

360 LIVE

Exklusiv-Report
VIDEOSPIELERITIS
Macht Zocken
wirklich krank?

5 SEITEN ENTHÜLLUNGS AKTE
**CALL OF DUTY
BLACK OPS 2**
RÖNTGEN-VISIERE, HELI-DROHNEN, CYBERTERROR:
TREYARCH WAGT DEN SCI-FI-TWIST! PREVIEW!



AUFGETAUT, TROTZDEM FRISCH?
HALO 4
Spartaner mit Gefrierbrand
trifft KI mit Verfolgungswahn!

NEUE ACTION-REFERENZ?
MAX PAYNE 3
Rockstars Kugel-Symphonie im
Mega-Test! Plus Schnittbericht!

DRACHEN-ADERLASS IM TEST
DRAGON'S DOGMA
TITANEN KLOPPEN, KÖNIGREICH RETTEN:
AUCH OHNE KOOP-ZAUBER MAGISCH?



BRANDAKTUELL
Lollipop Chainsaw – Angespielt, Blut geleckt!
Dishonored – Durchgekocht im Badehaus!
Lost Planet 3 – Zurück in die Eiswüste. Frostige Vorschau!
AUSSERDEM Tekken Tag Tournament 2, Rocksmith,
Minecraft, Lego Batman 2, Spec Ops, Fable Heroes,
Dead Space 3, Sniper Elite V2, Sonic 4, Euro 2012, FEZ
Dirt Showdown: Crash-Test auf 2 Seiten!



koop-GRANATE! **GHOST RECON FUTURE SOLDIER**

Taktik, Teamplay, Technik-Spielzeug:
Ubisofts Tarnkrieger vorm Testtribunal!

Geistreiches
Poster!

CRYSIS 3
Tödlich auch mit Pfeil
und Bogen? Preview!



FIFA 13
Ade Schema F, hallo
Unberechenbarkeit!



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

www.360-live.de

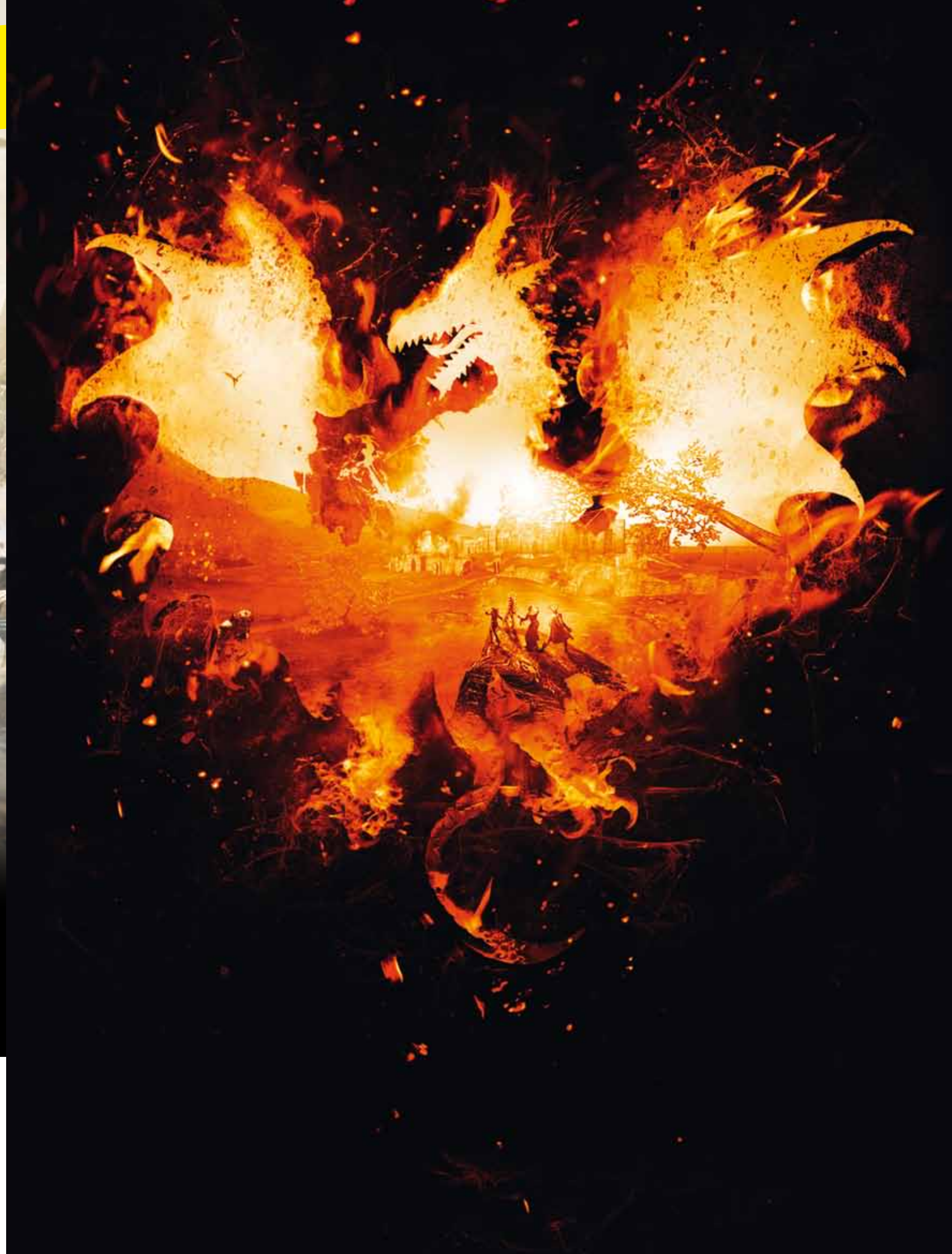
AUSGABE 06

€ 3,60

0 6



4 197019-903609



DRAGON'S DOGMA™

25.05.2012



XBOX
LIVE

©CAPCOM CO., LTD. 2012. ALL RIGHTS RESERVED. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

WENN DU MEHR WISSEN WILLST, DANN BESUCHE UNS AUF...



[YOUTUBE.COM/DAGONSDOGMA](https://www.youtube.com/DragonsDogma)

[YOUTUBE.COM/USER/CAPCOMGERMANY](https://www.youtube.com/user/CAPCOMGERMANY)



[FACEBOOK.COM/DAGONSDOGMA](https://www.facebook.com/DragonsDogma)

[FACEBOOK.COM/CAPCOMGERMANY](https://www.facebook.com/CAPCOMGERMANY)



CAPCOM®

 XBOX 360.

Jump in.

Willkommen bei 360 Live!



Tablet-Geräte erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Allein im ersten Quartal 2012 konnte Apple 11,8 Millionen iPads unters Volk bringen. Auch der Abverkauf von Samsungs Tablet-Smartphone-Hybrid Galaxy Note lief blendend: fünf Millionen Geräte seit Markteinführung im Oktober 2011. Was viele Kunden nur am Rande oder gar nicht mitkriegen: Hinter den Kulissen tobt ein erbitterter Krieg – an allen Fronten und ausgefochten mit allen zur Verfügung stehenden Waffen. Ganz oben auf der Beliebtheitskala: Patentklagen! Im Zweikampf Apple vs. Samsung wurden diese so vehement eingesetzt, dass sich die Koreaner gezwungen sahen, ihren beliebten iPad-

» Der Microsoft-Motorola-Streit ist kein Einzelfall in der Gamesbranche. «

Konkurrenten Galaxy Tab optisch umgestaltet neu auf den Markt zu bringen. Aktuelles Patentklagen-Opfer? Hardware-Gigant Microsoft. Ankläger: Motorola Mobility, mittlerweile eine Tochterfirma von Google. In dem bereits abgeschlossenen Gerichtsverfahren wurden die Redmonder in vier von fünf Fällen schuldig befunden, mit der Xbox 360 Patente im Bereich Drahtlos-Funkverbindungen und Videokompression verletzt zu haben. Das zumindest entschied David Shaw, seines Zeichens Richter bei der International Trade Commission mit Sitz in Washington. Wie in diesem Falle weiter verfahren wird, hängt nun davon ab, wie eine Kommission entscheidet, die Shaws Entscheidung prüft. Was das für dich als Spieler im schlimmsten Fall bedeuten könnte? Wenn's ganz hart auf hart kommt, dann womöglich ein zwischenzeitlicher Verkaufsstopp der Konsole. Zumindest so lange, bis Microsoft die Zeche zahlt oder nötige Änderungen am Hardware-Design vornimmt. Schier undenkbar, was das für Auswirkungen auf den Markt haben könnte. Doch der Microsoft-Motorola-Streit ist kein Einzelfall in der Gamesbranche. Der US-

Firma Worlds Inc. wurde Ende März dieses Jahres ein Patent zugesprochen, das skizziert, wie »Nutzer in dreidimensionalen, computergenerierten Welten interagieren«. Gemeint sind unter anderem seit Jahren etablierte Dinge wie die Server-Client-Kommunikation, die Erschaffung eines Online-Alter-Egos und das sich Umherbewegen im dreidimensionalen Raum. Direkt Betroffener in diesem Fall? Activision Blizzard. Laut Klageschrift verletze der Hersteller sowohl mit »World of Warcraft« als auch verschiedenen »Call of Duty«-Veröffentlichungen besagtes Patent mit der kryptischen Nummer 8.145.998. Aber es kommt noch besser: Der Wortlaut der fragwürdigen Patentschrift ist so schwammig, dass er sich leicht auch auf weitere Online-Games anwenden ließe. Und dass es Worlds Inc. gerne darauf ankommen lässt, hat das Unternehmen bereits 2008 unter Beweis gestellt. Damals erwischte es Rollenspiel-Spezialist NC Soft. Nach zähem Rechtsstreit folgte schließlich eine außergerichtliche Einigung. Klar, für die Großen der Branche ist's am Schluss alles eine Frage des Geldes und der aktivierten Anwälte. Doch was machen kleinere Firmen? Beispielsweise eine aufstrebende Indie-Kreativschmiede, die sich kurz vor ihrer ersten Produktveröffentlichung mit einer an den Haaren herbeigezogenen Patentklage konfrontiert sieht? Oder ein innovativer Publisher, dessen Bestehen vom kontinuierlichen Erfolg einer oder zweier Spielmarken abhängt, die genau in diese Kategorie fallen? Fakt ist: Patentkriege haben längst auch die Spiele-Industrie erreicht, und ihr Potenzial, Schaden anzurichten, ist immens. Und sei es nur, durch auf den Endkunden abgewälzte Rechtsstreit-Kosten in Millionenhöhe – Stichwort steigende Spiele-Preise. Bleibt zu hoffen, dass Justiz und Politik hier für die Zukunft die richtigen Weichen stellen. Und deine Meinung? Schreib sie mir an soenke@360-live.de. Jetzt aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten.

Sönke Siemens,
Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE JETZT-WIRD'S-PERSÖNLICH-AUSGABE!

Immer wieder fragen neugierige Leser: Wie sieht's eigentlich bei euch in der Redaktion aus? Wie fertigt ihr Screenshots an? Und was muss man sich unter einer Debug-Konsole vorstellen? Die Antworten auf diese und weitere spannende Fragen aus dem Redaktionsalltag findest du ab sofort auf unserer Facebook-Seite. Denn seit etwa Anfang April gibt's da täglich die interessantesten Infos aus der Redaktion, zum Beispiel Test-Tagebücher, Mehrspieler-Veranstaltungen, skurrile Web-Fundstücke, brisante Insider-News. Wenn du also wissen willst, was geht, dann einfach Fan werden. Zumal du so auch automatisch an unserem monatlichen Gewinnspiel teilnimmst!

ALL DAS UNS MEHR AUF
WWW.FACEBOOK.COM/360LIVEMAGAZIN

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

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Vier Männer gegen den Rest der Welt: Als Mitglied des Spezialeinsatz-Teams genannt »Ghosts« verschießt es dich nicht nur an wichtige Krisenherde auf dem Globus, sondern auch in den Krieg der Zukunft. Mit thermooptischer Tarnung, Kampfrobotern und ferngesteuerten Drohnen beherrscht du das Schlachtfeld. Aber beherrscht »Ghost Recon: Future Soldier« auch die hohe Kunst der abendfüllenden Unterhaltung? Test und Antwort in der großen Coverstory ab Seite 46. Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE JUNI 12

DAS STECKT DRIN

46 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	40 TESTS	70 COMMUNITY
 Ghost Recon Future Soldier	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



NEUSTART EINER LEGENDE

20 HALO 4

Spartaner mit Gefrierbrand trifft KI mit Verfolgungswahn! Preview!



NEUE ACTION-REFERENZ?

52 MAX PAYNE 3

Rockstars Kugel-Symphonie im Mega-Test! Plus Schnittbericht!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Warren Spector
- 06 London 2012
- 08 Dead Space 3
- 08 Zwei
- 09 Zukunft der Videospiele
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Rockige Aussichten: Rocksmith
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Call of Duty: Black Ops 2
- 19 Tekken Tag Tournament 2
- 20 Halo 4
- 24 Lost Planet 3
- 26 Lollipop Chainsaw
- 28 Dishonored: Die Maske des Zorns
- 31 Lego Batman 2: DC Super Heroes
- 32 FIFA 13
- 34 Spec Ops: The Line
- 36 Crysis 3
- 39 Inversion

TEST

- 45 FEZ
- 46 Ghost Recon: Future Soldier
- 51 Sniper Elite V2
- 52 Max Payne 3
- 56 Dragon's Dogma
- 60 Dirt Showdown
- 62 Minecraft
- 63 Sonic the Hedgehog 4: Episode 2
- 63 Warriors Orochi 3
- 64 Battleship
- 64 Fable Heroes
- 64 Top Gun: Hard Lock
- 65 Virtua Fighter 5: Final Showdown



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** UEFA Euro 2012
- 72** Anomaly: Warzone Earth
- 72** Deep Black – Episode 1
- 72** The Splatters
- 72** Wrecked Revenge Revisited

POSTER

- 42** Ghost Recon: Future Soldier

REPORTAGE

- 66** Reportage: Videospieleritis

COMMUNITY

- 70** Interview mit ShoX von team.Divinely
- 70** Mecker-Ecke
- 71** Kinect Bowling-Weltrekord
- 71** CSL-Charts
- 72** Community Arcade
- 73** Community Gamerscore: FIFA Street
- 74** Aktion Lesertest: L.A. Noire
- 75** Nachgefasst bei: Mass Effect 3
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Avermedia Game Capture HD
- 79** Kauf- und Spartipps; Hitman: Absolution – Professional Edition
- 80** Zubehör: Calibur11 Base Vault; Speedshot; Batman: Arkham City GotY Edition
- 81** Spieltermine

SERVICE

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

COVERSTORY PLUS POSTER



46 GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Taktik, Teamplay, High-Tech-Spielzeug:
Ubisofts Tarnkrieger im 5-Seiten-Test!

TOPSPIELE

14 Call of Duty
Black Ops 2

- 19** Tekken Tag Tournament 2
- 20** Halo 4
- 24** Lost Planet 3

32 FIFA 13

- 26** Lollipop Chainsaw
- 28** Dishonored
Die Maske des Zorns

56 Dragon's Dogma

- 31** Lego Batman 2
DC Super Heroes
- 34** Spec Ops: The Line
- 36** Crysis 3
- 46** Ghost Recon: Future Soldier

60 Dirt Showdown

- 51** Sniper Elite V2
- 52** Max Payne 3
- 62** Minecraft



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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ZWEI	ALLES ÜBERALL?	ROCKIGE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Warren Spector über Micky Epic 2	Neuer Survival-Horror vom Resi-Erfinder	Spiele-Universen	Rocksmith	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Warren Spector

Er ist der Vater von »Deus Ex« und Ziehpapa von Micky Maus. Game-Designer Warren Spector hat 2010 mit »Micky Epic« den Mäuserich wieder als Videospielheld aufleben lassen – auf Nintendos Wii. Mit »Micky Epic: Die Macht der 2« will er das nun auch auf Xbox 360 schaffen. Bei einem gemütlichen Plausch sprach 360 Live mit ihm über Ehrungen, Mülleimer und Geheimprojekte.

Erst im März hat Warren Spector auf der Game Developers Conference in San Francisco die Auszeichnung für sein Lebenswerk erhalten. Also sein Mitwirken an der »Wing Commander«- und »Ultima«-Serie, seinen Rollenspiel-Shooter-Hybriden »Deus Ex« und die »Thief«-Serie um Meisterdieb Garrett – und natürlich »Micky Epic« für die Wii, das die bekannte Maus nach Jahren der Abwesenheit wieder in die Videospielwelt holte. Doch Lebenswerk, ist das nicht etwas zu früh? »Ja, schon«, sagt Spector lachend. »Aber, hey, wenn man so einen Preis kriegt, dann stellt man keine Fragen und nimmt ihn. Aber ernsthaft: Ich will noch mindestens 20 Spiele machen, bevor ich abtrete.« Eines davon ist »Micky Epic: Die Macht der 2«, das entgegen seinem Vorgänger auch für Xbox 360 und Playstation 3 erscheint. »Wir waren damals vom Erfolg von Micky Epic total baff«, erklärt Warren. »Fast 1,5 Millionen Stück haben wir allein im ersten Monat verkauft! Die Leute mögen Micky und das Spiel. Wir bekamen aber auch viele Zuschriften von Leuten, die traurig waren, dass sie das Game nicht spielen konnten, nur weil sie statt einer Wii eine Xbox 360 hatten. Das wollen wir nun besser machen.«

Mit »Die Macht der 2« schließt Spector direkt an »Micky Epic« an, das den Spieler in das sogenannte Wasteland holt. Eine Welt auf dem Tisch des Zauberers Yen Sid, in der vergessene und alte Disney-Charaktere nach ihrer »Karriere« landen. »Als wir damals mit der Entwicklung begannen, hatten wir so einige verrückte Ideen für das Spiel«, erinnert sich Spector. »Ursprünglich sollte das Wasteland in einem Mülleimer angesiedelt sein. Ein Ort, an dem die Zeichner und Animationskünstler den ganzen Müll reinwerfen – die miss-

lungenen Zeichnungen und verschmierten Blätter. Aber letztlich wurde mir klar, dass ich kein Spiel machen wollte, das in einer Abfalltonne spielt.«

Unter den Disney Studios in Burbank, Kalifornien, existieren, so Warren Spector, auch Tunnels, die an einen Ort führten, der Morgue – also Leichenhalle – genannt wird. Ein Tresor, der durch das heutige Archiv von Disney ersetzt wurde. »Ich dachte dann: Das wäre cool«, so der Amerikaner. »Und so war Wasteland eine Zeit lang in diesem Metallverschlag angesiedelt, bevor wir später auf dieses magische Ebenbild von Disneyland kamen. Wir hatten auch die Idee von Wasteland als eine Art... ja, Turmgebilde, mit der alten Disney-Geschichte ganz unten und den neueren oben – wie bei den Kreisen der Hölle.« All das, so Spector, hätte jedoch einfach nicht zur Vision und den Erwartungen, die man an eine Disney-Geschichte stellt, gepasst. Auch wenn es großartige Ideen gewesen wären. Aber wie schaut's eigentlich aus, ist »Die Macht der 2« das einzige Projekt, das Warren Spector aktuell beschäftigt? »Natürlich arbeiten wir an einigen anderen Dingen, über die ich selbstverständlich noch nicht sprechen kann«, feixt der preisgekrönte Spielemacher. »Wir haben so einige Ideen für neue Dinge – auch welche, die nichts mit Disney zu tun haben, wenn du das wissen willst. Aber ich sehe mich in der Rolle desjenigen, der eben die Vergangenheit von Disney kennt und liebt. Ich hatte meine eigenen Ideen und habe so einige davon umgesetzt. Und das war großartig. Aber nach 20 Jahren ist es toll, auch mal im Spielkasten eines anderen zu spielen und zu zeigen, dass man mit den Förmchen und dem Sand Sachen anstellen kann, die man so nicht erwartet hätte.«



BIO

Name |

Warren Spector

Firma | Junction Point/Disney

Position | Gründer/Leitender Designer

Arbeitet gerade an | Micky Epic: Die Macht der 2

Schon gewusst? |

Warren Spector hielt an der Universität von Texas einige Vorlesungen über Filmgeschichte und die Theorie und Praxis der Filmkritik.



» Ursprünglich sollte das Wasteland in einem Mülleimer angesiedelt sein. «
Warren Spector, Junction Point



LONDON 2012

Das Stadion tobt, die Sonne brennt und die Pulsfrequenz steigt. Den Speer fest in der Hand, einatmen, loslaufen und in der Hoffnung auf Gold den Wurf des Lebens hinlegen. Die Olympischen Spiele 2012 in London reißen nicht nur Sportfans mit, sondern dank Segas »London 2012« auch bequeme Gamer. Trampolinspringen, Diskuswerfen oder Radfahren: In über 45 Disziplinen darf jeder nach Medaillen greifen – oder bei dem Versuch scheitern. Denn dieses Game braucht noch einen Aufenthalt im Trainingslager, bevor es das Treppchen erklimmt. In einer Vorabfassung wirken Athleten hölzern und schlaftrunken. Und nicht nur männliche Spieler werden sich im Party-Modus beim Frauen-Beach-Volleyball mehr Details und Bewegungs-

animationen wünschen. Apropos Bewegung: Genre-Kenner, die Disziplinen mit dem Controller spielen, langweilen sich vielfach noch ob der wenig herausfordernden Tastenkombinationen. Dann lieber der Kinect-Modus – doch auch der will bisher nicht so richtig umhauen: Beim Speerwurf zum Beispiel spielt der Anlauf keine Rolle, beim Bogenschießen wird man schon als Robin Hood gefeiert, wenn man seinen Arm lediglich um 90 Grad anwinkelt. Da muss Entwickler Sega Studios Australia noch mal ran! Dagegen prima geeignet für einen zünftigen Olympia-Nachmittag mit Freunden: der Offline-Vier-Spieler-Modus im Stereoskopie-Modus am passenden 3D-TV. Fleißig gesportelt wird übrigens schon ab dem 30. Juni – satte vier Wochen vor Start der Mega-Veranstaltung in der Themse-Metropole.

klein- GEDRUCKT

RAYMAN LEGENDS

✖ Ziemlich ungewollt hat Ubisoft »Rayman Legends«, die Fortsetzung zu »Rayman Origins«, enthüllt. Ein internes Video des Spiels ist über Umwege ins Netz gelangt und zeigt spannende Jump-and-Run-Sequenzen: Vieles bleibt demnach beim Alten, doch wirkt die Grafik – unter anderem flattert ein brillant animierter Drache aus dem Hintergrund ins Bild – plastischer, und auch neue Spielfiguren wird es geben. Erscheinen soll die Hüpfause von Kreativkopf Michel Ancel 2013.

LEGO DER HERR DER RINGE

✖ Damit ist's quasi offiziell: ein »Lego Der Herr der Ringe«-Spiel kommt! In Packungen zur »Herr der Ringe«-Spielzeug-Serie haben adler-äugige Bausteinfanatiker Promo-Flyer vom Entwickler Traveller's Tales ausfindig gemacht. Was die Spieler erwartet? Wie scheint ein gewohnt witziges »Lego«-Game, das Peter Jacksons dreiteilige Verfilmung der »Herr der Ringe«-Bücher umsetzt. Frodo und Gollum inklusive.

PREY 2

✖ Da lag die Gerüchteküche erneut daneben: Die Entwicklung des Ego-Shooters »Prey 2« wurde doch nicht eingestellt. Das hat Hersteller Bethesda nach langem Schweigen nun endlich verkündet. Doch wird die Odyssee von Kopfgeldjäger Killian nicht 2012 erscheinen. Angeblich hatte Entwickler Human Head Studios die Arbeit am Spiel wegen Vertragsstreitigkeiten über mehrere Monate ruhen lassen – etwas, das auch die Gerüchte erklären würde.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



BAYONETTA 2...

...liegt auf Eis? Laut den Entwickler von Platinum Games totaler Unfug.

BLAST OF FURNACE...

...soll der Titel eines angeblich neuen Rollenspiels sein, das bei Activision entsteht.

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED...

...ist angekündigt und soll im Laufe des Jahres erscheinen.

WINDOWS PHONE GAMES

SID MEIER'S PIRATES!

2,99 Euro (225 MB)

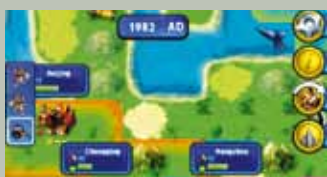
Harrrr, du Windows-Ratte! Lichte den Anker, setz die Segel und lüfte die Augenklappe: Die Piraten stechen in handliche See! Mobile Kapitäne betreiben Handel an Häfen, entern andere Schiffe und schmeißen im Duell mit präziser Touch-Steuerung andere Freibeuter von Bord. Dabei glänzt die spaßige Neuauflage des Commodore-64-Klassikers dank moderner 3D-Grafik wie ein frisch poliertes Holzbein. Nur die vielen Ladepausen hinterlassen Spuren auf dem schicken Seemannsgarn.



CIVILIZATION REVOLUTION

2,99 Euro (58 MB)

Territorien erobern, Städte gründen und die eigene Zivilisation so von der Steinzeit ins Weltraum-Zeitalter führen: Dieser auf dem Blatt simplen, im Kern jedoch sehr anspruchsvollen Gameplay-Idee frönen Spieler seit über zwei Dekaden mit der »Civilization«-Reihe – nun erstmals auch auf Windows-Phones. Als Römer, Hunnen und Amerikaner Imperien errichten, Rohstoffe handeln, Kriege gewinnen und mehr fetzt dank intuitiver Steuerung und guter Comicgrafik auch auf dem kleinen Bildschirm.



DODONPACHI MAXIMUM

4,99 Euro (99 MB)

Da ist sie wieder, diese Sucht nach der perfekten Runde, nach dem ultimativen Highscore. Auch die Windows-Phone-Variante des beliebten Bullet-Hell-Vertikal-Shooters aus dem Hause Cave gibt ordentlich Gas. Drei frische Schiffe, 15 neue Abschnitte, gefühlte tausend Schüsse gleichzeitig und präzise Touch-Steuerung halten stundenlang bei der Stange!



DEAD SPACE 3



ANGST, DIE DRITTE

Noch ist es nicht mal enthüllt. Dennoch gelten erste Informationen über den Science-Fiction-Horror »Dead Space 3« als ziemlich handfest. Ingenieur und Necromorph-Killer Isaac Clarke soll diesmal auf dem bitter kalten Eisplaneten Tau Volantis eine Bruchlandung hingelegt haben. Eine furchtbare Einöde, in der auch einige weitere Überlebende der vom Wahnsinn gepeinigten Raumstation Sprawl Zuflucht gefunden haben. Sollten sich die Insider-Gerüchte bestätigen, trifft Isaac auch dort auf die Necromorph, die ihm unter anderem in Form von Tentakel-Beuteln auf Beinen und kindgleichen Zombie-Wesen an die Rüstung wollen. Allerdings sind die Höllenkreaturen nicht sein einziges Problem: etwas »Hive-Verstand« genanntes soll ihm zu schaffen machen und in sein Hirn eindringen. Und erstmals werden sich ihm, so die Quellen, menschliche Widersacher in den Weg stellen. Ebenso wie Wolkenkratzer-hohe Wurmwesen. Um all dem nicht ganz wehrlos entgegenzutreten, hat aber auch Isaac ein paar neue Tricks dazugelernt: Seine

Rüstung ist schlanker geworden und erlaubt ihm nun, sich zu ducken und schnell zur Seite zu rollen. Sein legendärer Plasma-Cutter soll spürbare Verbesserungen erfahren haben, ebenso wie die Pulse Rifle, die nun im alternativen Feuermodus Sägeblätter verschießt. Darüber hinaus bietet die Telekinese-Funktion angeblich noch mehr Freiheiten: Statt Gegenstände nur anzuheben, können diese jetzt sogar im Raum schwebend gedreht werden – spannend für neue Puzzle-Einlagen! Wichtigste Neuerung aber: ein Koop-Modus. Zu zweit angegangen soll ein merkwürdiger Kerl mit Narbe im Gesicht, rotglühenden Augen und einem geschundenen Anzug an Isaacs Seite kämpfen. Ob es sich dabei um die gesplante Persönlichkeit des Helden handelt, sozusagen Schatten-Isaac, ein Produkt seiner Phantasie, das nur in seinem Kopf auftaucht? Würde Sinn machen. Denn im Einzelspieler bleibt diese verquere Figur verborgen. Ob sich all diese Gerüchte bewahrheiten, wird spätestens die E3 Anfang Juni zeigen.

ZWEI

NEUES VOM HORROR-MEISTER

Der »Resident Evil«-Erfinder Shinji Mikami arbeitet bereits seit geraumer Zeit an einem neuen Spiel. Wie nun von Hersteller Bethesda enthüllt wurde, will er damit zurück zu seinen Wurzeln. Denn was bei seinem neuen Studio Tango Gameworks unter dem Codenamen »Zwei« entsteht, soll ein Survival-Horror-Game in Reinkultur werden – unheimlich, schockierend und blutig. Schon im Vorlauf der Studiogründung hatte der Japaner verkündet, dass er liebend gerne wieder ein echtes Horror-Game entwickeln würde. Zur Erinnerung: Zuletzt hatte Mikami die pfeilschnelle Science-Fiction-Ballerei »Vanquish« und ein Jahr später in Zusammenar-

beit mit Kult-Game-Designer Goichi Suda den absurd-grotesken Höllenritt »Shadows of the Damned« abgeliefert. Viel erzählen mag der zurückhaltende Japaner bisher allerdings noch nicht über sein neues Baby. »In einem echten Survival-Horror-Abenteuer wird der Spieler mit Ängsten konfrontiert, die er überwindet«, urteilt Mikami. Darüber hinaus? Schweigen. Gleichwohl zeigt ein erstes Konzeptbild mögliche Kulissen des Spiels: ein überwuchertes Geisterschiff, feuchte Katakomben und ein abgelegenes Bergdorf. Höhlen-Horror auf einer einsamen Insel? Abwarten! Auch der Erscheinungstermin ist nur vage abgesteckt. Erst Ende 2010 hatte Mikami versichert, sein neuestes Projekt würde frühestens »in drei Jahren« im Laden stehen, also bestenfalls 2013.



✕ ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE



ALLES VERNETZT?

Xbox 360, Playstation 3, iPhone und Android-Smartphones. Das sind Geräte, die sich voneinander abgrenzen sollen. Doch Videospiele könnten sie in naher Zukunft zu einer einzigen interaktiven Unterhaltungsplattform verschmelzen lassen! Einen solchen Plan hat Electronic Arts Ende April auf einer Veranstaltung in London angekündigt. Man nennt das Ganze »Online-Universen« – und die sollen sich um die großen Namen wie »Battlefield«, »Medal of Honor«, »FIFA«, »Need for Speed« und »Die Sims« aufbauen. Wie genau? Im Grunde ganz simpel: Auf der Xbox 360 zockt ein Spieler eine runde »FIFA«, macht sich dann auf den Weg zu einem Freund und übt derweil auf seinem iPad einige Freistöße. Während der Mittagspause in der Arbeit überprüft er auf seinem PC aktuelle Spielertransfers und auf der Nach-Hause-Fahrt in der S-Bahn stellt er schon mal seine Mannschaft für das Spiel zusammen,

welches er später auf der heimischen Couch absolvieren will. Das alles klingt jetzt nun noch nicht atemberaubend, zeigt aber, in welche Richtung die Reise geht.

Das sieht auch Robert Bowling so, der ehemalige Community-Manager und Kreativ-Strategie der »Call of Duty«-Reihe. Erst Ende März hatte Bowling, bekannt unter seinem Nickname FourZeroTwo, Infinity Ward verlassen. Nun enthüllte er sein eigenes Studio in Los Angeles: Robotoki. Am 9. April gegründet, sei das erste Projekt schon angestoßen. Es soll auf den Konsolen der nächsten Generation erscheinen, sich aber trotzdem über alle möglichen Plattformen – Handys, Tablets und PCs – ziehen und hierbei auch verschiedene Spielarten verschmelzen. »Wir wollen eine Erfahrung schaffen, welche die Plattformen und Genres überspannt und den Spielern erlaubt, sich mit unserer Welt zu verbinden«, sagt

Bowling. Klingt kryptisch! Denkbare ist aber etwa ein Mehrspieler-Ego-Shooter, der auf dem iPad zum waschechten Strategie-Game wird, von dem sich Teile wiederum von unterwegs via Smartphone verwalten lassen – etwa eine Kriegswirtschaft-Komponente. Woran jedoch wirklich gewerkelt wird, das soll im Laufe des Jahres enthüllt werden. Und du? Was denkst du über die Verschmelzung mehrerer Spielewelten? Was wäre deine Kreativ-Vision? Sag's uns im Forum, auf Facebook oder per Mail an redaktion@360-live.de.

» Wir wollen eine Erfahrung schaffen, welche die Plattformen und Genres überspannt... «

✕ DRAGON BALL Z: KINECT

KAMEHAMEHA!



Die »Dragon Ball Z«-Reihe ist eine der erfolgreichsten, bekanntesten und meistgeliebten Anime-Serien überhaupt. Kein Wunder, dass sie schon über 50 mehr oder minder gute und schlechte Videospiel-Ableger spendiert bekommen hat. Im Oktober dieses Jahres sollen Fans die für »Dragon Ball« charakteristischen Kämpfe nun auch per Bewegungssteuerung Kinect erleben. Im Spiel-

verlauf schlüpfen angehende Manga-Krieger in die Haut von 50 verschiedenen Charakteren der Reihe, um etwa als Son Goku, Piccolo und Yamchu mit den Fäusten schlagend und mit Gesten Spezialkräfte heraufbeschwörend auf bekannte Bösewichte wie Frieza, Cell und Radditz einzuprügeln. Und natürlich um mit dem berühmten Kamehameha-Energieball und 100 weiteren Moves ganze Berge und Städte einzudampfen. Der Spielfluss orientiert sich dabei am letzten »Dragon Ball«-Game »Ultimate Tenkaichi« wie auch an Capcoms »Asuras Wrath«: Filmmaterial und Sequenzen in Spielgrafik reihen sich an spielbare Kämpfe und führen so die Story fort.

Bei einem ersten Anspielen einer frühen Version greifen all diese Elemente bereits prima ineinander, wenngleich die an sich gute Gesten-Erkennung hier und da zickt. Schmäckerl für westliche Fans der Prügelarie: eine halbe Stunde unbekanntes Material aus der Originalserie.



360 LIVE ROCKIGE AUSSICHTEN

FAKT, ZAHL, ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Der Autor John Beiswenger hat Ubisoft verklagt, da diese die Handlung von »Assassin's Creed« bei seinem Buch »Link« abgeschaut hätten. Nun fordert er Schadensersatz und die Einstellung der Entwicklung von »Assassin's Creed 3«.

✖ **Zahl:** 1.000. So viele Bewerbungen hat Peter Molyneux von Entwicklern, Designern und Programmierern erhalten, nachdem er sein neues, eigenes Studio gegründet hat. Das trägt den Namen 22 Cans und soll sein erstes Projekt in einigen Wochen enthüllen.

✖ **Zitat:** »Ich denke, es ist an der Zeit, dass unser Medium erwachsen wird. Ich glaube aber nicht, dass wir das Gegenstück zu einem Michael-Bay-Film machen müssen, um fünf Millionen Exemplare zu verkaufen«, sagt Jade Raymond, die gerade am neuen »Splinter Cell« arbeitet.

Aus der Redaktion

✖ Der Flug ist gebucht, die Termine im Kalender verzeichnet und Schallschutz-Ohrenpfropfen samt Badetuch eingepackt. 360 Live ist bereit für die kommende Megamesse E3, die vom 5. bis 7. Juni in Los Angeles ihre Pforten öffnet. Wie jedes Jahr werden wir auch diesmal die fettesten Games, die heißesten Enthüllungen und die schärfsten Messebabes für dich in Augenschein nehmen und den Machern von »Hitman: Absolution« und »Call of Duty: Black Ops 2« pikante neue Details zu ihren kommenden Hits entlocken. Natürlich auch topaktuell online unter www.360-live.de.

WAS UNS BEWEGT

✖ Die Sonne scheint, die Luft ist warm und auf dem Weg zur Arbeit kann man sogar die Alpen sehen. Was gibt's da Schöneres, als sich an den Wochenenden und auch mal kurz nach der Arbeit in den Biergarten zu setzen und wohltemperierten Gerstensaft den Rachen hinabgleiten zu lassen. Ja, auch Videospiel-Redakteure zwingen sich im Sommer mal ans Tageslicht, holen das Badehandtuch raus und feuern den Grill an. Okay, wir sind ehrlich: Selbst dann überkommt es uns. Vor allem, da über die kalten Monate noch einiges an mehr oder minder guten Games liegengeblieben ist. Wo wir gerade dabei sind: Wer hat eigentlich »Blades of Time« in Beschlag? Was sonst noch abgeht? Erfahre es unter www.facebook.com/360livemagazin.

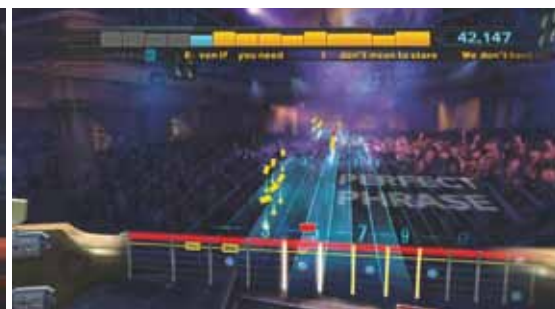


Mit »Guitar Hero«, »Rock Band« und den anderen Rhythmus-Spielen ist das wie bei Casting-Bands: Kaum feiern sie ihren Höhepunkt, löst sich die Gruppierung auf und landet schon bald auf dem Abstellgleis. Und auch die Staubschicht auf den heimischen Plastikklampfen spricht da in der Regel Bände. Ungeachtet dessen schickt Hersteller Ubisoft am 11. Oktober mit »Rocksmith« sein ganz eigenes Musikgame auf Deutschlandtournee. Statt Gitarrenplagiat mit fünf Aktionstasten stöpseln Wohnzimmerrockers hier erstmals ihre echte E-Gitarre mit sechs Saiten an die Konsole. Dafür liegt dem Spiel ein drei Meter langes Spezialkabel bei: Der USB-Stecker am einen Ende kommt in die Xbox 360, die 6,3-Millimeter-Klinke am anderen Ende in die Gitarre – fertig. Klingt so ähnlich wie Harmonix' Versuch bei »Rock Band 3«, soll aber einsteigerfreundlicher sein.

Ob »Rocksmith« wirklich rockt? Das hat sich 360 Live anhand der bereits seit letztem Jahr verfügbaren US-Version mal genauer angeschaut. Nach kurzem Einstimmen der Saiten geht's schon ans Nachspielen der über 50 Originaltracks: »Satisfaction« von den Rolling Stones zum Beispiel. Ähnlich wie bei der Konkurrenz schweben bei »Rocksmith« sogenannte Frets wie am Fließband von oben herab. Diese bunten Klötze symbolisieren Noten, die analog am Gitarrenhals gedrückt und schließlich am Corpus gezupft werden müssen. Experten werden sich

hierbei allerdings schnell unterfordert fühlen, denn »Rocksmith« richtet sich vorrangig an Anfänger. Saiten taktvoll anstimmen, Hals richtig greifen und Sustains, Riffs und andere Grundelemente erlernen – das steht hier an vorderster Stelle und wird Grünschnäbeln durch zusätzliche Videos verständlich erklärt. Den Schwierigkeitsgrad manuell anpassen fällt in der gezeigten Fassung leider flach. Die Anzahl der durch gutes Spielen verdienten »Rocksmith-Punkte« bestimmt das Niveau und schaltet zudem neue Songs, Effektgeräte und Minispiele frei. Die zahlreichen Tonverzerrer sowie witzige Geschicklichkeitspuzzles sind zumindest auch für langjährige Saitenreißer interessant.

Wer mit »Rocksmith« allerdings die nächste Stufe der Partyspiele erwartet, sollte seine Erwartungen zurückschrauben: Lediglich zwei Hobby-Hendrixes können ausschließlich lokal an einer Konsole gleichzeitig jammen. Partystimmung kommt da kaum auf. Auch die schwachen und grafisch detailarmen Wohnzimmer, Konzertbühnen und anderen Hintergründe wirken eher ernüchternd. Doch vielleicht dürfen deutsche Rockschniede da noch auf mehr hoffen: Sowohl neue Modi als auch exklusive Lieder verspricht Ubisoft für Deutschland, verschweigt allerdings Genaueres. Das Paket aus Klampfe und Spiel enthält dagegen die gleiche Epiphone-E-Gitarre wie das Paket aus den USA. Preis? Noch unbekannt. 360 Live tippt auf etwa 300 Euro.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du das Fußball-Fest »PES 2012« von Konami dazu. Die 2012er-Version bietet neben der hervorragenden KI eine innovative Off-the-ball-Steuerung, großartige Online-Modi, fantastische Grafik und Sound wie im Stadion. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du den Fußball-Taktik-König »PES 2012« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.8
WERTUNG!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

ONLINE
Besuch die Webseite mit der Adresse www.360-live.de, wähle deine Prämie und klick weiter zum vorbereiteten Bestellformular. Gib dort deine Daten ein – fertig!
Oder: Einfach eine E-Mail schreiben an abo@360-live.de. Du erhältst eine Antwort per E-Mail und gibst darin dann deine Adresse und alle weiteren Daten an.

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

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschenken 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 »PES 2012« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »PES 2012« verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »PES 2012« als Abo-Prämie dazuerhalten. USK: ab 0 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 23.04.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte April 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	Kinect Star Wars	Microsoft
2	Prototype 2	Activision
3	Forza Motorsport 4	Microsoft
4	FIFA 12	Electronic Arts
5	The Witcher 2: Assassins of Kings – Enhanced Edition	Namco Bandai

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte April 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
2	Prototype 2	Activision
3	Kinect Star Wars	Microsoft
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
5	The Witcher 2: Assassins of Kings – Enhanced Edition	Warner Bros.

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Biohazard: Operation Raccoon City	Capcom
2	Monster Hunter Frontier Online Forward 4	Capcom
3	Dragon's Dogma	Capcom
4	Max Payne 3	Take 2 Interactive
5	Lollipop Chainsaw Premium Edition	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*

HALO 4

1 Hersteller | Microsoft

Im neuen »Spartan Ops«-Mehrspieler-Modus begeben sich bis zu vier Spieler in storybasierte Aufträge inklusive eigener Zwischensequenzen. 343 Industries schickt dich also in eine Art Zusatzkampagne!

42% Tendenz ↑ Einschätzung | sehr gut



GRAND THEFT AUTO 5

2 Hersteller | Rockstar Games



Rockstar-Mitbegründer Dan Houser hat angekündigt, dass du deine Multiplayer-Charaktere aus »Max Payne 3« auch in »GTA 5« verwenden kannst. Einschätzung | sehr gut

ASSASSIN'S CREED 3

3 Hersteller | Ubisoft



Verrückt: Ursprünglich sollte »Assassin's Creed« eine Auskopplung zur »Prince of Persia«-Reihe werden, wie frühe Konzeptbilder und Videos enthüllen. Einschätzung | sehr gut

- 4 Borderlands 2
23% Einschätzung | sehr gut
- 5 Darksiders 2
23% Einschätzung | sehr gut
- 6 Far Cry 3
23% Einschätzung | sehr gut
- 7 Resident Evil 6
19% Einschätzung | sehr gut
- 8 Hitman: Absolution
16% Einschätzung | sehr gut
- 9 Lollipop Chainsaw
16% Einschätzung | sehr gut
- 10 Max Payne 3
13% Einschätzung | sehr gut

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

Nur Muskeln und null Hirn? Geht's nach »Dead Space«-Storyschreiber Chuck Beaver, hat »Gears« das schlimmste Story-Design aller erhältlichen Spiele.

35% Tendenz ↑ 360-Wertung | 9.4



BATTLEFIELD 3

2 Hersteller | Electronic Arts



Besitzer eines iOS-basierten Handys stürzen sich mit der Battlelog-App nun auch mobil in die Schlacht und rufen Statistiken sowie Freundesaktivitäten live ab. 360-Wertung | 9.0

FORZA MOTORSPORT 4

3 Hersteller | Microsoft



Neben dem 30 Boliden umfassenden »Porsche Expansion Pack« erscheint wohl schon in Kürze ein weiteres Autopaket für Microsofts populäre Raserei. 360-Wertung | 9.4

- 4 Mass Effect 3
16% Wertung | 9.6
- 5 Halo: Combat Evolved Anniversary
10% Wertung | 8.3
- 6 Halo: Reach
10% Wertung | 9.0
- 7 Kingdoms of Amalur: Reckoning
10% Wertung | 8.6
- 8 Assassin's Creed: Revelations
6% Wertung | 8.6
- 9 Dark Souls
6% Wertung | 8.2
- 10 FIFA 12
6% Wertung | 9.0

LESER-VOTINGS

Wie denken unsere Leser über die Spiele von heute, welche Note trauen sie den Games von morgen zu? Dein Urteil zählt! Jetzt die Webseite besuchen, mitklicken und mitbestimmen auf www.360-live.de!

SO-WÜRDEN-UNSERE-LESER-BENOTEN FÜNF SPIELE IM LESER-URTEIL

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

1

Hersteller | Namco Bandai

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
9.1

Slowly: »Düstere Umgebung, blutige Kämpfe und eine Wortwahl, die nicht für Minderjährige geeignet ist: grandioses Ostblock-Rollenspiel mit guter deutscher Synchronisation.«



KINECT STAR WARS

2

Hersteller | Microsoft

Leserwertung
8.9
360-Live-Wertung
6.5



Mav 4815162342: »Das erste Kinect-Spiel, das richtig Spaß macht. Kann besonders Fans fesseln und bietet unerwartet viel Abwechslung trotz kleiner Makel.«

SILENT HILL HD COLLECTION

3

Hersteller | Konami

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
7.5



Heckinator: »Trotz längst überholter Grafik wird Horrorfeeling vom Feinsten geboten. Die Angst wird dich einholen in Silent Hill!«

4 Cabela's Big Game Hunter 2012

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 7.5
360-Live-Wertung | 7.5

Bambusknecht: »König Carlos' Lieblingsspiel bietet Nonstop-Slow-Mo-Action mit einigen Mängeln. Ich gebe 7.5.«

5 Ridge Racer Unbounded

Hersteller | Namco Bandai

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

DerSpieler187: »Schade: Hier wurde eine einst großartige Rennspielserie komplett gegen die Wand gefahren. Für mich zu weit vom Original entfernt.«

✕ 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

SPEZIALEDITIONEN VON SPIELEN

Sind sie schön oder doch sinnfrei?

Ist für mich stark von den gebotenen Extrahalten abhängig.	75%
Für mich als Sammler unerlässlich!	9%
Die Standardausgaben reichen mir völlig.	9%
Vielleicht wenn bei »Lollipop Chainsaw« plötzlich Juliet aus der Hülle hüpfte.	7%

MASS EFFECT 3 EXTENDED CUT

Wie denkst du über den kommenden Gratis-Zusatzinhalt?

Finde ich klasse, weil Bioware die Kritik wirklich beherzigt hat.	50%
Die Spielenden sind gut, wie sie sind, die Erweiterung daher unnötig.	30%
Wen interessieren die Spielenden, ich will mehr Romanzen!	10%
Spielenden? Teil Drei ist so lahm, dass ich nicht einmal so weit gespielt habe.	10%

ÜBER DEN TELLERRAND

Welche Nintendo-Hit-Serien wünschst du dir – ja wir wissen, dass es fast unmöglich ist! – für deine Xbox?

