	Dragon's Dogma
25. Mai	Game of Thrones: Das Lied von Eis und Feuer
25. Mai	Risen 2: Dark Waters
Mai	Dirt Showdown
8. Juni	Inversion
15. Juni	Lollipop Chainsaw
26. Juni	Darksiders 2
29. Juni	Spec Ops: The Line
29. Juni	The Amazing Spider-Man
Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes
Juni	London 2012: Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele
Q2 2012	Akai Katana
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Anarchy Reigns
2012	Assassin's Creed 3
2012	Bioshock Infinite
2012	Borderlands 2
2012	Brave
2012	Brothers in Arms: Furious 4 (Import)
2012	Combat Wings: The Great Battle of WW2
2012	Crimson Dragon
2012	Crysis 3
2012	Das Schwarze Auge: Demonicon
2012	Dead or Alive 5
2012	Deep Black
2012	Defiance
2012	Dirt Showdown
2012	Dishonored: Die Maske des Zorns
2012	DMC Devil May Cry
2012	Doom 4
2012	Duke Begins
2012	F1 2012
2012	Fable: The Journey
2012	Far Cry 3
2012	FIFA 13
2012	Forza Horizon
2012	Galaxy Beast

TERMIN	TITEL
2012	GRID 2
2012	Halo 4
2012	Hitman: Absolution
2012	Medal of Honor Warfighter
2012	Metal Gear Rising: Revengeance
2012	Micky Epic: The Power of 2
2012	Of Orcs and Men
2012	Overstrike
2012	Port Royale 3
2012	Prey 2
2012	Rambo
2012	Resident Evil 6
2012	Rocksmith
2012	Scivelation
2012	Sleeping Dogs
2012	Sniper: Ghost Warrior 2
2012	Star Trek
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	Twisted Mania

TERMIN	TITEL
2012	Xcom: Enemy Unknown
2012	Zone of the Enders HD Collection
2013	Devil's Third
2013	Fable Next
2013	Grand Theft Auto 5
2013	Homefront (nächster Teil)
2013	Insane
2013	Killer is Dead
2013	Lost Planet 3
2013	Metro: Last Light
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Xcom

KINECT

TERMIN	TITEL
3. Apr.	Kinect Star Wars
22. Jun	Steel Battalion: Heavy Armor
2012	Crimson Dragon
2012	Diabolical Pitch
2012	mi Coach
2012	Ryse
2012	Twisted Mania



Sensation! Capcom verlegt die Veröffentlichung von »Resident Evil 6« um satte knapp sieben Wochen nach vorn. Statt am 20. November erscheint es nun bereits am 2. Oktober 2012. Außerdem beziffern die Japaner die Kampagnen-dauer mit rund 30 Stunden Spielzeit.



Ebenfalls auf der Veranstaltung Captivate angekündigt: Wer knapp 1.000 Euro locker macht, kann Teil Sechs im japanischen E-Shop von Capcom in der auf 5.000 Stück limitierten Premium Edition samt »Leon S. Kennedy«-Lederjacke vorbestellen.

360 LIVE NEU AB DEM 23. MAI!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Immer seltener, aber noch lange nicht tot: Der kommende Tom-Clancy-Ableger bietet hoch technisierte Action mit nicht zu verachtendem Taktik-einschlag. Einmal mehr steht dabei das kooperativ-betonte Gameplay der Reihe klar im Fokus. Aber haben bei all dem futuristischen Equipment Anfänger überhaupt eine Chance? Kann der Spannungsbogen über die komplette Kampagne aufrechterhalten werden? Was taugen die Kinect-Funktionen? 360 Live schickt die Geister-Soldaten ins Bootcamp. XXL-Test plus Mehrspieler-Check!



MAX PAYNE 3

Im vom Verbrechen gebeutelten São Paulo findest du dein Glück nicht einfach so auf der Straße wie manche Menschen anderenorts. Und erst recht nicht als gescholtener Ex-Cop, der über den Verbleib seiner Familie nur noch vage Vorstellungen hat. Nach dem umfassenden Mehrspieler-Check in dieser Ausgabe muss Max im nächsten Heft seine finale Feuertaufe bestehen. Kann Rockstar Games nach »L.A. Noire« einen weiteren Meilenstein abliefern? 360 Live lädt die Testversion durch und eröffnet das Feuer!

