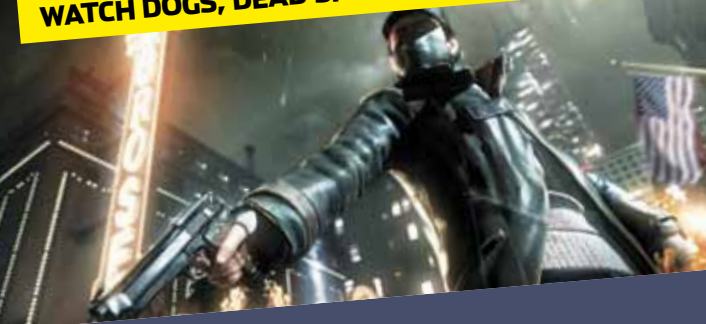


360 LIVE

GAMES-WERBUNG
Nicht wegzappen!
Von genial bis
geschmacklos

ÜBER 40 SEITEN E3
**HIER GIBT'S ALLE
MESSE-HIGHLIGHTS!**
GEARS OF WAR: JUDGMENT, STAR WARS 1313,
WATCH DOGS, DEAD SPACE 3, TOMB RAIDER...



ANSPIEL-PREMIERE
HALO 4

Grafik-Supernova: Next
Generation schon jetzt!

ENDLICH ENTHÜLLT!
**SPLINTER CELL
BLACKLIST**

Staubig, trocken, ohne Taktik?
Ubisoft schickt Sam in die Wüste!

TEST + POSTER!
**SPEC OPS
THE LINE**

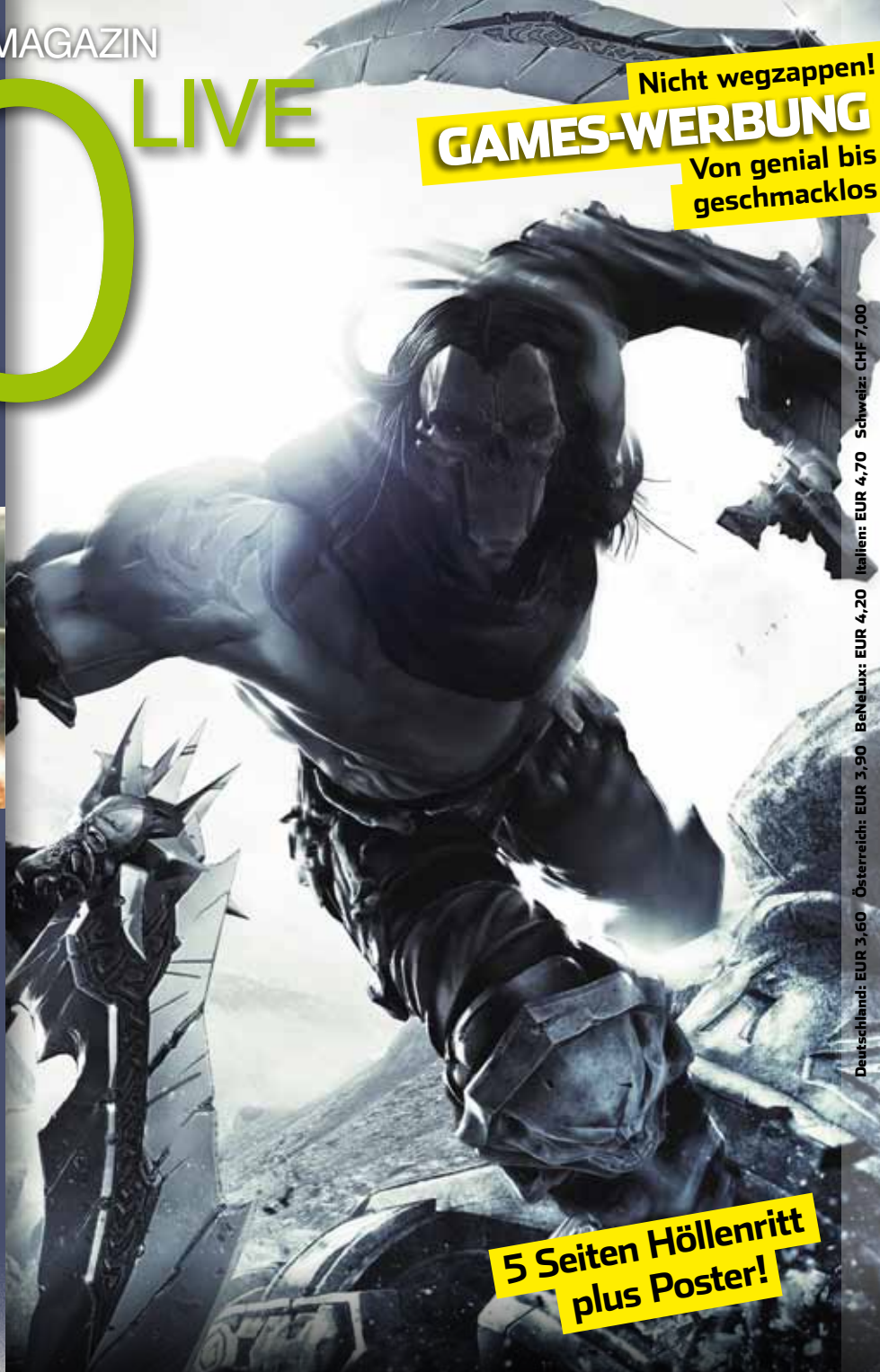
Deutsches
Apocalypse
Now?



BRANDAKTUELL

Metro: Last Light - Licht aus, Strahlung an!
Test Drive Ferrari: Störrisch wie ein alter Gaul!
Far Cry 3: Irre Fakten, berauschende Bilder!

AUSSERDEM Forza Horizon, Game of Thrones, DMC,
BF3: Close Quarters, South Park, NFS Most Wanted,
Steel Battalion, Sacrilegium, Raven's Cry, Cyberpunk
Inversion: Import-Test plus Spar-Aktion!



5 Seiten Höllenritt
plus Poster!

AUFGESATTELT, ANGESPIELT

DARKSIDERS 2

Stilsicher, scharfsinnig, sensationell:
Wie sich Tod auch in dein Herz schneidet!

LOLLIPOP CHAINSAW

Zum Anbeißen süß:
Juliet sägt sich durch! Test!



HITMAN: ABSOLUTION

Küchenmesser-Massage in
Chinatown! 4 Seiten Vendetta!



Italien: EUR 4,70 Schweiz: CHF 7,00

Deutschland: EUR 3,60 Österreich: EUR 3,90 BeNeLux: EUR 4,20

www.360-live.de

AUSGABE 07



4 197019-903609

DER KRIEG IST ÜBERALL



STEEL BATTALION™

HEAVY ARMOR

STEEL BATTALION™ HEAVY ARMOR

22.06.12



„STEEL BATTALION™ - HEAVY ARMOR KÖNNTE DAS ERSTE RICHTIG GUTE
KINECT™-GAME FÜR HARDCORE-SPIELER WERDEN.“

G GIGA

„ICH FREUE MICH AUF EINEN UNTERHALTSAMEN AUSFLUG
IN DIE WELT DER BEWEGUNGSSTEUERUNG.“

Gameswelt

„HEAVY ARMOR IST FÜR MICH DER KINECT-GEHEIMTIPP DES JAHRES.“

GAMEPRO

CAPCOM®



XBOX LIVE ERFORDERT
KINECT™
-SENSOR

©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.

XBOX 360.

KINECT™

Willkommen bei 360 Live!



Ziemlich abgefahren, was Microsoft da dieses Jahr auf seiner E3-Presskonferenz angekündigt hat. Nein, eine neue Konsole wurde nicht präsentiert – auf die

müssen wir wie vermutet wohl noch bis 2013 warten. Auch eine komplett neue, Xbox-360-exklusive Blockbuster-Marke war der Fangemeinde nicht vergönnt. Stattdessen stellten die Redmonder relativ nüchtern, aber doch sehr professionell präsentiert »Xbox Smartglass« vor. Was zunächst wenig greifbar klingt, ist bei genauerer Betrachtung ein mächtiges Stück Software. So mächtig, dass wahrscheinlich

»» Womit die Xbox 360 schon bald vieles von dem kann, was die WiiU verspricht. ««

selbst WiiU-Produzent Nintendo zu zittern begann, als die mit Windows-8-, Windows-Phone-, iOS- und Android-Geräten kompatible App präsentiert wurde. Idee hinter »Xbox Smartglass«: Jedes kompatible Smartphone oder Tablet – und das sind bei eben genannter Betriebssystem-Verschmelzung eine ganze Menge – kann via Smartglass mit der Xbox 360 interagieren. Schaust du auf der Zugfahrt nach Hause beispielsweise einen Film auf deinem brandneuen Galaxy S3 an, kannst du ihn zuhause angekommen auf deiner Xbox 360 an genau der Stelle fortsetzen, wo du ihn pausiert hast – und umgekehrt. Alternativ kann Smartglass als Zusatzmonitor verwendet werden. Beispielsweise um während des Betrachtens einer via Xbox Live gestreamten TV-Serie spannende Infos zur aktuellen Folge auf dem gekoppelten Gerät abzurufen. Gezeigt wurde dies am Beispiel des US-Hits »Game of Thrones«. Während der Präsentator die Episode abspielte, blendete Smartglass auf einem Tablet automatisch Details zu Schauspielern, Produktionsjahr und vielem mehr ein. Ja, sogar eine Landkarte der fiktiven »Sieben Königreiche von Westeros« war abrufbar. Ein echtes Plus für Serien-Fans!

Richtig spannend wird's beim Thema Interaktion mit kommenden Xbox-Games. »Halo 4« zum Beispiel nutzt Smartglass, um dir spielbezogene Statistiken zu präsentieren – ein spezielles Untermenü muss man dafür nicht öffnen, ein halbwegs aktuelles Smartphone oder Tablet samt Smartglass-App genügt. Womit die Xbox 360 so gesehen schon bald vieles von dem kann, was Nintendo für seine im Herbst erscheinende Heimkonsole WiiU verspricht: Touchscreen-Inventarverwaltung bei einem Rollenspiel, ohne umständlich das Game pausieren zu müssen; nahtloses Fortführen einer Live-Arcade-Spielerfahrung, wenn die kleine Schwester mal wieder das TV-Gerät für die 19-Uhr-Soap blockiert; Einblendung von in Echtzeit aktualisierten Zusatzanzeigen – Stichwort Rückspiegel oder XXL-Streckenkarte, etwa bei Rennspielen. Selbst die komplette Verwaltung des Dashboards von unterwegs wurde angekündigt. Die Möglichkeiten klingen fantastisch, und eine Einstiegshürde für all jene, die bereits ein Smartphone oder Tablet besitzen, gibt es nicht. Und das ist erst der Anfang. Was passiert, wenn Microsoft – ganz nach dem Vorbild WiiU – einen Xbox-Controller samt eingebautem Touchscreen mit Smartglass auf den Markt bringt? Diesen womöglich noch standardmäßig jeder neuen Konsole beilegt?