The Legend of Zelda	46%
Pokémon	14%
Mario Kart	14%
Super Mario	12%
Metroid	7%
Star Fox	7%

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

DARKSIDERS 2

1

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Potenzial
8.5

DJSideWinder: »Link meets Ezio. Der erste Teil war für mich ein Hit! Und der zweite Teil wird das noch toppen. Ich gebe 9.5«



BORDERLANDS 2

2

Hersteller | 2K Games

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
9.0



Psyconix: »So müssen Nachfolger aussehen: facettenreiches Setting, großartige Charaktere, verbessertes Waffensystem und dynamisches Storytelling!«

ALIENS COLONIAL MARINES

3

Hersteller | Sega

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.0



BigJules96: »In der Dunkelheit zu genialen Soundeffekten mit Säureblut vollgeschmiert werden: Das wird ein Koop-Knaller!«

4 Dirt Showdown

Hersteller | Namco Bandai

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

Santy8san: »Leider wird's keine Rally-Simulation, aber von Codemasters kann man dennoch einen guten Fun-Racer erwarten.«

5 Halo 4

Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial | 4.0
360-Live-Potenzial | 8.5

Prototype: »Nicht noch ein Halo! Ich kann dieses bunte Herumgehüpfte nicht mehr sehen. Noch dazu mit neuem Entwickler. Das kann nur schiefgehen.«

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Heißes Eisen oder kalte Füße?

- +** Neue, vielversprechende Gameplay-Ansätze; Story wurzelt auf aktuellen Begebenheiten, großes Arsenal an neuen Waffen und Drohnen, interaktive Erzählweise mit verschiedenen Spielenden, kommt komplett auf Deutsch, stark überarbeiteter Grafikmotor...
- ...dennoch wirken einige Texturen arg matschig, das Bezahlssystem »Elite« wird wohl auch in Zukunft für eine Zweiklassengesellschaft unter den Spielern sorgen

Und außerdem?

- Nicht-lineare Kampagne, bisher ohne Koop-Möglichkeiten geplant
- Gewaltiger Mehrspieler-Komplex, der Einsteiger- wie Pro-Gamer-kompatibel gestaltet wird; zudem wird »Call of Duty: Elite« sowie die meisten Grundfunktionen der bekanntesten sozialen Netzwerke direkt integriert
- Zombie-Modus mit eigenem Erzähluniversum, diesmal nicht nur als Koop-, sondern auch als Mehrspieler-Variante
- Wie die Vorgängerspiele wird's durch den Bezahl-Aboservice »Call of Duty: Elite« erweitert
- Erfolgedetails und etwaige Pläne für Download-Inhalte noch unter Verschluss
- Keine Kinect-Unterstützung geplant

kurz&knapp

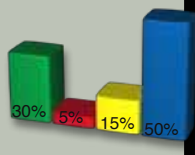
Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Treyarch schickt seine Elitekrieger und Zombies samt prickelnder Gameplay-Erweiterungen ins Jahr 2025.

das ist drin

- Drohnen-Getier
- Zeitsprünge
- Sci-Fi-Arsenal
- Massenvernichtung



Der Kalte Krieg hat die Welt schon einmal in Angst und Schrecken versetzt. Jetzt passiert es wieder! Das Anfang Mai enthüllte »Call of Duty: Black Ops 2« zeichnet mit seiner Düstervision von 2025 ein erschreckend plastisches Bild davon, wie ein längst vergangener Konflikt in der Version 2.0 aussehen könnte. Direkt vor Ort beim Entwickler im kalifornischen Santa Monica wagt 360 Live den Zeitsprung in eine Realität, die aufwühlender kaum sein könnte – inhaltlich wie spielerisch!



Die Quadrokopter-Flugdrohnen sind dem bekannten Hobbyspion-Spielzeug »AR Drone« zum Verwechseln ähnlich.



Die Story spielt nicht ausschließlich in der Zukunft. Zwischen durch kämpfst du auch im sowjetisch-afghanischen Krieg von 1987 auf Seiten der Mudshaheddin.

»Doch der Kampf scheint aussichtslos – ein Großteil der Skyline steht bereits in Flammen!«

Dieser Tage scheint der technische Fortschritt unaufhaltsam. Smartphones, Tablet-PCs, Sub-Notebooks – fast jeder trägt irgendeine Form eines leistungsstarken Minicomputers mit sich rum. Aber auch im militärischen Sektor ist die Evolution nicht aufzuhalten und krempelt vor allem dank immer neuerer Drohnenmodelle die Art der modernen Kriegsführung gewaltig um. Doch was viele nicht wissen: Die Rohstoffe zum Bau von derlei Hightech-Spielzeug sind extrem kostbar. Die Rede ist von »Seltenen Erden«, besondere Metalle, die derzeit fast ausschließlich in China gefördert und von dort aus in die ganze Welt verkauft werden. Ein globaler Konflikt um diese knappen Ressourcen ist bereits absehbar – in »Black Ops 2« wird daraus eine düstere, um nicht zu sagen apokalyptische Zukunftsvision.

Denn eine international operierende Terror-Organisation, gelenkt von Superbösewicht Raul Menendez, sorgt im Jahre 2025 für einen drastischen Wendepunkt im jüngst entbrannten Krieg zwischen China und den Vereinigten Staaten: Per Computervirus übernimmt er die Siliziumhirne sämtlicher Militärdrohnen, die kurz darauf in riesigen Schwärmen Los Angeles, Peking und weitere Mega-Städte überfallen und ultimativen Chaos heraufbeschwören...

EIN-SCHUSS-HOFFNUNG

David Mason, Sohn des Protagonisten Alex Mason aus dem Vorgängerspiel, rast in einem Truppentrans-

porter über den Freeway 110 Richtung L.A. Downtown. Mit an Bord: die zukünftige Präsidentin der Vereinigten Staaten und einige ranghohe Militärs. Auch sie quetschen sich in die engen Schalensitze des Panzerfahrzeugs, das mit Vollgas durch ein tobendes Weltuntergangsszenario brettert: Polizei und Militär versuchen gegen die Überzahl an unbemannten Luft- und Boden-Kriegsmaschinen vorzugehen. Doch der Kampf scheint aussichtslos – ein Großteil der Skyline steht bereits in Flammen, während die seelenlosen Angreifer immer neue Gebäude in Brand setzen. Ein sprichwörtliches Inferno! Dann endlich, als ein verbündeter Heli vor Masons Truppentransporter auf die Fahrbahn kracht und selbigen aus der Spur wirft, erhält der Spieler die volle Kontrolle. Kaum aus dem sichtbar lädierten Vehikel geschält, klemmt sich Mason hinter die futuristische Version einer SAM-Abwehrstellung und knüpft sich die ersten angriffs-lustigen Blechdosen vor. Dank automatischer Zielerfassung verarbeiten die Lenkraketen der SAM insgesamt 18 der vorbeischnellenden Drohnen in Windeseile zu Funkenflug.

Wieder auf der Straße, mischen sich zunehmend menschliche Angreifer unter die Roboter-Armada. Aber auch gegen die hat der Haudegen mit dem Dreitagebart bereits das passende Gegenmittel zur Hand: die Sniper Storm, ein Monster von einem Scharfschützengewehr samt Röntgen-Visier, dessen magnetisch beschleunigte Projektilen nicht nur Betonwände wie Papier durchschlagen, sondern auch

Gewinnspiel

ZEITNAH AN DIE FRONT!

Pünktlich zum Kinostart von »Act of Valor« verlost 360 Live in Kooperation mit Universum Film die passende Spezialausrüstung. Im furiosen Action-Thriller spielen echte US Navy Seals in einer Story, die auf realen Einsätzen basiert: In Costa Rica wird eine CIA-Agentin von der Privatarmee eines international gesuchten Waffenhändlers verschleppt. Jetzt muss die Spezialeinheit sie aufspüren und entdeckt eine Terrorbedrohung von unvorstellbarem Ausmaß. Wir verlosen zwei Pakete mit jeweils zwei Karten für »Act of Valor«, einer Soundtrack-CD und dem filmreifen wie intensiven Shooter-Spektakel »Call of Duty: Modern Warfare 3« - 360 Live Wertung: 9.2!

Wer volljährig ist und mitmachen will, beantwortet folgende Frage in einer Mail an redaktion@360-live.de:

Wofür steht der Begriff »SEAL«?

Einsendeschluss: 19. Juni.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



David Mason ist die neue Heldenfigur. Doch auch die Geschichte seines Vaters Alex aus »Black Ops« wird in Teilen weitererzählt.



anrückende Versorgungsfahrzeuge des Terrorpaten mit nur einem Treffer zur Detonation bringen. Kurz mal durchschnaufen? In »Black Ops 2« bestimmt nicht, denn kurz darauf folgt bereits die erste Fahrzeugsequenz hinterm Steuer eines schweren Sattelschleppers. Den Fuß voll auf dem Gaspedal mähnt Mason damit Pulk von Terrormilizen ebenso mühelos von der Fahrbahn wie schwer gepanzerte CLAW-Drohnen. Letzteres bezeichnet Schnellfeuer-geschütze auf vier Beinen, die jetzt – allerdings behäbig wie Faultiere – überall Position beziehen. Dennoch: Ihre Feuerkraft ist angsteinflößend und zersiebt Fahrzeuge samt Insassen im Bruchteil einer Sekunde. Ein heftiger Aufprall zwingt schließlich auch Mason wieder aus dem Führerhaus.

Na gut, dann eben zu Fuß weiter! Mit einem T-95 Sturmgewehr im Anschlag stürmt Mason über die Straße auf die Lobby eines Hotels zu. Per Hightech-Touchpad am linken Handgelenk wird noch schnell Rückendeckung angefordert: Drei sogenannte

Quadrokopter – extrem wendige Flugdrohnen mit Bordgeschütz – schwirren sogleich heran und säubern den vordefinierten Bereich, derweil Mason weiter ins Gebäudeinnere vorstößt.

Dieses über die Hintertür wieder verlassen, folgt der eigentliche Wow-Moment der Mission: Mason muss für die Pilotin eines notgelandeten FA-88 Senkrechtstarters einspringen, die von ihren Waffenbrüdern gerade schwer verletzt aus dem Cockpit gezerrt wird. Es folgt ein bildgewaltiger Luftkampf mit gleich mehreren Drohnenverbänden zwischen und über den Häuserschluchten von Los Angeles. Ein Explosions-Stakkato jagt das nächste, der Präsentationsraum beginnt zu beben. Dazu lässige Gitarren-Riffs und im Hintergrund der brennende Himmel von L.A. – eine wahrlich aufwühlende, aber wohl genau deswegen so beeindruckende Szene!

ZUKUNFT INTERAKTIV

Im Anschluss zeigt Treyarch einen für die »Call of

Duty«-Reihe sehr untypischen Abschnitt: In »Strike Force« übernimmt der Spieler nicht die Rolle eines Soldaten, sondern befehligt aus der Vogelperspektive eine Vielzahl von Luft- und Bodentruppen. Richtig gelesen: Das klingt nicht nur nach Echtzeitstrategie, sondern kann tatsächlich auch ausschließlich so gespielt werden. Jedoch mit einem spannenden Twist! Wann immer es ihm beliebt, kann der Spieler die Kontrolle über jede verbündete Einheit – egal ob menschlich oder mechanisch – auf dem Feld übernehmen und mit dieser aus der Ego-Perspektive gezielt gegen Störenfriede vorgehen. Leider werden Szenen solcher Levels im ersten Trailer nicht gezeigt, doch eines können wir dir an dieser Stelle bereits versichern: Das daraus resultierende Gameplay sieht einfach bombastisch aus! Der Wechsel von der sogenannten »Overwatch«-Draufsicht in die Optik der jeweiligen Einheit erfolgt dank zackiger Kamerafahrten extrem flott und absolut flüssig. Gleich mehrere solcher Abschnitte sollen die Einzelspieler-

»Die magnetisch beschleunigten Projektile der Sniper Storm mit Röntgen-Visier durchschlagen Betonwände wie Papier.«



Echtzeit-Strategie trifft Shooter-Action: Die neuen »Strike Force«-Kampagnenabschnitte bieten ungewöhnlich taktischen Tiefgang für einen »Call of Duty«-Titel.



Kampagne auflockern. Stichwort auflockern: Wie schon in »Black Ops« wird auch die Kampagne von »Black Ops 2« diverse Zeitsprünge wagen und aus der Sicht von mehreren Hauptcharakteren erzählt werden. So demonstrierten die Kalifornier bei einer Tech-Demo zu den neuen Animationsverfahren einen Abschnitt, der 1987 in Afghanistan spielt. Auch weitere Schauplätze des Kalten Krieges, wie Nicaragua, Panama und Südamerika, wurden als mögliche Levelabschnitte genannt. Tatsächlich sind's jedoch die beiden Zeitachsen um 1987 und 2025, die nicht nur die Geschichte von Teil Zwei vorantreiben, sondern auch etliche offene Fragen zur Story des Erstlingswerks ein für alle Mal klären sollen.

Des Weiteren verspricht der Entwickler mehrere Schlussequenzen – der Spieler soll wirklich das Gefühl bekommen, interaktiv in diesen Konflikt eingreifen zu können. Schlüsselmomente werden ihn dazu vor wichtige Entscheidungen stellen, die jeweils in unterschiedlichen Spielabschnitten resultieren. Gezeigt wurde dies allerdings noch nicht ausführlich: Im Demo-Abschnitt Los Angeles gab es lediglich einen Moment, in dem man sich für einen Alleingang samt

Scharfschützengewehr entscheiden konnte. Oder aber dazu, einer Infanterie-Einheit Feuerschutz zu geben. Doch das sind nicht die Mechanismen, die laut Treyarch den Kampagnenverlauf lenken. Eine große Rolle soll unter anderem der Ausgang der bereits erwähnten »Strike Force«-Missionen spielen. Tolle Idee und auf jeden Fall ein dickes Plus für den Wieder-spielwert! Bleibt trotzdem zu hoffen, dass Treyarch nicht in die Fettnäpfchen von Bioware tritt und sich die Schlussequenzen spürbar unterscheiden.

MEHR FÜR MEHRSPIELER

Weiteres Standbein eines jeden »Call of Duty«-Spiels? Logisch, der Mehrspieler-Modus. Auch hier hat sich das Team rund um Studiochef Mark Lamia einiges einfallen lassen. Demnach wird das Abschlussserien-System komplett überarbeitet, um einer futuristischen Kriegsführung mit allerlei Drohnen-Getier gerecht zu werden. Außerdem sollen zahlreiche, leider noch nicht konkret skizzierte Funktionen die Einsteigerfreundlichkeit wie auch die Wettkampftauglichkeit im Pro-Gamer-Sektor deutlich optimieren. Wer sich zudem über die etwas unpraktische »Call of

✕ In Bewegung

SPRICHEST DU MIT MIR?

Neue Animationstechniken erleichtern den Entwicklern von Treyarch nicht nur die Arbeit, sondern führen im Falle von »Black Ops 2« auch zu spektakulären Ergebnissen. In riesigen Hallen werden dazu nicht nur die Aktionen einzelner Schauspielers per aufwendigem Motion-Capturing-Verfahren eingefangen, sondern gleich ganze Szenarien mit Pferden und mehreren Akteuren gleichzeitig abgedreht. Insbesondere in einer Szene – die jedoch nichts mit dem Spiel als solches zu tun hat – zeigen die Entwickler, wie weit sich das Motion-Capturing-Verfahren in den letzten Jahren entwickelt hat. Die Szene zeigt, wie ein Mädchen sich rührselig von ihrem Freund trennt. Das Ergebnis sind verblüffend realitätsnahe Gesichtsanimationen, in einer Liga mit »L.A. Noire«. Selbst das Zucken eines Nasenflügels oder ein verunsichertes Wegschauen haben hier große emotionale Tragweite. 360 Live drückt die Daumen, dass es möglichst viel von derartiger hochwertiger Mimik ins fertige Spiel schafft.



Warum das Erscheinungsdatum auf den 13. November fällt? Eine totale Sonnenfinsternis soll an just diesem Tag ganze Kontinente verdunkeln. Na wenn das mal nicht perfekt zum Spieltitel passt...

Duty: Elite«-Integration samt zugehöriger Konsolen-App aufgeregt hat, darf aufatmen: Deren Bedienoberfläche wird nun neben Social-Networking-Diensten wie Twitter direkt in die Mehrspieler-Lobby von »Black Ops 2« integriert. Koop-Spieler verweisen die Treyarch-Jungs hingegen mit einem breiten Grinsen auf den Zombie-Modus, der auch diesmal für modriges Vergnügen sorgen soll. Eine ganze Reihe neuer Modi, ein eigenständiges Mehrspieler-Szenario sowie ein unabhängiges Erzähluniversum will Treyarch schon bald zusammen mit weiteren Details zum Mehrspieler-Versus-Modus enthüllen.

Anhand der Mehrspieler-Karte »Aftermath«, mit einem zerstörten Downtown L.A. als Kulisse,

veranschaulichen die Entwickler zum Abschluss der ausführlichen Studio-Tour noch die neuen Kniffe des Grafikmotors. Deutlich werden dabei insbesondere neue Belichtungsmethoden: Schatten wirken extrem realitätsnah, und selbst Restlicht wird teilweise noch reflektiert, was zu einer sehr natürlichen Beleuchtung, speziell innerhalb von Gebäuden, führt. Auch die Karte »Yemen« ist Teil der Präsentation und betört mit herrlichen Partikeleffekten: leichte Sandverwehungen etwa, welche die Sicht nie gänzlich verschleiern, die staubige Bergsiedlung aber umso opulenter in Szene setzen. Eine Methode, mit der die Leveldesigner Texturen – sprich Oberflächengrafiken – übereinanderlegen und miteinander vermischen

können, verpasst den detailreich modellierten Kulissen schließlich noch den letzten Feinschliff. Ein Straßen-segment mit Kopfsteinpflaster samt kleinen Wasserpfützen und Sandverwehungen darauf sieht dank dieser Methode beispielsweise verblüffend echt aus.

Schön auch, dass Treyarch keine Kompromisse in Sachen Bildwiederholrate macht. Egal ob halsbrecherische Verfolgungsjagd in einem Canyon im Tigris-Tal oder Showdown mit massig Feindeinheiten unter einem zerbombten Mega-Highway: Alles lief extrem flüssig bei stabilen 60 Bildern pro Sekunde – so wie Fans es eben gewohnt sind!

»Call of Duty: Black Ops 2« wirkt mit seiner Vision von einem zweiten Kalten Krieg im Jahre 2025 wie ein düsterer Blick in die Glaskugel – und setzt dabei immer wieder eigene Akzente. Etliche futuristische Gadgets, wie der riesige Drohnen-Fuhrpark oder das umfangreiche Hightech-Waffen-Arsenal, sowie spannende Gameplay-Neuerungen – insbesondere der »Strike Force«-Modus – verpassen der bis dato zwar extrem erfolgreichen, aber in jüngerer Vergangenheit eher innovationslosen Ego-Shooter-Reihe einen faszinierenden neuen Anstrich. Ob's reicht für einen weiteren Erstverkaufstag-Millionenseller? Tag der Abrechnung ist der 13. November 2012!

Jan Heinrich

Mut zu Neuem: In »Strike Force«-Abschnitten kannst du alle Kampfdrohnen auf dem Feld übernehmen und aus der Ego-Perspektive selbst kontrollieren.



360LIVE sagt...

Irre Waffen, fiese Kampfroboter, mutige Spielideen – Treyarch bringt das nächste Großkaliber in Stellung.
HITPOTENZIAL

9.0 von 10

Erhältlich | September 2012 | Status | 70% komplett



In die Fresse oder in den Müll?

- + Flüssige Animationen, hübsche Grafikdetails, 44 spielbare Charaktere, anpassungsfähiges Match-System, fetzige Musik mit Dubstep- und Drum-n-Bass-Einflüssen
- Noch keine deutschen Texte, kaum echte neue Charaktere, bisher keine Details zum Story-Modus oder weiteren Spielmodi



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

kurz&knapp

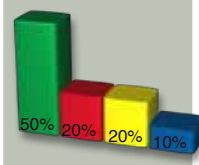
Hersteller | Namco Bandai
Entwickler | Namco Bandai
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Raue Prügelkost voller Action und Anleihen aus dem Vorgänger von 2000.

das ist drin

- Stahlfäuste
- Luft-Kombos
- Adrenalinschübe
- Pandabären



Vier Fäuste für ein Schädeltrauma!

Lars und Law arbeiten bevorzugt zusammen. Der Elitesoldat mit dem dreigeteilten Mantel holt aus und schmettert seine Faust in das Gesicht des Gegners. Dann eilt Bruce-Lee-Verschnitt Law per Sprungattacke in den Ring, feuert drei perfekt platzierte Tritte ab, verschwindet wieder und überlässt Lars den Rest. Der dreht sich geschmeidig um den wehrlosen Mittelmann und hämmert ihm seinen Ellenbogen in den Nacken. Der Gepeinigte taumelt direkt in die Arme von Lee, der plötzlich wieder aufgetaucht ist und ihn mit einer Drei-Faustschlag-Kombination zu Boden schmettert. Ende der Vorstellung? Weit gefehlt, denn wo andere für drei Jahre im Koma landen, dreht das Hau-drauf-Ensemble des Beat 'em Ups »Tekken Tag Tournament 2« erst richtig auf.

Zwölf Jahre ist es her. Doch jetzt können Fans von Teil Eins endlich wieder im Team jonglieren. Handkanten-Veteranen kennen das: Jonglieren heißt es, wenn du den Gegner durch geschicktes Timing deiner Kombos in der Luft hältst. Und im Team wird die Kunst deshalb betrieben, weil in diesem Game statt Mano-a-Mano typischerweise Duo-a-Duo gekämpft wird – sprich zwei

gegen zwei. Das neue Tag-Assault-System sorgt dabei für mehr Kieferbrüche als ein volltrunkener Ire bei einer Kneipenschlägerei. Im richtigen Moment herbeigerufen, kannst du deinen Schlagabtausch mit deinem zweiten Charakter erweitern. Ergo: Du klopst mit Charakter A los, wechselst für ein paar Schläge zu B und beendest den Fight dann endgültig mit A. Einmal verinnerlicht, befriedigt das ungemein. Überhaupt fühlt sich das gesamte Gameplay schon verdammt gut an. Die Kampfanimationen sind noch geschmeidiger und lebensechter als bei »Tekken 6«, und die Kombo-Listen mit unzähligen neuen Tritten, Brüchen und Finten schon jetzt ellenlang. Auch grafische Details bringen das Blut zum Kochen: Den Prüglern läuft nach einiger Zeit der Schweiß über die Muskeln, Schmutz bleibt an der Kleidung kleben und Spezialangriffe beschwören zuckende Blitze und gleißende Explosionen herauf. Die vielfältigen Kampfarenen punkten derweil mit dynamischen Gimmicks. Auf einem Frachter springen ununterbrochen Fische an Bord, auf einem Tempel-Plateau steigen Kerzenlichter in den Nachthimmel empor und auf einer Öl-Plattform brennen

undichte Gasleitungen – schick, schick. Bisher sind 44 Charaktere bestätigt, darunter die Schulmädchen Lili, Asuka und Xiaoyu sowie die Mishima-Familie Kazuya, Heihachi und erstmals in menschlicher Form auch Jinpachi. Weitere Newcomer in der Reihe: Wrestlerin Jaycee und Jins Mutter, Jun Kazama. Kurz gesagt so ziemlich jeder, der je das kleine Kung-Fu aufgesagt hat. Spannend für Neueinsteiger: das neue Match-System. Ob zwei gegen zwei, eins gegen eins oder einer gegen zwei – der Schiedsrichter lässt alles zu. Leidenschaftliche Hinterhof-Schläger sollten das hier also auf jeden Fall auf dem Schirm behalten!

Max Trautmann

360LIVE sagt...

Schnelle und solide Weiterentwicklung der »Tekken«-Serie. Fans, aber auch Genre-HITPOTENZIAL. Neueinsteiger kneten schon mal die Finger durch!

8.0 von 10

Erhältlich | 6. November 2012 | Status | 65% komplett

HALO 4

Einsam ist es im All. Dennoch trifft der Master Chief auf seiner Odyssee durch dieses früher als ihm lieb ist auf ein neues Böses, das – wie es aussieht – nur er im Zaum halten kann...

kurz&knapp

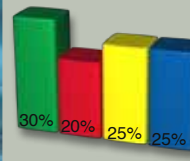
Hersteller | Microsoft
Entwickler | 343 Industries
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Vielversprechende Fortführung der Blockbuster-Serie und hoffentlich eine gehörige Wegänderung.

das ist drin

- Master Chief
- Cortana
- Covenant
- Mysterium



Und außerdem?

- Derzeit arbeiten 250 Entwickler an dem Projekt ■ Die Kampagne soll man mit bis zu vier Spielern angehen können
- Der Mehrspieler-Part wird komplett umgekrempelt: Der story-basierte Modus »Spartan-Ops« ersetzt den Modus »Firefight« und soll wöchentlich kostenlos mit neuen Missionen versorgt werden ■ Gegeneinander-Modi heißen ab sofort »Training« und spielen auf dem Holo-Deck der UNSC Infinity

Spartaner oder Schwachkopf?

- ⊕ Tolle und gestochen scharfe Grafik, dezente Modernisierung des Designs, interessante Storyansätze, endlich tiefgründigere Charaktere und mystische Science-Fiction-Anklänge
- ⊖ Einige unlogische Wandlungen: zum Beispiel die neue Rüstung des Master Chief; bisher wenige Infos rund um Waffen, Fahrzeuge und den Fortgang der Story

Die Zeit fließt. Erbarmungslos und unaufhaltsam. Und so reißt sie selbst Dinge mit sich, die festgeschrieben und unveränderlich scheinen. Im Bruchteil einer Sekunde kann ein Leben vergehen; in einer Woche ein Reich zerfallen – und aus seiner Asche ein neues erwachsen. Und in einem Jahr kann sich die gesamte Welt wandeln; aus Bekanntem Unwirkliches und aus Vertrautem Fremdartiges wie auch Beängstigendes werden. Wie muss es da dem Master Chief ergehen, der seit dem Ende von »Halo 3« ziellos im Kälteschlaf durchs All treibt? Genau vier Jahre, sieben Monate und zehn Tage liegt er regungslos in seiner Kryokammer im havarierten Schlachtschiff Forward Unto Dawn; nur in Gesellschaft der fragilen Künstlichen Intelligenz namens Cortana. Der Krieg, in dem er kämpfte, ist im Jahre 2557 schon lange vorüber. Mittlerweile ist er weit entfernt von einem Ort, den er Heimat nennen könnte. Dann wird er urplötzlich aus seinem Schlaf gerissen und mit einem Kosmos konfrontiert, der nicht der seinige zu sein scheint; gegerbt und gezeichnet von den Zeiten, die stoisch und gleichgültig an ihm vorbeizogen. Gleichwohl ist nicht alles fremd; manches gar erschreckend vertraut...

DREI UND VIER

Mit einem »Wach auf, Chief!« hat Cortana den schlafenden Helden erst vor wenigen Momenten aus seiner Starre gerissen. »Ich brauche dich«, ruft sie ihm direkt in seine Synapsen und hat so seinen auf pure Lebenserhaltung heruntergefahrenen Körper wieder ins Hier und Jetzt geholt. Nur einige Sekunden brauchte das Gehirn von John-117, um wieder in Gang zu kommen und bereit zu sein, für den Fortgang seiner Odyssee. Ein Eindringlingsalarm wurde auf mehreren Decks des geborstenen Schiffes ausgelöst, informiert ihn Cortana. »Halo«-Fans kennen sie, das blau funkelnde Hologramm, das nun wieder als »Stimme in seinem Kopf« oder besser gesagt im Helm seiner MJOLNIR-Rüstung agiert. »Wenn wir wissen wollen, wer uns da Gesellschaft leisten will, sollten wir zum Observationsdeck«, spricht die weibliche Stimme sogleich. Schon geht es mit zackigem Schritt die metallenen Korridore entlang, die von Scheinwerfern und Neonleuchten in ein gespenstisches Azurblau getaucht werden. Kühl und eisig wirken die Gänge; teils schweben Eiskristalle in den meterhohen Gängen, die seit tausenden Tagen von niemandem mehr betreten worden sind. Schwer klingen die Schritte des Chiefs auf den Laufgittern;



Die Aliens, die den Master Chief nicht schlafen lassen, scheinen nicht zum Covenant-Reich zu gehören, sondern könnten Abgesandte einer radikalen Sekte sein.

» Oft, aber nicht zu viel soll im neuen »Halo« geredet werden; soll der sonst so stumme Heroe aussprechen, was er denkt. «



Die KI Cortana hat sich verändert. Sie wirkt in ihrer neuen Gestalt fiebrig, hager und zerbrechlich. Die Jahre ohne Gesellschaft haben ihr nicht gut getan...

immer wieder ragen oben und unten Stücke des schussicheren Helmes ins Bild. Die Lebens- und Waffenanzeigen booten. Sie sehen vertraut, aber dennoch anders aus. »Ich bringe die Systeme nun online«, informiert Cortana. »Und ich habe die Firmware deines Anzugs umgeschrieben, während du geschlafen hast.« »Hmmm. Warst also fleißig?«, neckt John frech, wie's bei ihm und seiner ständigen Begleiterin gang und gäbe ist. Oft, aber nicht zu viel soll im neuen »Halo« geredet werden; der sonst so stumme Heroe aussprechen, was er denkt. Auf diese Weise soll der Kerl in der Panzerung deutlich menschlichere Züge bekommen, die Story persönlicher und nahbarer werden, versprechen die Macher.

Am Ende des finsternen Gangs wartet ein Aufzugschacht, dessen Tor versiegelt ist. »Kein Problem«, sagt der Chief und drückt die beiden Schiebetüren quietschend mit seinen metallenen Händen auseinander. Das Zischen eines Vakuums ertönt, das ihn beinahe von den Füßen reißt. Doch sogleich klettert er den ehemals luftleeren Schacht hinauf; immer wieder herabfallenden Bruchstücken ausweichend, die haarscharf an seinem Helm vorbeischarren. Am Ende des

breiten Tunnels angekommen, wuchtet er sich hoch und kann nicht fassen, was passiert: Ein Covenant Elite-Krieger steht plötzlich vor ihm, sein Energieschwert surrt auf. Der Chief packt jedoch prompt den Arm des sogenannten »Sangheili«, der aufschreit und wütend mit seinem Maul nach ihm schnappt. Kurzes Gerangel, ein kräftiger Stoß, dann poltert das Alien quiekend den Schacht hinab. »Ich dachte, wir hätten einen Waffenstillstand mit den Covenant«, keucht der Rüstungsträger. Was ist

✕ Neue Klänge

KEIN MARTIN O'DONNELL?

Ein Schock für echte »Halo«-Fans: Der Komponist Martin O'Donnell, der bisher den fantastischen Soundtrack zu allen »Halo«-Games lieferte, wird beim vierten Serienteil nicht mehr mit an Bord sein. Stattdessen füllen nun gleich zwei Größen aus Musik und Film diese Lücke. Nämlich Neil Davidge, Produzent der Band »Massive Attack«, und Komponist Matt Dunkley, Mitverantwortlicher für die Vertonung der Hollywood-Abraumer »Black Swan«, »Iron Man« und »Inception«.



Der Mehrspieler-Teil ist losgelöst von der Story des Master Chief und spinnt stattdessen eine Geschichte um Soldatentraining auf dem Experimental-Schlachtschiff UNSC Infinity.

✖ Der Vater von Requiem

FREEMAN DYSON

Die Kulisse von »Halo 4« ist Requiem: eine riesige, hohle Kugel im All, in der eine Sonne samt umkreisendem Planet eingeschlossen ist. Eine in sich abgeschottete Welt, welche die Blutsväter vor Äonen errichtet haben. Die Idee dafür ist nicht neu, die Entwickler von »Halo 4« haben abgeschaut: Denn Requiem ist eine sogenannte Dyson-Sphäre. Benannt nach ihrem Erfinder, Freeman Dyson, der so ein gigantisches Konstrukt schon 1960 in der Zeitschrift »Science« vorgestellt hat. Im Grunde handelt es sich bei der Kugel um ein riesiges Kraftwerk, das die Wärme- und Lichtstrahlung der Sonne wie ein Solarkollektor einfängt und in Energie umwandelt. Dyson war klar, wie wahnsinnig gigantisch und eigentlich unmöglich der Bau seiner Sphäre wäre – und hat seine Idee sogar selbst mal als »Jux« bezeichnet. Doch erklärte der Physiker auch, dass es für hochentwickelte Zivilisationen wohl unumgänglich wäre, eine oder sogar mehrere derartige Kraftwerke zu schaffen, um den wachsenden Energiehunger bei den gleichzeitig begrenzten Ressourcen zu stillen. Heißt: Irgendwann muss man Energiequellen wie die Sonne auf eine solche Weise nutzen, denn Kohle, Gas, Öl und Kernbrennstoffe reichen nicht ewig. »Halo 4« hat die Idee von Dyson übrigens nicht als Erstes ausgegraben: In der Serie »Star Trek: Das nächste Jahrhundert« kommt die Dyson-Sphäre ebenso vor wie in der Heftroman-Reihe »Perry Rhodan«.

da los? Was machen die Viecher hier? Sind das vielleicht radikale Covenant, die sich nicht an das Abkommen halten – die verquere Sekte, die sich innerhalb der E.T.-Allianz gebildet hat? Und wo zum Geier befindet sich eigentlich sein Schiff? Fragen, die erst später eine Antwort finden sollen. Denn zunächst warten weitere Covenant darauf, ins Vorderdeck zu beißen; und ein BR55HB-Sturmgewehr darauf, aufgeklaut zu werden. Fauchend rotzt die Sci-Fi-Bleispritze Kugeln die Gänge entlang, während dem Chief feurige Plasmakugeln entgegenfliegen, die sich unaufhaltsam in die Schiffswände fressen. Mit gezielten Salven werden Grunts umgienet, die wie eh und je nasale Schreie und dumpfbackiges Geflenne von sich geben. Nur haben die mittlerweile ihre Methan-Masken gegen schlauchartige Atem-Systeme getauscht. Elitekrieger in ihren polierten Rüstungen hechten sich elegant von einer Deckung zur anderen; machen Druck und stürmen dann heran, um im Nahkampf eins auf die Kauleiste zu kriegen. »Die gute Nachricht...«, interpretiert Cortana die Situation, als der letzte Lichtschwert-Schwinger in sich zusammensackt, »...die sind nicht wie Militärs ausgerüstet. Scheint, als wären wir über ein windiges Bergungsschiff gestolpert.« Doch dann fährt die Schildfront am Fenster herunter und gibt den Blick frei auf dutzende Covenant-Schiffe, welche die Forward Unto Dawn umkreisen. »Oder wir

sind einer ganzen Flotte von den Typen in die Arme gelaufen!«, befürchtet Cortana, als prompt ein Landungsschiff der Aliens durch die marode Stahlhülle bricht und den Spartan-Soldaten stellen will. Erste Plasmakugeln pfeifen; Feuer züngelt, Metall fliegt durch die Gegend – das wird nicht gut gehen! John-117 muss runter von diesem treibenden Wrack, sonst wird es schon bald zu seinem ganz persönlichen Sarg...

EINE NEUE WELT

Diese Szenen sind alles, was die Macher bisher zu der Story von »Halo 4« zeigen möchten. Aber eben auch erst der Anfang. Wie genau, das wollen die Entwickler von 343 Industries noch nicht enthüllen, doch wenig später steuert der geschundene Raumkreuzer samt Master Chief auf ein leuchtendes Gebilde zu. Eine metallene Kugel, größer als die Sonne und übersät mit strahlenden Symbolen, welche die Ankömmlinge durch ein riesenhaftes Tor hineinzieht: die Shield-World namens Requiem! Eine künstliche Welt, erschaffen von den Blutsvätern, die in sich einen Energie- und Licht-spendenden Stern trägt, der von einem einsamen, etwa erdgroßen Planeten umkreist wird, auf dem das zerfallende Raumfahrzeug eine Bruchlandung hinlegt. Erbaut vor Abertausenden von Jahren soll diese Sphäre die abgeschottete Welt und deren Bewohner, die Blutsväter, vor allen Gefahren schützen: nicht

Vor allem die Licht- und Schatteneffekte wurden umfangreich aufgepeppt. Alles soll etwas düsterer, gespenstischer und mystischer wirken.

Die Grafikengine von »Halo 4« ist keine echte Neuentwicklung, sondern basiert auf jener von »Halo: Reach«. Allerdings hat 343 Industries diese von Grund auf überarbeitet.

Das MA5C- und BR85HB-Sturmgewehr sowie die Plasma-Pistole der Covenant sind alte Bekannte. Hingegen ganz neu: eine Raketen-Pistole und eine Railgun, die per Magnetkraft dicke Geschosse in die Umgebung pfeffert.

✖ Schon mal einlesen...

...UND VORBEREITEN

Die Story von »Halo 4« soll verständlich sein, auch ohne die vorherigen »Halo«-Games gespielt zu haben. Doch soll sie viel komplexer und vielschichtiger werden als alle Vorgängerteile – und vor allem viele Referenzen mitbringen, die nicht zuletzt auf die »Halo«-Bücher der sogenannten »Blutsväter-Saga« anspielen. Wer die bereits kennt, der kann schon erahnen, welche Aspekte in »Halo 4« eine Rolle spielen werden oder was diese und jene Andeutung der Entwickler von 343 Industries bedeutet. Beispielsweise erklären sie, dass die Blutsväter einst vor Millionen Jahren auf die Menschen trafen – dies aber kein sonderlich gutes Ende für die Homo Sapiens nahm. Wer sich zu diesen und weiteren Aspekten also schon etwas einlesen möchte: Der erste Band der »Blutsväter«-Saga trägt den Titel »Kryptum« und ist für 16 Euro auf Deutsch erhältlich. Der zweite, »Primordium«, wird am 16. Juli erscheinen. Und auch der letzte Teil der Trilogie soll noch rechtzeitig vor der Veröffentlichung von »Halo 4« in deutscher Sprache erhältlich sein.

zuletzt vor der parasitären Flood aus »Halo« und der alles vernichtenden Energie-Welle der Waffen, welche die berühmten Halo-Ringe ja eigentlich sind.

Was den Chief auf der fremden Welt von Requiem nun erwartet? Dazu herrscht Schweigen. Die von der hyperintelligenten Rasse konstruierte Welt scheint seit Äonen verlassen; Pflanzen wuchern wild und haben von Gebäuden und technischem Gerät Besitz ergriffen. Doch sind die mysteriösen Anlagen noch lange nicht in den Stillstand übergegangen: Wie Stalaktiten ragen surrende, gigantomanische Obeliken auf die Planetenoberfläche herab. Konzeptbilder zeigen entflammte Landschaften, Jagdschiffe und Drohnen-Roboter, die im Inneren der gigantischen hohlen Kugeln Jagd auf etwas machen. Sind es etwa die automatischen Verteidigungsanlagen der alternden Kugelwelt? Oder gar die Blutsväter selbst, die ähnlich dem Master Chief im Kälteschlaf die Zeiten überdauert haben – ein Bild zeigt zumindest etwas, das einem übergroßen Sarkophag mit glänzender Hülle gleich-



Trotz der erwachseneren Stimmung will sich die Serie treu bleiben: Humor, flapsige Sprüche und fetzige Explosionen soll es weiterhin geben.

kommt. Jedenfalls gibt 343 Industries zu, dass sich John-117 einem gänzlich neuen Feind stellen muss und die Covenant lediglich ein zusätzlicher Widersacher sind, der ihm an den Panzer will. Und dieser neue Feind? Seine Abgesandten sollen nicht nur anders ausschauen, sondern sich im Kampf gänzlich anders verhalten. Sie sollen eigene Fähigkeiten mitbringen, die sie auf besondere Weise zusammenarbeiten und so zu einer einzigartigen Herausforderung werden lassen – jedes Mal aufs Neue.

WAHNSINN

Aber nicht nur die fremde Welt, die Covenant und dieser unbekannte neue Widersacher machen dem Chief zu schaffen. Auch seine einzige Verbindung zu seiner Heimat und Vergangenheit könnte zu einem Problem werden: Cortana. Als Künstliche Intelligenz kann sie enorme Daten sammeln und verarbeiten – aber ihre Kapazität reicht nicht ewig. Die schiere Menge an angestautem Material überfordert irgendwann ihren synthetischen Verstand. Seltsame Denkmuster ergeben sich, Paranoia und Wahnsinn. Daher werden die Systeme von »United Nations Space Command«-Einheiten, wie sie eine ist, auch nach sieben Jahren außer

Dienst gestellt. Eine Grenze, die bei Cortana nach Jahren des Dauereinsatzes fast erreicht ist! Die sonst so vertrauenswürdige Tipp-Geberin und Allwissende hat mit ihrem eigenen Verfall zu kämpfen. Sie kann nichts dafür und fürchtet selbst, eine andere zu werden. Optisch hat sie sich in ihrem einsamen Dahinvegetieren während des Dauerschlafes des Chiefs schon gewandelt: dünner und kindlicher wirkt ihr Äußeres, fragil und zerbrechlich. Eben wie die Beziehung zwischen ihr und John. Denn der einsame Kämpfer kann ihr in ihrem Zustand nicht mehr bedingungslos folgen und auf ihr Urteil bauen. Gleichzeitig ist sie aber mit ihm und seinem Kampfanzug verbunden und damit ein Teil seiner selbst. Wendet sie sich in ihrer aufkeimenden Schizophrenie und Wahn gegen ihn, könnte dies das Ende von beiden bedeuten...

Ja, die Zeichen stehen gut! Mit »Halo 4« könnte Microsofts Vorzeigeserie endlich einen großen Schritt nach vorne wagen und wirklich erwachsen werden; damit beginnen, die bis dato eher flachen Charaktere, rätselhaften Wesenheiten und nebulösen Welten zu erforschen, welche die Fans mit dem Start der Serie vor über zehn Jahren so liebgewonnen haben. Hinter dem Universum, das Studio Bungie einst geschaffen hat und das nun von 343 Industries fortgeführt wird, steht ein mächtiger Mythos und großes Potential, an dem bis heute nur oberflächlich gekratzt wurde. Nicht nur die »Halo«-Serie, sondern vor allem deren Fans haben es verdient, dass dieses endlich ausgeschöpft wird und aus dem Chief und seinen Gegnern mehr erwächst als dieses dumpfe Schwarz-Weiß- respektive Gut-Böse-Schema, das bisher den Ton angab. So wie es derzeit scheint, könnte genau diese Gratwanderung nun tatsächlich gelingen!

Michael Förtsch



360 LIVE sagt...

Das »Halo« einer neuen Generation? Zumindest bisher schaut es nach einer gründlichen Generalüber-HITPOTENZIAL holung für den Master Chief aus.

8.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2013 Status | 70% komplett

Und außerdem?

- Bislang ausschließlich Einzelspieler-Abschnitte gezeigt – Mehrspieler-Modi aber geplant ■ Als Technikgerüst dient die »Unreal Engine 3« ■ Ist als Vorgeschichte zum ersten Teil angelegt ■ Bisher keine Pläne für eine Demo
- Witzig: In der Vorabversion gibt's bereits fünf Entwickler-interne Erfolge für das »Schreiben irgendeiner Programmzeile«



LOST PLANET 3

Zurück ins Gefrierfach!

kurz&knapp

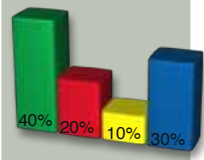
Hersteller | Capcom
Entwickler | Spark Unlimited
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Zurück zu den Wurzeln: Sci-Fi-Action für Einzelspieler mit eiskalter Erfahrung.

das ist drin

- Akriden jagen
- Missionen erledigen
- Rig steuern
- Planet erkunden



Was ist da eigentlich derzeit bei Capcom los? Nach der Dämonenjagd »DMC: Devil May Cry« und der Koop-Auskopplung »Resident Evil: Operation Raccoon City« verlagern die Japaner nun auch die Produktion ihrer nächsten großen Marke ins Ausland: »Lost Planet«. Der als Prequel angelegte dritte Teil reift derzeit beim US-Entwickler Spark Unlimited heran. Aber Moment mal! Die Verantwortlichen der beiden eher durchwachsenen Shooter »Legendary« und »Turning Point: Fall of Liberty« sollen die kommende Akriden-Jagd im Alleingang stemmen? Das kann nur in die Hose gehen! Oder doch nicht? 360 Live jettete nach Hamburg, um sich bei einer ersten Anspielrunde selbst ein Bild zu machen. Und wer hätte es geglaubt: »Lost Planet 3« begeistert, ja, hat sogar das Zeug, das ohnehin hohe Niveau der beiden Vorgängerspiele zu toppen.

Der Planet E.D.N. 3 ist ungefähr so lebensfreundlich wie Arktis und Tundra zusammen. Orkanartige Schneestürme, meterdicke Eisschichten und eine frostige Durchschnittstemperatur von minus 30 Grad verachten jedes Lebens. Dennoch haben sich insektenähnliche Wesen an diese widrigen Bedingungen angepasst: die Akriden, eine Spezies, von der manche Art sogar Wolkenkratzer die Show stiehlt. Und noch jemand hat sich auf E.D.N. 3 niedergelassen: der Mensch. Wenige Kolonisten tummeln sich auf dem Eisplanet, um für den Konzern NEVEC

die orange glühende »T-Energie« zu fördern. Einer dieser Minenarbeiter ist der junge Jim Peyton – doch er hasst seinen Job, will endlich zurück zu Frau und Kind auf die Erde. Um das zu erreichen, würde der 30-Jährige so ziemlich jede Drecksarbeit erledigen. – Wie auch in der Anspielversion.

Ein Tipper auf die Back-Taste öffnet ein Hologramm-Menü, das neben Umgebungskarte und Nachrichtenliste eine Übersicht zu laufenden Missionen bereit hält. Erste Order von Chef Laroche: die Beschaffung eines Servo-Controllers, der bei einem Überfall auf Jims Kollegen durch einen Akrid verloren ging. Seltsam, sollen diese Viecher nicht friedfertig sein? Zeit, es herauszufinden! Den Kommandos des linken Sticks folgend läuft Jim durch die in einem Eisberg errichtete Station. Enge Tunnel, riesige Hallen, Dutzenden Maschinen – gemütlich sieht anders aus. Den Hangar erreicht, erblickt Jim sein spektakuläres Arbeitsgerät: den Rig, ein turmhoher Mech, der mit Greifarm links und Bohrer rechts irgendwie an einen Bagger auf zwei Beinen erinnert. Mittels B-Taste hievt sich der Minenarbeiter ins Cockpit. Die Sicht wechselt in die Ego-Perspektive, gibt dir die volle Kontrolle. Wow, fühlt sich das gut an!

Mit lautstarkem Quietschen öffnet sich das Tor zur Außenwelt, gibt die Sicht frei auf die idyllische Landschaft: Riesige Eisskulpturen ragen aus dem Boden,



✕ Der verlorene Planet

DIE GESCHICHTE VOR DER GESCHICHTE

Zum genauen Storyverlauf von »Lost Planet 3« schweigen Hersteller und Entwickler noch. Wer den ersten Teil der Sci-Fi-Actionreihe kennt, kann sich aber schon ausmalen, was ihn erwartet. So erzählt das erste »Lost Planet« von einem Krieg zwischen Menschen und Akriden vor 150 Jahren, den die Erdenbewohner allerdings verlieren. Als Auslöser für die Schlacht muss der Rohstoff »T-Energie« herhalten, der als leistungsfähiger Treibstoff Gebrauch findet. Und die Menschen lassen nicht locker, denn im fiktiven Jahr »T.C. -80« ist die Erde so gut wie nicht mehr bewohnbar. Eine schrittweise Umsiedlung der Erdenbevölkerung auf einen neuen Planeten käme da genau recht. Kein Wunder also, dass ein Konzern namens NEVEC alles daran setzt, E.D.N. 3 so schnell wie möglich mittels Terraforming-Maßnahmen bewohnbar zu machen. Wie all das im Detail zusammenhängt und welche Rolle Jim Peyton in dieser Gleichung spielt? Genau das wollen Capcom und Entwickler Spark Unlimited mit dem dritten Teil klären. So viel vorweg: Geht's nach der Anspielversion, hält Teil Drei mehr als eine Überraschung parat.