CRYSIS 3

Kurz nach Redaktionsschluss veranstaltete EA seinen jährlich im Frühjahr stattfindenden London-Showcase. Gemunkeltes Mega-Highlight: »Crysis 3«. 360 Live ist live vor Ort und geht mit dem Shooter auf Tuchfühlung, der beste Chancen hat, die Konkurrenz zumindest optisch komplett in den Schatten zu stellen. Bleibt die Frage, ob Activision die Gunst der Stunde nutzt und wie schon Ende April 2011 mit »Modern Warfare 3« auch dieses Jahr zum selben Zeitpunkt die eigenen Shooter-Geschütze in Stellung bringt.

PLUS!

DARKSIDERS 2

Nach dem ersten spielbaren Kurz-Höllenritt in dieser Ausgabe geht's im nächsten Heft so richtig zur Sache. Der Schwarze Schnitter schneidet sich durch sechs Seiten voll frisch filetierte Infos: 360 Live spielt die komplette erste Spielhälfte durch und verrät, ob THQs sensenscharfes Actionabenteuer den Vorschusslorbeeren tatsächlich gerecht wird. Außerdem lassen wir erstmals einen Leser-Experten zu Wort kommen. Du willst »Darksiders 2« exklusiv bei uns in der Redaktion spielen? Dann bewirb dich bis zum 2. Mai per Mail an redaktion@360-live.de.

DRAGON'S DOGMA

Bereits auf unseren letzten Streifzügen durch die Gefilde des fiktiven Kontinents Cransys konnte sich »Dragon's Dogma« als extrem ambitioniertes Projekt mit 1-a-Technik behaupten. Jetzt, da endlich der Test ins Haus steht, kennen die Drachentöter der 360-Live-Redaktion kein Halten mehr. Doch konnte Capcom wirklich alle Schönheitsfehler der Vorabfassung ausmerzen? Macht die Verbündeten-KI dem erhofften Abräumer womöglich doch noch einen Strich durch die Rechnung? Durchspiel-Marathon mit Leser-Check!

COMMUNITY

Der Community-Teil: Hier kommen Profi-Gamer und Leser zu Wort! Außerdem: Erfolge, Aktion Lesertest, Live-Arcade-Games... nur in 360 Live!

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... HALO 4, GTA 5, BIOSHOCK INFINITE, HITMAN: ABSOLUTION, OVERSTRIKE, DISHONORED, TOMB RAIDER, DOOM 4, RISEN 2: DARK WATERS, LOLLIPOP CHAINSAW, LEGO BATMAN 2, EA-SOMMER-LINEUP, SNIPER GHOST WARRIOR 2, INVERSION, FIFA 13, TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS UND VIELES MEHR...

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 23. MAI 2012!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11



Lesen bildet!



Josh Holmes
Creative Director Halo 4
343 Industries

360^{LIVE}

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

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 22.05.2012 absenden!**

Mini-Abo-Aktion April/Mai 2012

Ja, ich möchte das 360 Live-Mini-Abo zum Preis von nur 5 € für drei Ausgaben bestellen. Ich erkläre mich mit Absendung dieses Formulars mit der Zahlung des Sonderpreises von 5 € einverstanden. Wenn ich nach Erhalt der dritten Ausgabe weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte die 360 Live danach im Jahresabo (12 Monate je eine Ausgabe). In diesem Fall erkläre ich mich auch mit der Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 € (Österreich: 46,80 €, Schweiz: 84,- Sfr) per Bankeinzug einverstanden. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf des Mini-Abos nicht weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung spätestens zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe an Leserservice „360 Live“, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder an abo@360-live.de. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Ich weiß, dass das Mini-Abo erst nach erfolgter Bezahlung startet. Der Aktionszeitraum für die Bestellung des Mini-Abos April/Mai 2012 endet am 22.05.2012. Es gilt das Datum des Poststempels.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

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

The background of the cover features a large, close-up profile of Max Payne's face in the upper left. In the center, a man with a red bandana and a woman are shown. The man is holding a large handgun. The woman is looking over her shoulder. In the background, a helicopter is visible in a hazy, orange-tinted sky over a city.

ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT

MAX PAYNE 3

AB 18. MAI FÜR PS3™ UND XBOX 360®
AB 1. JUNI FÜR PC

18
www.pegi.info



XBOX 360

XBOX
LIVE

MAXPAYNE3.DE



#MAXPAYNE3



PS3
PlayStation 3



PC
DVD
ROM



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