So oder so: Richtig implementiert, könnte Smartglass neben Kinect zu einem Must-have für kommende Xbox-Erlebnisse werden. Ich jedenfalls bin ziemlich von den Socken und freue mich auf eine wunderbare Freundschaft zwischen meinem Android-Phone und meiner Xbox 360. Und deine Meinung? Geniale, wenn auch abgekupferte Idee oder eine Zusatzfunktion, die kein Mensch braucht, weil sie nur Smartphone-Akkus leersaugt respektive dazu führt, dass man den Blick ständig vom TV abwenden muss? Schreib's mir an soenke@360-live.de.

Jetzt aber erst mal viel Spaß mit dieser prall gefüllten E3-Ausgabe.

Sönke Siemens,
Chefredaktion 360 Live Magazin

NEUHEITEN-INVASION!

Diese Ausgabe steht ganz im Zeichen der Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Wie jedes Jahr Anfang Juni präsentieren die Hersteller in Los Angeles ihre Topthemen für die nächsten Monate und plaudern aus dem Nähkästchen. 360 Live war live vor Ort und hat ohne Ende exklusive Infos im Gepäck. Alles zu »Gears of War: Judgment«, »Watch Dogs«, »Need for Speed Most Wanted«, »Dead Space 3«, »Splinter Cell: Blacklist« und vielen weiteren Messestars findest du auf über 30 Seiten im Preview-Teil. Aber auch testtechnisch geht's dank Juliet Starling, Captain Walker und rassiger Ferraris noch mal ordentlich rund.
**E3-PREVIEWS AB S. 14,
SOMMERHITS AB S. 54**

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

DARKSIDERS 2

Die Welt geht 2012 doch noch unter! Im Actionabenteuer »Darksiders 2« bricht das Ende aller Tage über die Menschheit herein. In der Rolle des Apokalypsenreiters Tod klärst du das Rätsel um die Verschwörung gegen Bruder Krieg auf – und gerätst mitten hinein in den Kampf zwischen Himmel und Hölle. Ob der Sensenmann richtig gut reinhaut, liest du in der großen Vorschau. Plus Poster!



360 LIVE
AUSGABE JULI 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	53 TESTS	70 COMMUNITY
 Darksiders 2	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Termine, Leserpost



LIVE AUS LOS ANGELES

19 ALLE HITS DER E3 2012!

Gears of War: Judgment, Star Wars 1313, NFS Most Wanted, Dead Space 3 und viele mehr!



ENTHÜLLT!

30 SPLINTER CELL BLACKLIST

Staubig, trocken, ohne Taktik? Ubisoft schickt Sam in die Wüste!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Borderlands 2
- 06 The Cave
- 08 Cyberpunk
- 09 Destiny
- 09 Lionheads Geheimprojekt
- 10 Aus der Redaktion
- 10 Heiße Aussichten: Sacrilegium
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Darksiders 2
- 21 Gears of War: Judgment
- 22 Assassin's Creed 3
- 22 Castlevania: Lords of Shadow 2
- 23 Need for Speed Most Wanted
- 23 007 Legends
- 24 Star Wars 1313
- 25 Tomb Raider
- 25 Resident Evil 6
- 26 Hitman: Absolution
- 30 Splinter Cell: Blacklist
- 32 Halo 4
- 34 Raven's Cry
- 36 Dead Space 3
- 37 Watch Dogs
- 38 Far Cry 3
- 45 Transformers: Untergang von Cybertron
- 46 DMC – Devil May Cry
- 48 Sleeping Dogs
- 50 Metro: Last Light
- 52 Forza Horizon

TEST

- 54 Lego Batman 2: DC Super Heroes
- 56 Spec Ops: The Line
- 59 Steel Battalion: Heavy Armor
- 60 Lollipop Chainsaw
- 63 Inversion
- 64 Test Drive: Ferrari Racing Legends



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**

- 67** Game of Thrones: Das Lied
von Feuer und Eis
- 67** Akai Katana
- 67** MIB: Alien Crisis
- 72** The Walking Dead
- 72** Dragon's Lair
- 72** Mad Riders
- 72** Joy Ride Turbo

POSTER

- 41** Darksiders 2
- 42** Spec Ops: The Line

REPORTAGE

- 68** Top 10: Videospiel-Werbung

COMMUNITY

- 70** Interview mit Shinden von
Brothers 4 Life
- 70** Mecker-Ecke
- 71** 360 Live Trials Cup
- 72** Community Arcade
- 73** Community Gamerscore: Max Payne 3
- 74** Community DLC-Check: Battlefield
Premium, Battlefield 3: Close Quarters
- 75** Nachgefasst bei:
The Witcher 2: Assassins of Kings
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Hauppauge HD PVR Gaming Edition
- 79** Kauf- und Spartipps; Resident Evil 6 LE
- 80** Zubehör: Ear Force DX 12,
Scuf Gaming Controller
- 81** Spieltermine

SERVICE

- 11** Abo: Two Worlds 2 Velvet GOTY
- 53** Impressum
- 82** Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY PLUS POSTER



14 DARKSIDERS 2

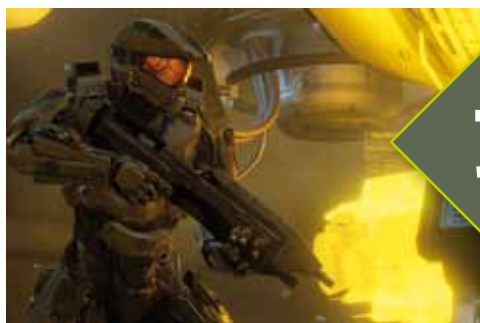
Stilsicher, scharfsinnig, sensationell:
Wie sich Tod auch in dein Herz schneidet!



TOPSPIELE

21 Gears of War
Judgment

- 14** Darksiders 2
- 22** Assassin's Creed 3
- 23** Need for Speed Most Wanted



32 Halo 4

- 30** Splinter Cell: Blacklist
- 24** Star Wars 1313
- 25** Tomb Raider



36 Dead Space 3

- 26** Hitman: Absolution
- 38** Far Cry 3
- 48** Sleeping Dogs
- 50** Metro: Last Light



56 Spec Ops: The Line

- 59** Steel Battalion
- 60** Lollipop Chainsaw

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	NEUES VON CD PROJEKT	BUNGIES BABY	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Steve Gibson über Borderlands 2	Cyberpunk	Destiny	Sacrilegium	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Steve Gibson

Am 21. September geht's in »Borderlands 2« wieder auf nach Pandora! Neue schräge Helden, Abertausende unterschiedliche Waffen und Sammelwut ohne Ende sind die Aushängeschilder des Projekts. Mit Steve Gibson, Vizepräsident von Gearbox, spricht 360 Live über Ursprünge, Motivationsspritzen und Erweiterungen.

Dass »Borderlands« so einschlagen würde, hat Entwickler Gearbox die Sprache verschlagen. Zwar rechnete man sich für den Mix aus Shooter und Rollenspiel im Oktober 2010 gute Verkaufschancen aus, doch mit einer solchen Euphorie seitens der Spielerschaft hat in den Räumlichkeiten im texanischen Plano wohl keiner gerechnet. »Als nach zwei Monaten zwei Millionen Borderlands verkauft waren, da wussten wir nicht mehr, was wir sagen sollten«, erinnert sich Steve Gibson im Gespräch. »Darauf haben wir dann natürlich erst mal kräftig angestoßen.« Dass die Entwicklung der »Borderlands«-Serie nicht sonderlich geradlinig verlief, war zu dem Zeitpunkt längst vergessen. »Als das alles vor – das müssten jetzt neun Jahre sein – ins Rollen gebracht wurde, war ich noch gar nicht dabei. Aber eigentlich sollte das Game Aion heißen und einen realistischen Grafikstil bekommen – ein bisschen wie die Riddick-Filme«, berichtet Gibson. »Wenn ich mich nicht irre, sind das Logo und das Symbol des Vault noch ein Relikt aus dieser Zeit. Insgesamt war das Konzept damals aber noch recht ... luftig. Ein Koop-Spiel sollte es werden und irgendwas mit Rollenspiel-Aspekten. Hat sich dann aber doch ziemlich gut entwickelt, oder nicht?« Definitiv! Bleibt die Frage, was »Borderlands 2« eigentlich besser machen soll als das Vorgängerspiel? »Besser? Gar nichts. Nein, Spaß beiseite. Wir wollen eher einiges anders machen. Wir haben durch unsere Download-Inhalte für Borderlands vieles darüber gelernt, was unsere Fans lieben und was sie lediglich mögen«, scherzt der Gearbox-Vizepräsident. »Wir haben mit Spielmechaniken experimentiert, mit

Laufwegen und vielen anderen Kleinigkeiten und daraus das destilliert, was einfach den meisten Spaß macht.« Was vielen bekanntlich weniger Spaß gemacht hat, war »Borderlands« ohne Koop-Partner zu spielen. »Ach, übertrieb doch nicht gleich so«, witzelt Gibson. »Aber auch darum kümmern wir uns. Wir versuchen den Alleine-Spielern deutlich mehr Motivationsspritzen zu setzen, ihren Sammeltrieb anzufixen und auch eine Story zu schaffen, die man wirklich erleben möchte«, erklärt der einstige Erfinder der Quake-Fan-Site Quakeholio, heute Shacknews. »In Borderlands war's so: Du holst eine Mission, erledigst sie und gehst wieder zurück, um Vollzug anzumelden. Das funktioniert echt gut, ist aber kein Weg, um eine anständige Geschichte zu erzählen. Das haben wir verstanden.« In »Borderlands 2«, so der Entwickler, sollen Story und Missionen daher besser ineinandergreifen und der Spieler nicht nach jeder erledigten Mission wieder zum Auftraggeber latschen müssen. »Wir wissen, dass das dem ein oder anderen nicht gefallen wird. Aber der Großteil dürfte begeistert sein.« Gut, heißt das auch, dass wir mit massig Download-Nachschub und später »Borderlands 3« rechnen können? »Erst mal abwarten. Wir wissen jetzt selbst noch nicht, was in Zukunft ansteht. Bei Borderlands wussten wir anfangs nicht mal, dass wir überhaupt Download-Inhalte bringen.« Und »Borderlands 3«? »Ich sage so viel: Wir mögen das Borderlands-Universum und würden es gerne weiter ausbauen und damit spielen. Und vielleicht auch etwas ganz Neues probieren.« So wie Microsoft mit dem Echtzeitstrategiespiel »Halo Wars«? »Äh, nicht unbedingt.«



BIO

Name |

Steve Gibson

Firma | Gearbox
Software

Position |

Vizepräsident

Arbeitet gerade

an | Borderlands 2,
Aliens: Colonial
Marines, geheimes
Projekt

Schon gewusst? |

Seinen Einstieg in die
Videospiel-Branche fand
Steve Gibson schon
recht früh. Das erste
Game, in dem sein
Name als Mitwirkender
auftaucht, ist das
Rollenspiel »Ultima«
von 1981.