Eiskalt oder brennend heiß?

-  Grandiose Kulissen, packende Atmosphäre, Rig fühlt sich mächtig an, cooles Gegnerdesign, intuitive Steuerung, Soundtrack im »Alien«-Stil, Waffen und Ausrüstung sollen sich verbessern lassen
-  Missionsvielfalt muss sich erst beweisen, große Neuerungen fehlen noch



Jims Fahrzeug, der Rig: Dank Greifarm links und Bohrer rechts auch bestens zum fachgerechten Zerlegen von überdimensioniertem Schalengetier geeignet!

gleißende Sonnenstrahlen blenden die Augen – toller Anblick! Dann poltert der Rig los, immer dem grün markierten Ziel auf der Minikarte entgegen. Bereits nach wenigen Minuten erblickt Jim die vermisste, armgroße Servo-Einheit. Per B-Taste klettert er aus dem Cockpit, wagt sich zu Fuß raus ins übergroße Gefrierfach. Schnell einladen und zurück in den Rig. Doch Akriden wittern seine Anwesenheit. Ein Knurren ertönt, als plötzlich ein Panther-artiges Viech Jim auf den Rücken schmettert. Der wehrt sich, drückt die Bestie durch Hämmern auf die A-Taste zur Seite. Zückt dann sein Messer, visiert die Kreatur mit dem linken Stick an und rammt ihr die Klinge in den orange pulsierenden Kopf. Das hat gesessen. Der Akrid kreischt, windet sich, geht zu Boden. Nichts wie ab ins Rig-Cockpit, bevor noch mehr kommen!

Hydraulikkolben pfeifen, Scharniere knarzen. Dann, etwa fünf Minuten später, erreicht der Flüchtige eine Höhle mitten im Nirgendwo. Der Sensor signalisiert eine hohe Menge an T-Energie. Extra-Cash auf dem Heimweg? Die Gier überragt mal wieder die Vernunft – also verlässt der Familienvater den Rig, betritt die Auswuchtung im Gesteinsmassiv und rammt einen Enteis in den Boden. Mit fatalen Folgen. Die Fläche beginnt zu beben, reißt auf und offenbart zwei Scherenhände und einen massiven Eispanzer – verdammt, eine elefantengroße Riesenscherenkrabbe. Jim bleibt jedoch cool, zielt auf die orange illuminierten Gelenke. Wie metertiefe Nadelstiche schlagen die Projektile ein und trennen die erste Schere vom Körper des Monstrums. Die Krabbe stößt widerliche Schreie aus, stampft, schlägt wild um sich, will ihren Peiniger wegrammen. Doch geschickt springt der zur Seite und nimmt Schere zwei ins Fadenkreuz. Auch diese chirurgisch präzise entfernt, geht's dem Ungetüm ans Rückenmark – was es wie zu erwarten zu Fall bringt. Geschafft!

Erneuter Versuch: Enteis in den Boden, der Frost taut. Doch was ist das? Unter dem Eis verbirgt sich eine scheinbar von Menschenhand erbaute Station. Ist das möglich? Jim und sein Team sind doch die Ersten auf E.D.N. 3. Vorsichtig wagt er sich in den beklemmenden Komplex – und findet Schreckliches. Leichen liegen auf dem Boden, ein aufgezeichneter Hilferuf flimmert auf einem Bildschirm. Wer sind all die Leute? Wieso weiß niemand hiervon? Aufwühlende Fragen, mit denen die Preview-Version den Spieler an dieser Stelle verabschiedet. Aber auch Beleg dafür, dass Spark alles daran setzt, ein hochspannendes Actionabenteuer in die Umlaufbahn zu katapultieren. Wenn die Kalifornier Spannungsspitzen wie diese hier im 15-Minuten-Takt abliefern, wird's ein Sci-Fi-Fest!

Moritz Wanke

360 LIVE sagt...

Atmo packt, Action satt: Mit »Lost Planet 3« führt Capcom Fans nicht aufs Glatteis, sondern verspricht HITPOTENZIAL ihnen vielmehr einen grandiosen Start ins Spielejahr 2013!

8.5 von 10

Erhältlich | 15. Juni 2012 | Status | 95% komplett

kurz&knapp

Hersteller | WB Games

Entwickler |

Grasshopper

Manufacture

Genre | Action

Spieler | 1

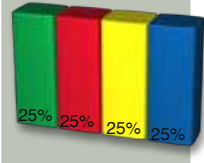
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Knackiges Cheerleader-Mädel sägt sich durch grapschende Zombiehorden.

das ist drin

- Fliegende Röcke
- Fliegende Herzen
- Fliegende Köpfe
- Fliegende Regenbögen



LOLLIPOP CHAINSAW

18 Jahr, blondes Haar...

Juliet Starling ist blond, blauäugig, blutjunge 18 Jahre alt und trägt Lolita-Zöpfchen zu einem ziemlich kurzen Minirock. Und spätestens seit heute weiß die Cheerleaderin, dass die Typen an ihrer Schule nur noch das Eine von ihr wollen: ihr Gehirn! Juliet setzt sich nämlich nicht nur mit Fragen zu unreiner Haut und dem Mythen-umrankten ersten Mal auseinander. Nein, sie jagt auch liebend gern Zombies. Horden von Zombies!

Als sie am Morgen ihres 18. Geburtstags an die San Romero Highschool kommt – mit einer deftigen Verspätung versteht sich –, muss sie feststellen, dass nahezu alle Lehrer und Mitschüler zu willenlosen Hirnfressern mutiert sind. Das liegt allerdings nicht am langweiligen Unterricht vom Vortag, sondern an Goth-Außenseiter Swan. Der ehemals schweigsame, aber seit jeher ziemlich miesepetrige Loser hat es doch tatsächlich irgendwie geschafft, dämonische Mächte heraufzubeschwören. Folglich darf sich das heroische Cheerleader-Blondchen nun nicht nur mit ihren modrigen Schulkumpanen herumschlagen, sondern zu allem Übel auch noch mit einem

Dämonen-Zombie-Rock-Festival. Oder besser gesagt den dazu aus der Hölle auferstandenen Künstlern, die nichts lieber wollen, als die Göre zu ihrem Zombie-Groupie zu machen. Allen voran Zed, der schandmäulige Punk, Vikke, der König des Wikinger-Metals, Josey, der Voodoo-Funk-Meister, und die psychedelische Drogen-Hippie-Braut Mariska.

Also schnell die Girly-Kettensäge angeworfen, die – wie sich das gehört – ein mit pinken Herzen verziertes Schneidblatt besitzt, und dann heißt es Zombies und Dämonen-Musikanten im »Armee der Finsternis«-Stil mittels stilisiertem Holzfäller-Utensil aus der Schulterperspektive in Scheiben sägen. Allerdings muss Juliet diese Freak-Show nicht allein durchstehen. Ihr derzeitiger Freund Nick haftet wie eine Klette an ihr. Genauer gesagt: sein Kopf. Klar, wenn man total verknallt ist und der vom Zombie gebissene Freund droht zum Menschenfresser zu mutieren, dann bleibt einem als magisch-begabte Zombiejägerin nun mal nichts anderes übrig, als einen Schutzzauber zu sprechen, dem Geliebten spontan die schnuckelige Rübe vom Torso zu säbeln und diese

am Rockbund mit sich herumzutragen. Ist doch Ehrensache!

Als hätte sie noch nie etwas anderes gemacht, mischt Juliet bereits nach wenigen Minuten die ersten Zombie-Horden auf wie jüngst die Piraten so manche Landtagswahl. Mit ihren dicken Pom Poms wedelt die Blondine zunächst im Gesicht der Ex-Klassenkameraden umher, um sie wie eine Kuhherde zusammenzutreiben. Dann einfach die Kettensäge ansetzen und WRUMMM: Schon klatschen mehrere abgetrennte Zombie-Birnen gleichzeitig auf den Boden. Solche als »Sparkle Hunting« bezeichneten Simultan-Enthauptungen bringen jede Menge Goldmünzen ein. Diese wiederum investiert Juliet in neue Schlagkombos oder Upgrades für ihren gezackten Massagestab. Die Säge lässt sich später sogar kurzzeitig in andere Waffen verwandeln, zum Beispiel in eine durchschlagende Shotgun. Sogenannte Nick-Tickets vorausgesetzt, darf zudem der mitgeführte Freundschädel als Waffe missbraucht werden. Aktiviert man beispielsweise den »Nick Popper«, schraubt Juliet einen Aufsatz auf die Säge, der aussieht wie eine

Und außerdem?

■ Viele Händler bieten Zusatz-Download-Kostüme als Vorbesteller-Boni, zum Beispiel ein »Armee der Finsternis«-Ash-Design ■ Bisher nur ein Erfolg bekannt: »I swear I did it by mistake« bekommt nur, wer versucht, der jungen Blondine unter den Minirock zu spitzeln ■ Komplet ungeschnitten und mit USK-16-Freigabe

Sahneschnitte oder Streuselkuchen?

+ Abgedrehtes B-Movie-Feeling im Stil zahlreicher Film-Trash-Perlen, Gags an allen Ecken und Enden, klasse Soundtrack, knackig-direkte Steuerung, Juliet ist verdammt sexy...

- ...ihr Charakter wirkt im Gegensatz zu ihrem Äußeren aber noch relativ flach, das Schnitzel-Gameplay könnte bald langweilig werden, Umfang bisher nicht absehbar, keine deutsche Synchro

riesige Wundertüte. Ähnlich einer Bazooka-Rakete segelt das damit verschossene Kopfprojektil dann der sabbernden Zombiebrut entgegen und betäubt sie kurzzeitig. Dadurch ist es ein Leichtes, dem untoten Ex-Banknachbar mit einem Spagat über den Kopf hinwegzuspringen und ihn anschließend von seiner Pein zu erlösen. Top: All das steuert sich genauso knackig, wie der Hintern von Juliet aussieht. Verschiedene Angriffsarten – etwa hohe und tiefe Schläge sowie die Pom-Pom-Attacken – ermöglichen vielfältiges Angehen der jeweiligen Situation. Dass Wände und Böden des Klassenzimmers bald schon kaum noch als solche zu erkennen sind und vielmehr aussehen, als hätte jemand mit fünf Tonnen Moder-Lasagne um sich geworfen, versteht sich wahrscheinlich von selbst. Neben hektoliterweise fließendem Zombiesaft besticht das Spiel trotzdem vor allem durch seine extrem bunte und mädchenhaft-trashige Aufmachung. Denn insbesondere bei üblen Spezialmanövern sprudeln aus den zertrennten Körperhälften auch buntes Feuerwerk, knuffige rosa Herzen und knallige Regenbögen – wahrscheinlich ein Grund, warum auch die USK Nachsehen hatte mit Juliets Motorsägen-Eskapaden.

Noch eine Schippe abgedrehter als der Rest des Spiels präsentieren sich die Bosskämpfe – der gegen Rock-and-Roll-Zombie Lewis zum Beispiel. Brettet der Biker zuerst noch per flammendem Feuerstuhl durchs Level, will er Juliet kurz darauf zu Fuß und mit kugelspuckender Gitarre ordentlich einheizen. Es folgen Szenen mit einem metallenen Mech samt Mammutkopf und einem Trike-ähnlichen Unterbau, bis der Showdown nach langem Hin und Her endlich mit einer fachgerechten Zombie-Zerteilung seinen blutigen Höhepunkt erreicht. 360 Live bleibt da nur zu sagen: Krass, auf was für Ideen Suda da mal wieder gekommen ist. Einfach verrückt, dieser Japaner! Für Trash- und B-Movie-Freunde schon jetzt das durchgeknallteste Spiel des Jahres mit einer der laszivsten Videospielheldinnen dieser Konsolengeneration!

Markus Würstle

360LIVE sagt...

Knallbunt, supersexy und total abgedreht. Juliet wird dir gewaltig den Kopf verdrehen! – Sofern die HITPOTENZIAL Abwechslung stimmt.

8.0 von 10

x Von Kennern...

...FÜR KENNER

Die meisten Spielideen für »Lollipop Chainsaw« gehen auf die Kappe von Japano-Videospiel-Guru Goichi »Suda51« Suda, der für Action-Meisterwerke wie »Shadows of the Damned« und »Killer 7« – bisher Gamecube- und PS2-exklusiv – verantwortlich zeichnet. Trotzdem wollte der Japaner in Sachen High-School-Feeling nichts anbrennen lassen und holte sich zusätzlich den amerikanischen Filmregisseur und Videospiel-Kenner James Gunn ins Boot, der besonders für Trash-Perlen wie »Tromeo & Juliet« und »Slither« von Fans geschätzt wird. Neben seiner Rolle als Berater ist er Autor der Story und spricht Oberbösewicht Swan. Nicht minder branchenerfahren auch die restliche, jedoch nur englischsprachige Synchronsprecherriege: Die Schauspielerin Tara Strong – bei Gamern besonders bekannt als Harley Quinn aus »Batman: Arkham City« – verkörpert sexy Juliet. Ihr Freund Nick wird von Michael Rosenbaum – Lex Luthor aus »Smallville« – vertont. Und Schauspielveteran Michael Rooker – Merle aus der TV-Serie zum »The Walking Dead«-Comic – leiht Metalkönig Vikke seine Stimme.



Zähne zusammenbeißen und durch: Während die Spezialeffekte toll aussehen, trüben stellenweise matschige Texturen den optischen Eindruck etwas.





kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler |

Arkane Studios

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

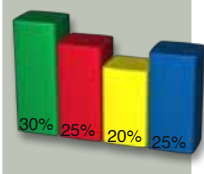
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Magische Kräfte,
verrückte Technik
und eine fiese
Intrige.

das ist drin

- Schleichen
- Umschauen
- Betäuben
- Abmurksen



DISHONORED

Vendetta eines Maskierten.

Kein Gewissen, keine Moral, kein Kodex. Der Outsider ist sowohl Gott als auch Teufel. Ein übernatürliches und allmächtiges Wesen, das auf Erden wandelt und dessen Handeln und Zielsetzung sich dem menschlichen Geist nicht erschließen. Doch greift er immer wieder in die Geschehnisse der einfachen Wesen ein; wendet mit seinen Mitteln subtil das Blatt für manch eigentlich festgeschriebenes Schicksal. So wie das von Corvo Atano. Einst der Leibwächter der Kaiserin Jasmine Kaldwin, sitzt er nun im Kerker, wo Ratten an seinen Füßen nagen und Bettwanzen sich in seine Haut graben. Eine Verschwörung hat ihn hierher gebracht, die ihm die Ermordung ihrer Hoheit anlastet. Der Outsider verleiht dem Todgeweihten jedoch magische Kräfte und eine Hightech-Maske, um »die Dinge interessanter zu machen«. Und interessant ist's tatsächlich, was uns Hersteller Bethesda Mitte April in den feudalen Räumen einer Frankfurter Freimaurerloge präsentiert.

VIelfältige Möglichkeiten

Die Inselmetropole Dunwall wird seit dem Tod der Kaiserin von Lord Regent und seinen verkommenen aristokratischen Anhängern regiert. Ein Haufen korrupter Selbstbeweihräucherer, die tatenlos dabei zuschauen, wie die Stadt unter einer grassierenden Seuche zugrunde geht, während sie selbst im Überfluss schwelgen. Zwei von diesen sind die Pendelton-Brüder Morgan und Custis – Abgeordnete des Parlaments. Corvo will sie tot sehen. Wieso? Das bleibt sein Geheimnis. Ganz offensichtlich ist jedoch: Die beiden sind regelmäßige Gäste im Badehaus zur Goldenen Katze, wo sie sich nicht nur der körperlichen Reinigung, sondern auch leicht bekleideten Damen hingeben. Corvo weiß das. Und so beginnt die vorgespielte Mission direkt an der Straße vor dem viktorianischen Epochalbau. Schnellen Schrittes wird der Assassine aus Ego-Sicht über die Pflastersteine in eine Deckung gescheucht. Dann die »Blink« genannte Outsider-Fähigkeit: Sie bringt ihn in Sekundenbruch-



Meuchelmesser oder Suppenlöffel?

- + Markanter Grafikstil, faszinierende und mysteriöse Spielwelt, verschiedene Herangehensweisen für jede Mission, aufmerksame Spieler werden mit Nebenaufträgen belohnt, die Spielwelt wird durch die Spielweise subtil beeinflusst
- Leider keine wirklich offene Welt, Corvo wirkt als Held noch etwas charakterschwach, den deutschen Untertitel »Die Maske des Zorns« muss man mögen

Und außerdem?

- Corvo meuchelt ausschließlich alleine; heißt: kein Mehrspieler-Part
- Es wird drei mögliche Spielenden geben
- Die Macher schließen weitere Games in der »Dishonored«-Welt nicht aus
- Der Name Corvo leitet sich aus dem Italienischen ab und bedeutet »Krähe«
- Das gesamte Grafik-Design stammt von Viktor Antonov, dem künstlerischen Leiter hinter »Half-Life 2«; auch die im Spiel platzierten Wandgemälde sind von ihm

✖ Konkurrenzkampf

DER KÖNIG DER DIEBE?

Schleichen, heimtückisch meucheln und Leichen verstecken. Das erinnert stark an die legendäre PC-Schleichserie »Thief« rund um den Meisterdieb Garrett, der sich durch eine Steampunk-geprägte Mittelalter-Welt schlägt. Ist aber nicht sonderlich verwunderlich, schließlich hat »Dishonored«-Macher Harvey Smith nicht nur an »Deus Ex«, sondern auch an dem 2004 erschienenen »Thief: Deadly Shadows« mitgewirkt. Gerüchten zufolge soll nun auf der US-Spielemesse E3 2012 erstmals der vierte Teil der »Thief«-Serie enthüllt werden, der derzeit bei Eidos Montreal entsteht. Ein Problem für die »Dishonored«-Macher? »Nein, gar nicht«, verrät uns Harvey Smith im Gespräch. »Wir mögen die Thief-Spiele. Und außerdem: Wir sind keine direkte Konkurrenz. Dennoch ist's natürlich immer späßiger, nicht alleine im Sandkasten zu spielen, sondern gemeinsam mit jemandem, der Ähnliches kann und gleiche Interessen hat.« Zu Deutsch: Konkurrenz belebt das Geschäft. Außerdem ist Smith selbst auf erste Eindrücke des neuen »Thief« gespannt und hofft, dass es seinen Ahnen treu bleibt.



Oben: Meist nutzt Corvo Messer, seine Hände und magische Fähigkeiten, um Probleme zu lösen. Aber auch mit Granaten hantiert er gern.

Unten: Die Welt von »Dishonored« ist nicht gerade sauber und züchtig, sondern vielmehr schmutzig und verrucht. Badehäuser mit Prostituierten gehören hier zum Alltag.



teilen über kurze Strecken von A nach B. Sein Ziel: ein Sims am Nachbargebäude. Von hier aus nimmt Corvo durch seine Maske zunächst die Umgebung in Augenschein. Ein Linsenobjektiv lässt eine Patrouille erspähen und einen Zugang. Doch ohne zu wissen, wo sich die beiden Zielpersonen aufhalten, wäre zeitaufwendiges Absuchen des Areals angesagt. Mit seiner magischen Kraft übernimmt der Spieler daher nun die Kontrolle über eine der unzähligen umherstreunenden Ratten und trippelt als diese durch ein löchriges Gitter ins Badehaus. Passenderweise unterhalten sich gerade zwei grazile Dirnen über die beiden prominenten Kunden. Prompt ploppen auf dem Schirm zwei Wegmarken auf, die nun direkt zu ihnen führen.

Raus aus dem Geist der manipulierten Ratte und wieder rein in Corvos Verstand, transportiert sich der Ex-Bodyguard sodann auf eine Balustrade, die in einen Vorraum des Amüsierhauses führt. Zu dumm, dass genau hier ein korpulenter Wachposten den Weg versperrt. Die Strategie: lautlos heranpirschen, dann die Hand fest auf den Mund des Opfers pressen und schon sinkt der Kerl im Gardeanzug danieder. Tot? Nein, nur schlafen gelegt. Ja, wer will, der

muss in »Dishonored« nicht unbedingt töten. Laut Entwickler ist ein Durchspielen sogar komplett ohne Meuchelmorde möglich.

In aller Ruhe bleibt nun erst mal Zeit, sich umzuschauen. Und das lohnt: Die Umgebungen sind herrlich detailliert. Handgeknüpfte Teppiche liegen im Foyer, dutzende Bilder von edlen Herren schmücken Wände, Öllampen erhellen die Szenerie und eine guldene Wendeltreppe führt in die oberen Geschosse. Aber nicht nur deswegen lohnt ein genauer Blick. Auch das Einsacken wertvoller Objekte macht Sinn. Die Hundestatuette aus Gold zum Beispiel bringt ordentlich Geld, das später in Waffenerweiterungen investiert werden kann. Etwa für die Armbrust, die dann schneller noch gefährlichere Geschosse verschießt. Oder die Pistole, die später mehr und explosivere Munition aufnimmt. Auch finden sich Runen und Knochenteile, die Corvos natürliche und magische Fähigkeiten erweitern.

GANZ FIES ABGEKOCHT

Einige schlafende Wachen weiter schleicht Corvo durch ein blumenbewachsenes Atrium im Zentrum des schmuckvollen Badehauses und gelangt zur



ersten Zielperson: Im Dampfbad hält sich Morgan auf. Allerdings bewacht von einem bulligen Kerl, der umherstreunt wie ein fatter Kater. Zack! Auf ein Stahlrohr in Deckung teleportiert, kommt nun die »Dark-Vision« zum Einsatz, die den Assassinen durch Wände schauen und das Sichtfeld von Gegnern erahnen lässt. Im Anschluss feiert die Armbrust ihr Debüt: Gerade als der Fettwanst mit dem langen Säbel um die Ecke biegt, trifft ihn ein Serum-getränktes Geschoss direkt ins Genick. Wie ein besoffener Bär taumelt der Zwei-Meter-Hüne noch kurz umher, um dann regungslos zusammenzusacken. Nicht ganz lebenssecht, sondern etwas überzeichnet wirken die Animationen und Bewegungen; ebenso wie die dazugehörigen Charaktere. Die bewegen sich auf dem schmalen Grat zwischen Realität und Karikatur des viktorianischen Englands: hagere Adelige, schmutzige, aufreizende Prostituierte und eben wuchtige Muskelberge mit kleinen Köpfen. Damit das schnarchende Bizepswunder fortan keine Aufmerksamkeit erregt, hievt ihn Corvo über die Schulter und wuchtet ihn in eine finstere Ecke. Nun geduldig durch das Schlüssel-

loch des Dampftraums spähen. Dort vergnügt Morgan Pendelton sich mit seiner Gespielin. Aber nicht mehr lange: reinstürmen und beide niederstechen? Eine Möglichkeit. Doch der Knabe soll büßen. So geht's um die Ecke zum Kesselraum. Eine Drehung an der Dampfzufuhr und schon strömt kochend heißer Nebel in die Kammer. Schreie ertönen! Der schwitzend-verbrühte Politiker pocht an eine dicke Glasscheibe und sinkt dann zusammen. Grausam werden der Abgeordnete und seine Liebesdame bei lebendigem Leib gegart. Da war es nur noch einer. Und auch der wird alsbald dran glauben.

Über Treppen und ein Fensterbrett geht es zackig in die höheren Etagen des mit Stuck und schmucken Verzierungen gestalteten Baus. Der Trupp Wachsoldaten stellt ebenfalls kein unlösbares Problem dar. Denn Corvo ist befähigt, vorübergehend die Zeit anzuhalten. In dieser Situation kann er ungestört meucheln; Pfeile und Kugeln verschießen, welche die Ahnungslosen beim Weiterdrehen der Zeit unversehens durchlöchern. Alternativ kann er die bulligen Kerls – wie in diesem Fall – natürlich auch einfach

umgehen. Flink huscht der Attentäter wie ein Windhauch vorbei, schwingt sich ins Freie auf einen Sims und flitzt ohne den geringsten Schimmer der Leibwächter auf den Balkon des Lustgemachs von Custis Pendelton. Um die Ecke schielend dringt Corvo von hier aus in den Geist des Abgeordneten ein. Richtig gelesen: Egal ob Ratte, Hund, Fisch oder eben Zielperson – so ziemlich jedes Wesen in der Spielwelt kann eine Zeit lang »besessen« werden. Und so lenkt der kaltblütige Killer den fein gekleideten Herren mit dem akkuraten Haarschnitt hinaus zu sich. Finster und verschwommen ist der Blick durch seine Augen. »Was ist los mit mir«, flüstert seine geistige Stimme. Doch dann ist es schon zu spät. Corvo fährt aus dem besetzten Körper zurück in seinen eigenen. Gerade als Custis ebenfalls wieder zu sich kommt, wird ein Windschub auf ihn entladen, der ihn brutal gegen die Brüstung schlagen lässt. Ein weiterer Windstoß, und das Leben verlässt ihn. Nun heißt es nur noch entkommen – ein Kinderspiel für den agilen Rächer.

BEIDSEITIG

Ob schleichen und aus dem Hinterhalt zuschlagen oder in Rambo-Manier aufräumen, beides ist laut Entwicklerteam in jeder Mission möglich. Wie auch ein zweiter Durchgang desselben Levels beweist, wo Blut in Strömen fließt. Ein übles Schlachtfest! Doch genau dieses »Die-Wahl-Haben« zeichnet die dreckig-schmutzige, schnell in ihren Bann ziehende Welt von »Dishonored« aus. Hinzu kommt: Nur wer Taktik, Überlegung und Raffinesse an den Tag legt, kommt weiter. Eine wahrlich hochexplosive Mischung!

Michael Förtsch



Ratten sind in Dunwall gefürchtet, übertragen sie doch eine gefährliche Seuche. Allerdings sind sie auch Corvos Verbündete. Mit einem magischen Spruch kann er sie beschwören und auf Feinde hetzen.

360LIVE sagt...

Kaltblütig, verdreht und geprägt von Technik und Magie. Das hier wird viel mehr als ein todschickes HITPOTENZIAL Meuchelspiel!

8.0 von 10

Erhältlich | 29. Juni 2012 | Status | 85% komplett



Zehner-Multiplikator oder Spaßbremse?

- + Umfangreiches Superhelden-Aufgebot, Offene-Welt-Oberwelt, erstes Lego-Spiel auf Konsole mit echten Synchronsprechern, komplett auf kooperatives Gameplay geeicht, viele neue Gadgets
- Wieder kein Online-Koop, deutsche Tonspur derzeit noch ungewiss



LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Da staunt selbst Lex Luthor Bauklötze!

kurz&knapp

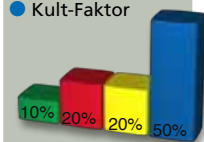
Hersteller | Traveller's Tales
Entwickler | WB Games
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Detailverliebte Fortsetzung mit erweitertem Lego-Twist und riesiger Spielwelt.

das ist drin

- Wahre Helden
- Unterwelt-Abschaum
- Gotham City
- Kult-Faktor



Kein Jahr ohne Videospiel rund um die beliebten Plastiksteine aus Dänemark. 2012 geht »Lego Batman« in die zweite Runde – vier Wochen vor dem am 26. Juli startenden Kinofilm »Dark Knight Rises«. Zu Besuch bei WB Games in London hat 360 Live der Fledermaus bei ihrem Feldzug gegen das Böse bereits ausführlich auf den Bauklotz gefühlt.

Die wohl markantesten Neuerungen im Vergleich zu bisherigen Lego-Titeln finden sich in der nun frei erkundbaren, düster inszenierten Oberwelt Gotham City und der erstmals frei drehbaren Kamera – im Koop-Modus realisiert durch die vertikale Teilung des Bildschirms. Ausgangspunkt für Exkursionen durch Gothams Häuser-schluchten ist der Unterschlupf des Dunklen Rächers, in dem man sich über spezielle Plattformen Bat-Mobil, Bat-Wing und allerhand Straßen-, Wasser- und Luftvehikel bestellen und anschließend ausprobieren kann.

Neben der Irrenanstalt Arkham Asylum sind im Gotham-Distrikt viele weitere Sehenswürdigkeiten geboten, darunter eine riesige Kathedrale, der Wayne-Tower, die botanischen Gärten, das Industrieviertel mit der Firma Ace Chemicals, Bruce Waynes Anwesen mit einem Vergnügungspark und

die Arctic World, ein Areal innerhalb des alten Zoos von Gotham. Comic-Fans werden hier hellhörig, dienen eben diese Orte doch den fiesesten Bösewichtern aus dem Batman-Universum als Unterschlupf. Aber damit nicht genug, der Untertitel »DC Super Heroes« impliziert es bereits: Batman und Robin verbünden sich im Storyverlauf mit anderen Helden aus dem DC-Erzähluniversum, um dem Chaos-Duo, bestehend aus Joker und Lex Luthor, springend, kraxelnd, Rätsel lösend und prügelnd entgegenzutreten. So lässt sich Gotham City zum Beispiel schon bald mit Superman fliegend erkunden; der Flash zerbröselt ganze Gegnervverbände in Sekundenbruchteilen, Green Lantern darf unter Zuhilfenahme seiner Ringkräfte zur Tat schreiten, während Wonder Woman mit Lasso und Magiekräften ordentlich austeilt. Wie viele Gastauftritte genau anstehen, ist noch unklar, allerdings sollen diverse Comic-Helden ihre Rivalen auf den Plan rufen. Allein im Falle von Superman und Batman würde das die Liste der möglichen Gegenspieler um ein Vielfaches erweitern.

Und das Gameplay? Kommt ebenfalls erfrischend überarbeitet daher: Speicherpunkte können nun manuell aktiviert werden, Flüssigkeiten schmelzen oder gefrieren je

nachdem, wie man sie behandelt. Und dem bis dato sehr einfach gehaltenen Kampfsystem spendieren die Entwickler erstmals ein Kombo-System, bei dem ein Multiplikator in die Höhe getrieben wird und somit beim Zerfall des Klötzchengegners mehr Steine aufs Konto spült. Neue Outfits samt damit einhergehenden Fähigkeiten stehen ebenfalls bereit. So umgibt sich Robin im Artistenanzug mit einer Schutzblase und nutzt den mitgelieferten Stab als Kletterhilfe; Batman dagegen schaut mit dem Sensor-Suit durch Wände und macht sich unsichtbar; und der schwere Hazard-Anzug dient nicht nur unter Wasser als Tauchanzug, sondern saugt auch Flüssigkeiten auf und verschießt diese.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Viele sinnvolle Erweiterungen und erstmals auch mit Synchronsprechern – wahrlich HITPOTENZIAL heldenhafte Aussichten!

8.0 von 10

Erhältlich | 3. Quartal 2012 | Status | 85% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

EA Vancouver

Genre | Sport

Spieler | 1 - 22

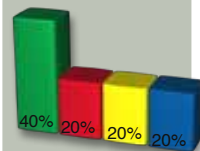
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das neue »FIFA«:
Ein Schritt weg
von der Perfektion,
zwei Schritte hin
zum Realismus.

das ist drin

- Dribbel-Akrobaten
- Kopfball-Künstler
- Volley-Zauberer
- Taktik-Hirne



FIFA 13

Nobody is perfect: Spielwitz, Taktik und Einsatz schlagen zurück.

Fußball ist kein Sport der Perfektion. Fußball ist ein Sport, in dem du einen versprungenen Ball in eine Torchance verwandelst; in dem du eine viel zu hohe, viel zu scharf hereingegebene Bananenflanke wieder ins Spiel bringst, um dein aktuelles Überzahlspiel auszunutzen. Ballkünstler wie Messi oder Schweinsteiger zeichnen sich nicht nur durch ihre technische Brillanz aus, sondern dadurch, dass sie aus nichts alles machen können. Und darum geht es im neuen »FIFA 13«, welches 360 Live in London erstmals selbst erleben durfte. EA will weg vom Perfektionismus, weg von hohen Pässen, die wie an einer Schnur gezogen direkt auf dem Fuß des Mitspielers landen. Hier greift das mit »FIFA 11« eingeführte Personality Plus. Aaron McHardy, der eine Doppelfunktion als Produzent und Leiter der KI-Abteilung innehat, zeigt 360 Live, wie unterschiedlich ein Stürmerstar mit sehr hoher Spielwertung im 90er-Bereich eine sehr schwierige Flanke annimmt – im Gegensatz zu einem, der gerade mal Level 50 hat. Die Situation: Der Stürmer befindet sich auf dem Weg zum Sechzehner und die Flanke seines Teamkameraden kommt etwa im 45-Grad-Winkel auf ihn zu. Wenn man die Flugbahn anschaut, dann flattert die

Pille leicht, verliert an Druck und fällt schräg ab. Wäre sie perfekt gespielt gewesen, hätte der Stürmer sie mit einem Schulterblick entdeckt. So liegt die Flugbahn aber im toten Winkel. In »FIFA 12« hätte auch ein weniger guter Stürmer mit niedrigem 50er-Wert das Bein ausgestreckt und die scharf reinkommende Flanke einfach auf dem Spann abrollen lassen. »Das ist jedoch extrem unrealistisch«, erklärt McHardy, der vor zehn Jahren selbst als Profi-Fußballer sowie im jamaikanischen Olympiateam gespielt hat und alle Bewegungen noch mal plastisch mit Händen und Füßen veranschaulicht. In »FIFA 13« würde der schwächere Stürmer den Ball nicht so einfach aus der Luft pflücken können, sondern er würde ihm verspringen, ein

Taktik-Gott oder Dorfkicker?

- ➕ Spieler denken mehr als ein paar Spielzüge voraus, reißen und erkennen Lücken; komplett überarbeitete, sehr gut gelungene Freistoß-Funktionen
- ➖ Noch kein echtes Killer-Feature; extrem auf Profis ausgelegt: Gelegenheitskicker dürften sich überfordert fühlen, weil die Spielzüge deutlich unberechenbarer sind



Lücken reißen, Passkanäle schaffen: Die Kicker haben dieses Jahr eine spürbare bessere Spielübersicht, denn die KI analysiert ständig den Raum und schaltet schneller auf Konter um.



✖ Manchmal muss es eben...

...GEMEIN SEIN

Fußball lebt von der Täuschung. Die Weltklasse des neuen »FIFA 13«-Coverstars Lionel Messi beruht darauf, dass man nie weiß, was als Nächstes passiert. Das hat die Entwickler zu einem neuen Feature inspiriert: »Precise Dribble Touches«. Ein Beispiel: Messi schaut nach vorn, genau auf seinen Gegenspieler. Dabei dreht er den Fuß leicht winklig, bricht dann blitzschnell nach links aus und lässt den Verteidiger stehen. Wer rechnet hier schon mit einem Haken, wenn die Augen klar nach vorn gerichtet sind. Generell lässt sich auch die Dribbel-Geschwindigkeit besser variieren. Von langsam auf Vollspeed umschalten klappt jetzt ohne Verzögerung.



✖ Mehr Spielübersicht, mehr Intelligenz

MIT KÖPFCHEN KICKEN

1 In »FIFA 12« konnten die Pixelkicker lediglich zwei Spielzüge voraussehen. Jetzt sind es fünf. Außerdem entwickeln die Kicker eine bessere Spielübersicht, indem sie ständig Räume analysieren, also abschätzen, wie weit der Weg zum Tor ist, und sich spürbar besser positionieren.

2 EA will endlich seine wohl größte Schwäche ausmerzen: das Mitspielen, das Lücken reißen. Viel zu oft entwickelt man selbst die genialste Strategie, kann sie aber nicht umsetzen, weil die Mitspieler beim Konter nicht schnell genug nachrücken. Das soll sich nun ändern!

3 Aber es geht nicht immer nur um Schnelligkeit. Manchmal ist es gut, als Mittelfeldspieler aus dem Sprint zu gehen, sich zurückfallen zu lassen, damit die Manndeckung das Interesse verliert. Und dann die sich auftuende Lücke nutzen, hineinstoßen und verwandeln.



Verteidiger ihn abgrätschen und klären.

Schnell wird klar: »FIFA 12« war ein derart perfektes Fußballspiel, dass Entwickler EA Vancouver keine revolutionären Gameplay-Mechaniken mehr einbauen konnte. Dennoch ist noch viel Raum für mehr Spieltiefe da. Und den wollen die Kanadier nutzen. So wird die im letzten Jahr eingeführte »Player Impact«-Physik-Engine für deutlich realistischere Zweikämpfe verwendet: Konnten bisher sehr kleine, leichte Flügelflitzer wie Ribery ihre Spritzigkeit und Schnelligkeit voll ausspielen, und hatten etwas kräftigere Abwehrspieler meist das Nachsehen, können jetzt auch bulligere Verteidiger wie England-Kante Terry ihre Körpermasse einsetzen. Er schiebt sich nun beim Sprintduell zwischen Ball und Stürmer und stoppt den Angreifer, indem er ihn eben nicht auflaufen lässt, was jeder Schiri sofort als Foul pfeifen

würde, sondern macht Stoppschritte und zwingt den Gegner so, das Tempo zu verringern. Damit schafft er Zeit, in der sich ein Mitspieler die Kugel krallen und die gefährliche Situation kurz vor dem Strafraum bereinigen kann.

Besonders überzeugt 360 Live die stark überarbeitete Mechanik für Standardsituationen. Bei Freistößen gibt es jetzt die Möglichkeit, per Steuerkreuz den Schuss anzutauschen, über den Ball drüberzuspringen und so einen Kollegen zum Schuss kommen zu lassen, der aus einer ganz anderen Richtung anläuft. Hierdurch ist der Schuss für den Torwart schwerer zu erkennen. Besonders fies, aber cool: den Schuss antauschen, dann nur einen Pass nach links spielen, wo ein Kollege voll abzieht. Das funktioniert erstaunlich gut, weil EA Vancouver dieses Jahr deutlich mehr Kontrolle in die Hände der Spieler gibt. So wird auch die Mauer der Verteidigung bei Freistößen nicht mehr von der KI gesteuert, sondern der Sprung kann manuell ausgelöst werden. Das führt im Beispiel dazu, dass der Gegenspieler seine Mauer hochspringen lässt, weil er den Schuss erwartet. Man selbst täuscht aber nur an, spielt den Ball weiter und der Sturmpartner kann so völlig frei abziehen, weil sich die Mauer nicht so schnell umpositionieren kann. Taktiker werden's lieben!

Außerdem will EA einige Elemente aus dem kürzlich veröffentlichten »FIFA Street« adaptieren, was die Redaktion sehr begrüßt: Man stellt den Fuß auf den Ball, lässt ihn mit einfacher Bewegung des linken Sticks harmonisch auf und ab tanzen, seitlich und durch die Beine rollen. Ein Trick, der sich auch bei echten Duellen immer wieder beobachten lässt, weil er eben so effektiv ist: Pille durch die Beine laufen lassen, Ruhe in die Situation bringen, vielleicht sogar den Verteidiger zum überhasteten Angriff und Foul zwingen. Dann mit einem Haken ausbrechen, die Defensive stehen lassen und aufs Tor ziehen. Fußball, als wäre man live dabei!

Benjamin Kratsch

Und außerdem?

■ »Be a Pro« und »Be A Manager«-Modus wie im letzten Jahr – Details dazu sind leider genauso geheim wie die Gründe, warum Ronaldo von Real Madrid der bestbezahlte Fußballer der Welt ist ■ Eins-gegen-eins-, Zwei-gegen-zwei- bis zu 11-gegen-11-Matches inklusive spielbarem Torwart ■ Erfolge für den Trophäenschrank gibt es ganz sicher, werden von EA aber unter Verschluss gehalten

360 LIVE sagt...

Kleine Änderungen, große Wirkung: Alle Elemente zielen dieses Jahr konsequent auf Profis ab.

HITPOTENZIAL »FIFA 13« wird eine waschechte Sportsimulation.

8.5 von 10

Erhältlich | 29. Juni 2012 | Status | 90% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler | Yager

Development

Genre | Third-Person-Shooter

Spieler | 1 - unklar

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Third-Person-Shooter mit Anti-Kriegs-Szenario, Schockmomenten und wenig Klischees.

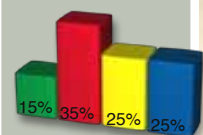
das ist drin

● **Kriegsverbrechen**

● **Horror**

● **Roter Sand**

● **Trauma**



SPEC OPS: THE LINE

Körperwelten der Wüste.

Was ist Gerechtigkeit? Der Mann, der Captain Martin Walker diese Frage über Funk stellt, wirkt gefasst, in sich ruhend. Dabei ist das, was hier vor sich geht, der reinste Wahnsinn. Von der Brücke über Walker und seinem Team baumeln zwei gefesselte, sich windende Männer. Der eine ein Wasserdieb, sein Leidensgenosse Soldat – genauer gesagt der, der zur Bestrafung des genannten Diebstahls die komplette Familie des neben ihm Hängenden auslöscht. Nur: Welches Verbrechen wiegt schwerer in Zeiten wie diesen, in denen die Wüstenmetropole Dubai der Hölle auf Erden gleicht? Nachdem vor sechs Monaten kataklystische Sandstürme begannen, den einstigen Touristenmagneten in einen mit Leichenteilen be-

füllten Sandkasten zu verwandeln, Chaos ausbrach und Zivilisten einander wegen einer Dose Limo aufschlitzten – wer vermag da noch zu sagen, was Recht ist und was Unrecht?

Das Donnern des Scharfschützen-Projektils lässt Captain Walker zusammensucken. Ein Warnschuss – vorerst. »Die nächste Kugel geht nicht daneben«, droht Colonel John Konrad per Funk. »Treffen Sie eine Entscheidung!« Durch einen Schleier aus Blut, Schweiß und dem allgegenwärtigen Hitzeblimmern blickt Walker hinauf zur Autobahnbrücke, wo zwei Sniper die Läufe ihrer Fernschusseisen auf ihn und sein Team richten. Konrad will Blut sehen, will, dass der Captain ein Urteil verhängt. Walker hebt zitternd die Waffe – und überschreitet die Linie zum Wahnsinn.

Es sind Augenblicke wie diese, durch die sich »Spec Ops: The Line« vom Rambo-Faktor anderer Shooter abgrenzen und stattdessen Fragen um Moral und die brutalen Auswirkungen des Kriegs auf Soldaten untersuchen will. Als Captain Martin Walker untersuchst du die Lage in Dubai und löst das Rätsel ums Schicksal des 33. Regiments. Nachdem der Kontakt zu Kriegsheld John Konrad und seinen »Damned 33rd« abgebrochen ist, schickt die US-Armee dich und deine Gefährten Adams und Lugo ins Krisengebiet – nur um herauszufinden, dass Konrad offenbar ein brutales Regime in Dubai errichtet hat. Der Horror in »Spec Ops: The Line« kommt schonungslos



Abhängen in Dubai? War vor Sandstürmen und Blutvergießen sicherlich angenehmer.

Und außerdem?

■ Die Kampagne umfasst 15 Kapitel und spielt komplett in und um Dubai ■ Versteckte Info-Materialien wie Tonbänder beleuchten die Hintergrundgeschichte näher ■ Am Boden liegende Wüstenkrieger befördert Walker mit verschiedenen Exekutionen ins Jenseits, indem er ihnen beispielsweise erst ein Bleiknie verpasst und ihnen dann ein Hohlmantelgeschoss zwischen die Augen treibt – fies! ■ Erfolge gibt's fürs Abschließen der Kapitel, getroffene Entscheidungen, 250 Kopfschüsse in der Kampagne und Ähnliches ■ Kenner des Films »Apocalypse Now« stolpern über zahlreiche Referenzen, ein Erfolg trägt etwa den Namen »Der Horror« ■ USK-Freigabe: ab 18 Jahren ■ Demo auf dem Xbox Live Marktplatz erhältlich



✖ Der Multiplayer-Modus

FRISS SAND, JUNGE!

Wenn der Kampagnen-Sturm erst einmal über dich hinweggefegt ist, macht »The Line« noch lang nicht Schluss mit dir. Der teambasierte Mehrspieler-Modus will ein dynamisches Element einfügen – Sand, um genau zu sein. Bleibt zu hoffen, dass das konsequenter als in der von 360 Live angespielten Kampagne integriert wird. Dazu gibt's vier wählbare Klassen, wobei eine jeweils exklusiv einer der beiden Fraktionen, den »Exilanten« oder den »Verdammten«, zugehörig ist. Freischaltbare Fähigkeiten, Waffen und andere Ausrüstung warten ebenfalls im Mehrspieler-Wüstensand.



✖ Sandstürme

DIE GELBE GEFAHR

1 In »Spec Ops: The Line« plagen urgewaltige Sandstürme die Megastadt Dubai und verwandeln die luxuriöse Innenstadt in eine von Terror, Gewalt und Kriegerrecht gezeichnete Ruine. Die Momente, in denen ein körniges Inferno über Captain Walker und seine Männer fegt, zählen zu den inszenatorisch packendsten.

2 Auf der Suche nach einem Soldat, von dem sich das Team Auskunft über Colonel John Konrads Aufenthaltsort erhofft, bricht einer dieser Sandfeger über Freund und Feind herein – Blindheit, Chaos und Panik inbegriffen.

3 Gerade als die Feindmacht dein Team beinahe überwältigt, zerlegt der Sturm das von ihnen als Deckung genutzte Gebäude, lässt Stahlträger umherwirbeln und reißt den mächtigen Betonbau ein, als würde das Ding lediglich aus Lego-Steinen bestehen.



und ist, als blättere man durch ein Abu-Ghraib-Fotoalbum. Zerfetzte Leichen vor Werbetafeln, auf denen sich Bikini-Schönheiten in Liegestühlen von der Sonne Dubais bräunen lassen, wechseln sich ab mit Massengräbern und Exekutions-Szenarien, wie sie die Kabuler Todesschwadronen nicht martialischer anrichten könnten. Zum reißerischen Selbstzweck gerät das in »The Line« aber nicht. Stattdessen sind die deutschen Entwickler von Yager bemüht, die Emotionen der Protagonisten zu beleuchten. Die Figurenzeichnung funktioniert hier ähnlich wie im großen Filmvorbild »Apocalypse Now«, bei dessen Geschichte sich »The Line« großzügig bedient. Wie genau Walkers Schicksal und das des offenbar wahnsinnig gewordenen Konrad, welche einst gemeinsam in Kabul dienten, zusammenhängt? Was

den Kriegshelden antreibt, sich im höchsten Turm Dubais zu verschanzen und die Gewalt in der Wüstengaststadt an sich zu reißen? Und was Konrad eigentlich bezweckt, wenn er Walker in oben beschriebener Szene zum Richter über Leben und Tod macht und seine Moralvorstellungen hinterfragt? Genau diese Fragen sind es, von der die spannend erzählte Geschichte lebt.

Jenseits dieser fürs Shooter-Genre eher unüblichen Ansätze glänzt »The Line« durch eine reinrassige Shooter-Spielmechanik. In »Gears of War«-Manier wirfst du Walker per A-Taste in Deckung, springst via Tipper auf die B-Taste über selbige und zielst und schließt mit Hilfe der beiden unteren Schultertasten. An manchen Stellen bemüht sich Yager, den Sand als spielerisches Element zu integrieren, etwa wenn du eine verglaste Gebäudefront mit Parabellum durchsiebst und die aus dem Inneren hervorschießende Wüstenkornmasse die 33ste unter sich begräbt. Schade nur, dass der Berliner Entwickler diesen an sich erfrischenden Ansatz nicht konsequenter integriert hat, denn in der angespielten, zu 90 Prozent fertigen Vorabversion sind solche Momente sehr spärlich gesät. Ebenso verhält's sich mit den verhalten eingebauten Entscheidungsmomenten wie oben – schade, dass gerade dieses distinktive Merkmal in der

Preview-Fassung noch ein wenig kurz kommt. Dass »The Line« dennoch eine kleine Spielspaß-Oase schafft, ist auch dem unverbrauchten Szenario und dem damit verbundenen Design geschuldet. Während deiner vom Stadtrand bis in den Metropolen-Kern führenden Wüstenodyssee verschlängt es dich in verlassene Senderstationen, eine Wassersport-Arena, Prachthotels und Schickimicki-Lofts voller gerahmter Hundeporraits, goldener Pfauen-Statuen und anderem Kitsch. Die Liebe zum Detail gefällt. Wenn Yager die Geschichte rund ums Regime von Colonel Konrad plausibel zu Ende erzählt, bietet »The Line« eine brutal-außergewöhnliche Shooter-Erfahrung für alle Kenner des Genres mit starkem Magen.

Nils Osowski

Aufblühend oder vertrocknet?

- +** Frisches Wüstensturm-Szenario, solides Deckungssystem, emotionale Momente, abwechslungsreiche und originell designte Umgebungen
- Sand als Spielelement noch ausbaufähig, moralische Entscheidungsmomente spärlich gestreut, Qualität der Story muss sich noch zeigen, Figurenzeichnung könnte detaillierter ausfallen

360 LIVE sagt...

Brutaler Wüstensturm-Shooter über die Grauen des Krieges, der in der fast fertigen Version stellenweise HITPOTENZIAL noch Potential im Sande verlaufen lässt.

7.5 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2013 | Status | 65% komplett

**GOURMET-ACTION
AUS DEUTSCHLAND!
ERSTES PREVIEW!**

CRYSIS 3

Hightech-Indianer im Großstadt-Dschungel.

kurz&knapp

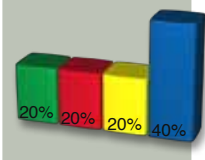
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Crytek
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein Mann, sein Anzug und ein Bogen gegen Aliens, korrupte Militärs und Söldnerarmeen.

das ist drin

- Nano-Kugelfänger
- Hightech-Bogen
- Söldner-Pack
- Alien-Abschaum



Es regnet. Das kühle Nass ergießt sich aus den Wolken, vermischt sich zu einem kleinen Fluss, der sich mitten durch ein Moor schlängelt und am Fuße einer massiven Steinsäule endet. Die Kamera zoomt nach oben, eine Hand und Zacken kommen zum Vorschein: Es ist die Freiheitsstatue, das einst schimmernde Sinnbild der Millionenmetropole New York. Doch was ist passiert? Warum ragen nur noch leicht schimmernde gelbe Taxidächer aus dem dicken Morast? Warum ist das Wahrzeichen des Big Apple voller Schlick? Und was macht dieser Typ in grausilbernem Anzug auf der ikonischen Fackel? Gemeint ist Prophet, seines Zeichens Elitesoldat. Einer der Härtesten der Harten, nie um einen Spruch verlegen, immer zum Kampf bereit. Er stellt die Geheimwaffe des US-Militärs dar, denn er trägt den Nano Suit 4.0, einen Hightech-Anzug, dessen Nanofasern sich zu einer undurchdringlichen Schicht verbinden und mit dem Körper verwachsen. Härter als Kevlar, verursachen selbst Granaten bei direktem Beschuss nur Kratzer. Prophet ist hier, um die Stadt zurückzuerobern und Rache zu nehmen an denen, die ihm seine Heimat und seine Freunde genommen haben.

»20 Jahre sind seit der Invasion der Alien-Rasse Ceph vergangen«, erklärt Chefdesigner Rasmus Højengaard, als er sich auf Electronic Arts Showcase-Event im Herzen Londons den Controller schnappt und die erste Mission startet. Tausende US-Soldaten sind bei den Kämpfen gegen die übermächtige Alien-Armee umgekommen. Folglich sah die Regierung nur



Crytek will das Gameplay stärker variieren: Hier musst du dich in einer Scharfschützenmission im Stil der legendären »Pripyat«-Operation aus »Call of Duty: Modern Warfare« beweisen.

Und außerdem?

■ Der Mehrspieler-Modus wird auf der E3 enthüllt ■ Wer die Hunter-Edition vorbestellt, kann direkt auf den Bogen zugreifen und muss seinen Helden nicht erst bis Stufe fünf leveln
■ Diverse Online-Händler bieten bereits jetzt Mehrspieler-Boni für Vorbesteller an: Das Stalker-Paket umfasst die Schrotflinte Jackal, die dank Schalldämpfer fast geräuschlos funktioniert; das Overkill-Paket bringt das Typhoon-Sturmgewehr, das mit 500 Schuss pro Minute so ziemlich jeden umhaut; wer sich hingegen für das Predator-Paket entscheidet, schaltet die fauchende Maschinenpistole Feline frei

✖ Chinarestaurant im Dschungel

Ganz New York ist von Alien-Pflanzen überwuchert. Vom einstigen Chinatown zum Beispiel zeugen nur noch ein paar Schriftzeichen auf einem verrosteten Schild.

✖ Einladung zur Grillparty

Dieser neue Stahlwurm, genannt Scorchler, buddelt sich bevorzugt durchs Erdreich, taucht dann auf, spuckt Feuer und verschwindet blitzschnell wieder.

✖ Gatling zum Mitnehmen

Das Typhoon-Sturmgewehr ist mit 500 Schuss pro Minute ein echter Munitionsfresser – aber eben auch entsprechend effektiv.

Alien-Gulasch oder Söldner-Ragout?

- ⊕ Tolle Umsetzung von New York als organisch gewachsenem Dschungel, fantastische Grafik-Effekte; weitläufige Level, die taktische Variation zulassen
- ⊖ Aktuell noch recht abstruse, sehr konstruiert wirkende Geschichte mit Logiklücken: Was hat Prophet 20 Jahre lang gemacht? Warum lassen sich die Aliens in Gefängnisse pferchen?

✖ Design und kreative Vision

DIE WELTWUNDER DES REGENWALDES

Was »Crysis 3« so besonders macht? Streng genommen nicht unbedingt das Gameplay, das sich gewollt an den Vorgängern orientiert, sondern vielmehr das Design und die künstlerische Umsetzung. Denn New York ist quasi in einen Dornröschenschlaf verfallen, ganze Stadtteile sind mit Pflanzen überwuchert, Gebäude und Natur spürbar organisch zusammengewachsen. Ein utopisches Bild, das jedoch nie aufgesetzt daherkommt. Hochhäuser sind an genau den richtigen Stellen abgebröckelt und wirken umschlungen von Büschen und Gräsern selbst wie Jahrhunderte alte Mammut-Bäume nie gekannter Dimension. Insgesamt ist die Stadt in sieben Biosphärenkuppeln unterteilt, in denen unterschiedliche Vegetationszonen herrschen. So warten neben nebligen Sumpflandschaften auch dichtes Unterholz, ja sogar ganze Regenwälder, in denen Alien-Pflanzen und mutierte Echsen heranwachsen und Hochplateaus in die Wolken schießen. Der einst vermogte Big Apple als bizarres Naturparadies? »Crysis 3« lässt diese Vision Realität werden!

noch einen Weg, der Gefahr Herr zu werden: Sie beauftragte die Cell Corporation, riesige Nano Domes – gewaltige überdachte Arenen – zu bauen. Eingeschlossen in diesen Glasbunkern sollen die Aliens in ihren Quarantänezonen dahinvegetieren und letztlich sterben.

Und so steht er nun da, der Liberty Dome, ein als Hochsicherheitszentrum umfunktioniertes Football-Stadion. Black-Hawk-Helikopter umkreisen das Gebiet, gewaltige Scheinwerfer prüfen wachsam jeden Winkel der Anlage. Die Welt scheint wieder sicher! Doch die Cell Corporation, das wissen Spieler des zweiten Teils nur zu gut, ist ein machthungriges Hightech-Konsortium, das schon in »Crysis 2« den Helden mit seinen Söldnerarmeen erbittert jagte, um sich den Nano-Suit unter den Nagel zu reißen. Die Operation schlug fehl. Daher will Cell nun die Aliens studieren und ihnen ihre Technologie rauben, um auf diesem Wege die Weltherrschaft an sich zu reißen. – Wenn da nicht Prophet wäre, der beste Freund von Ex-Protagonist Alcatraz aus Teil Zwei...

VIELE WEGE FÜHREN... ZUM FEIND

Als Højengaard die Demo-Mission im Stadtteil Chinatown in Angriff nimmt, geht es schon voll zur Sache: Prophet muss miterleben, wie in einen Hinterhalt geratene Soldaten abgeschlachtet werden. Er selbst kann ihnen nicht mehr helfen, sieht nur noch, wie sich der blanke Stahl der Scherenhände der Ceph durch die menschlichen Körper bohrt.

Jetzt bloß nicht die Nerven verlieren und wieder das eigentliche Missionsziel fokussieren: eine Raketenabschussrampe mitten im Dschungel. Wo einst chinesische Immigranten Peking-Ente brieten und Heilsalben aus Tigerhoden verkauften, erwartet einen heute eine Todeszone, umringt von Wachtürmen, aufmerksamen Alien-Scharfschützen und tödlichen Selbstschussanlagen. Wie also reinkommen? Vielleicht mit der RB-Schultertaste in den Unsichtbarkeits-Modus des Anzugs schalten, das Dickicht als Deckung nutzen und an den Patrouillen vorbeischieben? Hmm, schwierig, dafür reicht die Energie nicht aus, und eh man sich versieht, sitzt man auf dem Präsentierteller. Cleverer: das Fernglas mit Super-Zoom auspacken, gewissenhaft die Gegend oberservieren und abwarten, bis alle Feindbewegungen als rote Silhouetten auf dem Radar erscheinen. Und, Moment mal, ist da nicht ein kleiner Pfad, der sich zu genau dem Haus schlängelt, wo der erste Scharfschütze lauert? Also nichts wie hin, lautlos anschleichen und schon steckt der Bestie das Kampfmesser im extra-terrestrischen Rückenmark. Ob die Viecher so etwas überhaupt haben, sei jetzt mal dahingestellt. Viel wichtiger: Je länger man in »Crysis 3« überlegt, desto mehr Möglichkeiten bieten sich an, Missionen zu lösen.

MIT PFEIL UND BOGEN AUF ALIEN-JAGD

Und dann ist da ja noch das neue Baby namens Composite Compound Bow – ein formvollendeter,



✖ Einmal GeHacktes, bitte

VON SYNDICATE INSPIRIERT

1 Der neue Hightech-Bogen verschießt nicht nur tödliche Carbon-Pfeile und fiese Minen, sondern auch spezielle Geschosse zum Hacken feindlicher Computeranlagen.

2 Geschickt eingesetzt, kann man sich mit letzterem Hightech-Gadget viel Ärger ersparen: Selbstschussanlage anvisieren, Hack starten, Minispiel gewinnen und ruckzuck ballert das Geschütz auf die eigenen Leute. Erinnert an »Bioshock«.

3 Weiterer Vorteil: Während der Feind verwirrt nach dem Aggressor sucht, macht Prophet sich unsichtbar, tötet mit Pfeilen, schleicht sich an die Mechs ran und packt dann die Explosivgeschosse aus. Bam!

sehr leichter und äußerst präziser Hightech-Bogen. Wenn seine Sehne nach vorne springt und der Pfeil losrauscht, passiert das nahezu ohne Geräusch. Außerdem lässt sich die Wunderwaffe beliebig mit Minen oder anderen Sprengsätzen versehen, die deutlich präziser als etwa mit einem Granatwerfer verschossen werden können. Muss Zukunftskrieger Prophet in einer Mission etwa eine Geisel schützen und soll Verbündete verschonen, setzt er am besten Elektro-Pfeile ein, die zwar den Körper durchschütteln, aber nicht durchlöchern. Ist hingegen etwas mit mehr Wumms vonnöten, drückt man auf die Select-Taste, das Bild wird eingefroren und die Möglichkeiten zum Individualisieren des Bogens werden angezeigt: leichte Carbonpfeile mit hoher Reichweite; etwas schwerere Stahlpfeile, die im Gegenzug die Rüstungen der Ceph mit Leichtigkeit durchschlagen, oder als Variante drei: Minen, die sich an Objekte in der Umgebung schießen lassen und bei Feindkontakt sofort explodieren.

STAHLWURM AUF ZWÖLF UHR

All diese Waffen sind dringend nötig, denn auch die Alienbrut hat massiv aufgerüstet und agiert gefühlt eine ordentliche Spur gewitzter als noch in »Crysis 2«. Hauptgrund: Die KI erkennt jetzt die

momentanen Schwächen des Nano-Anzugs und fährt gut getimte Konter. Man stelle sich folgendes Szenario vor: Aus der Erde wühlt sich ein Stahlwurm, ein sogenannter Scorchler. Das Mistvieh kommt aus dem Boden geschossen, bäumt sich auf und hält mit seinem Flammenwerfer voll drauf. Normalerweise wäre der Knlich kein Problem, schließlich schützt die Nano-Beschichtung des Anzugs auch vor Feuer recht gut. Dummerweise weiß das aber der Scorchler und bringt seine Freunde mit zur Party. Die Devastator-Drohnen aktivieren ihr EMP, senden also einen elektromagnetischen Impuls aus, der wiederum den Anzug für einige Sekunden lahmlegt. Ganz schön fies, wenn dich just in diesem Moment von rechts der Scorchler-Flammenwurm und von links ein Mech mit dicker Gatling und Mini-Raketen im Gepäck in die Mangel nehmen. Da kommt es sehr gelegen, dass Prophet neuerdings Alien-Waffen aufklauben und einsetzen darf. So springt man in Deckung, lädt die E.T.-Kanone »Heavy Mortar Gun« durch und grillt das Alienpack mit dem Plasmastrahler.

Auch der dann folgende Bosskampf macht Lust auf mehr: Die Levels sind groß, lassen viel taktischen Spielraum, fordern gute Umgebungskennntnisse und fühlen sich genau deswegen herrlich anspruchsvoll an. Außerdem bringt der Bogen richtig Pepp ins

Gameplay, weil sich schick animiert jederzeit der Pfeiltyp wechseln lässt. So wird man vom lautlosen Killer im Handumdrehen zur explosiven Kampfmaschine. Nur die Geschichte rund um die Biosphäre-Kuppeln gewinnt bisher keine Auszeichnung und hört sich seltsam konstruiert an. Diese Idee hat jedoch einen nicht zu unterschätzenden Vorteil: Entwickler Crytek kann das Dschungel-Gefühl aus dem ersten mit dem Häuserkampf, den Kampftechniken und Hinterhalt-Situationen aus dem zweiten Teil zu einer Einheit verschmelzen und das Leveldesign entsprechend massiv variieren. Gepaart mit der fantastischen Grafik katapultiert sich's schon jetzt mühelos in Hit-Tipp-Regionen!

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

Starke kreative Vision, überwältigende Optik, taktisches Gameplay – wird dich umhauen!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

INVERSION

Dieser Shooter stellt dich auf den Kopf – und zwar sprichwörtlich. War es vor fast fünf Jahren in »Timeshift« noch die Zeit, manipuliert Entwickler Saber Interactive diesmal die Schwerkraft. Auf Koop ausgelegte Third-Person-Ballerei mit Deckungssystem und Gravitationsänderung? Klingt spannend! Also rein mit der Vorabversion ins Xbox-Laufwerk...

0:53



Der Boden reißt auf, Autos fliegen durch die Luft und... was zum...? Wrackteile, Gesteinsbrocken, Straßenschilder: Alles schwebt wie von Geisterhand umher, dass es selbst Isaac Newton die Sprache verschlagen würde. Dabei fahren Detective Davis Russel und Partner Leo Delgado gerade zu Davis Tochter, um einen schönen Tag zu verbringen. Doch daraus wird wohl nichts: Schüsse fallen, Menschen schreien. Zeit, die Schrotflinte aus dem Handschuhfach zu kramen!

04:49



Männer mit Schweißbrille, Kriegsbemalung und zusammengeflackter Kleidung rennen die Straße entlang. Ob hier gerade ein »Mad Max«-Fan-treffen stattfand? Leider nein, denn die Jungs ballern einen Zivilisten nach dem anderen nieder. Plötzlich entdeckt ein Typ Davis, richtet die Waffe auf ihn. Ein Tipper auf die A-Taste, schon geht der Cop in Deckung. Aus dem Schutz via LT-Schultertaste anvisieren, dann RT durchdrücken. Schrot fliegt, Blut spritzt. Einer weniger.

39:06



Weniger schön: Davis' Partner und KI-Kollege Leo ballert zwar auf alles, was bei drei nicht die Rübe einzieht, scheint aber kaum zu treffen. Nur gut, dass auch ein menschlicher Spieler Leo steuern darf – allerdings leider nur via Xbox Live, nicht auf dem geteilten Bildschirm. Aber das ist jetzt eh egal: Gerade als das Pumpgun-Duo Davis' Apartment erreicht, tauchen die Endzeit-Ganoven in Überzahl auf, nehmen die beiden gefangen und trennen Davis von seiner Tochter.

15:32



Schießen, laufen, Halsabschneider umholzen. Okay, spielt sich bisher irgendwie wie ein »Gears«-Klon – saftige Kopfplatzer inklusive. Nur Nachladen via Y-Taste ist gewöhnungsbedürftig, hat man sich aus vielen anderen Genrevertretern doch hierfür schon an „X“ gewöhnt. Derweil cool, aber tückisch zugleich: Mauern, Autos und andere Schutz spendende Objekte zerspringen unter Beschuss in tausend Fetzen. Das hält auf Trab – schön!

1:27:23



Die Lutadore genannten Fanatiker verschleppen die Cops in eine Art Bergwerk. Wie's aussieht, sollen sie Anführer Kiltuhr dabei helfen, hier etwas zu suchen. Dafür schnallt man ihnen schon bald ein bizarres Gerät auf den Rücken: den Gravitations-Manipulator. Ein Tipper auf die RB-Schultertaste schießt eine Kugel aus der linken Hand, die bei Aufprall kurzzeitig einen schwerelosen Bereich erzeugt. Via LB dagegen lassen sich fliegende Dinge greifen. Interessant...

1:59:56



Diese Leute geben Davis und Leo diesen Major-Tom-Apparat und meinen, dass die damit keinen Blödsinn anstellen. Von wegen! Das ist die Chance zur Flucht! »Zero G«-Felder erzeugen, Gegner aus der Deckung schweben lassen und ihnen dann die Birne wegpusten – sehr effektiv, wird auf Dauer jedoch etwas monoton. Hinzu kommt: Die Endzeit-Irrren scheinen wohl allesamt aus der Retorte zu stammen. Von Gegnertyp-Abwechslung keine Spur. Mal sehen, was die Testversion kann!

✖ ZUSAMMENGEFASST

Einen Shooter mit ausufernden Physikpuzzles sollte man bei »Inversion« besser nicht erwarten.

Schade eigentlich, denn nur »Half-Life 2« zeigt, wie's geht. In der Summe bleibt die Namco-Bandai-Produktion in der Vorabversion somit nur gehobener Ballerspaß für zwei Koop-Kumpel respektive 16 Online-Krieger im Mehrspieler-Modus; und ein Game, das hierzulande mangels USK-Freigabe nicht erscheint. Video-Test trotzdem pünktlich zum 8. Juni auf www.360-live.de

HITPOTENZIAL

7.0

von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Richard Löwenstein, Benjamin Kratsch, Philipp Praet

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

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

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, 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: Ghost Recon: Future Soldier von Ubisoft. Bildmotive von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de und Matteo Bittanti. IWV Stand Q3 2011: Verbreitet 18.993, Verkauf 17.587. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWV), Berlin.



360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action

SPIELT GERADE | »Dirt Showdown«,
»FEZ« (XBLA)

FREUT SICH AUF | »Grand Theft Auto 5«,
»Dishonored«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Max Payne 3«,
»Masked« (PC)

FREUT SICH AUF | »Far Cry 3«,
»Bioshock Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Trials Evolution«
(XBLA), »The Witcher 2: Assassins of Kings«

FREUT SICH AUF | »Killer is Dead«,
»Axiom Verge«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »The Witcher 2:
Assassins of Kings«, »Silent Hill: Downpour«

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



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror

SPIELT GERADE | »Gotham City
Impostors« (XBLA), »Minecraft« (XBLA)

FREUT SICH AUF | »Borderlands 2«,
»DSA: Demonicon«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

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

SPIELT GERADE | »Dragon's Dogma«,
»Prototype 2«

FREUT SICH AUF | »Max Payne 3«,
»Lost Planet 3«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter

SPIELT GERADE | »The Witcher 2:
Assassins of Kings«, »Dragon's Dogma«

FREUT SICH AUF | »Killer is Dead«,
»Aliens: Colonial Marines«



CHRISTIANE SCHOBER ANZEIGENLEITUNG PRINT

LIVE-GAMERTAG | Tearsdust

GENRES | Aufbau-Strategie, Puzzle

SPIELT GERADE | »The Witcher 2:
Assassins of Kings«, »Rayman 3 HD«

FREUT SICH AUF | »Risen 2: Dark
Waters«, »Micky Epic: Die Macht der 2«

So werten wir

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

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

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

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



TOM CLANCY'S

GHOSH RECON

FUTURE SOLDIER



UBISOFT®

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier, Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

 TOM CLANCY'S

RECON

FUTURE SOLDIER™

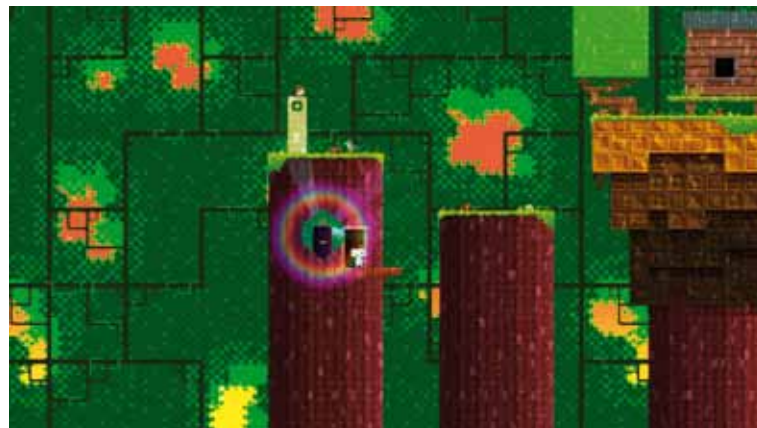




UBISOFT®

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier, Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Erhältlich | 13. April 2012



Würfel oder Quadrat?

- + Abwechslungsreiches und ausgeklügeltes Rätseldesign, zahlreiche Anspielungen auf Nintendo-Retroperlen wie »Zelda«, »Super Mario« und »Tetris«
- Ab und zu geht die Framerate in die Knie, ein Paar Fehler müssen noch via Update ausgemerzt werden

FEZ

Kommt zusammen, es ist Würfelzeit!

kurz&knapp

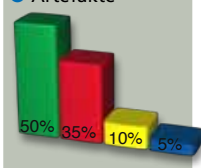
Hersteller | Polytron
Entwickler | Polytron
Preis | 800 Microsoft Points
Genre | Rätsel/
Geschicklichkeit
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Friedvolles Rätsel- und Hüpfspiel mit Retro-Look und genialer Spielmechanik.

das ist drin

- Würfel
- Türen
- Schatzkarten
- Artefakte



Ein geniales Spielkonzept, ein drei Mann starkes Team und fünf Jahre Entwicklungszeit – »FEZ« ist der Inbegriff eines Indiegames. Du übernimmst die Rolle von Gomez, einem putzigen Pixelwesen, das zum Auserkorenen seiner zweidimensionalen Welt wird und auszieht, um das Universum mit seinem magischen Hut vor dem Einsturz zu bewahren. Als würde man die horizontal ausgerichteten Seiten eines Würfels nacheinander ansehen, lässt sich fortan auch die Ansicht der zumeist schwebenden Plattform-Gebilde in den einzelnen Räumen von »FEZ« kippen. Der Kniff: Diese vier Seiten sehen anders aus, zeigen jeweils ganz eigene Plattform-Anordnungen und Tore zu weiteren Räumen. Die Zusammenhänge der einzelnen Spielabschnitte werden in einer ziemlich komplexen Weltkarte dargestellt, die anfangs ob ihres dreidimensionalen Aufbaus zwar noch extrem verwirrend wirkt, nach kurzer Eingewöhnung aber blendend von einem Ort zum anderen führt und alle noch nicht gefundenen Gegenstände aufzeigt. Gomez' Ziel: In vielen der rund 100 Räume der »FEZ«-Welt sind Würfel versteckt, von denen er mindestens 32 sammeln muss, um sich seinem Schicksal gegenüberstellen zu können.

VERFLIXT UND ZUGEDREHT

Was folgt, kommt völlig ohne das Töten von Feinden aus und fordert nicht nur viel Hüpfgeschick, sondern spornt auch deine grauen Zellen zu Höchstleistungen an. Fast

jeder Raum birgt ein oder mehrere Rätsel mit sehr variablen Schwierigkeitsgraden. Gemeint sind absolut geniale Aufgabenstellungen, die eine oft ziemlich schräge Denkweise zur Lösung erfordern. So wirst du im Spielverlauf neben zahlreichen Dreh- und Schalterrätseln deinen Kopf sprichwörtlich verdrehen, um Dinge auf dem Bildschirm zu entschlüsseln; dein Smartphone zum Videomitschnitt und Code-Einscannen benutzen; die Konsole vom Netz nehmen und zwischenzeitig die Systemeinstellungen manipulieren – was für geniale Schachzüge für ein Downloadspiel! Vieles davon kann bereits beim ersten Spieldurchgang gelöst werden, dank »Neues Spiel+« werden aber alle Sammelgegenstände auch problemlos in weitere Durchgänge transferiert, wo man dann erneut die zuvor nicht gelösten Puzzle anpacken kann. Doch insbesondere die späteren Rätsel sind wirklich harter Tobak – selbst für schlaue Füchse. Denn »FEZ« besitzt nicht nur eine völlig eigene Sprache mit eigener Schrift, sondern auch ein eigenes Zahlensystem und einen eigenen Tag-Nacht-Zyklus.

WER IST DER KLÜGSTE IN PIXELLAND?

Selbst nach mehrmaligen Spieldurchgängen – einige Items sind nicht anders zu kriegen – und nach Einkassieren der kompletten 200 Gamerpoints bleibt sehr wahrscheinlich noch ein Rätsel ungelöst. Zu dessen Entwirrung haben sich am ersten Wochenende nach dem Erscheinen von

»FEZ« im Internet riesige Arbeitsgruppen gebildet – die Ergebnisse finden Hilfesuchende mittlerweile in zahlreichen Youtube-Videos. Einen winzigen Wehmuts tropfen gibt's dennoch: Die Rangliste funktioniert aufgrund eines Fehlers noch nicht richtig – wo bleibt der Patch?

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Das Wort »einzigartig« wird ja oft bemüht. Doch bei »FEZ« ist's die passende Beschreibung. Einzigartig wie das hier das Hirn matert, das Vorstellungsvermögen zwingt, über die normalen räumlichen Grenzen hinauszudenken. Ich gebe 9.0!

FEZ

GRAFIK

Zunächst unscheinbar, dann tunnel-förmig und irgendwann plastisch

9

SOUND

Von Chipmusik-Ikone Disasterpeace, angereichert mit tollen 8-Bit-Effekten

9

STEUERUNG

Punktländung vorprogrammiert!

9

Ein wahrgewordener Retro-Traum – Pflichtkauf für alle 8-Bit-Veteranen!

9.1 von 10

Erhältlich | 24. Mai 2012

Geisterstunde oder
Melissengeist?

- +** Spaßiger Koop-Modus für vier Ghosts, umwerfende und großzügig anpassbare Waffenvielfalt, coole Zukunfts-Gadgets, charakterstarke Hauptfiguren, spannend erzählte Geschichte, Guerilla-Modus im Splitscreen spielbar...
- ...Koop-Kampagne und Domination dagegen nur via Xbox Live und System Link, stellenweise Physik- und Technikmacken, sehr altbacken wirkende Figurenmimik, Online-Part setzt zwingend ein uPlay-Konto voraus

kurz&knapp

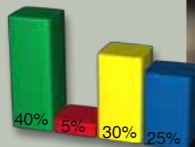
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Paris / Ubisoft
 Bukarest / Red Storm
 Entertainment
Preis | ab 60 Euro
Genre |
 Taktik-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Komplett auf
 Koop geeichter
 Taktik-Shooter mit
 interessanten
 Zukunfts-Gadgets.

das ist drin

- Teamwork
- Waffen schmieden
- Terroristen ausschalten
- Gadgets bewundern



GHOST RECON

FUTURE SOLDIER

Vier Männer, ein Ziel: Die Krisenherde dieser Welt ausgeräuchern, den bösen Buben das Handwerk legen und ganz nebenbei noch den tödlichen Anschlag auf vier ihrer Kollegen aufklären. Ganz schön viel Arbeit für nur vier Soldaten der »Ghost Recon«-Spezialeinheit des US-Militärs. Aber die Jungs wissen sich zu helfen. Denn wer in der Unterzahl ist, wird den Teufel tun und mit fairen Mitteln in den Krieg ziehen...

Reden wir doch mal kurz über Wirtschaft. Genauer gesagt: über den Verteidigungsetat. Im Jahr 2012 plant die Bundesregierung für Deutschland Ausgaben in Höhe von sage und schreibe 31,7 Milliarden Euro für militärische Beschaffungen, Personal und Investitionen ein. Ein stattlicher Betrag, könnte man meinen. Schielt man nun aber rüber zu den USA, wirkt die Summe gleich ganz anders: Die Herrschaften aus Übersee investieren insgesamt 662 Milliarden US-Dollar in ihr Militär. Wen wundert's da noch, dass die Amerikaner auch die cooleren Spielzeuge haben? Eben: keinen. Insbesondere im Jahr 2024 ist das Arsenal an Militär-Gadgets der USA beeindruckend: thermooptische Ganzkörper-Tarnung, ferngesteuerte High-Tech-Aufklärungsdrohnen, Sonar-Granaten, Exoskelette, »Warhounds« genannte Laufroboter mit Mörser und Lenkraketen an Bord... Da wäre selbst Inspektor Gadget neidisch! Für Kozak, 30K, Pepper und Ghost Lead vom Spezialeinheiten-Team »Ghost Recon« sind diese technischen Errungenschaften aber nicht nur Arbeitsalltag, sondern vor allem Lebensversicherung. Die vierköpfige Eliteeinheit taucht immer dort auf, wo man nicht mal seinen Hund vor die Tür setzen würde: in Krisengebieten in Nigeria und Sambia, in Drogenslums in Nicaragua und in Moskau nach einem blutigen Putschversuch der Ultranationalisten, zum Beispiel. Kurzum: immer dort, wo Rebellion und Krieg brodeln, ohne dass sich jemand verpflichtet fühlt. Hier sollen sie unter anderem Waffenschmuggler jagen, Volksverhetzer ausschalten und gigantische unterirdische Waffenlager zerstören. Versagen ist keine Option, denn wer sich hinter den feindlichen Linien Fehler erlaubt, bezahlt mit dem eigenen Leben. Taktik, ständige Absprachen und geplantes, bedachtes Vorgehen ersparen indes die Abwicklung des eigenen Begräbnisses. Du siehst schon, worauf das hinausläuft: eine rund zehnstündige Kampagne in bester Vier-Spieler-Koop-Manier!

ALLES FÜR DAS TEAM

Wahlweise online oder per System-Link raufen sich vier Ghosts zu dem tödlichen Einsatztrupp zusammen. Eine Split-Option bietet dagegen nur der Horde-ähnliche Guerilla-Modus an – schade. Stilecht gibt's vor jeder der insgesamt zwölf Missionen ein

Briefing im Stil des Films »Minority Report«, in dem Ziele, empfohlene Gadgets und geeignete Bewaffnung besprochen werden. Denn wer will auf einer Top-Secret-Schleimmission die Feindbasis schon mit dem Raketenwerfer infiltrieren? Stattdessen bekommt man so wohlklingende Empfehlungen wie TAR-21 im Bereich der Sturmgewehre, Stoner 96 für leichte Maschinengewehre, M110 bei Scharfschützengewehren und M1014 bei Shotguns. An Sekundärbewaffnung warten unter anderem KARD-Handfeuerwaffen, Mk40GL-EMP-Granatwerfer und Claymore-Minen – also alles realistisches Kriegsgerät und kein überdrehtes Sci-Fi-Zeug. Allein über 50 Schusswaffen umfasst das Arsenal der Zukunft – und die dürfen im sogenannten »Gunsmith«-Modus vor jeder Mission sogar noch selbst erweitert werden. Zum Beispiel mit klassischen Helfern wie aufgepfropften Zielsuch-Lasern, Schalldämpfern und größeren Magazinen. Aber auch exotischere Anbauten sind möglich, etwa Gas-Systeme, welche die Feuerrate der Waffe verändern, oder ein Rückstreuungs-Visier mit Röntgen-Funktion, das Gegner selbst durch dünne Wände hindurch sichtbar macht. Cool, wie viele verschiedene Möglichkeiten sich hier auftun. Dass sich Waffen im Gunsmith-Modus sogar per Kinect-Gesten-Steuerung auseinandernehmen, begutachten und neu zusammensetzen lassen, motiviert obendrein und passt fantastisch zum Zukunfts-Setting des Spiels.

VIER GEISTER FÜR ALLE FÄLLE

So individuell ausgestattet finden sich die Ghosts schon bald in ihrem Einsatzgebiet wieder: der tiefsten Tundra Sibiriens – Mission fünf der insgesamt zwölf Kampagnenmissionen. Es tobt ein heftiger Schneesturm, das durchschnittliche Auge kann so gut wie nichts mehr wahrnehmen. Doch die Dinge mit bloßem Auge zu betrachten, dem haben die Ghosts sowieso schon lange abgeschworen. Mit ihren in Schneebrillen verbauten Magnet-Sensoren sehen sie trotz des peitschenden Gestöbers viele Meter weit. Außerdem kann das Hightech-Quartett auf weitere futuristische Unterstützung zählen: In ihrem Schlepptau befindet sich ein gut drei Meter großer Kampfroboter, genannt »Warhound«. Dessen Schutzschild, seine Lenkraketen und sein zielgenauer Mörser lassen erahnen, was das Team in Kürze erwartet. Zunächst

geht's allerdings aus der Verfolgerperspektive merklich erschwert vorwärts. Nach wenigen Sekunden ist die Michelin-Mann-ähnliche Kampfmontur mit einer dicken Puderschicht bedeckt, immer wieder heben die Ghosts die Hände schützend vors Gesicht, kommen nur gebückt vorwärts. Die Funksprüche aus der offenbar gut geheizten Basis wissen da nur geringfügig zu trösten: »Einen Vorteil hat der Schneesturm: Ihr könnt so viel Lärm machen, wie ihr wollt.« Hat man sich einmal an das Hydraulik-Geheule gewöhnt, projiziert das sogenannte ATLAS-System neue Infos ins stark verschneite Einsatzfeld: In knapp 150 Metern Entfernung baut sich kaum erkennbar ein Sendemast auf. Teilauftrag der Tundra-Mission: Die Terroristen, die sich hier irgendwo verschanzt haben, von der Außenwelt abschneiden. Also flugs die LB-Schultertaste runterdrücken und in den Warhound-Modus wechseln. Träge schleppt sich das Fadenkreuz der Lenkrakete über den rechten Stick gen Sendemast. Ein kurzer Tipper auf die RT-Taste, schon saust das Geschoss los wie ein überdimensionaler Feuerwerkskörper. Damit das Wuchtprojektil auch ja seine Bahn beibehält, zoomt die Kamera zackig hinterher, mit dem rechten Stick wird nachgelenkt und – KRABUMM: Das Stahlkonstrukt stürzt eindrucksvoll in sich zusammen, Funken sprühen, Metall verbiegt sich unter Ächzen und Knarzen – schöner könnte es auch Michael Bay nicht inszenieren.

BITTE RECHT HINTERHÄLTIG...

Allerdings wäre es ziemlich naiv zu glauben, die Russen hätten den Verlust ihres Sendemastes nicht bemerkt. Zwar geht der erste Punkt an die Ghosts, doch jetzt heißt es: Vorsichtig vortasten, mit Spähern rechnen, Deckung ausnutzen und schussbereit sein. Mittlerweile hat sich der Schneesturm etwas gelichtet und offenbart nicht nur die Sicht auf eine entfernte Feindbasis – auch die Ghosts sind nun leichter zu erkennen. Deshalb tastet sich der Trupp fortan in bester Gartenstuhl-Haltung vorwärts. Das langsame, geduckte Fortbewegen aktiviert gleichzeitig die thermooptische Tarnung: Die Ghosts nehmen das

Und außerdem?

- 50 Erfolge – davon zwölf geheim –, die sich mehr oder weniger fair auf Online- und Offline-Erfolge verteilen; etwa »Qualifiziert« für ein Skill-Rating über 90 Prozent bei einer Kampagnen-Mission
- Koop-Modus wahlweise online oder per System Link bestreubar, kein Splitscreen vorhanden
- Neben der kooperativen Kampagne existieren noch zwei Online-Mehrspieler-Modi: Guerilla und Domination – Details siehe Kästen
- Kinect-Unterstützung im Gunsmith-Modus – siehe auch Video auf der Webseite
- Online-Modi setzen uPlay-Konto voraus. Ob die Verkaufsfassung - wie beim PC - für die Kampagne online aktiviert werden muss, konnte Ubisoft nicht sicher sagen. Details bei uns im Web!



Highlight: Die Ghosts sollen eine Propellermaschine der nigerianischen Waffenschmuggler am Abheben hindern. Natürlich mit ordentlich Krachbumm!

Deckung ist nicht gleich Deckung. Manche hält selbst einschlagenden Granaten stand; andere – wie dieses Holzgeländer – gibt unter Beschuss schnell klein bei.

✕ Der Guerilla-Modus

DIE PERFEKTE WELLE?

Streng genommen ist der Guerilla-Modus nichts anderes als der Horde- oder Spezialeinheit-Modus, wie man ihn aus »Gears 3« respektive »Modern Warfare 3« kennt. Bis zu vier Ghosts werden in einem von zunächst fünf Gebieten abgesetzt und müssen sich dort gegen 50 immer stärker werdende Feindwellen zur Wehr setzen. Eine Welle überlebt, fliegt eine Transall-Maschine übers Areal und wirft Nachschubkisten ab: bessere Schnellfeuer-Waffen, Claymore-Minen, Sensor-Granaten, frische Spionagedrohnen, so was eben. Und das ist auch bitter nötig, denn schon bald rückt der Feind mit Scharfschützen, Humvee-Jeeps, Schützenpanzern und weiteren Unruhestiftern an. Damit's noch mehr klickt als sowieso schon, wechselt die zu verteidigende Position alle zehn Wellen. Dauerhaft am Leben bleibt jedoch nur, wer die sogenannten Wave-Streak-Boni geschickt einsetzt. Die wiederum werden verfügbar, wenn man eine vorgegebene Anzahl Wellen unversehrt hinter sich gebracht hat. Zu den Jokern zählen frei platzierbare Geschütztürme, ein alle Feindpositionen enttarnender Radar-Scan, zeitweise Unsichtbarkeit, eine Lenkrakete und ein alles vernichtender Luftschlag. Prima: Anders als die anderen Mehrspieler-Modi darf Guerilla auch im Splitscreen angegangen werden. Ein durchdachtes Punktesystem und der nach jeder Welle angelegte Spielstand sind zusätzliche Motivationsverstärker.

Muster ihrer Umgebung an und verschmelzen so quasi mit dem weißen Schnee – ziemlich eindrucksvoll! Aber dass die Beinahe-Unsichtbarkeit dann auch dafür sorgt, dass die Jungs keine Fußspuren mehr hinterlassen und sich auch Gestrüpp und Gras beim Durchlaufen nicht bewegt – das ist hier leider doch eher als Fehler denn als Feature einzustufen. Schade, wo das Spiel sonst so sehr auf Realismus setzt.

Kurze Zeit später raunt ein Funkspruch von Ghost Lead durchs Ohr: »Haben Feindkontakt. Zwei Schützen auf zehn Uhr.« Pepper klinkt sich ein: »Sehe zwei weitere mit Sturmgewehren. Auf drei Uhr.« Langsam und ausgiebig scannen die Augen das Schlachtfeld. Wie verläuft die Patrouille der Bewaffneten? In welche Richtung schauen sie? Gibt es einen sicheren Weg an ihnen vorbei? Sich Fragen wie diese immer wieder zu stellen, ist ein zentrales Gameplay-Element bei »Future Soldier«. In diesem Fall wird jedoch schnell klar: Ungesehen kommen die Ghosts da niemals vorbei. Folglich bleibt nur Lichter ausknipsen – und zwar alle gleichzeitig, damit auch ja niemand Alarm schlagen kann. Der sogenannte »Sync-Shot« ist eine Spezialität der Ghosts, die mit KI-Mitspielern einwandfrei funktioniert, auf menschlichen Kameraden aber auch ordentlich in die Hose gehen kann. Vorsichtig lugt Kozak über seine Deckung, nimmt mit der LT-Taste einen der Russen ins Visier. Kurz RB-Schultertaste angetippt, schon zeigt ein rotierender Kreisel über dem Kopf des Terroristen an, dass die Wache schon bald abdanken wird. Tipp-tapp, noch zwei Ziele auf die gleiche Weise markieren

und den Letzten der vier Unglücklichen selbst ins Fadenkreuz nehmen. Von links und rechts treffen flüsterleise Funksprüche ein: »Bereit«, »Hab ihn im Visier«, »Fertig, wenn du es bist«. Top: Das »Weapon Augmented Reality«-System, kurz WAR genannt, zeigt mit hellblauen Ziellinien genau an, welcher Ghost welchen Gegner aufs Korn nimmt. So kommt definitiv kein Feind zu kurz. Dann muss alles schnell gehen. Die KI-Kameraden feuern unmittelbar, wenn der Spieler seinen eigenen Schuss abgibt – bei echten Kollegen zählt man lieber herunter: drei, zwei, eins... Feuer! Wie Marionetten, denen man die Führstricke durchgeschnitten hat, sacken die vier Opfer gleichzeitig in sich zusammen. Das hat gegessen!

VOLLES ROHR!

Doch was ist das? Statt dem gewollten »Bereich gesichert« wird's über Funk plötzlich hektisch. »Wir wurden entdeckt!«, »Verstärkung im Anmarsch!«. 30K, Pepper und Ghost Lead stürmen vorwärts, verschanzen sich hinter eingeschnittenen Frachtcontainern. Kozak prescht hinterher – wohlwissend um die Vorzüge des zuverlässigen Deckungssystems: Ähnlich wie in der »Gears«-Reihe lässt sich durch Gedrückthalten der A-Taste mühelos von einer sicheren Stellung zur nächsten wechseln, während die Kamera rasant wackelnd in bestem YouTube-Amateur-Stil auf Schritt und Tritt folgt. Die Renn-Richtung mit dem linken Stick vorgeben? Ist hier unnötig, das passiert vollautomatisch – und somit ziemlich idiotensicher.

So weit das Auge blickt: Hier ist die Aussicht noch gut, doch oft trüben in der Wüste dichte Sandstürme die Sicht der Ghosts. Da hilft nur die Röntgenbrille.



Dann die unheilvolle Offenbarung: Hinter der Bergkuppe brechen plötzlich voll besetzte Jeeps durch den Schnee, laden Dutzende russische Terroristen aus, die sich ebenfalls gleich in Deckung wuchten und knallhartes Sperrfeuer aus ihren AK-47 eröffnen. Wahrlich, die Gegner-KI macht in der Regel ordentlich Druck! In dieser Szene nicht zuletzt deshalb, weil sich auf der Verladefläche des Jeeps plötzlich einzelne Mannen hinter schweren Standgeschützen postieren. Verrückt, wie schnell hier die Stimmung umschlagen kann: eben noch vollste Konzentration und still und heimlich wie Schmitzchen Schleicher, jetzt hilft nur noch Feuer frei aus allen Rohren. Tolle Abwechslung!

Um der Lage Herr zu werden, gilt es, zunächst die Stand-MGs auszurauchern, die auf dem besten Wege sind, die Deckung der Ghosts zu durchlöchern. Da Jeeps aber gewaltig viele Kugeln fressen, bevor sie klein beigegeben, werden erneut schwerere Geschütze aufgefahren. Während Kozak hinter dem Warhound den Kopf einzieht, verschießt er über selbigen eine deftige Mörser-Treibladung. Der extreme Streuwinkel lässt nicht nur die Terroristenkarre in die Luft gehen, sondern reißt auch noch ein paar Schützen aus den Stiefeln. Grandiose Action! Freilich ist die Vorgehensweise hier nicht auf den Einsatz des Warhound festgeschrieben. Wer mag – und genügend Munition mitbringt – kann den Jeep auch mit haufenweise Salven aus seinen Handfeuerwaffen hochnehmen oder aber mit Splitter-, Brand- oder normalen Durchschlagsgranaten sein Glück versuchen. Wichtig ist nur, seine ganz persönliche Taktik niemals aus den



Die thermooptische Tarnung leistet hervorragende Arbeit, ist aber nicht perfekt. Wer übermütig wird und seinen Feinden zu nahe kommt, fliegt trotzdem auf.



Mit Kozaks ferngesteuerter Flugdrohne lassen sich Feindgebiete bequem ausspionieren. Perfekt, um Laufrouen optimal zu planen!



Der halbautomatische Warhound folgt den Ghosts wie ein Hündchen, fährt aber schwere Geschütze auf: unter anderem Lenkraketen und Mörserbeschuss.

Augen zu verlieren. So kann man sich etwa über die RB-Schultertasten-Markierfunktion von seinen Kameraden die Gegnerpestilenz vom Hals halten lassen, während man selbst an eine strategisch wichtige Position vorstößt. Ja, deine Kollegen sterben für dich – was du trotz allem Siegeshungers aber möglichst vermeiden solltest. Denn segnet auch nur ein Ghost das Zeitliche, gilt die Mission als gescheitert. Liegt eines deiner Teammitglieder also blutend am Boden, solltest du besser die Beine in die Hand nehmen und ihn mit einer rabiat über die X-Taste in den Torso gerammten Adrenalinspritze wieder aufpäppeln.

TEAMPLAY MIT EINSCHRÄNKUNGEN

Gute fünf Minuten später verhallt endlich das letzte Mündungsfeuer und der Weg in die Feindbasis ist frei – fürs Erste. Denn worauf Kozak, 30K, Pepper und Ghost Lead im späteren Verlauf dieser Mission noch stoßen, sprengt sämtliche Operationsvorgaben – im wahrsten Sinne des Wortes und mit jeder Menge C4...