» Wir haben durch unsere Download-Inhalte für Borderlands vieles darüber gelernt, was unsere Fans lieben und was sie lediglich mögen. «

Steve Gibson, Gearbox Software



THE CAVE

Es gibt verdammt verrückte Orte auf dieser Welt. Meeresgebiete, in denen hundertfach Schiffe verschwinden. Flüsse, die scheinbar bergauf fließen. Und, ja, sprechende Höhlen. In einer solchen spielt »The Cave«, das neue Game von »Monkey Island«-Papa Ron Gilbert. Worum's genau geht? Sieben ziemlich verrückte Charaktere wollen die Höhle erforschen, um etwas über sich und ihre Zukunft zu lernen – und weil sie nach etwas suchen. Denn die Höhle ist ein Ort, an dem Raum und Zeit verrücktspielen: ein Regenwald, ein Mittelalterschloss und eine startbereite Interkontinentalrakete verbergen sich etwa in ihr. Drei der merkwürdigen Abenteurer darf der Spieler zu Beginn wählen und in die 2D-hüpf-und-spring-Welt der Höhle

führen. Wobei jeder der Charaktere über Eigenheiten verfügt: Der Hinterwäldler kann unbegrenzt die Luft anhalten, der Zeitreisende kann sich teleportieren und der Ritter punktet mit einem Schutzengel, der ihn vor Stürzen aus großer Höhe bewahrt. Der Spieler kann jederzeit zwischen ihnen wechseln – oder sie im Dreier-Koop von seinen Freunden steuern lassen. Hinzu kommt: Je nach Teamzusammenstellung werden unterschiedliche Regionen der Höhle zugänglich, entfalten sich andere Geschichten und sind verschiedene der Rätsel zu lösen – etwa einen Drachen besiegen oder einen Laser in Gang setzen. Das sieht dank Scherenschnitt-Knetgummi-Grafik schon jetzt fantastisch aus! Erscheinen soll »The Cave« via Xbox Live Arcade über Hersteller Sega im Frühjahr 2013.

klein- GEDRUCKT

Z-DAY

✖ Gearbox, das Studio hinter »Borderlands«, arbeitet offensichtlich an einem Game namens »Z-Day«, einem Zombie-Shooter. Der texanische Entwickler hat sich diesen Titel bereits beim amerikanischen Markenamt für die Nutzung als »computer game software« aber auch als Filmtitel schützen lassen. Derzeit, so Gearbox, arbeite man an drei noch nicht angekündigten oder enthüllten Projekten. Mehr soll dazu nicht verraten werden.

NASCAR THE GAME INSIDE LINE

✖ Noch im Herbst 2012 will Activision mit »Nascar The Game: Inside Line« ein neues Game rund um die US-Kultraserei veröffentlichen. Entwickelt wird es vom britischen Studio Eutechnyx, das bereits für das hierzulande eher wenig beachtete »Nascar The Game 2011« verantwortlich zeichnet. Unter anderem verspricht das Studio einen umfangreichen Karriere-Modus und detailreichere Strecken.

MOTOCROSS MADNESS

✖ Microsoft plant eine seiner ehrwürdigsten Spieleserien wiederzubeleben. Gemeint ist die in den 90ern für den PC veröffentlichte Durch-Matsch-und-über-Berge-Raserei »Motocross Madness«. Allerdings werden diesmal nicht Motorrad-Profis auf knatternden Kisten dahinfegen und Überschläge und andere Kunststücke hinlegen, sondern die knuffigen Xbox-Avatare. Erscheinen soll »Avatar Motocross Madness« noch diesen Sommer.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



INSANE...

...das Horror-Game von THQ und Guillermo del Toro ist allen Gerüchten zum Trotz nicht gestrichen.

JUST CAUSE 4...

...kommt? Zumindest hat Square Enix schon mal entsprechende Domains registriert.

BAD COMPANY 3...

...ist wohl bei DICE in der Mache. Das hat ein Designer im Internet verraten.

WINDOWS PHONE GAMES

GEODEFENSE SWARM

2,99 Euro (4 MB)

Kaum einer vermag noch die schiere Menge an sogenannten Tower-Defense-Games zählen. Gegnerwellen abwehren, dafür Geld kassieren und damit neue Verteidigungsanlagen hochziehen, das motiviert ungemein. Und wenn das Ganze dann auch noch wie beim Windows-Phone-Konkurrenten »Orbital« mit stilsicherer Vektorgrafik verpackt wird, verdient das erst recht Erwähnung. Einziges Manko: Geübte Abwehr-Künstler haben die 30 abwechslungsreichen Abschnitte viel zu schnell durchgespielt.



DROPBLITZ DELIGHT

0,99 Euro (9 MB)

Sie sind klein, rund und machen herrlich süchtig: Nein, hier ist nicht die Rede von den Pillen, die du bei Dealer Dieter auf dem Schulhof kaufst. Gemeint sind die Drops, die von A nach B ihren Weg tropfen und saftige Punkte bringen. Das Fordernde daran: Die Strecken bestehen aus Weichen, die du unter Zeitdruck in die entsprechende Position bringen musst. Klingt einfach, verlangt aber ordentlich Geschick und Hirnschmalz.



WORDAMENT

gratis (5 MB)

Kreuzwörter sind nur für Omas und Langweiler? Mitnichten: Microsoft veröffentlicht mit »Wordament« ein kostenloses Wortsuchspiel, das wirklich jeden in seinen Bann zieht – von Analphabeten mal abgesehen. Innerhalb von zwei Minuten sollen auf einem Vier-mal-vier-Kästchen-Feld per Fingerwisch Buchstaben kombiniert und so deutsche Wörter gefunden werden. Anspruchsvoll und vor allem dank Online-Rangliste unglaublich mitreißend.



DES WITCHERS ZUKUNFT



CYBERPUNK

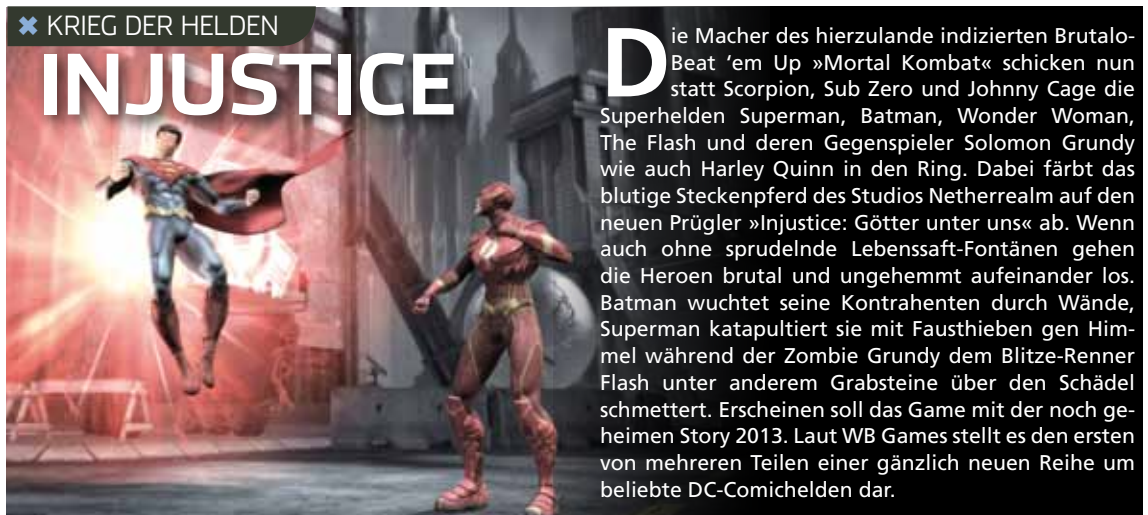
Es wird düster, es wird brutal und garantiert erwachsen! Ende Mai stellte das polnische Studio CD Projekt Red auf einer Pressekonferenz sein neues Projekt vor: »Cyberpunk«. Erneut nimmt sich das renommierte Team aus Warschau des Rollenspiel-Genres an. Im Gegensatz zur »The Witcher«-Reihe gibt hier jedoch nicht das Mittelalter den Epochen-Ton an, sondern in die ferne Zukunft. »Cyberpunk« basiert auf dem gleichnamigen Pen-and-Paper-Rollenspiel, das seit 1988 eine gigantische Fan-Community um sich schart.

Die Welt von »Cyberpunk« ist angefüllt mit modernster Technik. In gigantischen Städten leben Menschen zum Beispiel als dekadente Snobs in Penthäusern, aber auch als degenerierte Penner in dreckigen Gassen. Die politische Handlungsmacht liegt nur noch zum Teil bei den Regierungen und vielmehr in den Händen von gigantischen Firmenkonglomeraten: Megacorps wie EBM, Infocomp, Kendachi und Zetatech geben die allgemeine Marschrichtung

vor. Sie nämlich produzieren die allgegenwärtigen Körper-Implantate, die die Leistungsfähigkeit verbessern und es erlauben, sich in das weltweite Datennetz einzubuchen, das mehr und mehr die reale Welt verdrängt. Wie CD Projekt angibt, spinne man um diese faszinierende Welt eine eigene und alles andere als stoisch geradlinig verlaufende Story. Da man sich nah an die Papier-und-Stift-Vorlage hält, soll der Spieler auch seinen eigenen Helden gestalten, sprich klassisch aus verschiedenen Klassen und Fähigkeiten wählen können. Dass alle Zahnräder optimal ineinander greifen, dafür trägt eigens »Cyberpunk«-Erfinder Mike Pondsmith Sorge, der das aus »The Witcher«-Veteranen bestehende Team unterstützt. Ferner verspricht CD Projekt etliche Waffen, Upgrades und Implantate – und dass das hier bestimmt kein Kuschel-Rollenspiel wird. Als technisches Grundgerüst dient eine aufgebohrte Fassung der »RED Engine«, die schon in »The Witcher 2« für Staunen sorgte. Erscheinungsdatum? Noch geheim.