Doch sind bei Weitem nicht alle Aufträge so action- und bleihaltig wie dieser hier. Rund die Hälfte der Einsätze erfordert extreme Geheimhaltung, unbemerktes Vordringen und lautloses Ausschalten von Zielpersonen. Und immer wieder natürlich freie Hand bei der Wahl der Vorgehensweise. Das motiviert, im Team immer neue Wege auszuprobieren. Auch weil die insgesamt zwölf Missionen die Ghosts an die unterschiedlichsten Zipfel des Globus

✖ Versus-Multiplayer

FÜR MONATE BESCHÄFTIGT

Das Zugpferd von »Future Recon« neben der Koop-Kampagne? Ganz klar der extrem umfangreiche Mehrspieler-Modus. Gespielt wird auf zehn an die Kampagne angelehnten Karten mit Platz für zwölf Teilnehmer, verteilt auf maximal zwei Sechser-Teams. Neben drei Klassen – Soldat, Ingenieur, Scout – einem aufwendigen Erfahrungspunkte-System samt Dutzenden daran gekoppelten Freischalt-Objekten sowie Boni für Aufklärer und Leisetreter bilden vier Spielmodi die Säulen der Online-Erfahrung. Conflict, Decoy und Siege werden weiter unten erklärt. In Saboteur dagegen geht es darum, eine Bombe zu finden, zu sichern, in die Feindbasis zu bringen und dort zu zünden. Außerdem konnte 360 Live zwei weitere kreative Spielmodi – die jedoch nur als kostenpflichtiger Download-Inhalt geplant sind – sichten. In »Stockage« landet jeder Eliminierte in einem Käfig und darf erst weiterspielen, wenn ein noch lebender Kollege einen Abschuss verzeichnen konnte. In Takeover rattert der Killzähler nur, wenn man vorher Missionsziele erfüllt hat. Wissenswert: Eine Mehrspieler-Karte ist Handlungsort des 25-minütigen Kurzfilms »Ghost Recon Alpha«, in dem die Entwickler einen Code versteckt haben, der eine exklusive Waffe im Spiel freischaltet – pffiffiges Cross-Marketing.



Conflict: Dieser Modus war auch Teil der Mehrspieler-Beta. Beide Teams müssen nach dem Zufallsprinzip auftauchende Zielpunkte erobern. Gibt's ein Unentschieden, zählen nach Ablauf der Zeit auch Teamwork-Aktionen. Ein Spaßbringer für Wochen!



Decoy: Drei Ziele, von denen jedoch zwei nur Attrappen sind. Erfüllt man als Angreifer das richtige Ziel, wird die Position des finalen Missionsziels preisgegeben. Wer auch dieses abhakt, gewinnt. Können die Verteidiger die Attacke abwenden, gehört die Runde ihnen. Wer zuerst zwei Runden in Folge gewinnt, siegt. Superspannend!



Siege: Der Klassiker aus »Ghost Recon Advanced Warfighter«. Das angreifende Team muss alle vorgegebenen Aufgaben absolvieren oder alle Verteidiger umnieten. Respawn-Punkte sind nicht vorgesehen, was den Nervenkitzel noch mal erhöht.

✖ Ghost Recon Network

DER UNTERWEGS- VERWALTER

Activisions »Call of Duty: Elite« und Electronic Arts »Battlelog« haben's vorgemacht, jetzt zieht Ubisoft nach – mit dem das Spiel begleitenden Online-Service »Ghost Recon Network«. Verfügbar als Webauftritt sowie als App für Android- und iOS-Geräte erlaubt dir der Dienst vor allem zwei Dinge: den mobilen Zugriff auf den Waffeneditor sowie das Verwalten von Mehrspieler-Relevantem. Die nicht optimal lesbare Schrift auf Smartphone-Displays mal außen vor, macht speziell das Zusammenstellen neuer Waffen richtig Laune. Jede Bleispritze wird als detailliertes 3D-Modell angezeigt und kann aus allen Blickwinkeln betrachtet werden. Dann ein kurzer Tipp auf Sichtvorrichtung, Magazin, Abzug, Lauf und dergleichen und genau dieses Element darf gegen ein neues getauscht werden. Wer mag, wählt zusätzlich aus verschiedenen Textursets, speichert seine Kreation und stellt sie sich so selbst und – über eine integrierte Galerie – anderen zur Verfügung. Aber auch die übrigen Funktionen gefallen: Squads verwalten, Heatmaps analysieren, unterwegs Push-Nachrichten erhalten, Herausforderungen annehmen, Ranglistenplätze vergleichen – all das und mehr gibt's für Spieler völlig kostenfrei. Plus: Wer sich anmeldet, sichert sich zusätzliche Waffen-Erweiterungen innerhalb des Games.



führen. Mal überrascht die Umgebung mit dichtem Dschungel, massiven Urwaldbäumen und spartanischen Zeltlagern; dann wieder mit Wüstenstürmen, Schneewehen und Hochsicherheits-Militärlagern im Untergrund. Das Auge bekommt also genügend neue Reize geboten. Schön auch, wie es den Entwicklern trotz der so verschiedenen Umgebungen und

Missionsziele gelingt, die Story aus zahlreichen Fäden zu einem festen Strang zusammenzuführen. Was zu Beginn noch wie wahlloses Verbrecherjagen erscheint, verdichtet sich schon bald zu einer wirklich spannend erzählten Geschichte, die auch die menschliche Seite der Ghosts beleuchtet und ihnen Charakter verleiht – allerdings sieht die Mimik der Figuren so altbacken aus, dass die Gesichter besser unter Masken, Tüchern und High-Tech-Brillen verborgen geblieben wären.

Kurzum: Ein paar Schönheits- und Technikfehler – und insbesondere die fehlende Splitscreen-Option – machen der »Future Soldier«-Kampagne zwar zu schaffen, gerade Taktiker mit Sci-Fi-Faible und Koop-Liebhaber kommen aber voll auf ihre Kosten. Auch im Mehrspieler-Modus, der – siehe Kästen – dank zahlreicher Spielvarianten, vorbildlicher Verwaltungsoptionen mittels eigener Tablet- und Smartphone-App sowie dem Schwerpunkt auf Teamwork-Manövern immer wieder vor die Konsole lockt. Ganz klar einer unserer Koop-Favoriten 2012!

Sabine Schischka/sö

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Morgens, 04:30 Uhr in München – Sönke spielt immer noch den Guerilla-Modus, obwohl um 7:30 Uhr ein Zahnarzttermin ansteht. Keine Frage, »Future Soldier« hat mich am Wickel – seit Wochen. Wo soll das nur hinführen? Ich gebe 8,6

Ghost Recon: Future Soldier

GRAFIK

Tolle Effekte und Areale, Figuren leider unterer Durchschnitt

7

SOUND

Sehr gute Sprecher, futuristische Effektkulisse

8

STEUERUNG

Nach anfänglicher Belegungs-Verwirrung gut beherrschbar

8

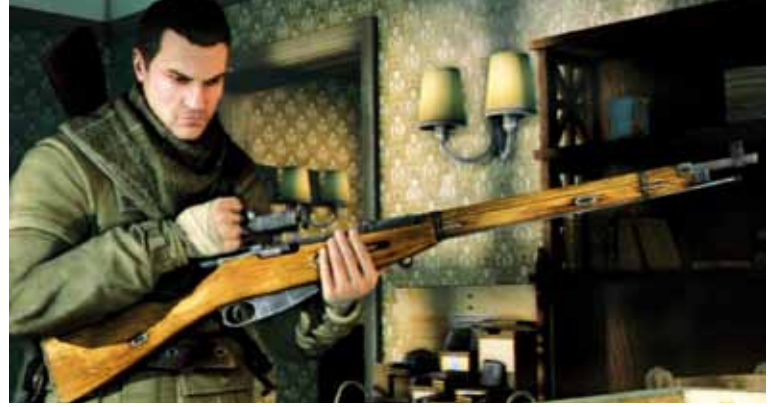
Technisch etwas schwach auf der Brust, spielerisch aber ein treffsicherer Präzisionsschuss – vor allem für Teamplayer!

8.4 von 10





Erhältlich | 4. Mai 2012



SNIPER ELITE V2

Zeigt her eure Köpfchen!

kurz&knapp

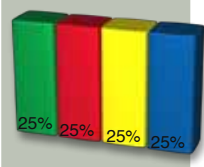
Hersteller | 505 Games
Entwickler | Rebellion
Preis | ab 45 Euro (Import)
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ungeprüft

kurz gesagt

Heckenschützen-Game im Zweiten Weltkrieg. Schwache Geschichte, starkes Gameplay.

das ist drin

- Herzbluten
- Kopfschmerzen
- Hüftprobleme
- Offene Knie



Berlin, 1945. Die Mittagssonne bricht durch die Wolkendecke über der zerbombten Stadt. Staub und Dreck haben sich über Geröll und aufgerissene Straßen gelegt. An den Wänden hängen vereinzelt Propagandaposter, Asche regnet auf den Boden, Rauchschwaden steigen gen Himmel und das Grollen von Kampfflugzeugen und ein in der Ferne aufheulender Bombenalarm verschwimmen zu einer angespannten Komposition. In einem mit wenigen Brettern krumm zugenagelten Fenster – etwa 300 Meter entfernt – blitzt plötzlich etwas auf. Es ist die Reflektion im Zielfernrohr eines Nazi-Scharfschützen. Du legst an, dein Herzschlag verlangsamt sich, die Welt um dich herum wird dumpf. Die Zeit scheint nahezu stillzustehen, als dein Fadenkreuz wenige Zentimeter über dem grellen Lichtsignal zum Stehen kommt und du in aller Ruhe den Abzug drückst. Die Kaliber-.30-03-Kugel verlässt mit einem Feuerschwall den Lauf der Springfield M1903. Die Kamera zentriert sich auf dem Projektil, verfolgt dessen Flugbahn. Kurz darauf frisst sich das tödliche Geschoss in Zeitlupe in den aufplatzenden Schädel des Faschisten-Schergen; reißt Fleischbrocken, Knochensplitter und einzelne Zähne in einem mächtigen Blutschwall aus dem zertrümmerten Arier-Kiefer. Üble Nummer – aber spaßig!

VERDAMMTE NAZI-KOMMUNISTEN

Als namenloser amerikanischer Scharfschütze lautet deine Aufgabe in den letzten Tagen des Krieges, die Nazis davon abzu-

halten, eine mit verheerendem Nervengas befüllte V2-Rakete zu zünden. Dazu nimmt der Ami-Attentäter in bester Ego-Shooter-Manier nicht nur deutsche Truppen aufs Korn, sondern kriegt es auch mit einfallenden Russensoldaten zu tun. Oberstes Ziel trotzdem: fünf verantwortliche Wissenschaftler ausschalten und somit den Start der V2 verhindern.

Pfiffig: Auf höheren Schwierigkeitsgraden gilt es, Windverhältnisse, den durch die Erdanziehung bedingten Fall der Kugel und auch die eigene Herzfrequenz beim Abschuss zu bedenken. Szenen wie die eingangs beschriebene erlebt man dank der immer wieder eingeblendeten Röntgen-Kill-Kamera in detaillierter Nahaufnahme, während die restliche Grafik zwischen karg-langweilig und hübsch-ansehnlich schwankt. Beim Sound leistet sich Entwickler Rebellion derweil keine Schnitzer. Die Gewehre klingen wuchtig, die Umgebungsgeräusche und der Orchester-Soundtrack erzeugen viel Spannung. Auch die Steuerung funktioniert schlüssig und bis auf vereinzelt Hängenbleiben an Objekten meist einwandfrei flüssig. Richtig nervig ist nur manch ungeschickt platzierter Speicherpunkt und die durchwachsene Gegner-KI, die sich gern mal auf offener Straße quer auf den Bauch fläzt.

WERDE ZUR LEGENDE

Warum »Sniper Elite V2« insgesamt sogar einen Geheimtipp absahnt? Kein anderes für Xbox 360 erhältliches Spiel vermittelt derart das Gefühl, zum tödlichen Scharfschützen zu

Schützenmeister oder Blockwart?

- ⊕ Imposante Röntgen-Trefferkamera, stimmige Soundkulisse, sehr befriedigendes Gameplay, Online-Koop-Kampagne
- ⊖ Die Geschichte fungiert nur als nettes Beiwerk, sehr begrenzte Auswahl von gerade mal drei Scharfschützen-Gewehren, teils unfaire Speicherpunkte, oft doofe KI, magere Texturen

werden! Keine 15 Minuten vergehen, schon fühlt man sich wie in der Haut legendärer Zweiter-Weltkrieg-Sniper, etwa des Russen Vasily Zaytsev, der auch für den Film »Duel – Enemy at the Gates« Vorbild stand. Einfach unglaublich, wie befriedigend sich das alles anfühlt. Wer »Sniper: Ghost Warrior« mochte, wird's lieben!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Das hier ist purer Trash! Ein Game, das keiner vermissen würde. Warum das heimtückische Abknallen von Feindpack trotzdem so viel Spaß macht, lässt sich wohl wirklich nur tiefenpsychologisch erklären. Ich weiß nicht warum, aber ich gebe 7.3

Sniper Elite V2

GRAFIK

Imposante Kill-Kamera, der Rest ist eher Durchschnitt

6

SOUND

Druckvolle Waffenklänge, stimmiger Soundtrack

8

STEUERUNG

Sehr solide, funktioniert meist flüssig

7

Nie war es schöner, einen schwierigen Schuss mitten in der Augenhöhle eines Nazi-Schergen zu versenken.

7.6 von 10

Erhältlich | 18. Mai 2012

kurz&knapp

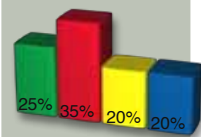
Hersteller |
Rockstar Games
Entwickler |
Rockstar Studios
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Der dritte Teil der »Max Payne«-Reihe zieht vom düsteren New York ins sonnige São Paulo um.

das ist drin

- Scotch
- Painkiller
- Vollrausch
- Leben am Abgrund



MAX PAYNE 3

Sonne und Alkohol: eine tödliche Kombination...

Oh, Max... du einstiger Held der Großstadt. Was ist nur aus dir geworden? Nach dem tragischen Verlust deiner Familie vor acht Jahren wolltest du einen Neuanfang, die Vergangenheit endlich hinter dir lassen – genau wie dein Alkohol- und Schmerzmittel-Laster. Und nun sitzt du hier, in einem kleinen Apartment im brasilianischen São Paulo, bei laufendem Deckenventilator, inmitten von Schmutz, Unrat und deinem Selbstmitleid und kippst dir abermals den Scotch hinter die Binde, als würde er all deine Sorgen und Probleme einfach wegschwemmen. Neue Stadt, alter Payne – hast du denn wirklich geglaubt, ein Tapetenwechsel wäre deine Rettung? Nur weil hier die Sonne scheint, die du ohnehin mit schweren Vorhängen aussperrst und du von deinem Apartment auf die armseligen Favelas herabblicken kannst, wo die Leute wohnen, denen es noch dreckiger geht als dir? Nein, Max. Du bist immer noch der Alte. Und genau deshalb hast du dich auch schon wieder auf einen Job eingelassen, der auf dem Papier fantastisch klingt, dich im Grunde aber

tiefer und tiefer in eine Spirale aus Gewalt, Unrecht und Drogen hineinzieht. Dir muss doch klar gewesen sein, dass es kein Sonntagsspaziergang wird, irgendwelchen stinkreichen brasilianischen Snobs als Bodyguard den Arsch aus dem Kreuzfeuer rauszuhalten. Schon gar nicht, wenn es sich dabei um die falschen Schlangen der Branco-Familie handelt: die Immobilien-Mogule São Paulos, die außer Geld anhäufen, koksen, Champagner saufen und Orgien feiern weniger drauf haben als ein dressierter Zirkuspudel. Und doch haben es ausgerechnet auf diese Hochstapler diverse Ghettoratten-Clans abgesehen, allen voran: die Comando Sombra – zu Deutsch Schattenkommando – bewaffnet mit M10-Maschinenpistolen, AK-47-Sturmgewehren, M500-Shotguns und PT92-Pistolen. Und du, Max? Statt die Welpen der Familie zu beschützen, säufst du dir wie so oft im Dienst die Hucke voll und lässt dann im Vollrausch zu, dass diese Bastarde Fabiana Branco, ihren Schwager Marcelo und ihre Schwester Giovanna entführen. Wie tief du nur gesunken bist! Und jetzt? Erneut bleibt dir nichts anderes übrig, als den Helden wider Willen zu spielen und gemeinsam mit deinem Kumpel Raul Passos die verlorenen Schäfchen zurückzuholen. Und mal ganz ehrlich: Es war doch so was von klar, dass du dafür mehr als einen sonnigen brasilianischen Nachmittag deiner versoffenen Zeit opfern musst...

MAX PAYNE, HART WIE EIN FLASCHENBODEN

Sicher, du bist ein echter Virtuose mit deinen Knarren, Max. Aber diese Nummer entpuppt sich schnell als deutlich größer, als du zu Anfang gedacht hast. Schon bald sind es nicht mehr nur die Comando Sombra – es mischen sich weitere Beteiligte, wie die militant-korrupten Crachá Preto, dazu; und wer weiß, ob du deinem eigentlichen Auftraggeber, den

Brancos, und deinem vermeintlichen Schützhelfer Passos wirklich trauen kannst...? Vor lauter Suff und Medikamenten-Rausch in deinem Hirn kannst du nur schwerlich Recht von Unrecht unterscheiden. Und kommen daher eigentlich auch diese immer wieder auftauchenden Bildfehler? Dieses grelle Leuchten, die Überblend-Effekte, das Rauschen, Handkamera-Wackeln und die Störstreifen? Nett gemeint und irgendwie andersartig am Anfang – aber auf Dauer nagt's dann nur noch ordentlich an meinem Geduldsfaden. Schließlich will ich doch viel eher die wirklich tollen Umgebungen und knackscharfen Texturen, die grelle Sonne, die hohen Palmen, die Luxus-Jachten und selbst die verrotteten, schäbigen Favela-Hütten bewundern. Und erst die zahlreichen überragenden Nahtoderfahrungen, wenn du an einem Hubschrauber hängend Feinde am Heliport aufs Korn nimmst; wenn du aus einem fahrenden Auto heraus mit Granatwerfern Flugzeuge abschießt; und wenn du ein ganzes Hochhaus mit C4 in die Luft sprengst, noch während du auf dem Dach Ghetto-Gangster hochnimmst: Das will man in all seinen Feinheiten und Details sehen, ohne komische



Und außerdem?

- Solo-Kampagne umfasst 14 Kapitel in drei Akten und ist in rund zwölf Stunden durchgespielt
- Witzig: Zusätzlich zu den 50 normalen Erfolgen gibt es noch 28 freischaltbare Ingame-Erfolge; zum Beispiel »Beinharder Payne« für 25 Beintreffer
- Fünf Schwierigkeitsgrade: Leicht, Medium, Hart, Old School und Hardcore; zusätzlich darf die Intensität der automatischen Nachjustierung beim Zielen in drei Stufen eingestellt werden
- Online-Multiplayer-Modi für vier bis 16 Spieler: Deathmatch, Team Deathmatch, Payne Killer und Gang Wars; Details siehe Kasten
- Außerdem: Arcade-Modus für Punktejäger, die pro Kapitel eine persönliche Bestenliste anlegen dürfen
- Auf der offiziellen Rockstar-Webseite werden bereits erste Multiplayer-Veranstaltungen angekündigt; so unter anderem Matches gegen die Entwickler am 25. und 26. Mai sowie am 1., 2. und 3. Juni
- Erscheint in Deutschland mit USK-18-Freigabe und leicht geschnitten: Unbeteiligte Passanten können nicht verletzt oder gar getötet werden; die USK-Version bleibt in den Mehrspieler-Modi trotzdem voll kompatibel zu allen internationalen Fassungen
- Sammelbare goldene Waffenteile in den verschiedenen Levels schalten besonders starke Wummen und unbegrenzte Munition frei

Bleispucker oder Schluckspecht?

- ➕ Tolle Umgebungs- und Figurengrafiken, sehr menschlich wirkende Animationen, Erzählstil mit Videosequenzen und Comic-artigen Einschüben gefällt, abwechslungsreiche Waffenarten, bombastisch inszenierte Action, sehr vielschichtige Charaktere, witzige Ingame-Fernsehsendungen, die vor allem Kenner der Reihe begeistern; gute englische Sprecher...
- ➖ ...aber nur deutsche Untertitel, die zudem viel zu klein und kaum lesbar sind; Blend-, Licht- und Wackel-Effekte nerven auf Dauer, wenig Abwechslung bei den zahlreichen Schießereien, Deckungssystem nicht immer akkurat, nicht alle Videosequenzen lassen sich überspringen



Solche merkwürdigen Bildeffekte gibt's zwar nur in Video-Zwischensequenzen, sie nerven aber trotzdem ungemein.



✖ Online-Kugelhagel

DIE MULTIPLAYER-MODI

Herzstück der Mehrspieler-Erfahrung ist der »Gang Wars«-Modus. Hier schließen sich bis zu 16 Spieler aus der Kampagne bekannten Banden an, die gegeneinander antreten und ähnlich wie in »Counter-Strike« Missionen absolvieren. Schön hierbei ist vor allem der leichte Story-Hintergrund, der dem Gameplay Tiefe verleiht. Dazu bedient es sich als Aufhänger bei Ereignissen aus der Hauptstory und verändert je nach Ausgang der Spielrunden den weiteren Verlauf dynamisch. Jeder »Gang War« umfasst fünf Kapitel, in denen die Teilnehmer auch auf Spezialfähigkeiten, sogenannte »Bursts« – etwa Max' bekannte Bullet-Time –, zurückgreifen dürfen. In »Payne Killer« geht's stattdessen wie im bekannten Hügelkönig-Modus zu: Zwei Spieler agieren als Max Payne und sein Kumpel Raul Passos. Alle anderen versuchen, das Duo auszuschalten, um dann selbst in die Haut der Bodyguards zu schlüpfen. Das gestaltet sich allerdings knifflig, denn sowohl Max als auch Passos sind mit durchschlagenden Spezialfertigkeiten und -waffen ausgestattet. Die Standard-Modi Deathmatch und Team Deathmatch runden den Multiplayer-Modus ab, bieten aber nichts Neues.



Farbstiche, die wie eine kaputte Kameralinse die Netzhaut quälen.

Sei's drum: Immerhin hast du Feuergefechte aller Art noch immer so gut drauf wie vor acht Jahren! Ganz egal, wie zahlreich deine Widersacher auch auflaufen; egal, ob mit normaler Pistole, Maschinengewehr oder gar Granatwerfer bewaffnet: Du kriegst sie alle klein. Ohne Deckung wärst zwar auch du schnell Würmerfutter, aber solange dich eine Steinwand, ein Schreibtisch, ein Treppenaufgang oder auch nur ein Bürostuhl schützen, punktierst du die Eingeweide deiner Feinde so gezielt mit Blei wie ein erfahrener Anatom. Dem hat selbst die gar nicht mal schlechte KI, die flink von Deckung zu Deckung huscht, kaum Risiken eingeht und bei freier Bahn auch mal flankiert, nichts entgegenzusetzen. Der linke Trigger erfasst zielsicher ungeschützte Körperteile, mit dem rechtenfeuerst du drauflos, als gäb's kein Morgen. Vorsicht aber vor zu viel zügelloser Munitionsverschwendung, denn neues Schießpulver ist rar gesät! Und auch Deckungen sind nicht auf ewig kugelsicher...

OHNE GEFÜHL

Erstaunlich indes, wie agil du dich noch bewegst, obwohl der Alkohol deine Knochen mittlerweile mürbe und rheumatisch gemacht haben müsste. Deine »Bullet-Time« beeindruckt jedenfalls wie eh und je: Einmal kurz den rechten Stick durchdrücken und die Zeit um dich herum verlangsamt sich, tüncht die Welt kurzzeitig in tristes Schwarz-Weiß und erlaubt punktgenaue Todesschüsse auf Dutzende von Söldner und Favela-Gesocks gleichzeitig. Ebenfalls typisch für dich harten Knochen: In bester »Last Man Standing«-Manier reißt du selbst dann noch Feinde von den Füßen, wenn du schon blutend am Boden liegst. Und als würde dich der Tod deines Widersachers innerlich ernähren, rappelst du dich unmittelbar danach wieder auf, wirfst lässig deine »Painkiller« ein und versorgst auch die restlichen Angreifer mit

ihnen angemessenen Metall-Implantaten. Was für ein Kino, was für eine Inszenierung, was für ein Effektspektakel! Bruce Willis wäre stolz auf dich!

Überhaupt hast du – neben der stylischen Glatze – mittlerweile viel mit eben diesem Hollywood-Rowdy gemein. Feuergefechte, Action und eine kinoreife Inszenierung stehen weit vor dem, was dich früher ausgezeichnet hat: herzerreißende Tragödien, Familiendramen, Depressionen, Leid. Dass du ein gebrochener Mann bist, weiß man – doch man kann es nur noch anhand deiner Alkoholexzesse und deines verkappten Selbstmitleids erahnen. Man fühlt nicht länger mit dir, wenn du reihenweise Paulistanos aus dem Lebenfeuerst, spürt vor lauter Sonne und Samba nicht länger die drückende Atmosphäre des verschneiten, düsteren New Yorks und ist inmitten von blutigen Bandenkriegen weit weg von deiner einstigen gefühlsbetonten Privat-Vendetta. So schaffst du es trotz deiner erstklassig erzählten Geschichte,



Rückblenden gehören ebenfalls zum Erzählrepertoire. In ihnen geht's ins schäbige Hoboken in New Jersey, um Max' Erlebnisse vor São Paulo nachzuspielen.



in der du die Rolle des raubeinigen Märchenonkels übernimmst, nicht, an die knietiefe Atmosphäre deiner Vergangenheit anzuknüpfen. Deine Jagd artet in nahezu belanglose Ballerorgien aus, die manch eingefleischtem Fan das Herz bluten lassen – es sei denn, sie haben es tatsächlich auf »Stirb langsam« statt »Sin City« abgesehen.

STARKE HELDEN

Wohl aber bei den Figuren dieser spielbaren Ballade, da fährst du zu gewohnter Höchstform auf. Kaum ein Scherge gleicht dem anderen, die Haupt- und Nebencharaktere reichen vom charismatischen Brasileiro über strunzdumme Koks-nasen und verwöhnte Party-Weibchen bis hin zum glitschigen,



Die »Bullet Cam« fährt auf Wunsch beim letzten Widersacher in Zeitlupe der Kugel hinterher und zeigt besonders deutlich, welche Wunden diese reißt!



✖ Günstiger im Sparpaket

DIE VORTEILE DES ROCKSTAR PASS

Wie schon bei »L.A. Noire« gibt Rockstar Games seinen Kunden auch diesmal die Möglichkeit, bereits im Vorfeld für alle noch erscheinenden Download-Inhalte zu zahlen. Für 2.400 Microsoft-Punkte erwerben Spieler den bekannten Rockstar Pass und damit Zugriff auf die bereits angekündigten Spielerweiterungen: Im Juni erscheint zunächst ein neues Multiplayer-Karten-Paket mit dem Namen »Local Justice« und neuen Avatar-Gegenständen sowie Mehrspieler-Herausforderungen. Noch nicht näher datiert folgen im Sommer das »Disorganized Crime Map Pack«, das »Deathmatch Made in Heaven Mode Pack«, das »Hostage Negotiation Map Pack« und das »New York Minute Co-Op Pack«. Im Herbst kommt außerdem das »Painful Memories Map Pack« und das »Trickle Down Economics Map Pack«. Wer alle Inhalte einzeln kauft, zahlt im Vergleich zum Rockstar Pass gute 35 Prozent Aufschlag. Früh zuschlagen lohnt sich also!

aalglatten Businessman, den man am liebsten direkt mit seiner eigenen Armani-Krawatte erwürgen würde. Und nicht zuletzt du selbst, Max Payne: mal im ungebügelten Anzug, mal im siffigen Feinripp-Leibchen, dann im wohl hässlichsten Hawaii-Hemd der Videospiegelgeschichte – aber immer charakterstark und voller persönlicher Tiefen und Untiefen, die man erkunden will.

So lass mich zu einem Ende kommen, Max: Du bist eben ein echter Bad-Ass – und diesmal lässt du es raus wie bisher noch nie. Gewaltausbrüche, keine Gnade, keine Tabus und vor allem: keine Gefangenen. Selbst wenn dadurch deine typische Melancholie auf der Strecke bleibt, bringst du die Wohnzimmer dieser Welt zum Brennen. Manche nennen dich alt – ich nenne dich »Old School«. Und als Antiheld der alten Schule hast du's eben immer noch drauf, mit deiner Action-Hymne ohne große Bühnenpatzer ein Millionenpublikum zu fesseln – allein schon durch deine eigenbrötlerische, besondere Ausstrahlung. Nur eine Kritik noch zum Schluss: Der Abgang deiner Ballade ist leider so stimmig wie ein Mundharmonika-Solo nach einem Heavy-Metal-Konzert...

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Rockstar hat vieles richtig gemacht: Max' Charakter, die packenden Schießereien und Szenarien. Doch fehlen mir hier und da das Noir-Gefühl, die Finsternis und die bleierne Schwere des Originals. Und: der Ausschalter für die Störeffekte! Ich gebe 8.7

Max Payne 3

GRAFIK

Umwerfend detailliert, aber die »Spezial-Effekte« nerven

8

SOUND

Tolle Sprecher und psychedelische Musik fangen die Stimmung perfekt ein

8

STEUERUNG

Guter Shooter-Standard, der leicht von der Hand geht

8

Eine knallharte Blei-Ballade mit erstklassiger Erzählstruktur, aber weit weniger Schmerz, Leid und Tragödie, als man es von einem »Max Payne« erwarten würde.

8.6

von 10

Erhältlich | 25. Mai 2012



kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler |

Capcom Japan

Preis | ab 60 Euro

Genre | Action-
Rollenspiel

Spieler | 1

Xbox Live | ja

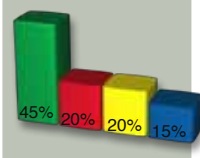
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Action-betonte Rollenspiel-Mischung aus »Skyrim« und »Dragon Age« mit interessantem Vasallen-Tamagotchi.

das ist drin

- Welt erkunden
- Quests erledigen
- Held aufrüsten
- Vasallen tauschen



DRAGON'S DOGMA

»Skyrim« und Gefährten horchet her, hier kommt die Konkurrenz der »Resi«-Macher...

Bleibt liegen, kommt erst einmal wieder zu Kräften! Hinter Euch liegt ein harter Kampf, Herr. Ein zehrendes Duell, das jedoch nur ein Vorgeschmack ist auf das, was mein Blick in die Zukunft mir verrät. Wie? Ihr erinnert Euch an gar nichts? Kein Wunder, bei der riesigen Wunde an Eurem Kopf! Mein Vorschlag: Lehnt Euch zurück und lauschet der Worte eines weit gereisten Propheten. Denn nur so seid Ihr gewappnet für das, was das Schicksal noch mit Euch vorhat!

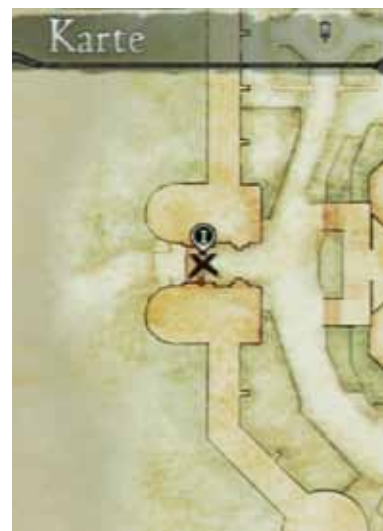
PROLOG: DER ANFANG

Der Ursprung allen Verderbens liegt erst wenige Tage zurück. Ein feuerroter Drache erschien wie aus dem Nichts am Firmament. Eine flatterndes Ungetüm, das die Bewohner im Königreich Gransys noch immer in Panik versetzt. Besonders auf einen Bürger schien es die Bestie abgesehen zu haben: Euch! In einem Akt der willenlosen Verzweiflung habt Ihr das Wesen angegriffen, ihm das Schwert kraftvoll in die linke Klaue gerammt. Überrascht und erzürnt ob Eures Wagemuts schlug der Lindwurm allerdings vehement zurück. Meterweit katapultierte Er Euch durch die Luft. Ihr gingt zu Boden, wurdet bewusstlos. Doch

statt den ungleichen Kampf mit einem Todesstoß zu beenden, entriss Euch der Drache brutal das Herz. Öffnet Euer Hemd und sehet selbst: Die birnengroße Narbe auf Eurer Brust – das ist der Beweis für Euer blutiges Zusammentreffen. Warum genau die Furie diese grauenhafte Tat begangen hat? Das vermögen mir selbst die sonst so auskunftsfreudigen Geister nicht zu sagen. Gewiss ist nur, dass die Menschen Euch seither als »Erweckten« preisen; denn Ihr seid der Auserwählte, dem die Bürde zuteil wird, das Land von seinen Unterdrückern, allen voran dem Lindwurm, zu befreien. Ja, Herr, für Euch mag dies fantastisch klingen; wie eine dieser vielen Sagen, die man über das mysteriöse Königreich Himmelsrand hört. Doch dies ist Realität! Ihr müsst dem Schicksal, das Euch nicht immer gefallen wird, ins Auge blicken...

KAPITEL 1: DIE SCHÖPFUNG

Große Taten vollbringt der Herr mit seinem Herzen, nicht mit seinem Aussehen. Darum wählet nach Belieben, wie Ihr Euch in Gransys präsentieren wollt. Ob Mann oder Frau, ob groß wie ein Riese oder klein wie ein Zwerg, ob muskulös wie ein Kämpfer oder zart wie ein Kind: Schon bald überlassen Euch die



Zwar sichert das Spiel in regelmäßigen Abständen den Fortschritt von selbst, wer allerdings Frust und lange Laufpassagen vermeiden möchte, sollte vor allem in gefährlichen Arealen öfter manuell speichern.



Und außerdem?

■ 50 teils skurrile und fordernde Erfolge; darunter »Der Narretei« für denjenigen, der einen männlichen Vasall als Frau verkleidet sowie »Der Veteran« fürs Niederstrecken von 3.000 Feinden
 ■ 100 exklusive Quests als kostenloser Download-Inhalt; sie sind laut Capcom die Entschädigung für die hierzulande nicht beigelegte »Resident Evil 6«-Demo ■ Vasallen-Tausch auch mit Silber-Mitgliedschaft auf Xbox Live möglich ■ Demo auf dem Xbox Marktplatz ■ Stereoskopisches 3D und Kinect werden nicht unterstützt ■ Upload-Funktion für Screenshots auf Facebook und Twitter

Heldensaga oder Groschenoper?

- +** Riesige offene Spielwelt mit viel Entdeckenswertem, überraschend wenige und kurze Ladepausen, Figuren und Texturen herrlich detailreich, innovatives Vasallen-System, sowohl Partner- als auch Gegner-KI agieren meist ziemlich intelligent
- Kämpfe gegen große Gegner streckenweise zu langatmig, kein echter Koop-Modus, nur englische Sprachausgabe mit guten deutschen Untertiteln, Schnellreise-System unnötig kompliziert

✖ Deutschlands Dogma

100 QUESTS FÜR UNS

Die schlechte Nachricht zuerst: Wir in Deutschland müssen leider aus Jugendschutzgründen auf die spielbare Demo-Version von »Resident Evil 6« verzichten, die allen anderen ausländischen Fassungen von »Dragon's Dogma« beiliegt. Aber halb so schlimm, denn Capcom hat dafür eine besonders gute Nachricht für Käufer der USK-Version: Jeder Kaufassung liegt ein Download-Code für 100 neue Quests bei. Dauert eine Aufgabe im Schnitt etwa 30 Minuten, bekommen deutsche Spieler damit etwa 50 Stunden zusätzliches Gameplay serviert – super! Ob diese Missionen auch separat erhältlich sein werden – etwa für Käufer einer Gebrauchtversion, bei der der Code schon eingelöst wurde –, konnte Capcom zu Redaktionsschluss noch nicht sagen. Es ist jedoch schwer davon auszugehen.



Nur die Straßen gelten als weitestgehend sicher. Wer sich abseits der gepflasterten Wege aufhält, muss damit rechnen, auf Trolle, Wölfe und andere schlecht gelaunte Kreaturen zu treffen.

Für Abenteuer unerlässlich: die Karte. Sie zeigt präzise den Weg zum nächsten Ziel und hilft bei Orientierungsproblemen.



Götter die Qual der Wahl. Welche Frisur, Narben, Falten und andere 16 Charakteristika Ihr am Körper zu tragen gedenkt, hat dennoch wenig Einfluss auf Euren Charakter. Indes wählet weise, welchen der drei Pfade Ihr einschlagen wollt: Als Kämpfer stürmt Ihr mit Schild, Schwert und schwerer Rüstung in die Schlacht. Aber auch eine Spezialisierung als Streicher kann Sinn machen. Anhänger dieser Profession gelten als Meister des Bogens, vernichten Unholde mit prasselndem Pfeilregen, aber auch tödlichen Stolperfallen. Der Nachteil: Als Streicher verkraftet Ihr nur wenig Schaden – immer in Bewegung bleiben und kein direkter Feindkontakt haben somit oberste Priorität. Gleiches gilt für eine Laufbahn als Magier, der mit Feuerbällen, Eiswänden und anderem Hokus-pokus die Schergen des Lindwurms zerpfückt. Zusätzlich kann er nützliche Heilzauber wirken, die ihn und seine Gefährten kurieren. Ihr seht, Eure angestrebte Gesinnung wird sich maßgeblich auf zukünftige Ereignisse auswirken. Aber runzelt nicht

allzu sehr die Stirn, denn die einmal gewählte Spezialisierung dürft Ihr später beliebig oft wechseln.

Habt Ihr Eure Wahl getroffen, könnt Ihr Gransys nach eigenem Gusto frei erkunden, um das Versteck des Lindwurms ausfindig zu machen. Weitläufige Wiesen, verfallene Burgruinen, tückische Bergpassagen und finstere Kerker sind nur einige Orte, die Euch erwarten. Bäume wehen sanft im Wind, Rinder grasen friedlich auf dem Felde, Wanderer und Händler füllen das Land mit Leben. Ihr werdet merken, wie Euch schon nach Minuten die Erkundungslust packt und es Euch nach immer neuen Herausforderungen düstert.

Ein treuer und vor allem nützlicher Begleiter auf all Euren Wegen ist die Karte. Sie lotst Euch sicher durch Gransys. Aber seid gewarnt: Die Welt da draußen birgt unzählige Gefahren. Kobolde, Banditen und Harpyen gehören da eher zum niederen Halunkenpöbel. Hütet Euch insbesondere vor Turm-hohen Monstern, die überall ihr Unwesen treiben – sie

✖ Klassenfrage

HELDLEIN WECHSLE DICH!

Ein leidiges Thema bei Rollenspielen: Willst du deine Charakterklasse wechseln, führt der Weg meist nur über einen Neustart des Abenteuers – ärgerlich. »Dragon's Dogma« dagegen macht's Spielern einfach und erlaubt jederzeit den Wechsel in eine der anderen acht Klassen. Als Basis dienen Kämpfer, Streicher und Magier. Diese drei Grundklassen lassen sich ausbauen – daraus resultieren die Klassen Krieger, Waldläufer und Erzmagier, jeweils mit fataleren Fähigkeiten. Ferner stehen die drei Mischklassen Mystischer Ritter, Assassine und Magischer Bogenschütze zur Verfügung. Der Haken: Jeder Klassentausch veranschlagt zwischen 1.000 und 1.500 sogenannter Disziplinpunkte, die es nur durch Levelaufstiege gibt. Ebenso muss jede Klasse nach und nach perfektioniert werden, um Zugang zu Donnerschlag, Feuerschild und anderen mächtigen Kampffähigkeiten zu erhalten. Du bist auch mit dem Look deines Helden nicht mehr zufrieden? Mit einem Besuch beim Friseur kannst du sein Äußeres jederzeit im Tausch gegen das nötige Kleingeld verändern. Die Geschichte wegen solcher Feintuningmaßnahmen von vorn beginnen? Das fällt hier in aller Regel komplett flach. Fein.



» Hütet Euch vor Zitadellen-hohen Monstern, die Ihr überall antreffen könnt – sie symbolisieren die echte Gefahr. «

symbolisieren die echte Gefahr. Gemeint sind stampfende Zyklopen, Menschen-verschlappende Greife und alles zu Staub zermalmende Steingolems, um nur einige der zahlreichen furchteinflößenden Exempel zu nennen. Ihr wirkt leicht verunsichert? Müsst Ihr nicht sein, denn jede dieser Bestien birgt eine Schwachstelle. So fürchtet der Zyklop um sein Auge, der Greif scheut das Feuer und der Golem bangt um seine lila leuchtenden Körperstellen. Und zielt Euch nicht, auf diese Ungetüme hinaufzuklettern – vor allem als Schwertschwinger erreicht Ihr so schnell deren wunde Punkte. Wichtig ist nur, ein gutes Gefühl für die eigene Ausdauer zu bekommen, um am Schluss nicht keuchend und kurzzeitig gelähmt den Monstern schutzlos ausgeliefert zu sein. Und noch etwas: Der Kampf gegen manch Ungetüm kann bis zu 20 Minuten dauern. Nur wenn ihr Taktik und Ausrüstung optimal aufeinander abstimmt, werdet ihr den Sieg davontragen! Auch lasst mich anbringen, dass Ihr die Nacht tunlichst meiden solltet. In der Dunkelheit lauern düstre Skelettritter, schauerliche Geister und andere Wesen, die sich in den Schatten verstecken und Euch gern in einen Hinterhalt drängen. Also seid wachsam und nutzt den Tag vom ersten bis zum letzten Sonnenstrahl.

KAPITEL 2: DIE GEFÄHRTEN

Euch, Erwecker, ist eine Gabe zuteil, über die sonst niemand verfügt. Euch allein ist es durch die Götter erlaubt, bis zu drei Mitstreiter mit in die Schlacht zu führen. Gemeint sind jedoch nicht einfache Söldner, nein. Vasallen sehen zwar wie menschliche Krieger, Streicher und Magier aus. Doch kommen sie aus einer anderen Dimension und sind de facto unsterblich. Zweifelt nicht an meinen Worten, sondern sehet selbst in dieser Kristallkugel! Neigen sich die Kräfte eines Mitstreiters dem Ende entgegen, gehet zu ihm, berührt ihn mit Eurer Hand und neue Energie wird durch seinen Körper strömen. Hinzu kommt: Neben ihrem Geschick im Kampf und ihrem Talent, Heilzauber zu wirken, stehen die Schwertbrüder mit wertvollen Tipps und praktischen Wegbeschreibungen zur Seite.

Einen dieser Gefährten könnt Ihr sogar, wie Euch selbst, nach Belieben erschaffen und gestalten – er steht Euch fortan als »ständiger Begleiter« zur Seite.

Und noch etwas: Wird Euer Begleiter in einer aussichtslosen Schlacht nicht rechtzeitig reanimiert, ist er bei Weitem nicht tot! Im Gegenteil: An einem der zahlreich verstreuten Riftsteine könnt Ihr ihn jederzeit wieder zu Euch holen. Was die anderen beiden Vasallen angeht: Es steht Euch frei, sie jederzeit durch neue Weggefährten zu ersetzen. Erquickend hierbei ist vor allem die Vielseitigkeit der Riftsteine. Über sie nämlich lassen sich Dimensionstore in Paralleluniversen öffnen, durch die Ihr die Lehnsmänner anderer Krieger anheuern könnt. Auch eine Kopie Eures Schützlings könnt Ihr auf diesem Weg anderen Bekämpfern des Bösen zur Verfügung stellen. Sinn macht das vor allem, weil von diesen Getreuen gesammelte Erfahrung und Gegenstände mit in Eure Dimension fließen. Ebenso belohnen die Götter Eure Großzügigkeit mit Riftpunkten, die Ihr wiederum zum Anheuern von Vasallen eines höheren Ranges benötigt. Zögert also nicht, Eure Punkte zu spenden und Euch starke Gefolgschaft anzulachen. Denn oft werdet Ihr die bittere Seite von Gransys kennenlernen und auf unglaublich mächtige Kreaturen treffen – den Oger zum Beispiel. Spätestens dann zählen nur rohe Gewalt, großes Geschick und viele Heilkräuter. Zwischendurch die Flucht antreten? Ist keine Schande, zumal Ihr jeden Kampf jederzeit aufs Neue in Angriff nehmen könnt!

KAPITEL 3: DIE AUFGABE

Die Götter wertschätzen den, der dem Volke sein Ohr leiht, der das Flehen der Gepeinigten erhört und ihnen Hoffnung gibt! Also geht hinaus in diese Welt und hört, was die Menschen in den Straßen, auf der Burg von Gran Soren und sonst wo zu sagen haben. Findet verloren geglaubte Schätze für sie oder Beweise für hoffnungslose Verhandlungen, befreit von Monstern besetzte Landstriche, gewinnt Schlachten für den Herzog und vieles mehr! Euch erwartet eine Vielzahl an Aufgaben, die schon bald ähnlich abwechslungsreich wie das Antlitz von Gransys selbst erscheinen. Eure Hilfsbereitschaft steigert neben Eurer Reputation auch die Stärke Eures Charakters. Ihr und Eure Gefährten gewinnen an Erfahrung, lernen mit Schwert und Magie effektiver umzugehen und streichen so wertvolles Gold ein. Genügend Taler beisammen, könnt Ihr Euch dann bei den vielen

Erfahrungspunkte gibt's genretypisch für erledigte Monster und erledigte Quests. Genug gesammelt, steigen dein Held und Vasall im Level auf. Der Maximal-Level? 200. Mehr Stärke und Zauberkraft werden übrigens automatisch der Klasse entsprechend verteilt.



Tag und Nacht unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern offenbaren oft auch komplett andere Gegnertypen. Aber Vorsicht: In der Dunkelheit lauern Untote und andere gefährliche Bestien an jeder Ecke.



Händlern in Gransys zu Genüge eindecken. Manche von ihnen bringen Euch gar gefährlichere Stoßhiebe, mächtigere Feuerwände und weitere Fähigkeiten bei. Der Schmied bietet indes bessere Waffen und andere Rüstung feil, kann für zuvor gefundene Materialien wie Erze und Wolfspelze sogar bestehendes Rüstzeug deutlich verbessern. Wohl wahr, Ihr könntet Tage und Wochen allein damit verbringen, Eure Kampfkraft immer weiter aufzurüsten, um dem Lindwurm irgendwann als nahezu Gott-gleicher Krieger gegenüberzutreten.

So viel steht fest: Die Euch bevorstehende Reise wird Euch prägen; birgt oft Interessantes, manchmal aber auch Momente der Langeweile. Denn anders als im vielzitierten Königreich Himmelsrand stößt man hier nicht im Minutentakt auf neue Höhlen, Dörfer oder andere Ortschaften. Nicht scheuen dürft Ihr zudem die oft 20 bis 30 Minuten andauernden Gewaltmärsche – selbst wenn Ihr die Ziel-Lokalität bereits besucht habt. Sich mal schnell per Teleportationszauber von A nach B bewegen ist nicht möglich. Stattdessen müsst Ihr euch mit Reise- und Zielsteinen begnügen. Heißt: Ihr stellt einen Zielstein auf, um dann mit dem Reisestein dorthin zu gelangen. Beschwerlich dabei, dass Zielsteine selten sind und Reisesteine mit 20.000 Goldmünzen ein ordentliches

Loch in Euren Lederbeutel reißen. Dass keine menschlichen Begleiter aus Fleisch und Blut sich zu Euch gesellen mögen und Ihr nur an der Seite seelenloser Vasallen kämpft, könnte Eure Motivation ebenfalls negativ beeinflussen. Ebenso wie die Tatsache, dass manch Unhold fast schon lächerlich viel einsteckt und austeilt. Kurzum: Hartnäckigkeit und Durchhaltevermögen sind gefragt!

EPILOG: DIE ERKENNTNIS

Doch lasset Euch von meinen harschen Worten nicht entmutigen. Folget vielmehr Eurem Schicksal. Denn Eure Zukunft wird rosig ausfallen. Die optischen Reize am Wegesrand, die interessanten Persönlichkeiten, die Freiheit, tun und lassen zu können, was Euch beliebt – behalten die uralten Schriften der Prophezeiung Recht, erwartet Euch ein mindestens 30-stündiges Abenteuer. Nehmt ihr Euch zusätzlich aller Nebenmissionen an, kommen weitere 70 Stunden dazu. Und glaubt mir: Geht Ihr aus allen Schlachten siegreich hervor und bringt uns den Kopf des Lindwurms, wird es Euch das Volk von Gransys auf Ewigkeit danken! Und das ist es doch, was Ihr Euch schon immer erträumt habt, nicht wahr?

Moritz Wanke

✕ Sei mein Vasall

NETZWERK DER WILLENLOSEN

Die wohl größte Innovation von »Dragon's Dogma«: die Vasallen. Gemeint sind computer-gesteuerte Begleiter, die dir nützlich und tatkräftig zur Seite stehen. Einer davon dient als dein Hauptvasall, dessen Klasse, Aussehen und Ausrüstung du selber bestimmst. Interessant: Unterschiedliche Klassen-Konstellationen ermöglichen völlig neue Taktiken im Kampf. Wer also ständig vor einem Gegner kapituliert, sollte seine Truppe mal neu zusammenwürfeln oder sich an einem der verstreuten Riftsteine neue Verstärkung suchen – und zwar in Form von Vasallen anderer Spieler. Natürlich kannst auch du deinen Hauptvasallen mit anderen teilen. Umfangreiche Suchkriterien sowie Ranglisten erlauben jedem, schnell den passenden Begleiter zu finden. Zusätzlich motivierend: Wer seinen eigenen Hauptmitstreiter für andere freigibt, erhält als Belohnung nicht nur weitere Erfahrungspunkte für eben diese Figur, sondern auch einen ausgewählten Gegenstand.

Zweite Meinung

Nils Osowski: Dank flüssigem Kampfsystem, dichter Atmosphäre und tollen Bosskämpfen taufe ich mich in Siegfried um: Nie war ein Drachenblutbad spaßiger! Ich fröne weiter meinem Fetisch des Vasallen-Teilens und gebe 8,6

Dragon's Dogma

GRAFIK

Detaillierte Kulissen und Figuren, aber viel Braun und Grau

8

SOUND

Motivierte englische Sprecher, dynamischer Soundtrack

8

STEUERUNG

Sechs Vorlagen, eingängig trotz Doppelbelegung

8

Sprichwörtlich großartiges Abenteuer der »Resi«-Macher mit vielen innovativen Ideen, die manchmal aber ins eigene Fleisch schneiden.

8.4

von 10

Erhältlich | 24. Mai 2012

kurz&knapp

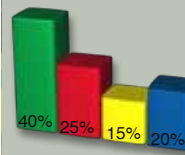
Hersteller |
Codemasters
Entwickler |
Codemasters Southam
Preis | ab 60 Euro
Genre | Arcade-
Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Rennspiel-Grobian mit viel Krachbumm. Hat mit den Vorgängern kaum noch Gemeinsamkeiten.

das ist drin

- Rammen
- Rundrennen
- Gymkhana
- Punkte sammeln



Und außerdem?

- Splitscreen-Rennen für zwei
- Online-Rennen und Partygames für maximal acht Teilnehmer, unter anderem mit einer Art Stunt-Wettkampf: Den gewinnt, wer haarsträubende Fahrmanöver staffelt und so Punktekombos abräumt
- Punkte-Ergebnisse aus dem Solo-Wettbewerb lassen sich als »Challenge« für Freunde hochladen
- Alle Online-Features erfordern das Einlösen des einmalig aktivierbaren »VIP«-Codes
- Eine Demoversion, 49 Erfolge, umfangreiche Statistiken

Show oder Schein?

- ➕ Richtig spielenswerte Vollbild-Kamera, stilvolle Gesamtpräsentation, abwechslungsreiche Begleitmusik, gelungene Eindeutschung
- ➖ Keine Cockpit-Kamera, nervöse Heck-Kamera, lange Ladepausen, anspruchsloses Tuning, kein Wettermodell, kein Abspeichern von Replays



DIRT SHOWDOWN

So sieht das also aus, wenn sich Autos anstelle von Wrestlern zum Royal Rumble treffen...



Als hübsche Kulisse stellen sich zur Verfügung: Schnee in Colorado, die Wüste von Nevada, Containerbauten in Yokohama.

Völlig außer Rand und Band: Der neueste Ableger aus Codemasters »Dirt«-Reihe will keine Rallye-Simulation mehr sein. Mit realitätsnahem Motorsport ist diesmal Schluss. Wer sich bei »Dirt Showdown« ans Lenkrad wagt, lässt sich auf Racing ohne Regeln ein; auf Positionskämpfe, in denen nach Herzenslust gerempelt wird. »Showdown« erinnert auf den ersten Blick an »Burnout« und »Ridge Racer Unbounded«, aber irgendwann merkt man: Huch, gut die Hälfte meiner Zeit verbringe ich in Arenen und mit total verschiedenen Herausforderungen! Ich ramme andere Autos schrottreif, schubse sie von Rampen, versuche die Hasenjagd so lange wie möglich zu überleben – wenn das nicht an den englischen PS-One-Oldie »Destruction Derby« von 1995 erinnert.

Kernstück des Einzelspieler-Modus ist die Karriere. 48 Wettbewerbe verteilen sich auf vier Karrierestufen, dazu kommt je ein einfallsloses Finalrennen pro Stufe. Unterm Strich ein bunter Fächer an Herausforderungen: Die erwähnten Arena-Rempeleien bilden den Schwerpunkt. Die Drei-Minuten-Events wirken manchmal etwas arg chaotisch und planlos, gehen aber speziell unter die Haut, wenn gegen Ende

der Countdown zur Eile aufruft und die Punktezahl verdoppelt wird. Andere Herausforderungen erinnern eher an konventionellen Motorsport – an Rundrennen, bei denen man Gas und Bremse auf die Reihe bekommen und Kurven geschickt anschneiden soll. Gibt's in verschiedenen Ausprägungen: Zum Beispiel als Der-Letzte-scheidet-aus-Wettkampf gegen die Stoppuhr oder als »8 Ball«. Da kreuzen sich die Wege auf der Strecke mehrmals. Das hat Spannungsspitzen immer dann zur Folge, wenn man sich einer Kreuzung nähert. Witziger sind die Herausforderungen, in denen man im Wettkampf mit einem Gegner artistische Vollgas-Kunststücke im Stil von Ken Block's »Gymkhana«-Videos abzieht. In engen Gassen zirkelt man seine Karre unter LKW-Anhängern hindurch, springt über meterhohe Schanzen und legt brandgefährliche Donut-Stunts aufs Parkett.

Typisch Codemasters punktet »Dirt Showdown« mit stilsicherer Erscheinung. Das Titelmanü ist elegant inszeniert und auch überall sonst kommt Feierstimmung auf. Etwa wenn Stadionsprecher Anfeuerungssprüche unters Volk werfen oder in den Kulissen großes Feuerwerk abfackelt. Während der Rennen wünscht man sich manchmal mehr Zeit,



✖ Der Splitscreen

SPASS FÜR ZWEI

Zwei Spielmodi verdienen Hervorhebung: Im Rennspiel-Genre ist es selten und daher erwähnenswert, wenn sich zwei Kumpels zum Vollgas-Wettbewerb auf dem Split-screen treffen dürfen. Zumal wenn er sich so vielseitig gibt wie hier: Wettkampf-Modus? Spieldauer? Computergegner? Kooperativ oder Wettkampf? Alles einstellbar. Einzelspieler können – ergänzend zum Karriere-Modus – in zwei verwinkelten Arenen zwischen Containern, Kränen und Gebäuden Jagd auf versteckte Symbole machen. Nettes Bonusgame für Fahrer mit Sammelfieber.



✖ Rammen, driften, Kurven schneiden

KARRIERE-MODUS

1 Der Karriere-Modus schaltet nach und nach einen breiten Strauß an sehr unterschiedlichen Wettkampf-Varianten frei: Bei drei verschiedenen Arena-Rammereien kommt es primär auf Reaktionsvermögen und Nachsicht mit der Steuerung beziehungsweise Kameraführung an.

2 Außerdem gibt es mehrere Rundrenn-Varianten: auf gekreuzten Strecken zum Beispiel. Dazu kommen Drift- und Fahrkunst-Duelle gegen einen Gegner beim sogenannten »Gymkhana«. Das sieht dann schon deutlich stärker nach Motorsport-Simulation aus, zumindest ist eine gewisse Prise Fahrkönnen klar von Vorteil.

3 Der Karriere-Modus koppelt ein Weiterkommen an das Erreichen von Podestplätzen bei wirklich allen Starts. Wer also Rempeln und Fahrkunst-Tests nicht gleich gerne mag, muss sich manchmal durch weniger geliebte Wettbewerbe durchbeißen.

um Achsteile, Felgensterne und all die anderen aufwändigen Details an den Fahrzeugen studieren zu können. Aber okay, dafür gibt's ja die Zeitlupen-Funktion samt Rückspul-Taste. Weil bei Berührungen zwischen Fahrzeugen die Funken gar so verführerisch über den Bildschirm schwärmen, kommt eine typische Schwäche von Codemasters »Ego«-Engine zunächst gar nicht zur Geltung: Die Rede ist vom Grafikaufbau mit 30 Bildern pro Sekunde. »Burnout Paradise« und das originale »Destruction Derby« arbeiten mit 60 Bildern pro Sekunde. Das macht sich in der Steuerung bemerkbar. »Dirt Showdown« fühlt sich weniger direkt und zackig an, sogar ein bisschen träge. Wenn man in den Arenen wenden oder zurücksetzen möchte, dauert das deutlich länger, als man es ertragen möchte. Generell macht die Steuerung keinen perfekten Eindruck. Drifts und vor allem Donuts gehen derart locker von der Hand, da keimt der Eindruck: Hey, das fährt sich ein kleines bisschen wie auf Schienen. Klar führt das zu schnellen Erfolgserlebnissen, aber so was sollte abstellbar sein. Manch einen dürfte dieses subtile Kontrolle-aus-der-Hand-Nehmen stören. Auch die drei weit gespreizten Schwierigkeitsgrade haben ihre Tücken. Wer als Könnler auf »Anfänger« – was für ein blöder Begriff! –

startet, hat das Game binnen zweier Abende durch.

Ja, das Gameplay könnte ausgewogener sein; und die Grafik gerne ein bisschen krasser. Die Arena-Wettkämpfe beispielsweise sind nicht konsequent genug umgesetzt. Ich meine, wenn acht Autos aus allen Richtungen sich in eine Arena stürzen; aufeinanderprallen; einander von Plattformen schubsen und sich übel in die Leitplanken rammen, sollten dir da nicht ständig Eisen und Teile um die Ohren fliegen? Passiert aber nicht. Es kommt zu Funkenflug, ein paar Kratzern und Splintern. Richtig massive Zerstörung inklusive dem damit verknüpften Aha-Effekt beim Betrachter bleibt aus. Auch dem Fuhrpark fehlt der letzte Kick. Sicher ist's nett, was für herrlich absurde Schrottkarren und mit Totenköpfen bemalte Sportautos sich an den Start wagen. Aber die heißen Onyx Runner oder Zender Cup – fast alles Fantasie-Fahrzeuge! Die paar authentischen Rallyebiester – Ford Fiesta WRC, Subaru Impreza etc. – wirken ein bisschen auf verlorenem Posten. So, als wären sie im falschen Spiel gelandet; als seien sie auf der Rennstrecke beim leichten Motorsport-Training von ein paar Grobianen aufgemischt worden. Ein rundum rundes Paket sieht anders aus.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Oh! Ein neues »Destruction Derby«? Leider doch nicht, denn dafür fehlt »Showdown« der Schmackes! Hier gibt's viel Rammerei, aber nur sachte Lackkratzereien. Das große Crash-Feeling wird scheinbar dem Umfang geopfert. Ich gebe 7.9

Dirt Showdown

GRAFIK

Detaillreich und bunt, aber ohne Aha-Effekte

8

SOUND

Ordentlicher Motorsound, Musik von Breakbeat bis Hardrock

7

STEUERUNG

Handlich und präzise, gleichzeitig etwas träge und bevormundend

7

Gut aussehender Arcade-Racer, aber mit Detailmängeln und insgesamt zu brav und unentschlossen.

7.6

von 10

Erhältlich | 9. Mai 2012



Sandkastenliebe oder Retro-Seitensprung?

- +** Selten bot ein Aufbau-Spiel so viele Freiheiten, Steuerung perfekt an die Xbox angepasst, putzige Retro-Pixel-Grafik...
- ...die nicht jedem gefällt, ungeduldige Naturen könnte der Mangel an Action unterfordern; Mods, Skins, Texturpakete und Kinect-Unterstützung noch nicht vorhanden, aber versprochen; Splitscreen funktioniert nicht auf Röhren-TVs



MINECRAFT XBOX 360 EDITION

Papa, räum endlich die Lego-Steine weg!

kurz&knapp

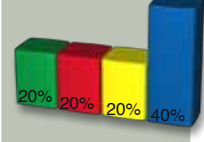
Hersteller | Microsoft Studios
Entwickler | Mojang/4J Studios
Preis | 1.600 Microsoft Points
Genre | Weltenbau-Simulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Sehr gelungene Umsetzung des PC-Weltenbau-Phänomens für Xbox 360.

das ist drin

- Erkunden
- Aufbauen
- Abbauen
- Erfreuen



Allein sein auf einer Insel, die Sorgen der modernen Welt abschütteln, mal Ruhe einkehren lassen, in seine ganz eigene Realität abtauchen: heutzutage kaum realisierbar? Im Gegenteil: In der Weltenbau-Simulation »Minecraft« kannst du genau das tun. Nach über vier Millionen verkauften Exemplaren für PC nun endlich auch auf Xbox 360. Eine Hintergrundgeschichte oder ein vorgegebenes Spielziel? Gibt es hier nicht. Im Vordergrund steht eher eines: seiner kreativen Ader freien Lauf lassen, indem man die zufallsgenerierte Welt so umgestaltet, wie es einem beliebt.

AM ANFANG WAR DER BLOCK

Welten in »Minecraft« sind komplett aus bunten, quadratischen Blöcken im 8-Bit-Retro-Stil aufgebaut. Manche repräsentieren Gestein, andere Baumstämme, wieder andere einfach nur Blattwerk. Betrittst du eine Welt das erste Mal, stehen dir alle Wege offen, mit ihr zu interagieren. Wer gezielt Rohstoffe händisch abbaut, kann daraus schon bald Äxte, Schaufeln und andere praktische Utensilien erstellen, die wiederum die Förderung neuer Rohstoffe für immer spektakulärere Bauvorhaben erlauben. Wen all das anfangs überfordert, den nimmt ein ausführliches, Xbox-exklusives Einführungslevel an die Hand. Dieses abgeschlossen, könntest du dich etwa dafür entscheiden, einen Platz für eine Schutz spendende Unterkunft zu finden – und natürlich diese direkt zu errichten. Dazu einfach einen Baum ausfindig machen

und dann so lange die RT-Schultertaste gedrückt halten, bis der Baumstamm-Block verschwindet und der Rohstoff in dein Inventar wandert. Als Nächstes kommt das ausgeklügelte »Crafting«-System zum Einsatz. Per Druck auf die X- und anschließend die A-Taste lässt sich der Stamm in mehrere Holzblöcke verwandeln, die nicht nur zum Hausbauen, sondern auch als Grundbaustein für viele andere Utensilien dienen. Verarbeitet man sie zum Beispiel zu einem Bündel Stöcke, lassen sich daraus Fackeln, Pfeile oder Zaunlatten herstellen. Mit fortschreitender Spielzeit und immer neuen Materialien kann man irgendwann so ziemlich alles Erdenkliche aus dem Boden stampfen. Eine riesige Hasenstatue, einen schiefen Turm, eine moderne Großstadt – deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

WARUM DAS HIER SPIELEN?

Suchen, sammeln, aufbauen – wenn man so will, ist »Minecraft« wie ein komplexer Lego-Baukasten. Hinzu kommt: Wer mag, lädt sich einfach drei Freunde auf dem Splitscreen oder bis zu sieben Online-Mitstreiter ein, um gemeinsam Neues zu entdecken und zu erschaffen. Zusätzliche Herausforderung gefällig? Stellt man den Schwierigkeitsgrad von »Friedlich« auf »Leicht«, »Normal« oder »Schwer« kommen des Nachts Monster aus ihren dunklen Höhlen gekrochen: flinke Spinnen, wandelnde Skelette oder die gefährlichen explodierenden Creeper etwa, die unvorsichtigen

Abenteurern nicht selten das halbe Block-Eigenheim zersprengen. Es sei denn du schlägst die dunkle Brut mit Waffen und Rüstungen, selbstgebaut wohlgemerkt, rechtzeitig in die Flucht. So wird »Minecraft« vom phänomenalen Weltbau-Simulator obendrein zur Überlebens-Übung. Großartig!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Games ohne Spielziel? Eigentlich nicht mein Ding. Trotzdem reizt mich hier vor allem eines: In einer unfassbar großen Welt kannst du ohne lästige Mitspieler tun und lassen, was dir gefällt und wo es dir gefällt. Entspannung pur! Ich gebe 8.5

Minecraft

GRAFIK

Riesige 3D-Umgebung im ansprechenden 8-Bit-Retro-Look

8

SOUND

Stimmungsvoller Ambient-Soundtrack

8

STEUERUNG

Einfach, übersichtlich, tadellos

8

Faszinierende Weltenbau-Simulation mit enormem Umfang. Pflichtkauf für Hobby-Architekten und kreative Abenteurer!

9.2 von 10

Erhältlich | 15. Mai 2012



Blauer Blitz oder graue Schnecke?

- +** Charmantes Design, hübsche Kulissen, viel Retro-Flair, großer Wiederspielwert, Metal Sonic für Besitzer von »Episode 1« freischaltbar
- Wenig Neues, Mehrspieler-Modus semioptimal gelöst, Musik teils nervtötend monoton, spaßfressende Zeitdruck- und Unterwasserpassagen, lahme Erfolge

SONIC THE HEDGEHOG 4 EPISODE 2

Besessen vom Fluch der Punkte.

kurz&knapp

Hersteller | Sega **Entwickler** | Sonic Team **Preis** | 800 Microsoft Points
Genre | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | Gelungene Weiterführung der Jump-and-Run-HD-Neuauflage.

Etwas schneller hätte man »Episode 2« dann doch erwartet. Immerhin hat Segas gelungene Fortsetzung »Sonic the Hedgehog 4« bereits über eineinhalb Jahre auf dem Stachelbuckel. Seit dem 15. Mai gibt's nun Teil Zwei des exklusiv als Download erhältlichen Jump 'n' Runs. Generell scheint diesmal die für Episode 1 markante Spielgeschwindigkeit in den Hintergrund zu rücken. Vor allem Kenner des 16-Bit-Klassikers aus Sega-Mega-Drive-Zeiten werden das gedroselte Spieltempo daher nur mürrisch akzeptieren. Ob's an der Bildwiederholrate von nur 30 Bildern pro Sekunde liegt? Vielleicht. Abseits davon halten sich die Entwickler aber strikt an die Retroklassiker: Mit dem blauen Rennigel von A nach B flitzen, dabei Abgründe überwinden, mechanisches Getier zerlegen und goldene Ringe für Punkte, Extraleben und Schutzschild einsammeln, das motiviert heute wie damals. Ebenso begeistern die Achterbahnen, Sanddünen und anderen Kulissen, die jeweils in drei Akte unter-

teilt sind und Sonic anschließend gegen eine von Bösewicht Eggmans Konstruktionen antreten lassen. Ferner weckt die Rückkehr von Propeller-Fuchs Tails wohlige Erinnerungen an »Sonic 2«. Statt einfach nur durch die Kulissen zu fliegen, steht dir Sonics orangener Freund aktiv zur Seite: ein Tipper auf die X-Taste, schon vereinen sich die beiden und bilden eine zerstörerische Kugel oder formen einen Helikopter. Das sieht nicht nur charmant aus, diese Formationen sind auch essenziell, um vielerorts weiterzukommen. Allerdings wirken sie an einigen Stellen unnötig aufgesetzt. Witzig: Off- und online kann ein Freund die Rolle von Tails übernehmen und mit dir gemeinsam durch die etwa zwei Stunden umfassende Story sprinten. Statt eines gemeinsamen Bildschirms wäre allerdings ein optionaler Splitscreen-Modus wünschenswert gewesen. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig: die teils nervige Musik. Unterschiedliche Routen und Online-Ranglisten steigern im Gegenzug den Wiederspielwert spürbar.

Moritz Wanke

Wertung

Zwar nicht ganz auf Höhe von »Sonic Generations«, Sonic- und Genre-Fans springen trotzdem auf.

8.0 von 10

Erhältlich | 5. April 2012



Schlachtfeld oder Schaschlik?

- +** Fetzig und antreibende Musik, enorm viel Freischaltbares, lokaler und Online-Koop-Modus, japanische Synchronisation mit an Bord
- Nur englische Texte, Kampfsystem ist Geschmackssache, grafische Präsentation ist höchstens Mittelmaß

WARRIORS OROCHI 3

Drei gegen 300.000!

kurz&knapp

Hersteller | THQ Entertainment **Entwickler** | Tecmo-Koei **Preis** | ab 55 Euro **Genre** | Action
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Mit drei Helden gleichzeitig gegen bis zu 1.000 Schergen in die Schlacht ziehen.

Die Steinmauern der Festung sind eine scheinheilige Sicherheit. Gegen die Legion der Orochi-Armee bieten sie etwa so viel Schutz wie ein Stoffhemd gegen einen Zweihänder. Sima Zhao lächelt trotzdem. Aus der Verfolgerperspektive stürmt er mit einem Krummsäbel direkt auf die Meute zu. Sollte er scheitern, gewinnt der Meister der dämonischen Übermacht: die Hydra. Die hat bereits im Vorspann einmal alles vernichtet. Einer Zeitreise sei Dank, soll es diesmal jedoch anders kommen. Sima holt aus und seine Klinge schleudert gleich ein Dutzend Klonkrieger durch die Luft – ganz im Stil eines »Dynasty Warriors«. Wird es brenzlig, kann er einen von zwei möglichen Mitstreitern zur Hilfe rufen. Die nehmen dann seinen Platz ein, während er sich regeneriert.

Nach diversen Missionen verschiebt sich die Front des Schlachtfeldes von den Mauern der Festung hin zur Höhle der Hydra. Grafisch bleibt dabei alles auf Sparflamme, läuft aber absolut flüssig – auch im Online- sowie Offline-

Koop-Modus. Weitere Helden der Menschen schließen sich nach und nach dem Kreuzzug gegen das Böse an. Auf über 120 spielbare Verbündete darf man dabei zurückgreifen, darunter auch Stars aus anderen Tecmo-Koei-Spielen. Etwa Ryu Hayabusa aus »Ninja Gaiden« oder das 90-60-90-Wunder Ayane aus »Dead or Alive«. Mit welchen drei Charakteren du in die Schlacht ziehst, bleibt im Spielverlauf allein dir überlassen. Die meisten Schlächter haben unterschiedliche Waffen und Kampffertigkeiten. So bleibt das Metzeln relativ abwechslungsreich. Relativ deswegen, weil es im Endeffekt trotzdem auf Pressluft-hämmern der Angriffstaste hinausläuft. Auch das Missionsdesign besteht aus den immer gleichen Komponenten. Auf dem Schlachtfeld hunderte Gegner ummähen und nebenbei spezielle Ziele Marke »töte General X«, »beschütze Kollege Y« oder »aktiviere Vorrichtung Z« erfüllen. Erfolgreich durchgeführt, verdienst du dir neue Waffen, Kostüme, Charaktere und mehr – das motiviert zumindest Genre-Liebhaber wochenlang.

Max Trautmann

Wertung

Solides Crossover der beliebten »Warriors«-Serien. Perfekter Einstieg für Neulinge. Unterhält auch Kenner.

7.8 von 10



Erhältlich | 2. Mai 2012



Zuckersüß oder bitterernst?

- + Knuddelgrafik, hoher Koop-Spaß-Faktor für Jüngere, gelungenes Fähigkeiten-Brettspiel-System, erspieltes Gold lässt sich ins kommende »Fable: The Journey« transferieren
- Geringer Umfang, Gameplay nicht sonderlich abwechslungsreich, langweilige Bosskämpfe, uninspirierte Minispiele

FABLE HEROES

Schon mal mit Puppen gespielt?

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Lionhead Studios **Preis** | 800 Microsoft Points
Genre | Actionabenteuer **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Für die ganze Familie: Hau-drauf-Koop-Abenteuer in gelungener Aufmachung.

Puppen sind wie Teddybären: Sie sind knuffig und sie beschweren sich nicht – egal welche Dummheiten man mit ihnen anstellt. Auch gelten sie als eines der ältesten Spielzeuge der Menschheitsgeschichte. Entsprechend war's nur eine Frage der Zeit, bis sie nach »Stacking« erneut in einem Live-Arcade-Titel Einzug fanden.

In der Rolle einer von zwölf Rupfenpuppen machst du dich alleine oder mit bis zu drei weiteren Couch- oder Online-Freunden auf, das Land Albion von Feindespawn im Skelett-, Hobb- und Hühnchen-Kostüm zu befreien. In bester 2,5D-Hau-drauf-Manier geht's dem gegnerischen Gesindel ans Polyester. Heißt: Ähnlich einem typischen 90er-Jahre-Hack-and-Slay Marke »Golden Axe« pflügt du in der Seitenansicht durch von links nach rechts scrollende Level. Die aus »Fable«-Spielen bekannten, jedoch schlauchartigen Umgebungen zwischen Schneeberg und Fantasy-Stadt bestechen dabei durch charmante 3D-Hintergründe sowie nette Kamerafahrten.

Am Ende eines jeden der sieben Level angekommen, musst du eine



Entscheidung treffen: Entweder du stürzt dich in die Kämpfe mit verschiedenen Bossgegnern – die leider immer nach demselben Schema ablaufen – oder du versuchst in mal mehr, mal weniger originellen Minispielen gegen deine Mitstreiter zu bestehen. Schlittensfahren durch möglichst schnelles Tastenhämmern zum Beispiel. Alles gesehen, erwarten dich noch ein Bonus- sowie die sieben ersten Level in einer erschwerten Duster-Version. Größter Pferdefuß des Konzepts: Die Kämpfe arten schnell in pures Tastenhämmern aus und bieten auf Dauer kaum Abwechslung. Sehr viel einfallsreicher sind da die Brettspiel-Einflüsse. Erlegte Knuddelmonster lassen Münzen fallen, mit denen man auf einem Monopoly-artigen Spielbrett die Fähigkeiten seines Charakters verbessert. Du würfelst und landest dementsprechend auf einem Feld, auf dem du eine von drei Fähigkeiten erwirbst. Ein netter Einfall, der Abwechslung und Wiederholungswert erhöht. Solisten vergeht trotzdem schnell die Laune. Koop-Heroen hingegen geben der Lionhead-Produktion eine Chance, indem sie zumindest die Demo laden.

Markus Würstle

Wertung

Knuddel-Action pur. Leider fehlt's an Abwechslung. Koop-Fans jüngerer Semesters haben dennoch ihren Spaß.

6.7 von 10

BATTLESHIP

Kopfschüsse und...
Schiffeversenken!

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Double Helix Games **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 20. April 2012

Überall um die Inselkette Hawaii tauchen urplötzlich Alien-Invasoren aus den Untiefen des Pazifiks auf. Du bist Cole Mathis, Elitesoldat sowie Befehlshaber der Bodentruppen der US-Marine, und versuchst, das Schlimmste zu verhindern, hier also den 50. Bundesstaat der USA Insel um Insel zurückzuerobert. Die Ego-Shooter-Spielmechanik gibt sich dabei dank verschiedener Trefferzonen und einer ordentlichen Kollisionsabfrage solide, bleibt jedoch größtenteils unspektakulär. Der Twist bei »Battleship«: Über eine jederzeit aufrufbare Befehlskonsole kann Cole auch die Flottenverbände zu Wasser kontrollieren. Das reicht von einfachen Navigations- und Angriffsmanövern über Reparaturaufträge bis hin zu zeitlich begrenzten Echtzeit-Einsätzen, in denen du die volle Kontrolle über eines deiner Schiffe erhältst. Dieses ständige Wechselspiel zwischen Feuergefechten an Land und Seeschlachten zu Wasser spielt sich überraschend erfrischend und sieht zudem recht ordentlich aus. Allerdings sollte die Messlatte insgesamt nicht zu hoch angesetzt werden.

Jan Heinrich



Wertung

Trotz Qualitäts-Lecks: Mutige Gameplay-Mixtur mit solider Technik, leicht erspielten Erfolgen und guter Eindeutschung.

6.9 von 10

TOP GUN HARD LOCK

Abschmieren wie Tom Cruise im Scientology-UFO...

kurz&knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Headstrong Games **Preis** | ab 45 Euro **Genre** | Flugsimulation **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren **Erhältlich** | 5. April 2012

Blöd: Schon wieder sprießt am persischen Golf ein lästiges Regime aus dem Boden. Also setzt du dich in der Haut von Lieutenant »Spider« Webb ins Cockpit eines der 14 lizenzierten Flugzeuge, etwa der F-14 Tomcat, und pustest den Usurpatoren mit Geschütz und Raketen die Gehörgänge durch. Mächtigster Verbündeter in der Arcade-lastigen Flugsimulation: die Titelgebende Anvisier-Funktion. Per Tipper auf die X-Taste klebst du dich ans blecherne Hinterteil der Feindflieger und ziehst das Fadenkreuz darüber, bis es sich rot färbt. Kurz B antippen – schon explodiert ein Retro-Feuerball wie zu Xbox-1-Zeiten in Ozean- und Hügelumgebungen, gegen die selbst Tom Cruises Frisur im gleichnamigen Film schön aussieht. Spieler mit Faible für nervtötende Musik und Mut zur Hässlichkeit hören sich die ultrapeinlichen Harte-Männer-Sprüche in mieser deutscher Synchronisation auch wahlweise online im Vier-Spieler-Koop oder kompetitiv gegen 15 andere Todesmutige an. Alle anderen: Ausweichmanöver einleiten!

Nils Osowski



Wertung

Wenn du auf doofe Macho-Sprüche und 80er-Musik stehst, geh lieber in die nächste Dorfdisko.

4.8 von 10

Erhältlich | 5. Juni 2012



In die Fresse oder in die Kiste?

- +** Überarbeitete Steuerung fühlt sich gut an, nach wie vor ansehnliche Kämpfer-Figuren, flüssige Animationen, online Turniere für bis zu acht Spieler
- Altbackene Level-Hintergründe, für heutige Verhältnisse etwas trübes Gameplay, Preispolitik der Download-Extras etwas seltsam

VIRTUA FIGHTER 5 FINAL SHOWDOWN

Alt, rheumatisch, aber noch nicht müde!

kurz&knapp

Hersteller | Sega **Entwickler** | AM2 **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Beat 'em Up **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Prügelveteran mit leichter Botox-Behandlung.

Als »Virtua Fighter 5« vor fünf Jahren erschien, Autorität im Genre: griffige Steuerung, pfliffiges Kombo-System, plastische Kämpfer, betörende Lichtspielereien und detailreiche Hintergründe, wie sie nur wenige Prügelspiele zu bieten hatten. Jetzt ist die Kloppelei in überarbeiteter Version als »Final Showdown« erneut erschienen. Wie eh und je schlägt man sich etwa als Bäjiquan-Kämpfer Akira Yuki, Zopfträgerin Pai Chan, Rennfahrer Jacky Bryant oder einer der 16 weiteren Haudegen durch Arcade-, Zeit-, Punkte- und Sparring-Modi. All das zusammengehalten von einer seichten Geschichte rund um das Fifth World Fighting Tournament und die Karrieren der Athleten, zu denen mit Sumo-Wrestler Taka-Arashi und Karate-Profi Jean Kujo zwei bisher nur in der Spielautomaten-Version »Virtua Fighter 5 R« auftauchende Gesichter hinzustoßen.

Blocken, ausweichen, schlagen, treten und Kombos austeilen – all das funktioniert wie gehabt und dank überarbeiteter Steuerung sogar noch

eine Spur direkter. Dennoch zeigt »Final Showdown« auch Alterserscheinungen: Träge und langsam kommt einem die Sega-Kloppelei im Vergleich mit aktuellen Genregroßen wie »Soul Calibur 5« und »Street Fighter X Tekken« vor. Auch graphisch wurde nur dezent getunt: Die Berghütte, ein Steg auf dem Wasser oder das Hoch-Plateau sind weiterhin hübsch anzuschauen, bieten jedoch kaum neue optische Schmankerl. Immerhin: Vielerorts lassen sich nun Wände durchbrechen und Zäune zerschmettern. Und die Kämpfer? Die kommen weiterhin fleischig und markant rüber: Körper wie der von Boxer Jeffry glänzen vor Schweiß, Haare wie die der Japanerin Aoi schwingen bei hektischen Bewegungen wild umher. Wer mag, darf zudem unzählige – laut Sega über 14.000 – Download-Objekte zum Umstylen seiner Figuren erwerben, muss dafür aber je 80 Microsoft Points und aufwärts investieren. Von dieser Fan-Aderlass-Politik mal abgesehen: eine charmante Neuauflage zu einem fairen Preis!

Michael Förtsch



Wertung

Eines der einst besten Fighting-Games haut dank Frischzellenkur immer noch rein!

8.0 von 10

Erhältlich | 24. April 2012



Spitzenspiel oder Grottenkick?

- +** Expedition-Modus, keine Eingewöhnungszeit für Kenner, offizielle EM-Stadien
- Nur 29 lizenzierte Teams, kaum EM-Stimmung, keine EM-Quali spielbar, Online sind nur ganze Turniere und keine einzelnen Spiele möglich, Zuschauer und Personen am Spielfeldrand hässlicher als in »FIFA 12«

UEFA EURO 12

Altbewährtes im EM-Kostüm.

kurz&knapp

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | EA Sports **Preis** | 1.800 Microsoft Points
Genre | Sport **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Bewährtes »FIFA 12«-Gameplay in öder EM-Verpackung.

Tolle EM-Matches von der Qualifikation bis zum Titel – das war die Hoffnung der 360-Live-Redaktion. Doch außer allen lizenzierten Stadien versprüht diese 20-Euro-Download-Erweiterung für »FIFA 12« kaum nennenswerten EM-Zauber. Am schlimmsten ins Gewicht fallen sicherlich ein fehlender EM-Qualifikations-Modus und die unvollständigen Team-Lizenzen. Nur die Spieler von 29 der 53 an der Qualifikationsphase teilnehmenden Teams laufen mit den echten Namen auf den Rasen – hier sind langjährige »FIFA«-Spieler definitiv Besseres gewohnt.

Läuft das runde Leder aber erst einmal, stellt sich schnell heimisches »FIFA«-Feeling ein – Veränderungen am Gameplay wird es bis »FIFA 13« nämlich nicht geben. Schade für all diejenigen, die auf ein kleines bisschen Abwechslung gehofft hatten. Einziger Vorteil: Kenner können sich direkt vom ersten Gruppenspiel an ins Finale zaubern.

Neben dem klassischen Europameisterschafts-Modus gibt es noch den Challenge- und den Expedition-Modus.

Während es bei den Challenges darum geht, reale Spielsituationen virtuell nachzuspielen, überrascht der Expedition-Modus mit einem motivierenden Spielkonzept. Auf einer Europakarte startet man eine fußballerische Eroberungstour gegen die restlichen Nationen und sammelt als Belohnung Mosaikteile, die letztlich ein vollständiges Bild ergeben. Zu Beginn noch mit Gurken-truppe unterwegs, die von einem beliebigen Spieler oder aber dem eigenen Virtual Pro als Kapitän aufs Feld geführt wird, stellt der Spieler Stück für Stück sein persönliches Dreamteam zusammen. Vom Torwart der Färöer Inseln bis Cristiano Ronaldo ist hier alles möglich. Für Siege gegen andere Teams gibt es neben den Mosaikteilen nämlich noch neues kickendes Personal zu rekrutieren – ein spannender Twist, der stundenlang klickt! Ob aber der Expedition-Modus alleine den stolzen Preis von umgerechnet knapp 20 Euro rechtfertigen kann, muss jeder für sich selbst entscheiden. Um sich in EM-Stimmung zu kicken, lohnt sich das hier mangels fader Turnier-Atmosphäre jedenfalls nicht.

Philipp Praet/sö



Wertung

Lohnt sich nur wegen des guten Expedition-Modus, EM-Feeling kommt nicht auf.

7.2 von 10



VIDEOSPIELERITIS



Sie nennen sich »Gaming Sickness«, »Playstation-Daumen« oder »Nintendinitis«. Sie plagen ihre Opfer mit Schwellungen, Sehnenentzündungen, Hautausschlag, Übelkeit, Schwindel und Erbrechen. Und diese Krankheiten haben eines gemeinsam: Sie befallen vor allem Gamer. Sabine Schischka analysiert die Blutprobe: Gefährdet Spielen wirklich die Gesundheit?



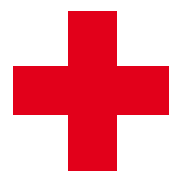
Jeder kennt sie, fast jeder ignoriert sie: Die obligatorische Epilepsie- und Gesundheitswarnung zu Beginn eines jeden Videospiels. »Bei manchen Personen kann es in besonderen Fällen zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt sind. Sollten während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfe auftreten, schaltet das Gerät sofort ab und wendet euch an einen Arzt, bevor ihr erneut spielt.« So lautet etwa die Warnung von Sony auf deren Webseite. Dabei sind epileptische Anfälle, ausgelöst beim Spielen an der Konsole, ein eher seltenes Phänomen. Vor allem wer neben einer Epilepsie-Neigung auch noch an Fotosensitivität leidet – also körperlich auf starke Lichteffekte und flackernde Bilder reagiert –, ist ein echter Risiko-Kandidat. Viel häufiger werden Spieler von anderen Gesundheitsbeschwerden geplagt – und wissen nicht mal, dass es sich dabei um eine tatsächliche Krankheit handelt. Allen voran: Die sogenannte »Gaming Sickness« – eine Unterart der bekannteren »Motion Sickness« und artverwandt mit der »Simulator Sickness«. Letzteres Phänomen ist vermehrt bei virtuellen Simulationen im Militärbetrieb zu beobachten, daher der Name. Betroffen sind vor allem Freunde von Ego-Shootern und schnellen Games mit besonders realistischer Grafik. Die Symptome äußern sich in Form von Schwindel, Kopfschmerzen, Hyperventilation, Schweißausbrüchen und Übelkeit bis hin zum Erbrechen. Die Technische Universität Berlin sieht die Ursachen für dieses Leiden im sogenannten » Cue-Konflikt«, zu Deutsch Reize-Konflikt. In einem längeren Fachartikel stellt sie das Problem folgendermaßen dar: »Ein Cue-Konflikt tritt dann auf, wenn Diskrepanzen zwischen den Eindrücken verschiedener Sinne auftreten. Die Wurzel des Übels scheint vor allem der visuelle Sinn beziehungsweise das vestibuläre Organ zu sein.« Um die medizinische Fachsimpelei zu verdeutlichen: Während die Augen beim Spielen eine Bewegung wahrnehmen, registriert das Vestibularorgan im Ohr, das für den Gleich-

gewichtssinn zuständig ist, eben keine Bewegung. Die Folge: Das Gehirn ist irritiert, schüttet Flucht- und Stresshormone aus – und weckt damit bei einigen Menschen die unangenehme Übelkeit. Mehreren Studien zufolge scheinen vor allem Asiaten unter der Motion- und Gaming-Sickness zu leiden. In einem Vergleichstest mit europäisch-amerikanischen, afro-amerikanischen und asiatischen Teilnehmern der Universität Pennsylvania zeigten vor allem chinesische Frauen frühe und heftige Motion-Sickness-Symptome – hier scheinen also sogar die Gene eine Rolle zu spielen. Das Schlimme daran: Selbst wenn Betroffene direkt bei den ersten Anzeichen den Controller zur Seite und eine Pause einlegen, hält das Unwohlsein, teils gepaart mit Schwindel und Kopfschmerzen, oft noch mehrere Stunden an. Nur absolute Ruhe, ein Nickerchen, der Verzicht auf Nahrung und viel Trinken führen nach einer Weile zur Besserung.

ÜBEL, ÜBEL

Wie kann es aber sein, dass einige Menschen so sehr unter der Gaming Sickness leiden, während andere – die immerhin den gleichen Sinnestäuschungen ausgesetzt sind – nichts oder nur sehr geringe Anzeichen verspüren? Eine Frage, auf die es leider noch keine Antwort gibt. Denn nach wie vor ist es medizinisch mehr oder weniger unklar, warum der Körper auf die Sinnestäuschungen mit Übelkeit reagiert. 360-Live-Leser Eric Hartmann kennt das Problem. Der 34-Jährige ist seit Jahren leidenschaftlicher Gamer, muss aber immer wieder bei bestimmten Titeln Pausen einlegen. Zuletzt etwa bei »Rage«: »Ich kann das Game nicht länger als circa eine Stunde spielen, dann treten Symptome wie Übelkeit und Schweiß auf der Stirn auf«, erzählt der Oberbayer im Interview mit 360 Live.

Immerhin gibt es Mittel und Wege, das ungute Bauchgefühl loszuwerden. Ebenso wie für Soldaten in realistischen Militärsimulationen besteht für Betroffene die Möglichkeit, sich die Übelkeit abzutrainieren. Wer diesen Weg beschreiten will, muss sich aber über Monate, wenn nicht sogar Jahre, immer wieder an seine körperlichen Grenzen bringen. Die Methodik besteht aus »Spielen, bis dir schlecht wird«, »Pause, bis du dich besser fühlst« und wieder »Spielen, bis dir schlecht wird«. So lange, bis dein Körper merkt, dass die Situation trotz Sinnestäuschungen ungefährlich und die Ausschüttung von Stresshormonen unnötig ist. Wer in zahlreichen Gaming-Sickness-Foren im Internet nach Medikamenten gegen seine Krankheit sucht, erhält vor allem Empfehlungen, wie man sie auch bei einer Reiseübelkeit geben würde: Produkte mit Dimenhydrinat, Meclozin, Cyclizin und Buclizin,



✖ Gaming Sickness

EIN BETROFFENER IM GESPRÄCH

Eric Hartmann ist Spieler und Leser der 360 Live – und leidet unter der recht unbekannten Gaming Sickness, einer Unterart der Motion Sickness. Auf der Suche nach Hilfe tat er bereits im Heft-Forum sein Elend kund – 360 Live hat nachgehakt.

360 Live: Erzähl doch mal, bei welchen Spielen du Probleme kriegst und wie sich diese äußern!

Eric: Die Symptome stellen sich zu 99 Prozent bei Ego-Shootern ein und äußern sich in einem beschleunigten Herzschlag, Schweißbildung auf der Stirn und Übelkeit, die sich in der Magengegend breit macht. Von Zeit zu Zeit setzt das Unwohlsein schon nach wenigen Minuten ein, manchmal aber auch erst nach circa einer Spielstunde. Es ist jedoch noch nie soweit gekommen, dass ich tatsächlich zur Spucktüte greifen musste.

360 Live: Hast du damit schon seit Beginn deiner Zockerkarriere zu kämpfen?

Eric: Ich spiele nun seit über 20 Jahren Videospiele. Die körperlichen Beschwerden haben sich jedoch erst mit der neuen Konsolengeneration herauskristallisiert.

360 Live: Was tust du, wenn du die ersten Symptome verspürst?

Eric: Falls ich beim Spielen Unwohlsein verspüre, lege ich kurze Zeit später den Controller beiseite. Wenn ich mich ein wenig auskuriert habe, habe ich jedoch meistens keine Lust mehr, weiterzuspielen und mich noch mal mit dem negativen Erlebnis auseinander zu setzen.

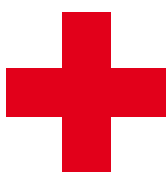
360 Live: Hast du wegen deiner Probleme von vornherein schon mal ganz auf ein Spiel verzichtet, das dich eigentlich interessiert hätte?

Eric: Nein, das nicht. Fakt ist aber, dass ich mindestens drei bis vier Spiele im Regal stehen habe, welche ich aufgrund der Symptome nicht weitergespielt habe. Zum Beispiel »Rage«: Da das Game sehr umfangreich und das Spielen nur für eine knappe Stunde problemlos möglich ist, kann man sich ausmalen, wie lange ich an solch einem Spiel daddel. Momentan ist das Projekt »Rage« ohnehin auf Eis gelegt, da die Symptome der Gaming Sickness doch zu gegenwärtig waren.

360 Live: Kennst du irgendwelche Tricks oder Hausmittelchen, um die Symptome zu lindern?

Eric: Bei der Reisekrankheit vor Flügen schwören ja viele auf »Reisegold«. Von »Videospielgold« habe ich leider noch nichts gehört. Ganz klar ist, dass ich eine Pause einlege, kurz auf den Balkon gehe und tief durchatme. Das hilft sehr gut und innerhalb kurzer Zeit normalisiert sich mein Zustand wieder.





✖ Matteo Bittanti

KLISCHEE TRIFFT REALITÄT

Der italienische Künstler Matteo Bittanti war es leid, immer wieder zu hören, dass Gamer angeblich schlechte Augen oder krumme Finger kriegen. Um den Irrsinn der Anschuldigungen und die dahintersteckende Paranoia darzustellen, erschuf er das Kunstprojekt »Game Arthritis«: gestellte Fotos von angeblichen Gamer-Krankheiten. Darunter sehr unappetitliche Bilder der »Xbox-Hypertrophie«, des »Ego-Shooter-Handwurzelknochen-Syndroms« und der »Nintendo-Arthritis«. Dumm nur: Einige Medien fassten Bittantis Arbeit nicht als Parodie, sondern als tatsächliche Warnung davor auf, was bei übermäßigem Spielekonsum mit dem Körper passieren kann. So schnell kann eine gute Idee schiefgehen...



wie man sie in jeder Apotheke rezeptfrei bekommt. Allerdings sei an dieser Stelle stark davon abgeraten, solche pharmazeutischen Helferlein auf Dauer einzusetzen. Ihre Nebenwirkungen, wie Müdigkeit und Abgeschlagenheit, sind schließlich auch kein Pappenspiel. Im Zweifelsfall sollte immer ein Arzt aufgesucht werden! In puncto Nebenwirkungen unbedenklich ist ein spezielles Akupressur-Band fürs Handgelenk. In den Schweißband-ähnlichen Pulswärmer sind feste Druckknöpfe eingenäht, die den Akupressur-Punkt H-7 im Handgelenk stimulieren und so unter anderem Übelkeit, Aufregung und Schlafbeschwerden lindern sollen. Welche Lösung die richtige ist, muss allerdings jeder Gamer für sich selbst herausfinden – oder schweren Herzens seine Shooter-Sitzungen zeitlich einschränken. Wie Professor Heiko Hecht von der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz untersuchte, setzen die ersten Symptome nämlich nicht unmittelbar nach Spielstart, sondern zeitlich leicht verzögert ein. In einer Studie ließ er Probanden zehn virtuelle Minuten in einem Auto auf dem Nürburgring Schleifen drehen. Während die ersten Minuten noch ereignislos verliefen, meldeten einige Teilnehmer bereits nach vier Minuten erstes Unwohlsein. Nach zehn Minuten erreichten die Kandidaten bereits Werte zwischen 13 und 15 auf einer Übelkeitsskala von 1 bis 20. Und von den insgesamt 100 Probanden mussten zehn den Versuch wegen starker Symptomatik sogar vorzeitig abbrechen.

KRANK DURCH KONSOLE?