KRIEG DER HELDEN

INJUSTICE



Die Macher des hierzulande indizierten Brutalo-Beat 'em Up »Mortal Kombat« schicken nun statt Scorpion, Sub Zero und Johnny Cage die Superhelden Superman, Batman, Wonder Woman, The Flash und deren Gegenspieler Solomon Grundy wie auch Harley Quinn in den Ring. Dabei färbt das blutige Steckpferd des Studios Netherrealm auf den neuen Prügler »Injustice: Götter unter uns« ab. Wenn auch ohne sprudelnde Lebenssaft-Fontänen gehen die Heroen brutal und ungehemmt aufeinander los. Batman wuchtet seine Kontrahenten durch Wände, Superman katapultiert sie mit Fausthieben gen Himmel während der Zombie Grundy dem Blitze-Renner Flash unter anderem Grabsteine über den Schädel schmettert. Erscheinen soll das Game mit der noch geheimen Story 2013. Laut WB Games stellt es den ersten von mehreren Teilen einer gänzlich neuen Reihe um beliebte DC-Comichelden dar.

✖ DESTINY UND MARATHON



BUNGIE AUF BEKANNTEN PFADEN

Der »Halo«-Erfinder Bungie Software arbeitet für Activision an einem Shooter mit dem Codenamen »Destiny«. Das haben Ende Mai Gerichtsdokumente bestätigt, die im Rechtsstreit zwischen Hersteller Activision und den ehemaligen Leitern des »Call of Duty«-Studios Infinity Ward öffentlich wurden. Und aus diesen Dokumenten lassen sich so einige interessante Fakten herauslesen: So wandelt Bungie mit »Destiny« auf recht bekannten Pfaden. Ein Scienc-Fiction-Shooter soll es werden – aber mit Fantasy-Einschlag und der Möglichkeit zu Massively-Multiplayer-Online-Schlachten. Dabei ist das Konzept von vornherein als Serie angelegt. Insgesamt vier Spiele dieser neuen Marke hat sich der »Call of Duty«-Hersteller gesichert. Der erste Teil soll bereits

im Herbst 2013 erscheinen – die Nachfolger dann im Zwei-Jahres-Takt. Dazu sind auch Erweiterungs-Packs schon fest eingeplant, die jeweils ein Jahr nach dem Vollpreis-Game erscheinen sollen.

Activision erwartet von Bungie dabei Höchstleistungen und einen Erfolg, wie ihn die »Halo«-Serie vorgemacht hat: Teil Eins soll sich nach Forderung von Activision in den ersten sechs Monaten mindestens fünf Millionen Mal verkaufen. Wenn nicht, dann kann die Serie umgehend eingestampft werden. Was genau jedoch in den Hallen von Bungie im amerikanischen Kirkland erschaffen wird? Darüber herrscht eisiges Schweigen. Freuen dürfte Retro-Fans die Randnotiz, dass ein kleines Team an einer Wiedererweckung der Mac- und PC-Ego-Shooter-Serie

»Marathon« arbeitet. Jedoch wird dies wohl kein Vollpreis-Produkt, sondern ein Download-Titel vom Umfang eines »Alan Wake's American Nightmare«.

» Ein Scienc-Fiction-Shooter soll es werden – aber mit Fantasy-Einschlag und der Möglichkeit zu Massively-Multiplayer-Online-Schlachten. «

✖ LIONHEADS GEHEIMPROJEKT

KOMMT FABLE ONLINE?

Die Hinweise verdichten sich allmählich. Das einst von Peter Molyneux gegründete Studio Lionhead arbeitet mit ziemlicher Sicherheit neben einem neuen »Fable« an einer frischen Rollenspiel-Reihe. Erst kürzlich schrieb der Entwickler aus Guildford eine Stelle für einen Mehrspieler-Level-Designer aus, der ein »tiefes Verständnis für Online-Mehrspieler-Games« mitbringen muss. Dieser werde gebraucht, um an einem »MMO-ähnlichen« Rollenspiel mitzuarbeiten, das »einen radikal neuen Ansatz im Koop- und Mehrspieler-Gameplay« versuchen und »Online und Einzelspieler-Erfahrung zusammenführen« will. Ein Entwickler des angeblich 150-köpfigen Teams hatte zudem in einer Online-Diskussion auf dem Karriere-Portal Linked-In unversehens ebenfalls einige Informationen ausgeplaudert. So sei ein Vier-Spieler-Koop-Modus geplant. Außerdem hätte dieses Game tatsächlich nichts mit bisherigen Lionhead-Spielen zu tun. Obendrein könnte der Spieler mit seinen Handlungen nicht nur den Storyverlauf, sondern auch seine Umgebung und die Szenarien der Spielwelt beeinflussen. Erste Einschätzung: Klingt, als wolle Lionhead die Rollenspielwelt im

Alleingang revolutionieren. Ob's gelingt? Zumindest scheinen die britischen Entwickler weder Arbeitskraft noch Investitionen zu scheuen. Ist aber auch kein Wunder. Gerüchten zufolge soll das Geheimprojekt

einer der Starttitel der neuen Xbox werden. Was denkst du? Braucht die Welt eine Art »Fable Online«? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de oder auf unserer Facebook-Seite.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Big Huge Games und seine Mutterfirma 38 Studios, die Macher von »Kingdoms of Amalur: Reckoning«, haben aufgrund von finanziellen Problemen alle Angestellten entlassen und werden abgewickelt. Traurig: »Reckoning 2« war schon in Entwicklung.

✖ **Zahl:** 67 Millionen. So viele Xbox-360-Konsolen hat Microsoft seit der Markteinführung im Jahr 2005 verkauft. Damit sind fast 47 Prozent aller Konsolenbesitzer auch Besitzer einer Xbox 360! Ungeklärt ist, wie viele der 67 Millionen Boxen dem »Red Ring of Death« zum Opfer gefallen sind.

✖ **Zitat:** »Wir denken, X wird passieren. Dann wird Y passieren und dann sollten wir letztlich den Ort Z besuchen«, so beschreibt Frank O'Conner, Entwicklungsdirektor bei 343 Industries, die Grundzüge der nächsten 10 Jahre von »Halo«.

Aus der Redaktion

✖ **Geschafft!** Die E3 in Los Angeles ist überstanden und war, wie zu erwarten, ein herrliches Chaos mit viel zu lauter Druckbeschallung und jeder Menge fantastischer Ankündigungen, auf die es sich zu freuen lohnt. Wir haben mit vielen Entwicklern geplaudert, große und kleine Titel angespielt und natürlich den Messetrubel in Bildern festgehalten. Einige findet ihr schon hier im Heft, den Rest gibt's bei uns auf facebook.com/360livemagazin. Und wer sich für »The Last of Us« und weitere Playstation-Highlights der E3 interessiert – die gibt's in unserem Schwesternmagazin PS3M.

WAS UNS BEWEGT

✖ Sommerzeit heißt Auszeit. Und genau die nahm sich auch ein guter Teil der Redaktion. So verschlug es Sabine in die Einöden Kanadas, wo sie mit Bären kämpfte und das kanadische Waldsterben vorantrieb. Freilich erst, nachdem sie mit »Cabela's Dangerous Hunts 2012« trainiert hatte. Michael hingegen bewegte es Richtung Isar-Ufer, wo er sich mit dem Ordnungsamt über Grill-Verordnungen stritt und Badende mit seinem Hawaii-Hemd im Max-Payne-3-Look verschreckte. Und wo ist eigentlich Moritz? Der nimmt sich eine längere Vaterschafts-Auszeit, um sich sorgerechtsgerecht um seinen Nachwuchs zu kümmern, der ihm schlafarme Nächte und vollgesabberte T-Shirts bereitet. Und selbst? Wie verbringst du deinen Sommerurlaub? Sagt's uns im Forum auf www.360-live.de.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

Nach »Silent Hill: Downpour« und »Walking Dead« noch mehr Lust auf Gänsehaut, Angstschweiß und blutunterlaufene Augäpfel? Dann freu dich auf das neue Projekt der polnischen Entwickler Reality Pump Studios, die zuletzt mit »Two Worlds 2« – übrigens Abopremie – einen echten Rollenspiel-Geheimtipp ablieferten. In »Sacrilegium« wollen die Kreativköpfe aus Bielsko-Biala den Spieler mitten in der Quelle des modernen Horrors aussetzen, in der Heimat Draculas: Transsylvanien! Genau dort, in einem Hotel, das unverbesserliche Romantiker vielleicht noch als »rustikal« und »interessant gelegen« bezeichnen würden, wird die junge Alex vom Schrei ihres Freundes aus dem Schlaf gerissen. Ohne eine weitere Erklärung, was los sei, stürzt er zu ihr, holt sie aus dem Bett, drückt ihr eine Taschenlampe in die Hand und stammelt etwas von »Gefahr«. Aus dem Fenster geklettert, geht's im matten Schein der Lampe direkt in einen finsternen Wald hinein. Das Ziel: ein nahe gelegenes Dorf. Im Hintergrund ertönt ein erstickender Schrei; langsam schleichen Wölfe aus dem Nadelbaum-Gäst heran. Nur: Was soll der Spuk? Genau das erfährt Alex, als sie verängstigt und nur ein Nachthemd tragend in der Siedlung ankommt. Eine alte Frau namens Juliana nimmt sich ihrer an und erzählt eine verquere Geschichte von Vampiren, Werwölfen und einem Wesen namens Gabriel, das die Gegend heimsucht. Zunächst noch etwas

ungläubig, stellt Alex fest, dass all das nicht nur eine wirre Spinnerei einer Hinterwäldlerin ist. Und schon bald scheucht der Spieler die kecke Kalifornierin aus der Verfolgerperspektive durch glitschige Höhlen, verlassene Kohleminen sowie entweihte Kirchen, um sich dort gegen alpträumhafte Kreaturen zu verteidigen: mutierte Halb-Vampire mit verkrusteten Gesichtern und von Reißzähnen gespickten Mäulern. Oder ausgewachsene Wolfsmenschen mit kräftigen Unterkiefern, die aus dem Unterholz hervorgeschossen kommen. Aber auch gigantische Mutanten-Fledermäuse, deren Hirn von einem Vampir-Käfer zerfressen wurde. Glücklicherweise hat die Lady im heimischen Dojo Nahkampf-Training genossen und wehrt sich entsprechend rabiat mit Schlägen und Tritten. Allerdings müssen auch Steine herhalten, bevor sie das erste Mal Hand an den Griff eines .45er Revolvers, einer Armbrust und einer abgesägten Schrotflinte legen kann. Obendrein steht der sexy Schönheit schon bald der legendäre Vampir-Jäger Van Helsing per Funk zur Seite, gibt Tipps und versucht zu erklären, was zur Hölle in Transsylvanien vorgeht. Und vor allem: was Alex damit zu schaffen hat. Klingt etwas wirr? Mag sein. Mit »Two Worlds 2« hat das Team sein Talent für spannende Storys und lebendige Spielwelten jedoch bereits bewiesen. Ausführliches Preview zu »Sacrilegium« und der neuen »Grace 2«-Engine schon im nächsten Heft!