Dass Videospiele aber automatisch »krank machen« ist Humbug – auch wenn besorgte Eltern und uninformierte Erwachsene ihren Sprösslingen gerne mit »deine Augen werden noch viereckig!« oder »du machst dir doch die Finger kaputt!« drohen. Wobei: Immer haben sie scheinbar doch nicht Unrecht. Selbst in renommierten medizinischen Fachzeitschriften finden sich immer wieder Berichte über neu entdeckte Krankheiten, deren Auslöser scheinbar exzessives Videospiele sein soll. Zum ersten Mal erscheint im Jahr 1981 im Fachblatt »New England Journal of Medicine« ein entsprechender Artikel des Medizinstudenten Timothy McCowan. Sein Thema: das »Space-Invaders-Handgelenk«. Opfer dieser neuartigen Krankheit ist der Student selbst, der auf seinem Atari 2600 so lange »Space Invaders« spielte, bis sein Handgelenk stark zu schmerzen begann und sich letztlich sogar krankhaft versteifte. Auslöser soll vor allem das wiederholte abrupte Beugen und Strecken des Handgelenks und Unterarms beim Steuern der Spielhallen-Automaten gewesen sein. Das »Space-Invaders-Handgelenk« gilt als Urvater aller Körperschädigungen durch Technik-einsatz – bis heute. Noch im gleichen Jahr beschreiben die US-Mediziner Richard Neiman und Susan Ushiroda die allgemeinere Form des »Space-Invaders-Handgelenks«: die »Spielautomaten-Sehnenentzündung«. Dass die Erkrankung durch intensive Zockerei aber nicht unbedingt ernst genommen wird, beweist der Ratschlag, den die Ärzte Betroffenen erteilen: »Entweder ausruhen oder den Jackpot schnell gewinnen.«

Dem »Space-Invaders-Handgelenk« folgt einige Jahre später, genauer gesagt um Weihnachten 1990, die als »Nintendinitis« bezeichnete Verletzungsart. Ihr erstes Opfer: eine 35-jährige US-Amerikanerin, die über fünf Stunden am Stück mit ihrer neuen Super-Nintendo-Konsole spielte, bis sich ihr Daumen schmerzhaft entzündete. Der Name setzt sich aus den Begriffen »Nintendo« und »Tendinitis«, dem Fachbegriff für eine Sehnenentzündung, zusammen. Die



Folgen: eine dicke Hornhautschicht am Daumen und verkrampfte Handmuskeln. Einzige wirksame Medikation: Schmerzmittel und Spielverbot. Die Nintendinitis wurde sogar so bekannt, dass sich immer mehr Unterformen ausmachen ließen. So erkrankte im Jahr 2000 etwa eine neunjährige Australierin an einer »eitrigen Nintendinitis«, nachdem sie mehrere Stunden bei »Mario Party« mit dem Handteller am Joystick ihres N64 gerüttelt hatte. Ihr Kinderarzt, Doktor Guan Koh, erteilt 14 Tage striktes Spielverbot und zweimal täglich gewechselte Verbände mit antiseptischer Wundsalbe. In einem Artikel im »Medical Journal of Australia« empfiehlt er seinen Fachkollegen zudem, jeden Patient mit außergewöhnlichen Handverletzungen, Epilepsie und Bewegungskrankheiten danach zu fragen, ob er interaktive Computerspiele spiele. Eher psychischer Natur ist dagegen die »Nintendo Enuresis«: Insbesondere kleine Kinder versinken dabei so sehr in ein Spiel, dass sie vergessen, zur Toilette zu gehen...

NEUE GERÄTE, NEUE SYMPTOME

Zumindest letzteres Problem erübrigt sich, als Nintendo 1989 den tragbaren Game Boy auf den Markt bringt – den können die kleinen Gaming-Nimmersatts schließlich sogar aufs stille Örtchen mitnehmen. Allerdings produziert der graue Handheld-Klotz andere Beschwerden: den »Nintendo-Nacken«, der erstmals 1991 durch den kanadischen Radiologen David Miller im »Canadian Medical Association Journal« beschrieben wird. Miller hatte seinem damals 13-jährigen Sohn zu Weihnachten die tragbare Nintendo-Konsole geschenkt, woraufhin der Jungspund sogleich mehrere Stunden am neuen Gerät verbrachte. Allerdings in einer Haltung, die ihm schon nach wenigen Stunden Beschwerden bereitete: das Kinn auf der Brust, die Ellbogen gebeugt, den Game Boy nahe am Gesicht haltend. »Die Schmerzen müssen sehr heftig gewesen sein«, berichtet Miller in der Fachzeitschrift. »Er hat dann tatsächlich vor Schmerzen das Spiel aufgegeben und mit seiner Schwester Barbie gespielt.«

Als »neue Epidemie unter Kindern« wird im Jahr 2005 im »South African Medical Journal« der sogenannte »Playstation-Daumen« bezeichnet. Seine Symptome: Schmerzhaftes Blasenbildung an den Daumen, Taubheit und Kribbeln. Selbst der britische Fernsehsender BBC berichtet damals über den mysteriösen Ausbruch der Krankheit, welche die gerade mal 13-jährige Safura Abdool Karim im Rahmen eines Wissenschaftsprojekts an ihrer Schule in Durban diagnostizierte. Dazu befragte sie insgesamt 120 Schüler, von denen 45 regelmäßig an der Playstation 2 spielten. Von ihnen klagten 15 über erkrankte Daumen. Keine sonderlich aussagekräftige



✖ Autsch!

GEFÄHRLICHE CONTROLLER

Vor allem an den viel beanspruchten Händen scheinen Gamer mit der Zeit Probleme zu bekommen. Die BBC berichtet 2009 zum Beispiel von einem zwölfjährigen Mädchen, das über viele Tage ununterbrochen an ihrer Playstation 3 spielte

und daraufhin mit starken Schmerzen an den Händen in die Genfer Uniklinik eingeliefert wurde. Die Diagnose: »Playstation Palmar Hidradenitis« – zahlreiche wunde und offene Stellen auf der Handinnenseite. Ursache sei das ständige Umklammern

des Controllers, wiederholtes Drücken der Knöpfe und gleichzeitiges Schwitzen der Hände. Also: Wenn's mal wieder feucht wird, lieber eine Pause einlegen...



Statistik also – und schon gar keine Epidemie. Dennoch hat Professor Jopie Pretorius, der stellvertretende Chefredakteur des »South African Medical Journal«, den Bericht abdrucken lassen. »Der Beitrag wurde wegen der Leistung des Mädchens akzeptiert. Wir dachten aber auch, dass er beim Lesen großes Vergnügen bereiten würde.«

ALLES WII, ODER WAS?

Noch ein wenig aktueller sind die Technik-assoziierten Beschwerden seit der Veröffentlichung von Nintendos Heimkonsole Wii im Jahr 2006. Die damals noch sehr neuartige Bewegungssteuerung zieht vor allem Sportverletzungen nach sich. Nur ein knappes Jahr nach dem Verkaufsstart der Konsole berichtet der spanische Arzt Julio Bonis im »New England Journal of Medicine« über die neu entdeckte »Akute Witiitis«. Hinter dem skurrilen Namen verbirgt sich

Haltungskorrektur-Möglichkeiten, insbesondere bei aktiven Sportspielen. Benita Kuni, Mitarbeiterin in der Klinik für Orthopädie und Unfallchirurgie in Heidelberg, kritisiert etwa, dass sich »immer jüngere Menschen ohne Hilfestellung wiederkehrenden Bewegungsabläufen aussetzen und damit Muskeln und Sehnen überlasten.« Auch Boris Feodoroff von der Deutschen Sporthochschule in Köln sieht darin eine Gefahr des Konsolensports: »Die Konsole bietet kaum Kontrolle über das Bewegungsverhalten der Nutzer.« Gerade bei älteren Spielern kann die andauernde Fehllhaltung langfristig sogar zu rheumatischen Beschwerden führen. Das zumindest berichtet der britische Arzt Dr. Mukerjee vom Broomfield Hospital. Nach seinen Angaben kämen pro Woche allein in England rund zehn Patienten mit »Witiitis« ins Krankenhaus. Die Konsequenz daraus: Der Verband britischer Chiropraktiker und Physiotherapeuten

»Selbst in renommierten medizinischen Fachzeitschriften finden sich immer wieder Berichte über neu entdeckte Krankheiten, deren Auslöser scheinbar exzessives Videospielen sein soll.«

eine Sehnenentzündung in der Schulter, die normalerweise vorrangig bei Golfern, Schwimmern und Tennisspielern diagnostiziert wird. Festgestellt hat sie Bonis aber bei einem 29-Jährigen, der über mehrere Stunden intensiv virtuelles Tennis auf der Wii gespielt hatte: sich selbst. Mit nur einem Fallbeispiel – und einigen ähnlichen Berichten von insgesamt drei US-Kollegen – kann die akute Witiitis zwar nicht als neue Krankheit bezeichnet werden, Bonis argumentiert jedoch: »Es gibt wenige Fälle, aber vielleicht ist es eine unterdiagnostizierte Krankheit.« Es folgen unter anderem eine ausgerenkte Kniegelenk – passend als »Wii-Knie« bezeichnet –, eine angerissene Achillessehne, durch virtuelles Bowling verursachte Handgelenks- und Schulterentzündungen, ein Knöchelbruch durch den Sturz vom wenige Zentimeter hohen Balance Board – die »Wii-Fraktur« – sowie diverse Kopfverletzungen – ausnahmsweise verursacht durch die Fäuste zu enthusiastischer Mitspieler statt durch die Hardware selbst. Kritisch sehen viele Experten aber nicht die Spiele an sich, sondern die fehlenden

entwickelte spezielle Aufwärmübungen, die jeder Wii-Spieler vor der virtuellen Sportstunde absolvieren soll, um Verletzungen zu vermeiden. »Mit der Wii ist es wie mit jeder körperlichen Anstrengung: Ist man das nicht gewohnt, hat man ein hohes Verletzungsrisiko. Aufwärmen, dehnen und lockern senkt dieses Risiko«, erklärt Chiropraktiker Tim Hutchful. Zusammen mit seinen Kollegen stellte er fünf Übungen für Schultern, Handgelenke, Fäuste, Nacken und den unteren Rückenbereich zusammen. »Man sollte bei Wii-Spielen fast so sehr aufpassen wie bei echtem Sport.«

AUGENBLICK MAL...

Und was ist mit dem Klischee, dass beim Spielen vor allem die Augen zu Schaden kämen? Hier gibt es zumindest eine Entwarnung: Der Mythos, dass zu wenig Licht die Augen kaputt mache, ist frei erfunden. Allerdings stellt die Augenärzte-Vereinigung von Minnesota im Jahr 2008 fest, dass Vielspieler ähnlich häufig wie reine Bildschirm-

Arbeiter an dem sogenannten Computer Vision Syndrom – kurz CVS – erkranken. Symptome dafür sind vor allem Kopfschmerzen, Lichtempfindlichkeit, trockene, brennende und tränende Augen sowie Probleme bei der Umstellung von Nah- auf Fernsicht. »Manche Leute entwickeln alle diese Symptome, andere nur ein einziges davon«, erklärt der Augenspezialist Kerry Beebe von der American Optometric Association. Immerhin: Die Linderung der Beschwerden ist einfach, bleibende Schäden sind mehr als unwahrscheinlich. Wer seinen Augen regelmäßige Pausen gönnt, erreicht damit schon eine ganze Menge. Dazu sollte man spätestens alle 30 Minuten seine Augen vom Bildschirm lösen und einen deutlich weiter entfernten Punkt, zum Beispiel an einer Wand, fixieren. »Schauen sie eine Weile aus dem Fenster«, rät der Experte, »das entspannt den Blick.« Eine wichtige Rolle spielt außerdem die Helligkeit des Fernsehers. Dabei gilt aber nicht: Je heller, desto besser. Das, was für die Augen am angenehmsten erscheint, sollte eingestellt werden – und das kann bei jedem Spieler unterschiedlich ausfallen.

Aktuell sind aber vor allem 3D-Bildschirme im Visier der Gesundheitsfahnder. Bei Erwachsenen sehen die Experten keine Probleme, wohl aber bei Kindern, deren Augen sich noch entwickeln. So kennzeichnet etwa Nintendo seinen 3D-Handheld 3DS als »nicht geeignet für Kinder unter 6 Jahren« – angeblich habe die 3D-Darstellung schädliche Auswirkungen auf die kindlichen Augen. Reine Vorsichtsmaßnahme oder reelle Gefahr? Zumindest Augenärzte geben für den dreidimensionalen Spielspaß grünes Licht. Es gebe derzeit keine wissenschaftlichen Beweise dafür, dass 3D-Spiele für Kinderaugen schädlich seien, sagt David Hunter, Professor für Augenheilkunde und Chef-Augenarzt im Bostoner Kinderkrankenhaus. Zu so ziemlich jeder aktuellen und vergangenen Spielkonsole auf dem Markt scheint es also eine passende Krankheit zu geben. Und dabei wurden die zahlreichen psychischen Krankheiten, die Videospiele angeblich auslösen sollen, hier bereits ausgeklammert. Doch wie akut ist die Schädigung wirklich? Setzen sich Gamer ähnlich wie Raucher selbst einer massiven Gefahr aus? Oder verbirgt sich dahinter eher eine Scheuklappen-Sicht auf neue Geräte, unterfüttert von herrschender Technik-Angst? Zumindest die Anzahl der Beschwerdefälle, hinter denen eine Spielekonsole oder ein PC steckt, gibt keinen Anlass zur Sorge. Schenkt man dem amerikanischen National Electronic Injury Surveillance System Glauben, das die Gründe für eine Einlieferung in die Notaufnahmen großer Krankenhäuser analysiert, verletzten sich im Jahr 2009 knapp 32.000 Amerikaner mit einem PC oder einer Konsole. Das sind nur etwa 1.000 Personen mehr, als im gleichen Jahr von einer Leiter fielen; und weniger als die Hälfte der Menge an Patienten, die sich beim Anrempeln eines Fernsehgerätes verletzten. Beim Zocken gilt also – wie bei so ziemlich jeder anderen Tätigkeit auch: Nicht übertreiben, sondern auch einfach mal den Controller beiseitelegen und entspannen.

Sabine Schischka

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	NACHBERICHT	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News, Interview	Guinness-Weltrekord im »Kinect Sports«-Bowling	Kingdoms of Amalur: Zähne von Naros, UFC Undisputed 3: Ultimate Compilation Pack	Anomaly: Warzone Earth, The Splatters, Deep Black, Wrecked Revenge Revisited	Aktion Lesertest: L.A. Noire	FIFA Street

✕ Unerwartete Auszeit

WAS IST PASSIERT?

Ziellosigkeit, Verlorenheit, Chaos – das Internet steht kurz vor seiner Selbstzerstörung. Na ja, ganz so schlimm war es dann doch nicht, aber als die CSL-Homepage für rund 34 Stunden nicht erreichbar war, führte das zu Stirnrunzeln und vielen Fragen. Was ist passiert? Was wurde aus meinen Statistiken? Entwarnung: alles im Lot! Keine Daten gingen verloren, und auch die Nutzer-Statistiken sind wieder auf dem gleichen Stand wie vor der kurzen Auszeit. Was war passiert? Ein paar Server schmierten ab. Lobenswert: Für die Zukunft verspricht Consoles auf etwaige Ausfälle besser vorbereitet zu sein.

»Keine Panik!«

Außerdem wurden alle angemeldeten Spieler mit kostenlosen Gaben entschädigt. Premium-Mitglieder erhielten sieben und jeder andere User drei Tage zusätzlichen Premium-Status. Außerdem hagelte es jede Menge Boni für das hauseigene Matchmaking-System Versus. Mehrere Tage lang belohnte man fleißige Online-Spieler mit zusätzlicher Erfahrung und einem verdoppelten »Daily Boost«. Premium-Mitglieder konnten sich zudem über 15 Prozent an zusätzlich verdienbaren Punkten freuen. Katastrophe erfolgreich abgewendet!



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

HOCH AUFGELOST, TIEF GEFALLEN?

Was zur Hölle ist dies für ein Ort? Auf den Parkbänken hocken Typen in blutverschmierten Hasenkostümen und drüben beim Nostalgie-Karussell klebt mehr Körpersaft an den Hottehüs, als der Pferdeflüsterer je wieder abwischen könnte. Dazu dieser hämmende Industrial-Soundtrack: Auf so einem Jahrmarkt würden sich wohl höchstens Freddy Krüger und Konsorten amüsieren! Die Atmosphäre hat dich an der Gurgel, als plötzlich... deine Konsole einfriert.

WIE VIEL HD BRAUCHT DER MENSCH?

Obiges haben etliche US-Käufer – für die PAL-Fassung konnte das Problem noch rechtzeitig behoben werden – der »Silent Hill HD Collection« erleben müssen. Auf Fanseiten klagten Spieler kurz nach Veröffentlichung über häufige Abstürze und weitere massive Fehler. Klar, der momentane Trend zur Neuveröffentlichung beliebter Spieleklassiker in technisch überarbeiteter Form ist aus Herstellersicht leicht nachvollziehbar. Keine Story muss erdacht, kein einzigartiges Setting ausgeklügelt werden – steht ja alles so weit. Gleichzeitig spricht man Spieler aus allen Altersschichten an: Gamer der ersten Stunde dürfen sich, rein theoretisch, über eine aufgehübschte HD-Fassung ihrer Lieblingstitel freuen; erst kürzlich hinzugekommene Zocker, die mit neueren Serienteilen von »Silent Hill«, »Rayman« oder »Devil May Cry« vertraut sind, können klassische Games mit aufgebohrter Präsentation nachholen. Klingt doch sehr vielversprechend, oder?

FRÜHER WAR ALLES BESSER?

In der Realität haben die Sammlungen jedoch immer wieder mit Problemen zu kämpfen. Welchen knallharten Serienveteran will Konami mit einer HD-Version von »Silent Hill« hinterm Anderswelt-Gruselofen hervorlocken, wenn die Disk lediglich Teil Zwei und Drei umfasst und in einigen Länder-Fassungen instabiler läuft als manch Messer-schwingende Psycho-Krankenschwester? Und welchen Grafik-verwöhnten Spieler glaubt Capcom mit einer »Devil May Cry HD Collection« vollends begeistert zu können, wenn die Filmsequenzen und Menüelemente in Dantes Schlachtfest lediglich in kümmerlichem 4:3-Format daherkommen? Also, liebe Hersteller, wenn ihr schon die Reifeprüfungen von Dante, Lara, Rayman, Solid Snake und anderen Weltenrettern auferstehen lasst, wie wäre es mit vollständigen Sammlungen in technisch einwandfreier Umsetzung? Reizvoll auch: behutsame Anpassungen, wo sie Sinn machen. Da ist die neue Tonspur der »Silent Hill HD Collection« bereits ein guter Schritt, klingt sie doch bei Weitem nicht mehr nach unmotiviertem Schülertheater.



BIO

Name | Nils Osowski
Schon gewusst? Nils Osowski schreibt seit 2012 für 360 Live und wartet sehnsüchtig auf die ultimative HD-Collection.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT ShoX von team.Divinely



Name | Daniel Berger **Alter** | 20
Beruf | Fachkraft für Lagerlogistik
Wohnort | Straubing
Webseite | www.apex-esports-ev.com

360 Live: Du bist Manager von team.Divinely, einem der bekanntesten deutschen Konsolen-Teams im »Call of Duty«-Bereich. Wie kam's dazu?

ShoX: Ich habe bis einschließlich »Modern Warfare 2« jeden Serienhit selbst aktiv gespielt. Durch meinen Beruf hatte ich jedoch nicht mehr genügend Zeit, um auf einem gewissen Level mitzuspielen und beschloss daher, ein Team zu managen. Ich verließ meinen alten Verein dzs.TurtleBeach und wechselte zu apeX.eSports, wo ich vorerst Community Manager wurde. Da ich die Spieler kannte und wieder zurück in den »CoD«-Bereich wollte, beschlossen wir, dass ich im Team die Manager-Rolle übernehme.

360 Live: Und in welchen Ligen geht's zur Sache?

ShoX: Wir haben ein festes Team, bestehend aus Michael »QuiCky« B., Kevin »raidN« K., Max »Tapout« A., Amos »ShiiNe« T. und mir. Damit nehmen wir online eigentlich nur an großen Cups und Pay2play-Turnieren teil. Die meiste Zeit verbringen wir damit, uns in sogenannten Scrim, also Trainingsmatches, gegen andere Top-Teams auf bevorstehende Turniere vorzubereiten. Wir sind regelmäßig auf wichtigen europäischen LANs wie der »ReflexGT« und der »BoA« in den Niederlanden sowie der »EGL« in England vertreten. Auf der Gamescom 2011 in Köln konnten wir uns für das Eine-Million-Dollar-Tournament in Los Angeles qualifizieren, wo wir gegen die besten Teams aus aller Welt spielten und Platz neun belegen konnten. Auf der »EGL1« in England belegten wir den fünften und auf der »DGE« in Amsterdam den zweiten Platz. Außerdem konnten wir zwei Mal in Folge auf den decerto.net-Rankings Platz eins einheimsen und haben die letzten drei deutschen Masterships gewonnen. Zudem haben wir seit vier Jahren kein offizielles Match gegen ein anderes deutschsprachiges Team verloren.

360 Live: Kann man euch auch mal spielen sehen, ohne extra auf eine LAN zu fahren?

ShoX: Unter »xteamdivinely« findet man unseren Youtube-Channel, auf dem wir beispielsweise Videos von besonders schönen Spielzügen veröffentlichen. Auf twitch.tv/quickytv haben wir auch einen Livestream, wo wir fast täglich Matches und Scrim live übertragen. Außerdem würden wir uns sehr freuen, wenn ihr uns auf unserer Facebook-Fanpage unter apeX.Divinely besucht.

360 Live: Hast du einen Tipp für all jene parat, die es mit ihrem Squad auch zu einem so renommierten Clan schaffen wollen?

ShoX: Es ist wichtig, ein Team aufzustellen, in dem man mit seinen Kollegen sehr gut klarkommt. Man muss viel trainieren und man wird am Anfang definitiv viele Niederlagen einstecken. Man darf jedoch nicht aufgeben. Man muss wissen, wie das Spiel funktioniert, und am Teamplay arbeiten. Mit viel Motivation und Ehrgeiz kann man es so durchaus schaffen, ganz oben mitzumischen.



✖ Mit Kinect und Kegel...

GUINNESS-WELTREKORD IM KINECT SPORTS BOWLING

Kegeln ist ein im deutschen Sprachraum seit vielen Jahrhunderten praktizierter Präzisionssport. Doch die amerikanische Abwandlung davon, Bowling, wird immer beliebter. Nicht zuletzt dank virtueller Ableger, allen voran »Wii Sports«. Aber auch in »Kinect Sports« für Microsofts Bewegungssteuerung können bis zu vier Personen eine muntere Kugel schieben. Eben dieser Party-Spaß stand jetzt Pate für einen Guinness-Weltrekordversuch. Die 360-Live-Leser und Brüder Stefan und Andreas Neuhauser aus dem idyllischen Vorarlberg versuchten sich, zusammen mit ihrem Freund Thomas Zimmerl, an der Herausforderung »Zwölf Stunden Dauerbowlen«.

Weil die drei das Spiel sowieso fast jedes Wochenende ausgiebig zocken, lag die Idee für ein solches Unterfangen schon seit Längerem nahe. Der Rest war Formsache: Die Neuhauser-Brüder haben Guinness angeschrieben und kurz darauf bereits das Go erhalten. Die Auflagen: Zwölf Stunden durchdaddeln und dabei so viele Punkte wie möglich abstauben. Um das Ganze auch möglichst stilgerecht über die Bühne zu bringen, sicherten die Vorarlberger sich das Bowlinghouse in Hohenems als Austragungsort. Als Zeugen fungierten Herman Gasser, der Anlagen-Betreiber, Alexander Hartmann, der Geschäftsführer des Austria-Video-Ring, zwei Videokameras und zahlreiche

anwesende Kinect- und Bowling-Fans.

Am Karsamstag, den 7. April, um zehn Uhr vormittags war es schließlich so weit. Die ersten Kegel fielen auf das virtuelle Parkett – der Start für einen über zwölfstündigen Pins-Umholzen-Marathon. Während die Sache anfangs gut lief, stellten sich schon nach wenigen Stunden heftige Ermüdungserscheinungen bei den Teilnehmern ein. Wie gut, dass neben reichhaltigem Essen auch für genügend Energy Drinks gesorgt war. Die Bilanz am Ende des Tages: gefühlte 100 verzehrte Wachmacher-Dosen verteilt auf drei Personen. Herzinfarkt-verdächtig, aber scheinbar auch sehr wirkungsvoll. Stefan schwärmt im Nachhinein: »Die Location lebte über den Tag immer mehr auf und erreichte am Abend ihren Höhepunkt, weil ja auch real neben uns gebowled wurde. Bei Flacker-Licht und DJ-Sound spielten wir uns mit heftigen Schmerzen in Knie und Sprunggelenk in Richtung Finale.« Die letzte Stunde hatten die drei dann noch standhafte Verstärkung von einer weiblichen Mitspielerin, die sich zuvor an einer zweiten Xbox 360 durch massenweise Strikes eine sogenannte Wildcard erspielt hatte. Ergebnis der schweißtreibenden Kinect-Sause: Die drei sind frischgebackene Guinness-Weltrekordhalter mit einem Endergebnis von sagenhaften 42.566 Punkten. Nun heißt's nur noch auf die Urkunden warten. Bravo, Jungs!

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING ZÄHNE VON NAROS

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Electronic Arts

Die Kolossae, die Kinder der Titanen, sind ein altes Volk mit einer geheimnisvollen Berufung. In zahlreichen neuen Nebenquests liegt es an dir, herauszufinden, was das Schicksal für dich und die Riesen geplant hat. Dazu bereist du die sagenhafte schwebende Stadt Idylla und stellst dich mit neuer Ausrüstung mannigfaltigen Gefahren. Gamerscore-Sammler erwarten außerdem sechs neue Erfolge. Ladenswert!



UFC UNDISPUTED 3 ULTIMATE COMPILATION-PACK

Preis | 400 Microsoft Points
Hersteller | THQ

Kampfsport-Kenner und Knochenbrecher erhalten mit dieser Erweiterung fünf neue Auseinandersetzungen, die sie im »Ultimate Fights«-Modus nachspielen können. Mit dabei: die UFC-Fights Hardy gegen Condit, Struve gegen McCorkle, Gomi gegen Guida, Stevenson gegen Sotiropoulos und der legendäre Pride-Schlagabtausch Nogueira gegen Cro Cop. Season-Pass-Besitzer laden das Ganze natürlich kostenlos. Ansonsten eher ein Fall für beinharte UFC-Fans!

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

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

MODERN WARFARE 3 »50N5 CHAMPIONSHIP (S&D)«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Team FlyeRz	18	6
2	Virtual Sports CoD	14	6
3	Team.N7 // RoxxGames	13	6

BATTLEFIELD 3 »40N4 SQUAD RUSH LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Soldiers of Honor	1141	11
2	Br0thers 4 Life	1107	5
3	SMCK-CLAN	1088	10

FIFA 12 »10N1 BUNDESLIGA SEASON 1«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	apeX Phenomeno	33	13
2	Sonny58	28	13
3	apeX Spezi	28	13

* Auswertung erfolgte am 19.04.2012

LIVE ARCADE TOTAL

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

WRECKED REVENGE REVISITED

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | 505 Games **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1 - 4

Im Stil des Rennspiel-Klassikers »Micro Machines« von 1991 bestreitest du beim Zungenbrecher »Wrecked Revenge Revisited« Wettfahrten aus der Vogelperspektive. Wie beim Retro-Raser gewinnt nicht der, der als Erster durchs Ziel rauscht, sondern der, der einen Vorsprung herausfährt und so den Gegner aus dem Sichtfeld drängt. Gelingt dieses Manöver, spült's Punkte aufs Konto. Wird man selbst abgehängt, droht dagegen Punktabzug. Würze verleihen dem Ganzen insgesamt 14 durchschlagende Waffen, darunter Maschinengewehre, Minen und Mörser. Das Ergebnis schlägt in die gleiche Kerbe wie »Mashed« vom selben Entwickler und spielt sich anfangs recht ordentlich. Wer jedoch länger am Ball bleibt, wird feststellen, dass die Macher hier einen lauwarmen HD-Aufguss des genannten Ur-Xbox-Spiels abliefern. Bunte Plastikoptik, zuweilen schwammige Steuerung, gerade mal sechs Strecken und ein vernachlässigbarer Solo-Herausforderungs-Modus. Richtig Gas geben lediglich die On- und Offline-Duelle gegen bis zu drei Kumpel.



ANOMALY: WARZONE EARTH

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

Ein iOS-Strategiespiel als Live-Arcade-Titel? Zum Scheitern verurteilt? Denkste! »Anomaly: Warzone Earth« war seit jeher für Xbox 360 geplant und spielt sich dementsprechend flüssig. Aber auch abseits davon bietet die Produktion der polnischen 11 Bit Studios genug Eigenständigkeit und Ideen, um selbst den skeptischsten Strategen zu begeistern. Story: In einer nahen Zukunft stürzen Teile eines Alien-Raumschiffs auf Tokio, Bagdad und andere Metropolen. Nun liegt es an dir, die drohende Gefahr abzuwenden. Aus der Vogelperspektive steuerst du einen zu Fuß agierenden Kommandanten durch verwüstete Stadtumgebungen, immer mit dem Ziel vor Augen, den eigenen Konvoi aus Militär-Vehikeln zur Ursache der Katastrophe zu geleiten. Doch der Weg dorthin ist widrig und gepflastert mit aggressiv feuernenden Alien-Geschütztürmen – ein umgedrehtes Tower-Defense-Prinzip also. Denn weiter kommt nur, wer mit verschleiernnden Rauchwolken, Heilpaketen und weiteren Hilfsmitteln seine Truppen am Leben hält. Das spielt sich unverbraucht und verlangt in höheren Leveln einiges an Hirnschmalz. Also los, ab in die Warzone!



TEST

THE SPLATTERS

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1

Wer wirft nicht gerne mit Steinen, Tieren oder glibbigen Substanzen um sich? Das muss sich auch Entwickler SpikySnail gedacht haben. In »The Splatters« fliegen zwar keine Pflastersteine oder Vögel durch die Gegend, dafür aber jede Menge glitschige Schleimknödel – die Splatters. Ziel: In einer Mischung aus Geschicklichkeits- und Knobelspiel – nicht ganz unähnlich dem Smartphone-Hit »Angry Birds« – bunte Klecksklumpen auf gleichfarbige Bomben schleudern, um diese aufzulösen und dadurch das Level abzuschließen. Klingt simpel, wird jedoch schon bald ziemlich anspruchsvoll, denn nebenbei musst du durch abgefahrene Flugmanöver zusätzlich Trickpunkte sammeln. Im wahren Sinne des Wortes eine recht spritzige Sauerei. Leider fällt der Physikrätsel-Exkurs sehr kurz aus. Hinzu kommt, dass die Entwickler kaum was für die Langzeitmotivation tun. Besser erst mal Probe kleksen!



DEEP BLACK EPISODE 1

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | 505 Games

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

Menschen in Hightech-Tauchanzügen, Unterwasser-Jetpacks, Harpunen, mit denen man Elektronik hacken kann, fortschrittliche Tiefsee-Kampfdrohnen – und das alles in einem Sci-Fi-Third-Person-Shooter, der zu großen Teilen unter Wasser spielt. Was zunächst brillant klingt, kommt leider mit dem besten Wohlwollen nicht so recht in die Pötte, wie der Seemann sagen würde. Die Unterwasserpassagen von »Bioshock 2« sahen schon Anfang 2010 detaillierter, abwechslungsreicher und einfach besser aus. Die Shooter-Mechanik funktioniert zwar, gestaltet sich aber sowohl zu Land als auch im kalten Nass etwas behäbig. Die Gegner-KI wirkt zudem so träge wie ein aufgeblasener Kugelfisch, und auch die Waffen – Sturmgewehr, Schrotflinte, Minigun und Co. – sind trotz futuristischer Namen Fließbandware. Immerhin: Hartgesottene Froschmänner und -frauen haben mit der Story um Industriespionage und die Bekämpfung von Zukunftsterrorismus sowie dem Mehrspieler-Modus zehn bis 15 Stunden gut zu tun.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! FIFA STREET

TUNNEL DIR EINEN!



Die Saison ist vorbei, Dortmund ist Meister und die Bundesliga geht erst im August wieder an den Start. Was also tun, bis die EM 2012 am 8. Juni durchstartet? Warum holst du dir nicht die vollen 1.000 Gamerpunkte bei »FIFA Street«? Denn hier kullern viele Erfolge besonders schnell ins Punktesammler-Tor. »Filmchen gucken«, »Video-beweis« und »Freundlicher Blick« für zusammen 55 Gamerpunkte zum Beispiel. Dazu einfach eines

der Gameplay-Tutorialvideos ansehen, ein von dir gespeichertes Filmchen hochladen und einen von einem Kumpel hochgeladenen Clip angucken – eine Sache von nur wenigen Minuten. Auch »Sieht hier jemand Licht?«, sprich dem Gegner für 15 Zähler das erste Mal den Ball zwischen den Beinen hindurchspielen, ist schon in der ersten Partie kein Problem. Danach hol am besten deinen Torwart »Mit nach vorn!«. Haut dieser die Pille nämlich in den gegne-

rischen Kasten, winken weitere 25 Punkte. Etwas schwieriger, aber immer noch gut schaffbar: »Sehr unterhaltsam«. Hierfür gilt es, 1.500 Stilpunkte zu erdribbeln, ohne dabei den Ball zu verlieren. Einfachste Methode: Das Leder schnappen und abgeschottet jonglieren. Sobald ein Verteidiger auf dich zukommt, einfach einen Übersteiger oder Lupfer nutzen, um diesen auszuspielen. Dann wieder nach hinten dribbeln und das Ganze erneut angehen. Macht erfolgreich ausgeführt noch mal 25 Punkte. Hast du »Was zum Knabbern mitgebracht«? Gut, denn für den gleichnamigen Erfolg musst du ein beliebiges Turnier mit einem Couch-Kumpel gewinnen. Dazu einfach den leichtesten Schwierigkeitsgrad wählen und die 15 Gamerpunkte sind dir sicher. Mehrere einfache Erfolge kannst du auch im »World Tour«-Modus freischalten. So bringt allein das erstmalige Aufrufen des Kartenbildschirms – dazu schlichtweg dein erstes Team zusammenstellen – 10 Punkte. Und auch das Erreichen der jeweiligen Stufen lässt erneut den Punktezähler rattern: vier Erfolge, 195 Gamerscore. Trickschütze? Dann knüpf dir »Praktische Geometrie« für 20 Punkte vor. Aufgabe: ein Tor über die Bande erzielen. Das gestaltet sich gar nicht so schwierig, wie's klingt. Am besten noch mal kurz »Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel« verinnerlichen, dann den Torwart des gegnerischen Teams mit deinem zweiten Controller aus dem Kasten holen und schon klingelt's im Netz.

DO-IT-YOURSELF-FUSSBALLGOTT

Viele Erfolge kannst du in »FIFA Street« für Leistungen einstreichen, die du mit einem selbstgestellten Fußballer vollbringst. Für »Meilenstein der Karriere«, sprich 100 Tore mit dem Selbstbau-Ronaldinho, hagelt's etwa 25 Punkte. Ein in der Regel nach wenigen Partien umsetzbares Unterfangen. »Aus der Unterhaltungsbranche?« für 25 Punkte bereitet ebenfalls kaum verstauchte Knöchel, denn die 100.000 hierzu benötigten Stilpunkte einzustreichen hast du genauso schnell erledigt wie Barca den Nachbarverein aus der Bauernliga. Zehn freigeschaltete Tricks wiederum versprechen nicht nur eine »Pralle Trickkiste«, sondern auch 20 weitere Punkte. »Attributreich« und mit »Fünffach-Begabung« für zusammen 75 Punkte kannst du dich rühmen, wenn du ein beziehungsweise fünf Attribute deines Editor-Zidanes maximierst. Dazu einfach die »World Tour« spielen, in der du nach jedem Spiel mit deinem Team Erfahrungspunkte einstreichst. Kinderleicht, aber sehr zeitaufwendig: acht deiner selbst

erstellten Spieler auf Erfahrungslevel 50 bringen. Dafür werden sie dann jedoch »Echte Helden« und du erhältst 40 Punkte.



ERFOLGS-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	34
Anzahl der Online-Erfolge:	8
Anzahl geheimer Erfolge:	0
Zeitfaktor:	mindestens 30 Std.
Schwierigkeit:	5 von 10

Für den 95-Punkte-Erfolg »Globetrotter« gilt es, ein Match in jeder der 41 Arenen zu gewinnen. Nicht vergessen: In jedem Spielmodus gibt es unterschiedliche Austragungs-orte. Darum am besten eine Strichliste für die 5-gegen-5-, Panna-, Futsal- und Letzter-Mann-Modi sowie das benutzerdefinierte Spiel anlegen.

BALLZAUBER IM INTERNET

Acht der 34 Erfolge kannst du nur abgreifen, wenn du dich im Online-Vergleich menschlichen Spielern stellst. Für einen gesunden »Online-Enthusiasmus« – sprich das einmalige Gewinnen der drei Modi 5-gegen-5, 6-gegen-6 und Futsal – winken 20 Gamerpunkte. Wirst du zum wortwörtlichen »Online-Pokalsieger«, darfst du nicht nur den virtuelle Bottich in den Händen

halten, sondern auch weitere 25 Zähler deiner Erfolge-Tabelle gutschreiben. Wichtig: Normalerweise finden diese Pokalspiele nur am Wochenende statt. Eine »Online-Dominanz« erreicht zudem nur, wer alle neun Online-Pokale abstaubt. Dadurch dauert der Erfolg also mindestens neun Wochen. Doch nicht verzagen, denn im Gegenzug erntest du 100 Zähler fürs virtuelle Punktekonto.



LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

WERDE ZUM LESERTESTER

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

UNSER LESERTESTER

Name | Christian Koitka **Alter** | 18

Wohnort | Hamm (Westf.)

Name im Forum | Gamezone008

Kurz-Bio | Eigentlich ist Christian seit seiner Kindheit eingefleischter Nintendo-Veteran. Erst vor gut drei Monaten entdeckte er aufgrund des mageren Spiele-Angebots auf der Wii die Xbox 360 für sich – und damit auch 360 Live. Jetzt will er – neben dem Gymnasialabschluss im kommenden Jahr – vor allem viele, viele verpasste Games-Perlen nachholen. »L.A. Noire« ist da schon mal ein hervorragender Anfang.



✕ Aktion Lesertest

L.A. NOIRE

Eine mörderische Reise in die Vergangenheit

Los Angeles in den 40er Jahren: Hollywood, Reichtum und Stars prägen die Stadt. Doch auch sie hat Schattenseiten: Korruption, Mord, Drogen. In der Rolle von Polizist Cole Phelps widmet man sich hier der Verbrechensbekämpfung. Anfangs ist Cole ein gewöhnlicher Streifenpolizist, doch durch Zufall wird er in einen großen Fall verwickelt und steigt im weiteren Spielverlauf immer weiter auf. Später ist er als Detective unter anderem im Verkehrsdezernat und im Drogendezernat tätig. Ausgangspunkt eines Falls ist in der Regel die Polizeistation, danach geht es zum Tatort. Kaum ist man an der frischen Luft, verdeutlicht sich das stimmungsvolle Setting. Die Passanten tragen Kleidung und Frisuren aus den 40er Jahren, die Autos hätten heute Oldie-Status. Auf dem Weg zum Tatort dudelt im Autoradio zeitgenössische Musik – das alles trägt toll zur Atmosphäre bei. Am Tatort angekommen, gilt es, nach Hinweisen zu suchen. Es lohnt sich, jedes Detail zu prüfen, da nicht immer gleich alle Indizien ersichtlich sind. Einen Großteil des Spiels verbringt man außerdem mit dem Führen von Interviews – was viel schwieriger ist, als es scheint. Wenn die Personen Aussagen machen, muss man erkennen, ob sie lügen oder die Wahrheit sagen. Das gestaltet sich durch die grandiosen Gesichtsanimationen sehr spannend: Meidet mein Gegenüber Augenkontakt? Beißt er sich auf die Lippen? Alles Indizien für eine Lüge. Auch der Tonfall ist nicht unwichtig. Die englischen Sprecher sind wirklich klasse und man muss sehr gut auf die

Stimme achten. Und keine Bange: Deutsche Untertitel sind vorhanden.

Dennoch wäre »L.A. Noire« auf Dauer langweilig, wenn es gar keine Action gäbe. Zur Auflockerung warten zum Beispiel Verfolgungsjagden durch die Stadt; auch kommt es zu Prügeleien und Schießereien mit Kriminellen. Steuern lassen sich diese Einlagen ganz ordentlich, auch die restliche Steuerung im Spiel funktioniert reibungslos.

Grafisch ist »L.A. Noire« ganz passabel. Die Umgebungen fangen den Flair der Zeit ein, bestechen aber nicht sonderlich durch Details oder Effekte – gehobener Durchschnitt. Die Charaktere dagegen sind das Glanzstück des Spiels: Die Animationen sind geschmeidig, die Gesichter unglaublich realistisch. Aber hat »L.A. Noire« denn auch Schattenseiten? Durchaus! Nach etwa vier Stunden hat das Spiel einen extremen, rund dreistündigen Durchhänger. Dort plätschern die Fälle nur vor sich hin und die Aufgaben wiederholen sich ständig. Ab dann fängt es sich wieder, wird besser als zuvor und es tauchen auch verschiedene Aufgaben auf. Insgesamt darf man aber keine Gameplay-Überraschungen erwarten – die Fälle laufen fast immer nach dem gleichen Muster ab. Trotzdem macht dies das Game weder kaputt noch langweilig. Der Mix aus Abenteuer, Action, Rätseln und dem Untersuchen ist sehr gelungen. Dabei hält die Story die Motivation immer schön hoch. Wer gerne Kriminalfälle löst, rätselt, sich gerne von der Atmosphäre einer vergangenen Zeit einfangen lässt und mit wenigen, aber spaßigen Actionsequenzen auskommt, sollte definitiv zugreifen.

Christian Koitka/sab

Leserwertung

Ein filmreif inszeniertes Kriminal-Abenteuer, das man sich nicht entgehen lassen sollte.

8.8 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 06/11: 8.8

MASS EFFECT 3



✕ Nachgefasst

Kaum ein Spiel der jüngeren Vergangenheit hat unter Fans heftigere Debatten ausgelöst als der Abschluss der »Mass Effect«-Trilogie. Besonders die Spielenden gerieten ins Visier der Kritiker. Auch unter den 360-Live-Lesern brach diesbezüglich ein kleiner Sternenkrieg aus...

Foren-Nutzer Ollimann verfasst den ersten Logbucheintrag über seine Erfahrungen mit Shepards drittem Streifzug durchs All: »Wer eine Xbox 360 besitzt und sich die Trilogie entgehen lässt, verpasst im Gesamtpaket wohl eines der wichtigsten und besten Videospiel-Erlebnisse der letzten Jahre.« Dass du alle drei Teile spielst, legt dir Ollimann ans Herz, weil du in seinen Augen ansonsten mit vielen Plot-Elementen und Charakteren nicht viel anfangen kannst. Besonders die wendungsreiche Story gefällt ihm: »Einfach genial. Man merkt endlich auch mal, dass die Entscheidungen aus Teil Eins und Zwei sich richtig auswirken. Auch die Entschlüsse, die man in diesem Teil fällen muss, sind gravierend.« Zur Erinnerung: Durch einen Spielstand-Import wirken sich in den Vorgängerteilen ausgeübte Handlungen auf die Spielerfahrung aus.

Die Entscheidungsfreiheit selbst und deren Auswirkungen betrachten viele 360-Live-Leser trotzdem kritisch. Besonders die drei Spielenden – Achtung, Spoiler-Gefahr! – werden heiß diskutiert. »Ich weiß ehrlich gesagt nicht«, macht noname1492 seinem Ärger Luft, »was an einem Ende, das völlig aus der Geschichte herausgerissen ist und schlichtweg nichts mit dem Spielgefühl und Geschehen an und für sich zu tun hat, gut sein soll. Die Spielenden haben weder was mit meinem Shepard noch mit der Geschichte der Reaper, der des Universums noch sonst was zu tun. Die Abschlüsse ergeben einfach von vorn bis hinten keinen Sinn, weder in Bezug auf individuelle Spielweise noch auf den logischen Zusammenhang.« Dagegen

meint CFG MrPuffin: »Ich sehe es so wie der Entwickler und denke, dass sind eben die Spielenden – und gut ist. Dass sich viele darüber so künstlich aufregen, ist echt lächerlich. Akzeptiert es einfach.« Ganz so einfach nehmen viele Fans das aber nicht hin, unter anderem ElCoyote: »Ich habe alleine in Teil Eins und Zwei über 200 Stunden investiert. Und dann rotzt mir Bioware solche Enden hin. Da soll ich mich nicht verarscht fühlen? Ich würde Teil Drei nicht direkt als schlechtes Spiel bezeichnen, aber wenn ich mit Charakteren mitfiebere und mir diese über drei Teile hinweg ans Herz gewachsen sind, haben solche schwachen Enden für mich einen ganz anderen Stellenwert als bei irgendeinem Spiel, das ich mal so nebenher einlege. Und wenn mir das Ende alles ruiniert und mich frustriert zurücklässt, dann ist alles, was vorher war, nicht mehr von Belang.« Auch User ColonelKilg0re findet die Enden »richtig schlimm, da sie den Spaß an den Vorgängern ebenfalls versauen.« *paYnis* pflichtet ihm bei: »In wie vielen Varianten du die Vorgänger durchgespielt hast und wie auch immer du dich im Verlauf von Teil Drei entschieden hast, es ist für die Spielenden total egal.« Offenbar existieren also unter den 360-Live-Lesern ähnlich viele Meinungen zu diesem Thema wie Alienrassen im »Mass Effect«-Universum. Slowly findet: »Das Game bot mir knapp 30 Stunden Spielspaß. Storytechnisch ist es gut aufgebaut und ich habe mit einigen Charakteren mitgefühlt und -gefiebert. Was ich mich allerdings frage, ist, was einige Spieler an den Enden auszusetzen haben. Die sind zugegebenermaßen nicht weltbewe-

gend, reichen aber völlig aus und passen zum Spiel.« Unmittelbar kontert zizou91: »Auszusetzen ist, dass mit verschiedenen Enden geworben wurde und damit, dass deine Entscheidungen Einfluss auf das Ende haben. Es gibt drei Enden, die sich minimal unterscheiden. Und genau das haben alle daran auszusetzen.« Dagegen kann souler28 gar nicht nachvollziehen, woher all die heftige Kritik rührt: »Ich habe ja mit üblen Enden gerechnet. Aber was soll ich sagen, ich fand die völlig okay und wäre wohl nie drauf gekommen, sie als schlecht zu bezeichnen.« Wie auch immer deine Meinung zu »Mass Effect 3« sein mag, man darf gespannt sein auf den für diesen Sommer angekündigten Extended Cut. Der beherzigt die Kritik der Fans und bietet kostenlos eine Erweiterung der vorhandenen Enden. Komplett neue Abschlüsse spendiert Entwickler Bioware der Sternensaga jedoch nicht.

Auch die 360-Redaktion hat sich zahlreich in das intergalaktische Finale gestürzt. Fünf Sternenkrieger packen aus...

Markus Würstle:

Natürlich hat »Mass Effect 3« seine Ecken und Kanten, und vom Ende des Sci-Fi-Epos mag man auch halten, was man will. Trotzdem ist's ein absolutes Muss für Zukunfts- und Rollenspiel-Kenner! Ob's mir persönlich gefällt? Ich hab die 1.050 Gamerscore vollgemacht und bin im Mehrspieler-Modus weit über Level 100. Das sagt wohl alles, oder? Nur diese bosh'tet Banshees...