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du mit »Two Worlds II – Velvet Game of the Year Edition« von Topware Interactive ein ganz besonderes Rollenspiel-Schmankerl in der Xbox-360-Version dazu. Die samtige Box mit Metall-Ecken und -Logo im Antik-Look enthält neben dem Game die Erweiterung »Pirates of the Flying Fortress«, einen wertigen Piratenkopf-Pin, eine riesige doppelseitige Weltkarte, ein exklusives Ingame-Item und zwei zusätzliche Mehrspieler-Maps. Dazu kommt noch die Bonus-Disk mit Artwork, Wallpaper, Videos und einer erweiterten Soundtrack-Fassung. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

360-LIVE-

8.5

WERTUNG!

Als neuer Abonnent kannst du die »Two Worlds II – Velvet Game of the Year Edition« (Xbox 360), den von Reality Pump entwickelten Rollenspiel-Kracher mit riesiger Spielwelt, als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

**GANZ EINFACH
BESTELLEN:
abo.360-live.de**



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

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



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



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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Two Worlds II – Velvet Game of the Year Edition« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Two Worlds II – Velvet Game of the Year Edition« verzichten.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

☐ Ja, ich will »Two Worlds II – Velvet Game of the Year Edition« als Abo-Prämie dazuerhalten. USK: ab 16 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 24.05.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Mai 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 12	Electronic Arts
2	Ghost Recon: Future Soldier Signature Edition	Ubisoft
3	Dragon's Dogma	Capcom
4	Halo 4 - Limited Edition (Vorbesterler)	Microsoft
5	Max Payne 3	Rockstar Games

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Mai 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft
2	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft
3	Street Fighter 25th Anniversary Collector's Set	Capcom
4	Halo 4 - Limited Edition (Vorbesterler)	Microsoft
5	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Ende Mai 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	Dragon's Dogma	Capcom
2	Monster Hunter Frontier Online Forward 4	Capcom
3	DMC – Devil May Cry (Vorbesterler)	Capcom
4	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft
5	Lollipop Chainsaw	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

31%

Teil Vier der Shooter-Reihe erscheint in einer Limited Edition. Der Sonderausgabe liegen unter anderem neun zusätzliche Mehrspieler-Karten bei.

Tendenz



Einschätzung | sehr gut



ASSASSIN'S CREED 3

2

Hersteller | Ubisoft

31%



Tendenz



Waffennarren frohlocken: Neben dem Tomahawk, den versteckten Klingen und Doppelpistolen meuchelt Connor mit Bogen, gezahntem Schwert und Indianerkeule.
Einschätzung | sehr gut

GRAND THEFT AUTO 5

3

Hersteller | Rockstar Games

27%



Tendenz



Versehen oder doch noch 2012? In einem mittlerweile gelöschten Beitrag bestätigte der Xbox-360-Kundendienst eine Veröffentlichung noch in diesem Jahr.
Einschätzung | sehr gut

4 Aliens: Colonial Marines

21% **Einschätzung** | sehr gut

5 Resident Evil 6

21% **Einschätzung** | sehr gut

6 Borderlands 2

18% **Einschätzung** | sehr gut

7 FIFA 13

18% **Einschätzung** | sehr gut

8 Bioshock: Infinite

14% **Einschätzung** | sehr gut

9 Call of Duty: Black Ops 2

14% **Einschätzung** | sehr gut

10 Darksiders 2

14% **Einschätzung** | sehr gut

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

TRIALS EVOLUTION

1

Hersteller | Microsoft

22%

Eine halbe Million Spieler kauften den Titel innerhalb der ersten drei Wochen – ein Riesenerfolg! Und auch in den Lesercharts von 360 Live brettet »Trials Evolution« auf Anhieb auf die Spitzenposition.

Tendenz



360-Wertung | 9.2



FIFA 12

2

Hersteller | Electronic Arts

19%



Tendenz



Für den Zusatzinhalt »UEFA Euro 2012« hat EA mittlerweile einen Patch veröffentlicht, der Abstürze und Fehler bei der Auswechselbank behebt.
360-Wertung | 9.0

MINECRAFT

3

Hersteller | Microsoft

17%



Tendenz



Weil der Splitscreen-Modus nur auf HD- TVs funktioniert und Microsoft nicht explizit darauf hinwies, erstattet der Hersteller empörten Fans den Kaufpreis.
360-Wertung | 9.2

4 Call of Duty: Modern Warfare 3

14% **Wertung** | 9.2

5 Dark Souls

14% **Wertung** | 8.2

6 Gears of War 3

14% **Wertung** | 9.4

7 The Witcher 2: Assassins of Kings

14% **Wertung** | 9.1

8 Forza Motorsport 4

11% **Wertung** | 9.4

9 Halo: Reach

11% **Wertung** | 9.0

10 Battlefield 3

8% **Wertung** | 9.0

LESER-VOTINGS

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

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

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

1 Hersteller | Ubisoft

Heckinator: »Die Ghosts sind von den Toten erfolgreich zurückgekehrt. Toller Taktik-Shooter mit intelligenten Gimmicks und starkem Gameplay.«

Leserwertung **9.0**
360-Live-Wertung **8.4**



DRAGON'S DOGMA

2 Hersteller | Capcom

VeringetorixDE: »Greift zum Schwert und verbreitet die Glaubenslehre des Drachen. Lohnenswert und daher vergebe ich eine 8.5 für Capcoms Mut, Neuland zu betreten!«

Leserwertung **8.5**
360-Live-Wertung **8.4**

SNIPER ELITE V2

3 Hersteller | 505 Games

DerSpieler187: »Endlich macht man mal nicht auf Frontsaut, sondern erledigt alles aus dem Hinterhalt. Vor allem im Koop-Modus ein Hit!«

Leserwertung **8.4**
360-Live-Wertung **7.6**

4 UEFA Euro 2012

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 7.0

360-Live-Wertung | 7.2

oO CRoK Oo: »Schöner Zusatzinhalt mit coolem neuen Spielmodus. Kein Standalone-Game mehr – EA hat's geschnallt.«

5 Minecraft

Hersteller | Mojang/4J Studios

Leser-Wertung | 3.0

360-Live-Wertung | 9.2

Ollimann: »Wenn ich Klötze und bildschirmfüllende Quadrate sehen will, hol ich mein Lego wieder vom Dachboden.«

✕ 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.

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

CALL OF FUTURE SOLDIER?!

Wie gefällt dir das Szenario von »Black Ops 2«?

Um die Serie mache ich mittlerweile ohnehin einen großen Bogen.	39%
Das Setting ist wenig originell und arg verbraucht.	22%
Klasse, mir gefallen die Cyber-Gadgets super!	20%
Das Szenario ist mir gleich, solange Gameplay und Mehrspieler-Modus hochwertig sind.	17%
Die weiter entfernte Zukunft wäre mir lieber.	2%

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

FIFA 13

1 Hersteller | Electronic Arts

Freitag: »Seit letztem Jahr hat FIFA dem Konkurrenten PES den Rang abgelaufen. Dieses Jahr geht's noch mehr Richtung Simulation – wird sicherlich großartig!«

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **8.5**



SPEC OPS: THE LINE

2 Hersteller | 2K Games

Gamezone008: »Interessantes Setting, tolles Konzept. Für den Genre-Thron reicht's aber gerade wegen Gears of War 3 nicht.«

Leser-Potenzial **8.5**
360-Live-Potenzial **7.5**

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

3 Hersteller | Namco Bandai

Bambusknecht: »Mit einem Saufrumpfen als Tag-Team die Fäuste fliegen zu lassen, kann nur Spaß machen. Ein paar Neuerungen sind auch dabei. Ich tippe auf 8.5.«

Leser-Potenzial **8.5**
360-Live-Potenzial **8.0**

4 Lost Planet 3

Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.5

Bajeera: »Zurück im Eis? Wenn sich der dritte etwas mehr am ersten Teil orientiert und man auch als Solospieler adäquat zu seinem Glück kommen kann, dann wohl 8.0.«

5 Halo 4

Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial | 7.0

360-Live-Potenzial | 8.5

DerSpieler187: »Jetzt holen sie den Master Chief aus der Rente zurück. Den einen freut's, den anderen nicht. Ich gehöre zu letzterer Fraktion.«

DIABLO 3 HÄLT PC- UND MAC-SPIELER IN ATEM!

Gehst du deiner Konsole für das Action-RPG fremd?

Blizzard soll die Hölle auch auf Konsolen beschwören!	46%
Unbedingt, Diablo 3 ist ein absolutes Muss!	23%
Nein, das Action-RPG interessiert mich nicht.	20%
Würde ich gern, aber mein Rechner ist nicht leistungsfähig genug.	11%

BEWEGUNGSSTEUERUNG IN SPIELEN

Immer mehr Titel unterstützen Kinect – gefällt's dir?

Erscheint mir beim Großteil der Spiele doch arg aufgesetzt.	48%
Bewegen? Höchstens zum Spielehändler meines Vertrauens.	34%
Ja, ich wünsche mir das Feature noch für viel mehr Spiele.	9%
Möglicherweise für die Romanzen von »Mass Effect« reizvoll...	9%

DARKSIDERS 2

kurz & knapp

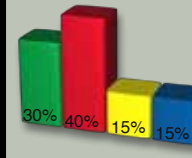
Hersteller | THQ
Entwickler |
 Vigil Games
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Stilvoller Todestrip mit kultig-agilem Protagonisten und offener Welt.

das ist drin

- Apokalypse
- Klingentänze
- Bosskämpfe
- Smalltalk



Er existiert seit Anbeginn der Zeit; war Zeuge, wie Pest und Weltkriege die Menschheit in Verzweiflung trieben. 360 Live stellt sich dem Ende aller Tage, schlüpft in die Haut des apokalyptischen Reiters Tod und erlebt ein Actionabenteuer, das seinesgleichen sucht...

Er galoppiert auf einem fahlen Pferd. Die Spitzen seiner schweren Stiefel drücken sich tiefer in die Flanken von »Verzweiflung«. Nein, diesem Gaul würde wohl kein gewöhnlicher Sterblicher durchs modrige Fell streicheln wollen – wahrscheinlich würde Verzweiflung die liebkosende Hand auch sofort abbeißen. Tod dagegen gibt seinem treuen Ross erneut die Sporen – er hat schließlich keine Zeit zu verlieren. Links und rechts ziehen gewaltige Eiswände vorbei. Aufwirbelnde Schneeflocken tanzen über des Reiters Henkersmaske, hinter der er schon so lange sein Gesicht verbirgt. Zeit, die malerische Frost-Tundra zu bewundern, bleibt ihm keine. Krieg, sein getreuer Bruder, ist seiner Kräfte beraubt und eingesperrt worden. Aber irgendetwas passt da nicht zusammen. Als ehrbarster und unbestechlichster der vier apokalyptischen Reiter wäre es völlig wider Kriegs Natur, sich gegen den Willen des Rates zu stellen und die Apokalypse verfrüht auszulösen. Aber genau das wird ihm vorgeworfen. Welches Interesse sollte Krieg daran haben, den seit Äonen andauernden Waffenstillstand zwischen Himmel und Hölle aufzuheben und das siebte Siegel zu brechen? Zumal er und seine drei pferdevernarrten Brüder geschworen haben, im Auftrag des Rats das Gleichgewicht zu wahren? Nein, Krieg ist nur ein Sündenbock in einer Verschwörung zwischen den Mächten des Lichts und der Finsternis, da ist sich Tod sicher. Durch Maskenschlitze und Schneegestöber starrt der Gevatter gebannt auf die dunkle Eisfestung, die sich unheilswanger am frostigen Horizont erstreckt. Über Reiter und Ross kreist schon das schwarz gefiederte Krähen-Elend – eine Warnung des Turmherrn. Sei's drum: Der vierte Reiter der Apokalypse existiert nicht, um Gefangene zu machen. Er ist das Ende, und er ist ewig. Und der Herrscher über diesen Ort wird ihm die Informationen geben, die er braucht, um Krieg vom Vorwurf der Korruption reinzuwaschen – koste es, was es wolle.

Und außerdem?

- Das Design stammt von Comic-Künstler Joe Madureira, Mitbegründer von Vigil Games und vor allem bekannt durch seine Mitarbeit an der »X-Men«-Serie
- Spielwelt angeblich viermal so groß wie die von Teil Eins ■ Vorbesteller und Erstkäufer merken sich die »First Edition« vor – sie enthält in Deutschland, Österreich und der Schweiz Bonuscodes für alle vier Zusatz-Spielinhalte: Arguls Grab sowie das Todesreiter-, Todesgalopp- und Todesengel-Paket ■ Kommt auch als »Collector's Edition« inklusive Totenmaske, Soundtrack, Artbook, Extras der First Edition und Download-Codes für spezielle Waffen- und Rüstungssätze
- Ob die zwei anderen apokalyptischen Reiter Hunger und Pestilenz einen Auftritt in »Darksiders 2« haben, will Vigil Games weiterhin nicht verraten ■ deutsche Version ungeschnitten mit USK-Freigabe ab 16 Jahren

**GRUFTIGES
ANSPIEL-EVENT
IN LONDON!**

TOD BLOCKT NICHT!

Als der Tiefgefrier-Pfad sich verengt und zu allem Übel noch eine gähnende Kluft in Sichtweite kommt, muss der Sensenmann seinen Gaul zurücklassen. Dass dir Entwickler Vigil Games die Zügel für Horror-Gaul Verzweiflung bereits zu Spielbeginn in die Hand drückt, ist übrigens eine ganz bewusste Entscheidung und der weitläufigen Spielwelt geschuldet. Nach den

ersten Schritten in den todbringenden Tretern des neuen Protagonisten fällt sofort auf, dass sich dieser nicht nur optisch stark von Krieg, dem Helden des ersten Teils, unterscheidet. Einen beherzten Doppelsprung über die Schlucht später sieht sich der Reiter mit einer Armada an Eisskeletten konfrontiert. Wer nun versucht, wie im Vorgänger die Hiebe der Frostkeulen und vereisten Schwerter einfach zu blocken, bekommt fiese Kratzer auf die skelettartige Henkersmaske. Korrekt: Im Gegensatz zum Kollegen Krieg hat der Knochenmann keine Blockfunktion in seinem Repertoire. Seine gesamten Bewegungsabläufe sind dafür flinker als die von Krieg, der in Teil Eins wuchtig, ja panzerartig übers Schlachtfeld pflügt. Tod's Ausweichmanöver, das du per Tipper auf die RB-Taste einleitest, verfügt über eine fast tänzerische Anmut und Leichtig-

»Über Reiter und Ross kreist schon das schwarz gefiederte Krähen-Elend – eine Warnung des Turmherrn.«

keit, die Hiebe mit den Doppelsensen in seiner Hand kommen schnell und hart. Wie elegant da die unterkühlten Torsi der Gegner zu Eiswürfel zerschnitten werden, schaut nicht nur atemberaubend aus, es spielt sich auch so. Die schnellen Zweifachsensen dienen als Hauptwaffe im Spiel und geben sich flexibel. Innerhalb eines Wimpernschlags steckt Meister Massenmord die Dinger kurzerhand zusammen und erhält so eine zweiseitige Sense mit langem Griff. Oder aber er wirft die gebogenen Todbringer wie zwei Bumerangs und zertrümmert so seine Minusgrad-Angreifer aus der Ferne.

DUNKLE ROLLENSPIELE

Wer sich inmitten der klasse choreografierten Kämpfe die Zeit nimmt, auf Details zu achten, wird sofort neuer Spielelemente gewahr. Wenn Tod die Eisskelette per linker Schultertaste anvisiert, werden über deren frostigen Häuptern eine Gesundheitsleiste und der Name des Gegnertyps eingeblendet. Und wie im Shooter-Rollenspiel-Mix »Borderlands« erscheinen auf dem Bildschirm Zahlen, wenn Tod seine Sensen in die Eismonster hackt. Die zeigen dir an, wie viel Schaden der eben ausgeführte Schlag verursacht. Wenn das mal nicht alles verdächtig nach neuen Rollenspiel-Elementen klingt, die Entwickler Vigil Games da einführt. In der Tat sollen genau diese im Erstlingswerk nur spärlich vertretenen Aspekte in »Darksiders 2« massiv ausgebaut werden. Das Töten von Gegnern beschert Erfahrungspunkte, die du dann in Fähigkeiten investieren kannst. Dabei ist's dir überlassen, wie genau dein dunkler Reiter seinen Feinden das letzte Geleit gibt. »Darksiders 2« lässt dir

Verzweiflung, dein Hottchü aus der Hölle, lässt garantiert keinen Pferdeflüsterer an sein fahles Fell.



Sammelwahn vorprogrammiert! Dank des neuen Beutesystems tauscht Tod auch schon mal kurzerhand die ikonische Sense gegen fallen gelassene Gegnerwaffen wie diese frostige Keule.

Sieh mich nicht an: Von Schuld zerfressen versteckt Tod sein Antlitz hinter einer ziemlich stilvollen Maske.



Alles Sense oder Superstar-Schnitter?



Wunderschönes Design, interessanter Protagonist, tolle Musik und englische Sprachausgabe, viele neue Rollenspiel-Elemente, offene Welt...



...deren Ausmaße sich anhand der angespielten Version aber nicht beurteilen lassen, ebenso wenig wie Entwickler Vigil die spannende Story weiterspinn



Du bist so kalt! Diesen bildschirmfüllenden Frostkoloss bezeichnet Entwickler Vigil übrigens als Mini-Boss – wie sehen dann erst die »echten« Obermotze aus?



Dieser runzlige Knilch sieht nach einer halben Portion aus, oder? Doch nicht alles in »Darksiders 2« ist so, wie es scheint...

die Wahl zwischen zwei Fähigkeitenbäumen. Der Nekromantenbaum entspricht eher einer kriegsgerischen Kampfweise, während »Todesbringer« das Wirken dunkler Magie ermöglicht. Diese Unterscheidung ist aber wohl gemerkt nur eine grobe. Hinzu kommt, dass du nicht auf einen Baum festgelegt bist und stattdessen Punkte in beide investieren darfst. Was die Fähigkeiten selbst betrifft: Dass die Talente des Schnitters allesamt makaber und mitunter richtig böse sind, versteht sich wohl von selbst. Oder klingt »Leichenexplosion« für dich etwa nach galantem Ehrenritter-Kampf? Eben! Und auch das Beschwören von Untoten, Teleportation und magische Schutzschilde beherrscht der Held bestens.

Ein Blick in den Schnee nach der Schlacht offenbart ein weiteres neues Spielelement: »Darksiders 2« führt ein Beutesystem in die Serie ein. Tod kann jetzt also die bitterkalten Keulen seiner dahingerafften Feinde aufsammeln und damit in den nächsten Kampf ziehen. Schwere Waffen wie Hämmer und Äxte können dabei genauso wie leichtere Todbringer, etwa Panzerhandschuhe, metallische Klauen oder Schlagstöcke, genutzt werden. Entwickler Vigil verspricht insgesamt hunderte von Waffen, die auch einzeln gelevelt und verbessert werden können. Wow!

KAPUZEN-KLETTERER

Nachdem Tod einen schweren Hammer eingesammelt hat, dringt er weiter zur Spitze der dunklen Festung vor. »Verschwinde von diesem Ort«, raunt eine ihm wohl bekannte, krächzende Stimme. Zwischen den Eiskristallen steigt weiteres Federvieh auf, kräht bedrohlich. Wohl wahr, der Krähenvater hat seine Augen überall. Egal, Knochenmann braucht Informationen, wie er Reitkumpan Krieg aus seiner misslichen Lage befreien und die vorzeitig ausgelöste Apokalypse doch noch abwenden kann. Aber die Turmspitze will erst mal erreicht werden – bei den weit klaffenden Gletscherspalten, die den Bofrost-Verschlag zieren, gar nicht so einfach. In den Sprung- und Geschicklichkeitseinlagen von »Darksiders 2« ist Tods raubtierhafte Agilität Trumpf. Behände hangelt er an Säulen entlang, balanciert auf schmalen Plattformen, springt zwischen eng beieinanderliegenden Wänden hin und her und meistert Wandläufe, die einem »Ninja Gaiden« oder »Prince of Persia« würdig sind. Die Klettereien insgesamt funktionieren ähnlich intuitiv und leicht zugänglich wie in »Assassin's Creed« und fügen sich blendend ins Gesamtbild des neuen flinken Helden ein. Toll, dass sich »Darksiders 2« in derartigen Passagen



Der apokalyptische Reiter mag zwar agiler sein als sein Bruder Krieg, doch wuchtige Hämmer und anderes schweres Gerät weiß er trotzdem elegant zu schwingen.