Michael Förtsch:

Seit Teil Zwei kann ich mit der Serie nicht mehr viel anfangen. Zu actionlastig ist mir der Spielfluss für ein angebliches Rollenspiel, zu beschnitten die angebliche Handlungs- und Entscheidungsfreiheit und zu steril und glattgebürstet der Look. Viele finden's großartig, ich sag: ist okay.

Nils Osowski:

Imposant? Absolut. Emotional? Wie eine Schwangere. Aber »Mass Effect 3« geht genau wie seinen Vorgängern die tiefgreifende Entscheidungsfreiheit ab, welche ich an »Knights of the Old Republic« und »Baldur's Gate« so geliebt habe. Schade, hätte sich Bioware auf alte Tugenden besonnen, hätte das hier ein zeitloser Klassiker werden können.

Sönke Siemens:

Die Spielenden? Sicherlich nicht Biowares Meisterstück – insbesondere wenn man weiß, dass es unter allen verfügbaren kein einziges Highlight gibt. Dennoch: Dass die Kanadier mit dem angekündigten Gratis-Zusatzinhalt jedes Ende noch mal überarbeiten, rechne ich ihnen schon jetzt hoch an. Definitiv keine Selbstverständlichkeit in der Branche!

Jan Heinrich:

Für mich trotz der Endsequenzen-Thematik die perfekte Mischung aus Seifenoper, epischen Schlachten und einem guten Schuss Rollenspiel. Besonders gelungen: mit der punktgenauen Shooter-Mechanik treffe ich auch auf 100 Meter durch jedes Guckloch in den Cerberus-Schilden.



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

360 LIVE LESERPOST



Schon fast wieder Sommer und noch immer kein Sommerloch in Sicht! Unglaublich, wie viele namhafte Games – zum Teil durch Verschiebung – noch in dieser Ausgabe gelandet sind, oder? Und ähnlich vielseitig wie die Spiele-Auswahl in diesem Heft waren diesmal auch die Zuschriften eifriger Leser. Da macht das Beantwortn trotz Sonne und Biergarten-Wetter richtig Spaß!

IST DOCH NICHT WAHR?!

Ich liege so auf meinem Sofa und lese euer Magazin. Wie immer hat mir auch diese Ausgabe sehr gefallen, vor allem wegen des Berichts über »Ghost Recon: Future Soldier«. Na ja, ich liege also auf meinem Sofa, lese ganz entspannt besagten Bericht, bin natürlich völlig begeistert und dann der Schock: Das neue »Ghost Recon« soll KEINEN Splitscreen-Multiplayer haben?? Als ich diese Schreckenszeilen lese, fall ich fast vom Sofa! Was soll denn der Mist?? Eine Sache, die nicht nur gut in der »Ghost Recon«-Reihe funktioniert hat, sondern auch die Verkaufszahlen in die Höhe getrieben hat, lassen die Entwickler einfach weg? Das kann doch nicht wahr sein, oder?

Tobias Sannwald, per Mail

Sönke: Traurig, aber leider wahr. Wobei das mit dem fehlenden Splitscreen nicht für alle Modi gilt. Im Online-Modus »Guerilla« beispielsweise gibt es einen geteilten Bildschirm für zwei Spieler. In der Koop-Kampagne hingegen, wo ihn sich wohl viele

gewünscht hätten, fehlt er. Wie uns das Game sonst so gefallen hat und wie es final abschneidet, erfährst du im 5-Seiten-Testbericht auf Seite 46.

WILL WISSEN!

Ich möchte euch gerne fragen, ob ihr in der nächsten Ausgabe etwas über das für 2013 angekündigte MMORPG von Bethesda Softworks berichten werdet. Auch wenn nur sehr wenige Informationen über »The Elder Scrolls Online« bekannt gegeben wurden, würde ich mich freuen, wenn ihr mir und allen anderen »TES«-Fans im nächsten Magazin einige bekannte und wichtige Informationen kurz zusammenfassen würdet!

Joshua Thil, per Mail

Moritz: Jetzt, wo Bethesda nach lang brodelnder Gerüchteküche den Drachen endlich aus dem Sack gelassen hat, sind die Informationen zu »The Elder Scrolls Online« gar nicht mehr so rar. Bisher ist bekannt, dass es rund 1.000 Jahre vor den Ereignissen in »Skyrim« spielt. Zu diesem Zeitpunkt versucht

gerade der Daedra-Prinz Molaga Bal, Tamriel an sich zu reißen und seine Bewohner zu unterjochen. Insgesamt soll es drei Fraktionen geben, denen sich der Spieler anschließen kann, ferner ist auch ein Player-versus-Player-Modus geplant. Bislang ist aber nur ein Release für PC und Mac angedacht. Aus diesem Grund macht es für uns auch keinen Sinn, eine umfangreichere Vorschau für eine der kommenden Ausgaben einzuplanen. Sollte sich allerdings herauskristallisieren, dass das Online-Rollenspiel auch für die Xbox 360 oder die nächste Xbox-Hardware-Generation erscheint, liest du es bei uns zuerst!

VERMISST

Die Lobeshymnen spar ich mir, ihr wisst selbst, dass ihr gut seid! Das Mai-Heft hat aber einen kleinen Fehler: Im Aktuell-Teil in der Inhaltsleiste ist bis »Der heiße Stuhl – Spec Ops« alles top. Danach: »Wiedererweckung – Legacy of Kain« und »Xbox 720 – Microsoft spricht Klartext«. Die beiden Themen fehlen irgend-

✕ KONTAKT



E-MAIL

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



INTERNET

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



BRIEF

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

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich heiße Roman und finde, dass eure Zeitschrift die beste für die Xbox 360 ist. Ich lese sie schon ungefähr zwei Jahre und finde die Tests immer sehr interessant! Ein paar Fragen habe ich aber an euch. Erstens: Wisst ihr, ob »Max Payne 3« ungeschnitten rauskommt? Weil der erste Teil auch wegen der Bullet-Time indiziert wurde. Zweitens: Da ich leider nicht auf Xbox Live bin, weil ich erst seit ein paar Tagen Internet habe, wollte ich mal fragen, was Camper sind. Ich habe es erstmals bei eurem Artikel zu »Sniper: Ghost Warrior« gelesen. Ich hoffe, ihr druckt das ab! Wenn nicht, ist auch nicht schlimm. Macht weiter so mit eurer Zeitschrift, ich kaufe sie mir immer am Erscheinungstag!

Roman Pfeiffer, per Mail

Markus: »Max Payne 3« kommt mit einer USK-18-Freigabe und leicht geschnitten nach Deutschland. Was genau zensiert wurde, liest du im ausführlichen Testbericht ab

Seite 52. Und Camper: Die sind mein ganz persönliches, ungeliebtes Spezialgebiet. Müsste ich dir im Privaten eine Antwort geben, würde ich dir voller Entrüstung sagen: Camper sind Kack-N00bs, die sich auf »taktisches Warten« spezialisiert haben. Solltest du auf einen Camper treffen, biete ihm doch freundlicherweise einen Schlafsack an. Denn sein komplettes spielerisches Dasein besteht daraus, wie verwurzelt an einem Fleck zu verweilen und mit gezogener Waffe darauf zu warten, dass ein fairer Spieler seine Sicht kreuzt. Soll heißen: Camper triffst du vor allem in Online-Multiplayer-Matches von Ego-Shootern, wo sie an einer möglichst uneinsehbaren Stelle »campen« und darauf warten, andere Spieler heimtückisch von hinten abzuknallen. Da du aber noch kein Internet hast, schätze dich glücklich, solchen auf Unfairness setzenden »Spielern« nicht über den Weg zu laufen. Die können einem nämlich echt die Pizza zum Aufstoßen bringen...

✕ TOPTHEMA

ÖDE POSTER

Wieso gibt es eigentlich immer Poster zu irgendwelchen Spielen, die mich null interessieren oder mit total unspektakulären Motiven? Warum nicht mal eins zu »Halo«? Ich lese euer Magazin seit 2008 und es war nur einmal ein »Halo Wars«-Poster drin. Gerade bei geilen Motiven wie von »Halo: Reach«, »Halo 3: ODST« und jetzt »Halo 4« würde sich ein

Poster anbieten. Oder meckert da Microsoft rum? Ist ja immerhin gute Werbung. Na ja, bin auf eure Preview zu »Halo 4« gespannt.

Krawallmacher, aus dem Forum

Jan: Zum einen halten wir es ja so, dass eines der beiden Poster im Heft immer ein Motiv zu unserem Cover-Thema zielt. Deshalb sind wir da zum Teil schon festgelegt. Und wie du sicher weißt, stellen wir auf unserem Cover gerne mal kleinere – aber nicht weniger gute – Titel vor. »Call of Duty« und »Halo« kann und hat schließlich jeder... Was das

zweite Poster angeht: Nicht jeder Hersteller stellt für ein Poster gerne und jederzeit hoch aufgelöste Motive zur Verfügung. Manche haben schlicht und ergreifend keine Bilder in den benötigten Dimensionen, andere Motive sind in ihrer Nutzung lizenzrechtlich eingeschränkt. Deshalb ist es immer auch ein gewisser Organisationsaufwand, ein ansprechendes Motiv zu einem ansprechenden Spiel zu finden. Und selbst wenn es vielleicht kein Master Chief ist, machen sich »Prototype 2«, »Aliens: Colonial Marines« und »Darkness 2« auch ziemlich gut an der Wand, finde ich.

✖ LASS ES RAUS!

UNZUMUTBAR!

Ich fange mal direkt an, mich auszukotzen: Ich habe frei und weiß an einem regnerischen Abend nichts mit meiner Langeweile anzufangen. Also ins Auto gesetzt und ab in die Videothek. Was fällt mir da ins Auge? Natürlich das neue »Resident Evil: Operation Raccoon City«. Und wer kennt es nicht, bei Regen im Dunkeln zu sitzen und ein – vermeintlich – geiles Spiel in der Hand zu halten. Nach 15 Minuten Spielzeit habe ich mich dann wirklich gefragt, ob die Jungs von Capcom jetzt alle »Resi«-Anhänger komplett verarschen wollen. Beim besten Willen: Dieses Spiel hat seinen Namen wirklich nicht verdient! Ich habe noch nie – und das meine ich wirklich ernst – eine beschissenere Gegner- und Team-KI gesehen! Dazu gesellen sich noch ein schlechter Sound und eine Steuerung, die man am besten in den Müll tritt! Alle »Resi«-Fans, die dieses Spiel vorbestellt haben und nicht wie ich das Glück hatten, nur drei Euro Leihgebühr zu zahlen, tun mir echt leid. Dieses Spiel hat mir den Abend versaut

und meine komplette Vorfreude auf die kommenden »Resident Evil«-Teile zunichtegemacht! Und außerdem, wo gibt es denn so etwas: USK-Freigabe ab 18! Was bitte ist dort ab 18? Wo Zombies sich in Luft auflösen? Ich kann nicht mehr, habe aber leider auch euren Test dazu nicht gelesen. Na ja, das war es dann auch schon, aber das musste ich einfach loswerden. An euch Jungs und Mädels aus dem 360-Live-Team: Ihr macht eure Sache super, bitte weiter so! Denn so einen Schrecken kann ich nicht noch einmal gebrauchen, wenn ich daran denke, dass dieses Game mal für Grusel und Schrecken stand...

Daniel Haina, per Mail

Sabine: Ich war als langjähriger »Resi«-Fan auch ziemlich enttäuscht von »Operation Raccoon City«. Nun könnte ich natürlich gemein sein und sagen: Hättest du mal meinen Test gelesen! Denn da steht explizit drin, dass zwar »Resi« draufsteht, aber keines drin ist. Etikettenschwindel sozusagen. Aber stattdessen leide ich mit dir und lege dir fürs nächste Mal einfach ans Herz: Vor dem Kauf - oder auch nur dem Verleih - 360 Live lesen und Bescheid wissen.



wie. Falsch gedruckt oder kurzfristige Änderungen? Vor allem die Wiedererweckung hätte mich interessiert... Kommt da noch was dazu?

Nici Kestrel, per Mail

Michael: Hoppla! Ja, dabei handelt es sich tatsächlich um Überbleibsel. Die Themen sind mehr oder weniger einige Stunden vor Redaktionsschluss anlässlich aktuellerer Nachrichten – in diesem Fall zu »Lost Planet 3« und »Halo 4« – rausgefliegen. Sobald es neue Infos zu beiden Themen gibt, holen wir die natürlich im Aktuell-Teil nach. Zur Wiedererweckung von »Legacy of Kain« liest du übrigens auch eine News auf unserer Webseite. Ich fasse für dich mal zusammen: Neben dem Neustart von »Tomb Raider« werkelt Entwickler Crystal Dynamics angeblich auch an der Wiederauferstehung des Vampir-Abenteuers »Legacy of Kain«. Details zur Neuauflage sind aber noch ebenso unbekannt wie der offizielle Enthüllungstermin des Games. Denn bislang sind all das nur unbestätigte Gerüchte. Vielleicht kommt ja was zur Fachmesse E3 im Juni

dieses Jahres – übrigens der Themenschwerpunkt in der nächsten Ausgabe.

HEXER-PORNO!

Es wäre nett, wenn ihr meiner Frau in der nächsten Ausgabe schreiben könntet, dass the »The Witcher 2« KEIN Porno-Game ist! Danke, liebe Redaktion!

oO CRoK Oo, aus dem Forum

Sabine: Aber, aber, warum sollten wir deine Frau denn anlügen?? Spaß beiseite! Liebe Frau von oO CRoK Oo: »The Witcher 2« ist KEIN Porno-Game, das verspreche ich hiermit als Testerin und weibliches Wesen hoch und heilig! Denn wenn es anders wäre, käme es mir – und vor allem meinem Mann – nicht ins Haus! Aber wer kann schon was gegen ein bisschen nackte Haut einwenden? Zumal sie auch noch so ästhetisch dargestellt wird, wie beim Hexer. Probier das Game doch einfach mal selbst aus, oder schau deinem Kroko-Mann über die Schulter. Du wirst es nicht bereuen!

✖ SCHNIPSEL

Macht bitte einen riesigen Testbericht zum Spiel »Battleship«!

Fabian Radezky, via Facebook

Ich denke, jedes Spiel bekommt den Testbericht, den es verdient. Und für »Battleship« musste eben ein Viertelseiter reichen. Zu finden übrigens auf Seite 64.

Ihr habt ja seit einigen Ausgaben den Weg zu Reportagen gefunden, welche ich immer sehr, sehr gern lese. Dürfte man auch mal ein Thema vorschlagen oder selbst eines schreiben, welches ihr dann druckt? Sofern es euch als passend erscheint? ol CaRLiTo lo, aus dem Forum

Wir sind immer offen für Vorschläge aller Art! Wir freuen uns sogar über Ideen, denn manchmal ist die Themenfindung für die Reportagen wirklich nicht einfach. Ob wir allerdings auch »Leser-Reportagen« abdrucken, das müssten wir vorher noch eingehend diskutieren und Pro und Contra abwägen. Wahrscheinlich wird's eher darauf hinauslaufen, dass wir Lesermeinungen mit in die Reportage integrieren oder sie als Aufhänger nehmen – wie in dieser Ausgabe.

Hi, ich wollte mal wissen, ob schon irgendetwas über ein neues »Fallout« bekannt ist?

Alexander Stein, via Facebook

Es gibt Gerüchte, dass die Arbeit schon begonnen hätte und sich die Story am ursprünglich von Interplay entwickelten »Fallout 3« aus dem Jahre 2003 orientiere. Allerdings sind diese Hirngespinnste nicht ernst zu nehmen. Anzunehmen ist allerdings, dass Bethesda schon Pläne hat und erste Konzepte jongliert werden. Doch ich würde frühestens 2013 oder gar 2014 mit einem neuen »Fallout« rechnen.

Wo genau soll es denn diese Special Edition von »Resident Evil 6« mit der Jacke zu kaufen geben? Wisst ihr da ein paar Seiten, wo man die sich mal genauer anschauen kann? Möglichst nicht nur auf Japanisch, da kann ich nicht viel lesen...

Legend Red-XIII, per Webzusage

Die Sonderedition mit Leons Lederjacke ist auf 5.000 Stück limitiert und kostet umgerechnet rund 1.000 Euro. Bislang ist die Fassung exklusiv für Japan geplant. Leider ist nicht mal ein Import nach Deutschland möglich, denn die wenigen ausgewählten Online-Shops in Japan, welche die Premium Edition verkaufen, versenden lediglich innerhalb des Landes. Aber wer weiß, Capcom ist immer für eine Überraschung gut.



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

✖ SPRUCH DES MONATS

» Wenn immer nur die Klügeren nachgeben, wird die Welt irgendwann von den Dummen regiert. «
dustindollin

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

360_{LIVE}
JUNI 2012

KAUFBERATER

**DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**

78 HARDWARE DES MONATS

Avermedia Game Capture HD

79 SPARTIPPS

Hitman: Absolution
Professional Edition

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

AVERMEDIA GAME CAPTURE HD

Videos von Spielen mitschneiden: Wenn du ab und an Video-Komplettlösungen ins Netz stellst, gewagte Speedruns via Youtube und Co. mit aller Welt teilst oder einen multimedialen Games-Blog betreibst, kommt diese externe Grabbing-Hardware wie gerufen!

Genre | Grabbing-Hardware **Hersteller** | Avermedia **Aktueller Preis** | ab 150 Euro
Erhältlich | bereits im Handel **Webseite** | www.avermedia.eu/averty/de/

Warum die »Game Capture HD« so praktisch ist? Weil die externe Lösung kurz gesagt Videomitschnitt per einfachem Tastendruck bietet. Im Gegensatz zu den meisten anderen Geräten dieses Typs musst du hier keinen PC als Schnittstelle zwischenschalten. Stattdessen wird die mit 335 Gramm und 16,4 x 5,7 x 12,4cm sehr handliche Box per Plug-and-Play-Prinzip über das Komponenten-Kabel deiner Xbox 360 – respektive Playstation 3 oder Wii – verbunden. Das beiliegende Kabel dagegen dient der Verdrahtung von Game-Capture-Box und TV-Gerät, schließlich willst du beim Spielen auch was sehen. Der Fernseher muss zu diesem Zweck jedoch zwangsläufig mit einem Komponenteneingang ausgestattet sein – eine HDMI-Verbindung ist nicht vorgesehen. Schade. Jetzt nur noch ein Flashdrive oder eine externe Festplatte an den frontseitigen USB-Anschluss stöpseln – fertig. Fantastisch: Wer mag, nutzt den Schacht auf der Unterseite der Box, um dort eine 2,5-Zoll-Festplatte intern zu verbauen. Die Handhabung via Fernbedienung und On-Screen-Menü gestaltet sich dabei

genauso intuitiv wie der gesamte Installationsvorgang.

Prinzipiell funktioniert die Aufnahme dann durch einen einzigen Tastendruck. Erledigt wird der Mitschnitt in zwei Modi: Im normalen Modus darfst du während der Aufnahme noch einige praktische Zusatzfunktionen nutzen – etwa dein gerade erstelltes Video direkt ansehen, vor- und zurückspulen, verlangsamen und Screenshots anfertigen. Allerdings musst du im Standard-Modus mit einer kaum merklichen Verzögerung der Signalausgabe auf deinen TV leben. Für Performance-Puristen hat Avermedia löblicherweise einen Echtzeit-Modus eingebaut, in dem du ohne Zusatzfunktionen einzig den Mitschnitt vornimmst. So wird das Videosignal ohne Verzögerung, eben in Echtzeit, durchgeschliffen. Editieren kannst du dann nach Abschluss der Aufnahme. Auswählen darf man zwischen drei Aufnahmequalitäten (5 / 7,5 / 10 Mbps) – in optimaler Qualität benötigst du 200 Stunden Videomaterial etwa ein Terabyte. Gespeichert werden die Videos im AVI-Format, und das wahlweise in 480i-, 480p-, 720p- oder 1080i-

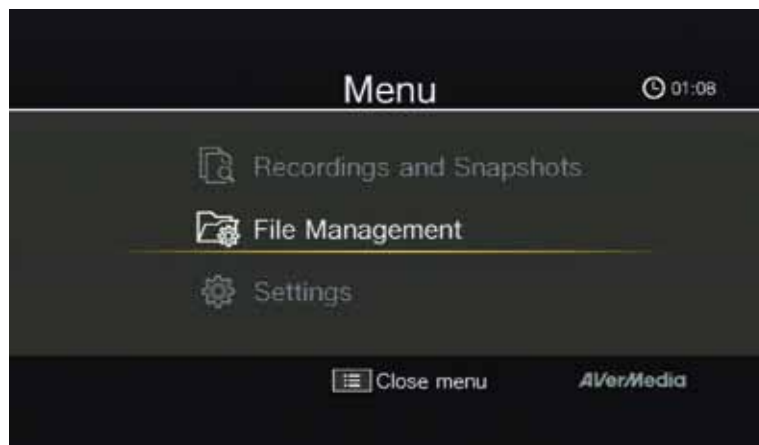
Das kompakte Design des »Game Capture HD« gefällt. Die Tasten sind aufs Nötigste beschränkt.



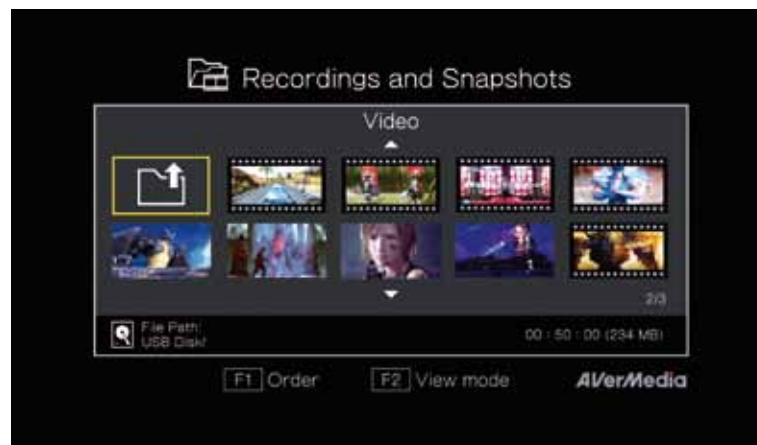
Auflösung. Nur Full-HD in 1080p-Auflösung ist leider nicht drin. Das verzeiht man dem »Game Capture« jedoch gern, denn die Handlichkeit, der problemlose Anschluss, die insgesamt sehr gute Aufnahmequalität und die Möglichkeit, Aufgenommenes sogar mit dem Gerät anschauen und verwalten zu können, machen es zu einer klaren Kaufempfehlung. Wer hochwertige Spielevideos aufnehmen will, erhält mit dem »Game Capture HD« einen einsteigerfreundlichen Schnitt- gefährten.

Nils Osowski

Wertung **8.5**



Dank übersichtlicher Menüs gestaltet sich das Verwalten der Videos narrensicher. Umbenennen kann man die Dateien allerdings nur am PC.



Wie viel Zeit bleibt mir? Per Einblendung auf dem TV siehst du genau, wie lange du noch aufnehmen kannst.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

BEJEWELED 3

Genre | Puzzlespiel-Sammlung **Hersteller** | Electronic Arts **USK** | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2 **Aktueller Preis** | 26 Euro, Fachhandel

Seit Jahren ist das Drei-Steine-in-eine-Reihe-bringen-Konzept »Bejeweled« der XBLA-Publikumsmagnet. Teil Drei erscheint nun auch auf Disk. Damit das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt, legt EA noch die Puzzle-Hits »Bejeweled Blitz Live«, »Zuma« und »Feeding Frenzy 2« obendrauf. Geheimtipp für Knobler ohne Internet!

Wertung **8.0**

SABINE SCHISCHKA

THE GUNSTRINGER

Genre | Rail-Shooter **Hersteller** | Microsoft **USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2 **Aktueller Preis** | 29 Euro, Amazon.de

Ein morbides Puppentheater und Kinect-Spiel der anderen Art ist »The Gunstringer«. Keine Minispiel-Sammlung, sondern ein skurriler Wildwest-Rail-Shooter mit genialer Inszenierung. Gefällt auch Erwachsenen! Und: Die kurzweilige Kinect-Obst-Säbelei »Fruit Ninja« gibt's als Bonus mit dazu.

Wertung **8.2**

MARKUS WÜRSTLE

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Square Enix **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | 22 Euro, Amazon.de

Dank stimmigen Aufbaus der Story, grundsolider Shooter-Mechanik und vieler Rollenspiel-Elemente überzeugt... »Human Revolution« sowohl Action- als auch Abenteuer-Freunde. Vor allem aber für Sci-Fi-Fans mit Duster-Faible ist das Spiel rund um Sicherheitschef Adam Jensen zu diesem Sensationspreis ein Kaufmuss.

Wertung **8.7**

MORITZ WANKE

BATMAN: ARKHAM CITY

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | WB Games **USK** | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | ab 35 Euro, Amazon.de

Das Werk des britischen Studios Rocksteady musst du einfach haben! Die flüssige Steuerung, die bleidichte Atmosphäre und die unglaublich packende Geschichte hauen dich um wie ein perfekt platzierter Batarang. Nicht zuletzt weil Lack-und-Leder-Braut Catwoman als spielbarer Zusatzcharakter bereitsteht.

Wertung **9.5**

JAN HEINRICH

PORTAL 2

Genre | Puzzle-Shooter **Hersteller** | Electronic Arts **USK** | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2 **Aktueller Preis** | 29 Euro, Gamestop.de

Wer noch keine Gelegenheit dazu hatte, sollte die legendäre Portal-Kanone spätestens jetzt zücken. Anspruchsvolle Rätsel, liebenswerte Robo-Gestalten sowie ein gewiefter Koop-Modus halten dich hier tagelang bei der Stange. Zeit also für noch mehr lecker Kuchen!

Wertung **9.3**

NILS OSOWSKI

GRAND THEFT AUTO 4 COMPLETE EDITION

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | Rockstar Games **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16 **Aktueller Preis** | 29 Euro, Spielegrunde.de

Das Hauptspiel ist ja bereits ein echter Abräumer. Die Zusatzepisoden »The Lost and Damned« und das herrlich durchgedrehte »The Ballad of Gay Tony« allerdings begeistern besonders Fans des ersten »GTA« mit schrägen Charakteren und einer Leichenwagenladung schwarzen Humors. Für zusammen 30 Euro? Wahnsinn!

Wertung **9.3**

SPECIAL EDITION

HITMAN: ABSOLUTION PROFESSIONAL EDITION

Tödlich schick.

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | Square Enix **USK** | noch nicht eingestuft **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 **Preis** | noch nicht bekannt **Erhältlich** | Herbst 2012

Maßgeschneiderter Anzug, makellos polierte Glatze und stilvoller Strichcode im Nacken: Wenige Videospiel-Ikonen glänzen durch ein so adrettes Äußeres wie Auftragsmord-Koryphäe Agent 47 aus den »Hitman«-Spielen. Was läge da näher, als dem neuesten Serienableger »Absolution« einen ähnlich perfekt gestylten Auftritt wie dem Klaviersaiten-Zweckentfremder selbst zu spendieren?

AUFTRAGSMORDEN SCHÖNER GEMACHT

Hersteller Square Enix sorgt mit der »Professional Edition« für eine würdige Rückkehr des Verwandlungskünstlers. Neben der Spieldisk liegt der Sonderausgabe ein gebundenes Artbook bei. Dessen Covergestaltung? Schlicht und elegant wie die Strichcode-Glatze selbst zeigt's das »Hitman«-Logo samt Schriftzug in Weiß auf schwarzem Hintergrund. Gefällt und sieht aus wie etwas, in das 47 die Namen und Adressen seiner Jenseits-Kandidaten schreiben würde. Wer's aufklappt, freut sich über Konzeptzeichnungen des Titels in qualitativ hochwertigem Farbdruck und ein Vorwort von Spieldirektor Tore Blystad. Ähnlich viele Informationen wie der Anzugträger über seine Mordopfer sammelt der geneigte Meuchel-Fan durchs Ansehen der Making-of-DVD, die Details zum Entwicklungsprozess von »Absolution« beinhaltet. Käufer der Spezialedition tragen außerdem ein paar zusätzliche Totmacher in ihrem Assassinen-Koffer mit sich herum. Die zusätzlichen Download-Waffen P22G Jagdpistole, SPS 12 Schrotflinte und HX UMP Maschinenpistole helfen 47 dann aus der Patsche, wenn selbst die beste Tarnung als Partyclown oder Anstaltsinsasse flöten geht. Zum Preis der Professional Edition ist bislang noch nichts bekannt, dürfte als ein Bündel hochwertiger Klaviersaiten teurer als das hier aber nicht kommen. 360 Live rechnet mit einem Preis um die 80 Euro.

Nils Osowski



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

BATMAN: ARKHAM CITY GAME OF THE YEAR EDITION

Das Rundum-glücklich-Paket?

Genre	Actionabenteuer	Hersteller	WB Games
USK	ab 16 Jahren	Xbox Live	ja
Spieler	1	Preis	noch unklar
Vorbestellbar	7. September 2012		

Comic-Adaptionen sind ja so eine Sache – zeigte zuletzt auch die große Reportage in Ausgabe 05/12. Viele der Portierungen würden Superheld Batman wohl augenblicklich sein Schlechte-Video-spiele-Abwehrspray zücken lassen. Doch es gibt auch Ausnahmen: die letzten beiden Auftritte der Fledermaus zum Beispiel – »Batman: Arkham Asylum« und »Batman: Arkham City« aus dem britischen Hause Rocksteady Studios. Letzteres erscheint nun in einer verlockenden Spiel-des-Jahres-Edition.

DATE MIT PSYCHOBRAUT GEFÄLLIG?

Neben dem Hauptspiel »Arkham City« finden Fledermaus-Anhänger sämtliche bisher veröffentlichten Zusatzinhalte auf der Disk. Das Kostüm-Paket beinhaltet zwölf alternative Outfits – wer mag, darf beispielsweise in das schneie 1970-Batsuit schlüpfen. Du hast eher ein Herz für Underdogs? Ein weiterer Zusatzinhalt lässt dich das Abenteuer auch im maßgeschneiderten Kostüm der rechten Bat-Hand Robin oder als Nightwing durchleben. Im missionsbasierten Catwoman-Paket hingegen wechselst du die Seiten und schaltest eine Reihe von Aufträgen aus Perspektive der rassigen Katzendame frei, die sich bevorzugt mit der Peitsche ihrer Angreifer erwehrt. Außerdem mit auf der Disk: die Zusatzepisode »Harley Quinn«. Darin vereitelst du die Pläne der Psychobraut, die Tore des urbanen Gefängnisses für immer zu schließen. Obendrein spendiert WB Games sieben Herausforderungskarten, wovon eine komplett neu ist. Was der europäischen Fassung des Spiels aber fehlt wie Harley Quinn die geistige Gesundheit, ist der Animationsstreifen »Batgame: Year One«. Der liegt nur der amerikanischen und kanadischen Fassung des Fledermaus-Abenteuers bei. Dennoch: Wer's noch nicht kennt, zückt spätestens jetzt den Batarang und mischt die Unterwelt von Gotham City mal wieder ordentlich auf!



Kaufen?

JA

ZUBEHÖR-TEST

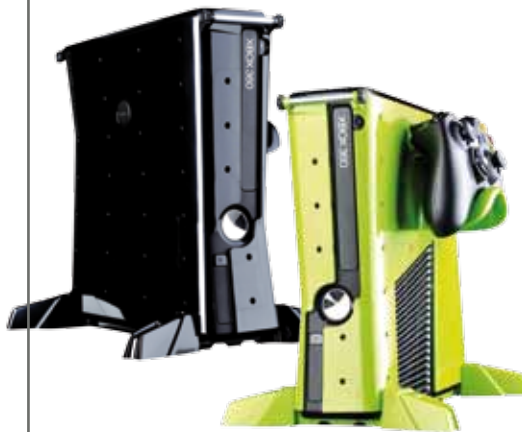
CALIBUR11 BASE VAULT

Hersteller	Calibur11	Typ	Konsolen-Chassis
Preis	ab 30 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Casemodding ist nur was für Profis – denkst du! Der britische Zubehörhersteller Calibur11 hat sich nämlich eine Methode für handwerklich weniger begabte Gamer ausgedacht, die ihre Konsole trotzdem individualisieren wollen. Als Basis dient das sogenannte Base Vault, das der Xbox sicheren Stand und bessere Belüftung verschaffen soll. Das Chassis gibt es derzeit leider nur für die neuen Slim-Konsolen.

HÖR MAL, WER DA SCHRAUBT!

Im Paket enthalten sind – neben ein paar Schrauben – zwei Seitenpaneele für die Box sowie ein Standfuß und eine Controller- beziehungsweise Headset-Halterung. Die Montage-Anleitung ist übersichtlich bebildert: Zunächst will die Controller-Halterung mit vier Schraubchen an der rechten Seitenplatte befestigt werden. Der hierfür benötigte Schraubenzieher ist im Lieferumfang leider nicht enthalten. Es folgt die komplette Ummantelung der Konsole, wobei stabile Aluminiumstäbchen und robuste Plastikflügelschrauben für den korrekten Sitz sorgen. Anschließend wird die Konsole samt Seitenteilen nur noch fest in den Sockel gedrückt, bis sie geräuschvoll einrastet. Voilà, fertig! Nun bietet die Basis, abgesehen von der Controller-Halterung und einer besseren Luftzirkulation, kaum nennenswerte Veränderungen. Okay, wer mag, kann seine schwarze Box auch mit farbigen Chassis in Rot, Weiß, Grau, Blau und Grün verkleiden. Richtig individuell wird es aber erst mit den Zusatz-Accessoires: Zur Auswahl stehen unter anderem »Nameplates«, die sich beim Hersteller individuell bedrucken lassen. Besonders cool sind aber die Nachrüst-Vaults, zum Beispiel die »Battlefield«-Vault mit in die Seitenpaneele eingelassenen Claymore- und Rauchgranaten; oder die »Gears of War 3«-Vault mit beleuchtetem Omen-Skull.



Die wenig spektakuläre Basis gibt's für wenig Geld. Die richtig coolen Vaults verlangen dagegen einen saftigen Aufpreis.

7.5

SPEEDSHOT

Hersteller	Hama	Typ	Maus-/Tastatur-Konverter
Preis	ab 60 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Zocken an einer Konsole hat ja durchaus seine Vorzüge. Du kannst gemütlich per Controller von deiner Couch aus daddeln – statt wie die meisten PC-Spieler am Schreibtisch. Größtes Manko: Speziell im Ego-Shooter-Genre kommen viele Spieler mit PC-Wurzeln mit der Dual-Stick-Steuerung zunächst einfach nicht zurecht und wünschen sich die Eingabe via Maus und Tastatur zurück. Eine Lösung für genau dieses Problem bringt nun Zubehörhersteller Hama. Mit dem »Speedshot« Maus-/Tastatur-Konverter soll es möglich sein, Shooter wie am Rechner zu steuern.

BODYCOUNT ANTREIBENDER KONVERTER

Rein äußerlich punktet der nur 50 Gramm leichte Adapter mit nettem Fadenkreuz-Aufdruck in Giftgrün. Von den Ausmaßen ist das hier mit einem Smartphone vergleichbar, nur dass es etwas quadratischer daherkommt. Der Anschluss erfolgt kinderleicht einfach via USB-Schnittstelle an deiner Xbox 360. An der Front des Konverters befinden sich zwei weitere USB-Anschlüsse, an die du dann deine Maus und Tastatur stöpselst. Seitlich ist zudem ein Headset-Anschluss verbaut. Eine Dashboard-Taste mit vier darüber platzierten LEDs zur Anzeige deines ausgewählten Controller-Ports zielt die Oberseite des Geräts. Außerdem informieren dich zwei zusätzliche Anzeigen, ob deine Maus und Tastatur richtig erkannt worden sind. Ebenfalls geboten werden Auto- und Turbofeuerfunktionen. Im Einsatz überzeugt der Speedshot durch eine verzögerungsfreie und reibungslose Eingabe per Maus und Tastatur. Das Problem: Die meisten Konsolen-Shooter sind für eine Gamepad-Steuerung optimiert und steuern sich erst nach manuellem Anpassen der Empfindlichkeitseinstellungen so, wie man es erwarten würde. Wer sich jedoch die Zeit nimmt, kommt gut zurecht. Nicht zuletzt dank mitgelieferten Stickern zum blitzschnellen Wiederfinden der programmierten Tasten auf dem Keyboard.



Treffsichere Zielhilfe, die jedoch erst nach manuellem Feintuning wirklich zufriedenstellend funktioniert.

7.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG

XBOX 360

PES 2013

Hersteller **Konami** Genre **Sport**



Konamis König-Kick »Pro Evolution Soccer« wird freilich auch dieses Jahr fortgesetzt. Unter anderem versprechen die Japaner, dass du bei Ballannahmen mehr Freiheiten haben sollst. Dribblings laufen dagegen gemächlicher ab – so soll der Spieler den ballführenden Kicker noch präziser umhermanövrieren können. Außerdem kannst du bei Doppelpässen nun auch den mitwirkenden Teamkollegen aktiv steuern. Ebenfalls stark überarbeitet: die Torhüter. Sie sollen über haufenweise neue Bewegungsabläufe und Paraden verfügen. Erstes Testspiel im nächsten Heft!

SNIPER GHOST WARRIOR 2

Hersteller **City Interactive**
Genre **Ego-Shooter**



Auf Basis der »Cry Engine 3.0« entsteht in den polnischen Entwicklungsstudios von City Interactive derzeit die Fortsetzung zu einem der Überraschungshits 2011. Eine erste Anspielversion stellte bereits die neue Grafikpracht wie auch das spürbar überarbeitete Schadensmodell von Gegnern und Fahrzeugen unter Beweis. Damit auch das Gameplay einschlägt wie geplant und genug Zeit für letzte Feinschliff-Maßnahmen bleibt, wurde der Veröffentlichungstermin nun auf den 21. August verschoben.

RISEN 2: DARK WATERS

Hersteller **Deep Silver** Genre **Rollenspiel**



Harr, Captain Stahlbart konnte jüngst nur knapp eine Meuterei verhindern. Die Besatzung sollte das Schiffsdeck und insbesondere die barbusige Galions-Maid bis zum Auslaufen noch mal blitzblank aufpolieren. Gar nicht erfreut über diesen Spezialauftrag, war die Mannschaft kurz davor das Handtuch zu werfen, konnte dann jedoch durch eine Kiste Rum pro Kopf besänftigt werden. Der allerdings war so hochprozentig, dass die Truppe mit dem Zeitplan nun derbe hinterherhängt. Oder anders formuliert: »Risen 2: Dark Waters« kommt später, und zwar am 3. August. Alle Details zur Verschiebung im Entwickler-Interview auf www.360-live.de

TERMIN	TITEL
3. Mai	Sniper Elite V2 (Import)
11. Mai	Akai Katana
18. Mai	Max Payne 3
18. Mai	Men in Black: Alien Crisis
24. Mai	Dirt Showdown
24. Mai	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
25. Mai	Dragon's Dogma
25. Mai	Game of Thrones: Das Lied von Feuer und Eis
1. Juni	Everyone Sing
1. Juni	Punch Time Explosion XL
8. Juni	Inversion
15. Juni	Lollipop Chainsaw
26. Juni	London 2012: Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele
29. Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes
29. Juni	Ice Age 4: Voll verschoben
29. Juni	Spec Ops: The Line
29. Juni	The Amazing Spider-Man
Juni	Test Drive: Ferrari Racing Legends
6. Juli	Anarchy Reigns
3. Aug.	Risen 2: Dark Waters
7. Aug.	Persona 4: The Ultimate in Mayonaka Arena (Import)
17. Aug.	Sleeping Dogs
21. Aug.	Sniper: Ghost Warrior 2
Aug.	Darksiders 2
Aug.	Port Royale 3
6. Sept.	Far Cry 3
14. Sept.	Madagascar 3: Flucht durch Europa
21. Sept.	Borderlands 2
27. Sept.	Rocksmith
Sept.	Dead or Alive 5
Sept.	F1 2012
Sept.	Tekken Tag Tournament 2
2. Okt.	Resident Evil 6
12. Okt.	Dishonored: Die Maske des Zorns
25. Okt.	Medal of Honor Warfighter
30. Okt.	Assassin's Creed 3
6. Nov.	Halo 4
13. Nov.	Call of Duty: Black Ops 2
2012	007 Legends
2012	Alarm für Cobra 11: Undercover
2012	Aliens: Colonial Marines
2012	Brothers in Arms: Furious 4 (Import)
2012	Combat Wings: The Great Battles of WW2
2012	Das Testament des Sherlock Holmes
2012	Defiance
2012	DMC Devil May Cry
2012	Doom 4
2012	Duke Begins
2012	FIFA 13

TERMIN	TITEL
2012	Forza Horizon
2012	Galaxy Beast
2012	Hitman: Absolution
2012	Metal Gear Rising: Revengeance
2012	Micky Epic: Die Macht der 2
2012	Of Orcs and Men
2012	Overstrike
2012	PES 2013
2012	Prey 2
2012	Rambo
2012	Raven's Cry
2012	Scivelation
2012	Skylanders Giants
2012	The Ripper
2012	Thief 4
2012	Tomb Raider
2012	Twisted Mania
2012	Wet 2
2012	Xcom: Enemy Unknown
2012	Zone of the Enders HD Collection
2013	Bioshock Infinite
2013	Crysis 3
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Devil's Third

TERMIN	TITEL
2013	Fable Next
2013	Grand Theft Auto 5
2013	Homefront (nächster Teil)
2013	Insane
2013	Lost Planet 3
2013	Metro: Last Light
2013	Star Trek
2013	Tekken X Street Fighter
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Xcom
2013	Zwei

KINECT

TERMIN	TITEL
3. Mai	Alvin & Die Chipmunks 3 – Chip Bruch
22. Juni	Steel Battalion: Heavy Armor
28. Juni	Just Dance Greatest Hits
Okt.	Dragon Ball Z für Kinect
2012	Crimson Dragon
2012	Fable: The Journey
2012	Ryse



Square Enix schürt die Vorfreude auf »Hitman: Absolution« mit einer ungewöhnlichen wie kreativen Aktion: Alle Vorbesteller, die fünf Euro anzahlen, erhalten vorab einen Download-Code für das Minispiel »Sniper Challenge« und schalten damit Boni für das Hauptspiel frei. Dank Einsatz des »Glacier 2«-Grafikmotors sieht das sogar so bildgewaltig aus wie »Absolution«. Bewegen kannst du den Assassinen im Sniper-Spiel nicht, stattdessen schaltest du deine Feinde auf einem Häuserdach kauend aus. Dein Ziel: Rüstungsunternehmer Richard Strong und seine Leibwächter. Kein sonderlich langes Vergnügen, dank 14 Herausforderungen – etwa eine Wache mittels gut getimtem Treffer in einen Fahrstuhl katapultieren – jedoch eines, das man gerne weitere Male angeht.

360 LIVE NEU AB DEM 20. JUNI!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

DARKSIDERS 2

Was? Tot, aber lebendig – und doch kein Zombie? Keine Frage: Tod, der vierte apokalyptische Reiter, würde heutzutage bei einem Vorstellungsgespräch mit Sicherheit völlige Verwirrung stiften. Ganz anders in seinem Videospiel, in dem er auszieht, um seinen Bruder Krieg vor dem Untergang zu bewahren. Aber was treiben eigentlich die beiden anderen Weltuntergangs-Geschwister Pestilenz und Hunger? Nachdem es bedingt durch die Spielverschiebung auf August in diesem Heft mit einem Anspiel-Preview nicht geklappt hat, entfacht 360 Live nun in Ausgabe 07/12 das Höllenfeuer!

E3-SPEZIAL

»Splinter Cell 6«, »Halo 4«, »Forza Horizon«, »Medal of Honor: Warfighter« und viele mehr: Wie jedes Jahr gibt die Spielemesse E3 in Los Angeles den Kurs für das kommende Herbst- und Weihnachtsgeschäft vor. Vom 4. bis zum 7. Juni kannst du ergo wieder mit spektakulären Neuankündigungen aus dem Bereich Videospiele rechnen – auch wenn die Präsentation einer neuen Xbox wohl doch noch auf sich warten lässt. Die Redaktion ist selbstverständlich direkt vor Ort, um alle wichtigen Infos auf über 30 Seiten zusammenzutragen. Plus Live-Berichterstattung auf www.360-live.de!

HITMAN ABSOLUTION

Er ist ein lautloser Killer, so entmenscht, dass er nicht einmal seinen eigenen Namen kennt. In »Absolution« wirst du erneut zu Agent 47, einem Spielball politisch motivierter Intrigen. Über die abgedrehte Vorbesteller-Aktion berichten wir bereits in dieser Ausgabe. Im nächsten Heft geht's ans Eingemachte: 360 Live rückt noch mal die blutrote Krawatte zurecht, um sich im Anschluss mit einer erstmals spielbaren Version auszutoben. Ausführlicher Meuchellehrgang!

PLUS!

TOMB RAIDER

Jung, verletzlich aber mit dem Überlebenswillen einer Amazone! Auf einer mysteriösen Insel gestrandet, muss die junge Lara Croft ihr erstes Abenteuer bestehen. Und das ist ein wahrer Horrortrip: sie wird von Wahnsinnigen verfolgt, muss sich durch finstere Höhlen kämpfen und hat keinen Kontakt zur Außenwelt. 360 Live wirft einen Blick auf die schmerzvollen Erlebnisse der unerfahrenen Archäologin, ergründet die Geheimnisse des mythischen Eilands und blickt tief in Laras erschütterte Psyche.

LOLLIPOP CHAINSAW

Was ist jung, blond und knackig; fetzt im aufreizenden Cheerleader-Kostüm über den Campus und verhackstückt dabei Untote zu Uruppe? Gemeint ist natürlich Juliet Starling, der Kettensägeschwingende Star aus dem Hause Grasshopper Manufacture, den Machern von »Shadows of the Damned« und Co. Aber verdreht dir Juliet im fertigen Spiel tatsächlich den Kopf? Und vor allem: Kommt die USK-Version tatsächlich, wie vom Hersteller propagiert, ungeschnitten davon oder lohnt doch eher der Import der japanischen Spezialedition? Test!

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 ... DUKE BEGINS, OVERSTRIKE, METAL GEAR RISING: REVENGEANCE, RAVEN'S CRY, THIEF 4, GTA 5, FABLE: THE JOURNEY, ASSASSIN'S CREED 3, BORDERLANDS 2, FAR CRY 3, ALIENS: COLONIAL MARINES, RISEN 2: DARK WATERS, TEST DRIVE FERRARI RACING LEGENDS, SLEEPING DOGS UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 20. JUNI 2012!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11



Lesen bildet!



Matt Turner
Script Writer
Assassin's Creed 3
Ubisoft Montreal

360^{LIVE}

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

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 19.06.2012 absenden!**

Mini-Abo-Aktion Mai/Juni 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 Mai/Juni 2012 endet am 19.06.2012. 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**



17. AUGUST 2012
JETZT VORBESTELLEN

PC | DVD ROM | PS3 | XBOX 360 | XBOX LIVE | f / SquareEnixDE | YouTube / SquareEnixGermany | SLEEPINGDOGS.NET | SQUARE ENIX

SLEEPING DOGS © 2012 Square Enix, Ltd. All Rights reserved. SLEEPING DOGS, the SLEEPING DOGS logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group. The PlayStation logo, „PlayStation“, „PS3“, the PS3 logo and the PlayStation logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icons are trademarks of the Entertainment Software Association and Pan European Game Information. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.