Was zur Hölle?! Wenn zwei apokalyptische Reiter sich an die unheilvolle Gurgel gehen, geht das selten gut aus...

absolut nicht vor der Konkurrenz verstecken muss. Wenn der Sensenmann zu fantastisch meditativen Klängen die Außenseite des dunklen Turms entlangkraxelt, fällt nicht nur Grufti-Mädels vor Verückung die Kinnlade runter.

Beinahe an der Turmspitze angelangt, geraten plötzlich die wie Speerspitzen von der Decke ragenden Eiszapfen ins Wanken, erzittert die schneebedeckte Erde. Ein riesiger Eis-Gigant stellt sich dem Schnitter in den Weg – und sieht mit seinem wuchtigen Gletschertorso so aus, als würde er einen Eisbären, Format Knut in groß, mal eben zum Frühstück verputzen. Nur knapp entgeht Tod dem Griff der kolossalen Frostfinger, führt mit den Doppelklingen via X-Taste einen schnellen und mit seinem Hammer via Y-Taste

einen schweren Angriff aus. Zwischendrin zurückziehen, grazile Ausweichbewegungen ausführen und den Gigant auf seine Zukunft als Wassereis vorbereiten! Beim finalen Schlag brechen knöcherne Schwingen aus Tods Schultergelenken, er nimmt ähnliche Ausmaße an wie der Eis-Gigant selbst und zertrümmert mit brutalen Schlägen den kalten Torso. Was für ein Showdown! Entwickler Vigil lässt aber verlauten, dass da noch weitaus großformatigere Zwischen- und Endbosse auf der Todesliste stehen. Nach allem bisher Gezeigten glauben wir ihnen das sofort!

WENN ENGEL MIT DÄMONEN...

Wie das Zusammentreffen vom Schnitter und dem ominösen Krähenvater ausgeht, darüber



× Vier Fragen an...

JAY FITZLOFF, PRODUZENT

360 Live: Welche Facetten bietet die offene Welt von »Darksiders 2«

Jay Fitzloff: Du startest in einer kleinen Stadt, in der die Rasse der »Macher« beheimatet ist. Von dort aus kannst du gehen, wohin du willst. Bei den Nebenquests reden wir nicht von Mini-Aufträgen. Eine der Nebenmissionen führt dich beispielsweise in einen Dungeon, in dem du locker vier Stunden alles erkunden kannst.

360 Live: Welche Rolle spielen die Reitabschnitte?

JF: In Teil Eins hast du Kriegs Ross erst recht spät im Spiel erhalten. Wegen der viel größeren Spielwelt steht Tods Gaul Verzweiflung in Teil Zwei gleich von Beginn zur Verfügung. Macht darüber hinaus auch Sinn, weil wir ja immervor von einem Spiel über apokalyptische Reiter reden.

360 Live: Thema Bosse – was sind hier die grundlegenden Neuerungen?

JF: Wir machen zwei Dinge: Erstens balancieren wir den Schwierigkeitsgrad aus, weil manche der Endgegner in »Darksiders« diesen zu drastisch anstiegen ließen. Zweitens steigern wir die Duelle im Spielverlauf immer mehr und heben den Maßstab an, damit jeder Boss imposanter als der vorherige ist.

360 Live: Es gibt vier Apokalypse-Reiter – eigentlich ideal für weitere Fortsetzungen, oder?

JF: Das fragen mich die Leute oft – liegt wohl an so Superhelden-Allstar-Filmen wie »The Avengers«, die gerade in den Kinos laufen. Wir haben viele Ideen zum Thema Fortsetzungen. Ich kann jedoch noch nichts Genaues sagen. Es wäre auf jeden Fall total cool, irgendwann mal eine vierteilige Serie mit allen apokalyptischen Reitern in der Hauptrolle zu haben.

✖ Total besessen

DAS BEUTESYSTEM

Schon nach kurzer Spielzeit merkst du: »Darksiders 2« kommt mit deutlich mehr Rollenspielerlementen daher als sein Vorgänger. Für Sammel-füchse wird wohl das Beutesystem die interes-santeste Neuerung sein. Dem Ganzen liegt ein Zufallsgenerator-Prinzip zugrunde, sodass du nie weißt, welche Rüstungen, Amulette und Waffen du als Nächstes abgreifst. Jedes Item verfügt dabei über einen Seltenheitswert, wie man es aus Titeln wie »Borderlands« oder »Diablo« kennt. Besonders begehrt dürften dabei die Gegenstände mit einzigartigen Fähigkeiten sein. Die Klasse der besessenen Waffen steigt genau wie Tod mit der Zeit im Level an und wird noch stärker, wenn du ihnen andere Todbringer als Opfer darbringst und sie die Kräfte dieser in sich aufnehmen. Das neue Spielelement soll den Wiederspielwert deutlich erhöhen und darüber hinaus eine gehörige Portion Vielfalt ins Kampf-system einbringen. Wer die Wahl zur Qual hat...

»» Wenn der Sensenmann loskraxelt, fällt nicht nur Grufti-Mädels vor Verückung die Kinnlade runter. ««

herrsche an dieser Stelle noch Totenstille. Erwähnt sei allerdings, dass der neue Held nicht nur in Sachen Spielbarkeit, sondern auch als Charakter überzeugt. Im Wortgefecht mit dem Krähenvater zeigt er sich als Figur mit Ecken und Kanten, wirkt bisweilen zynisch. Diese menschlichen Züge ermöglichen dem Spieler, eine emotionale Verbindung aufzubauen, ergeben sich aber gleichsam aus der gewählten Hintergrundgeschichte: Einst gehörte Tod der Rasse der Nephilim an, die der unheiligen Vereinigung von Engeln und Dämonen entsprang. Als diese das Paradies Eden von den Menschen stehlen wollten, verdamnte sie der Rat zur Vernichtung. Tod sowie drei andere Nephilim versprach der Rat zu verschonen – wenn sie im Gegenzug bei der Vernichtung ihres eigenen

Speedy Gonzales kann einpacken: Die enorme Schnelligkeit deines Alter Egos macht sich in den Kämpfen gegen Monstren wie dieses bezahlt.



Volkes halfen. Von diesen vier, welche die apoka-lyptischen Reiter werden sollten, war der Sensen-mann am tiefsten von Schuldgefühlen zerfressen – symbolisiert durch die Henkersmaske, die er seit jenen Tagen trägt.

Design, Hintergrundgeschichte sowie die Kampf- und Bewegungsmuster des neuen Protagonisten fügen sich schon jetzt zu einem absolut stimmigen Gesamtbild zusammen. Auch dass im zweiten Apokalypsen-Abenteuer mehr Rollenspiel als in seinem Vorgänger steckt, gefällt. Gerade das neue Beutesystem verheißt Vielseitigkeit. Während die Anspielversion also schon ein gutes Bild von Kampf- und Geschick-lichkeitspassagen vermittelt, ließ sie die Beurtei-lung von drei wesentlichen Spielelementen noch nicht zu. Zum einen wären da die Rätsel. Sollten diese allerdings so abwechslungsreich ausfallen, wie die in der Mitte März in Amsterdam begut-achteten Fassung – siehe Preview Ausgabe 05/12 – ist man auch hier auf dem besten Weg in Rich-



tung Kauf Tipp. Zum anderen die offene Struktur der immens großen Spielwelt sowie die Qualität der Nebenquests. Nur so viel: Laut THQ und Vigil kann der Sensenschwinger in Städten mit Einwohnern interagieren, Gespräche führen und in diesen wie in »Mass Effect 3« aus verschie-denen Antwortmöglichkeiten auswählen. Bei den Nebenaufträgen dagegen soll es sich nicht nur um reine Laufburschen-Schindereien nach dem Schema »Bringe Gegenstand A zu Ort B« handeln; nein, Vigil verspricht vielmehr fesselnde Seitenaufgaben, welche die Spielzeit wesentlich verlängern. Sollte das Team all die Versprechen konsequent einlösen, dürfte »Darksiders 2« die Abenteuer von Krieg aus dem Jahr 2010 deutlich übertreffen. Todsicherer Hit-Kandidat!

Nils Osowski



Überall in der Welt warten seltsame Zeitgenossen, mit denen Tod Gespräche führt und so den ein oder anderen Nebenauftrag abgreift.

360LIVE sagt...

Vigil bittet zum Totentanz – und hat eines der Actionabenteuer-Highlights 2012 im Trauerzug!
HITPOTENZIAL

8.5 von 10



E3 2012

**DIE GRÖSSTE
NEUHEITENMESSE
DER WELT!**

Bis in den letzten Winkel beschallte Hallen, scharfe Messebabes, jede Menge Spaß und fantastische Spiele. Auch dieses Jahr war die Electronic Entertainment Expo das Mekka für Entwickler, Handel und Fachpresse. Hier wird das vorgestellt, was 2012/2013 Spielerherzen weltweit bewegt. 360 Live war direkt vor Ort und hat allen potenziellen Hits auf den Zahn gefühlt. Folgerichtig steht der gesamte Preview-Teil dieser Ausgabe im Zeichen der Megamesse!



MICROSOFT PRESSEKONFERENZ

Drei gewinnt: Games, Multimedia, Sport.



Neben sehnlichst erwarteten Infos zu Vorzeigespielen wie »Halo 4«, »Forza Horizon«, »Gears of War: Judgment«, »Fable: The Journey«, »Resident Evil 6«, »Splinter Cell: Blacklist« und »Tomb Raider« – zu denen du jeweils Einblicke in dieser Ausgabe findest – gewährte Microsoft während seiner E3-Pressekonferenz auch einen Blick auf kleinere Marken und Download-Games.

So wurde erstmals das an Sonys »God of War«-Reihe erinnernde Download-Action-Rollenspiel »Ascend: New Gods« präsentiert, in dem mächtige Krieger gegen unsterbliche Titanen und feindliche Kämpfer antreten. In »Wreckateer«, einem »Angry Birds«-Klon für Kinect, übernehmen bewegungsfreudige Zocker wiederum die Macht über eine riesige Schleuder. Mit direkt steuerbaren Zerstörungskugeln gilt es, in dem Xbox-Live-Arcade-Titel 60 unterschiedliche Burgen in Schutt und Gestein zu zerlegen. Mit jugendlich-rebellischem Charme zeigten hingegen Serienschöpfer Trey Parker und Matt Stone ihr

Rollenspiel »South Park: Der Stab der Wahrheit«. Als Neuling an der Schule musst du der Clique von Cartman, Stan, Kyle und Kenny beitreten – viele Lachkrämpfe inklusive. Übrigens: »Call of Duty: Black Ops 2«, »Tomb Raider«, »Resident Evil 6« und »South Park« erhalten jeweils Download-Zusatzinhalte, die zunächst zeitexklusiv für Xbox 360 erscheinen. Sportlich-musikalisch ging es beim Kinect-Tanzreigen »Dance Central 3« zur Sache, in welchem Disco-Hasen zu Liedern von Daft Punk, 50 Cent, Gloria Gaynor und Usher brandneue Choreografien nachahmen. Letzterer demonstrierte mit der Unterstützung professioneller Tänzer live auf der Bühne eine von ihm angeregte Move-Abfolge.

Richtig ins Schwitzen kommst du allerdings erst mit »Nike+ Kinect Training«. Microsoft und der bekannte Sportbekleidungshersteller verbünden sich, um mit diesem neuen Fitness-Spiel ein personalisiertes Trainingsprogramm für alle Konsoleros anzubieten. Ob Hobbysportler oder Couchkartoffel: Dank indivi-

duell abstimmbarer Trainingsprogramme soll jeder schnell die selbstgesteckten Ziele erreichen. Via mobiler App können die sportlichen Erfolge zudem von überall analysiert und mit Freunden geteilt werden.

Neben »Smartglass«, auf das Sönke bereits im Editorial dieser Ausgabe einen ausführlichen Blick wirft, sollen auch neue Inhalte und weitere Apps die multimediale Zukunft der Xbox 360 vorantreiben. Den Start macht der Redmonder Konzern mit dem »Internet Explorer für Xbox«. Der Browser ist mit seiner an die Konsole angepassten kachelartigen Oberfläche perfekt auf die Bedienung per mobilem Endgerät, Controller und Kinect ausgelegt. Wie gut das Ganze in der Praxis funktioniert, kann jedoch erst ein Dauerbelastungstest zeigen, wenn die App Ende des Jahres erscheint – zusammen mit »über 35 neuen Inhaltspartnern«, die frische TV-, Video- und Filmprogramme zur Verfügung stellen sollen. Das verspricht Microsoft vollmundig. Deutsche Endnutzer werden allerdings gerade einmal auf vier dieser Sender zugreifen können: »Machinima«, »Napster«, »Sport1« und »NHL Game Center Live«. Weiter lieferte der Weltkonzern kurze Einblicke in »Xbox Music«. Wie der Name andeutet, wird der Dienst es ermöglichen, Musik über das Internet auf Xbox 360, Smartphone und Tablet-PC zu streamen, mit dem »Smart DJ« neue Lieder zu entdecken und die Namen von neuen Lieblingssongs mit Freunden zu teilen. Ob man Lieder auch herunterladen kann und was all das kostet, dazu schweigt sich der Hersteller noch aus. Summa summarum aber ein recht gelungener Auftritt!



GEARS OF WAR: JUDGMENT

Wir werden
den Krieg nicht
verlieren!



Widerlich! Auch
diesmal will dir allerlei
ekelhaftes Getier an die
schwere Rüstung.

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Epic Games/
People Can Fly **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 16
Xbox live | ja **Erhältlich** | 2013

Über 15 blutreiche Jahre hat die Menschheit dem Kampf gegen die Locust geopfert. Ein lodernder Krieg, der in allen Ecken des Planeten Sera brennt und in dessen Höhepunkt der Spieler im ersten Teil der Serie hineingeworfen wurde wie in ein Flammenmeer. Mit »Judgment« blickt die Serie nun zurück zu den Anfängen, eben ganze 15 Jahre, auf die ersten Folgen des Emergence Day. Jenen Tag, an dem die widerlichen Locust aus ihren Löchern krochen und einen sowieso von Krieg und Konflikten zerfressenen Planeten ins Verderben stürzten. Statt Marcus Fenix übernimmt der Spieler diesmal Damon Baird, jenen technisch versierten wie flapsigen Krieger, der an der Seite des bisherigen Helden kämpfte. Doch sind Baird und sein Kilo-Squad zu Beginn von »Gears of War: Judgment« in keiner guten Lage. Die »Coalition of Ordered Governments« hat sie des Verrates und des Diebstahls experimenteller Regierungstechnologie angeklagt. Denn im Kampf gegen den bisher unbekannten Gegner handelten Baird und seine Mitstreiter Cole, Paduk und Sofia



Hendricks auf eigene Faust und nicht nach dem Willen der verbürokratisierten und verkrusteten Führung, als sie die Stadt Halvo Bay vor dem Untergang retten sollten.

Überall in den Straßen wird deutlich, wie die Menschheit von den Locust überrascht wurde. Girlanden und Fahnen sind noch über die Straßen gespannt, mit denen erst das Ende der Pendulum-Kriege gefeiert wurde. Bäume tragen Laub, und die prächtigen Gebäude sind teils noch intakt. Die hässlichen Angreifer sind allerdings drauf und dran, all das radikal zu ändern. Angreifer, die noch furchterregender rüberkommen sollen als bisher. – Und die kreative Freiheit hat man, schließlich sind die Locust zu jenem Zeitpunkt der Geschichtsschreibung im Gears-Universum ein echtes Mysterium.

Beim Gameplay wird sich dagegen wenig ändern. Nach wie vor wetzt der Spieler von Deckung zu Deckung, feuert gezielt hinter Wällen hervor oder blind über den Kopf hinweg. So werden Reihe um Reihe Locust ins bleihaltige Verderben gerissen oder mit dem Lancer in Stücke zersägt. Gleichwohl soll sich »Judgment« anders steuern: eher wie ein First-Person-Shooter. Kein Wunder, entsteht das Game doch nicht bei Epic Games selbst, sondern bei den »Bulletstorm«-Machern von People Can Fly. So wird mit der Y-Taste schnell zwischen den Waffen gewechselt oder mit der LB-Schultertaste eine Granate geschleudert statt auf dem D-Pad rumzufummeln. Eine Umstellung für Fans, ja – aber auch eine, die gut durchdacht scheint. Obendrein soll das neue »Gears« schneller und flinker werden, mit deutlich mehr Gegnermassen aufwarten und noch mehr auf Action als auf Story setzen. Und: Vom Schwierigkeitsgrad her wird das hier vor allem eines: ein echter Spießbrutenlauf, der auch Kennern mal so richtig in den Arsch tritt. Finden wir gut!

Michael Förtsch
HITPOTENZIAL | 8,5 von 10



Insgesamt kommt »Judgment« deutlich bunter daher als die Vorgänger der »Gears«-Reihe.

Die erstmals enthüllten Seeschlachten sehen im wahrsten Sinne des Wortes bombastisch aus.



Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal **Genre** | Actionabenteuer
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 31. Oktober 2012

ASSASSIN'S CREED 3

Meuchelmörder auf hoher See.

Kanonboot, stürmische See und Kugelhagel vor karibischer Kulisse – das klingt zunächst so gar nicht nach der wohl populärsten Assassinen-Reihe. Doch geht's nach der E3-Präsentation hinter verschlossenen Türen, erwartet dich mit Teil Drei die bisher abwechslungsreichste Meuchelmörder-Erfahrung. Die Demo beginnt zunächst auf dem Land, im vom Unabhängigkeitskrieg zerrütteten Amerika. Protagonist Connor schleicht auf leisen Sohlen in ein Fort, zündelt dort unbemerkt an Schießpulverbeständen herum und sorgt durch deren Detonation für heilloses Chaos. Der Kommandant ergreift im Angesicht seines Henkers angstbesessene Flucht; Connor sofort hinterher. Wie ein Eichhörnchen hüpfert er über die Palisaden des Forts und jagt dem Befehlshaber Sekunden später einen Speer in die Brust. Das alles geht noch eine ganze Ecke brutaler vonstatten als bisher. So kann Connor mit seiner Armbrust etwa auch Seilpfeile verschießen und damit Rotröcke im Bruchteil einer Sekunde an Ästen vertauen oder sie als Gegengewicht zum Abseilen missbrauchen. Bei der anschließenden Infiltration der Stadt Boston stechen weitere Wow-Faktoren ins Auge: Menschen in der Umgebung reagieren quasi auf jede von Connors Bewegungen und helfen ihm sehr variantenreich bei seinem blutigen Versteckspiel mit den Aggressoren. Wer mag kann nun sogar in Wohnzimmer und andere Räumlichkeiten eindringen, um seine Verfolger abzuschütteln. Zudem laufen jetzt zahllose Tiere in den Städten herum, was das Mittendrinnen-Gefühl zusätzlich verstärkt.

Weiter auf der Flucht vor der ihm folgenden Meute, bahnt sich der Tomahawk-Killer einen Weg zum Hafen. Rauf auf ein Schiff, kurzerhand den Commander eliminiert und Leinen los. Die nächste Einstellung zeigt die Rothaut in voller Kapitäns-Montur hinterm Steuerrad des Dreimasters. Noch ist alles ruhig. Doch der Späher im Ausguck warnt vor einer nahenden Flotte. Kaum in Reichweite, zeigt ein weiß schattierter Streifen das Schussfeld der Kanonen. Jetzt nur noch das Schiff entsprechend ausrichten und – Volltreffer! Eines nach dem anderen schlagen schwere Geschosse im verfeindeten Kahn ein und zerfetzen diesen regelrecht. Was für eine Szene! Unter anderem auch, weil plötzlich das Wetter umschlägt, es aus Kübeln zu schütten beginnt und die Wellen meterhoch ansteigen. Connors Besatzung reagiert mit unterschiedlichsten Einzeilern auf jede Bedrohung, und optisch staunst du ebenfalls nur noch Bauklötze. Einfach bemerkenswert, was hier im Oktober heranschippert.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



METAL GEAR SOLID RISING: REVENGEANCE

Herr Ober, bitte nur hauchdünn geschnitten!

Hersteller | Konami **Entwickler** | Platinum Games **Genre** | Action
Spieler | 1 **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | Februar 2013

Na bitte: Endlich kann man sich anhand eines ersten spielbaren Abschnitts zum »Metal Gear«-Spin-off selbst ein Bild von Raidens Schnitzelorgie machen. Auf Tastendruck kann dieser in den grafisch spektakulär inszenierten Actionpassagen die Zeit verlangsamen, um dann mittels rechtem Analogstick die Platzierung seiner Katana-Schnitte vorzugeben. Was danach von den meist menschenähnlichen Cyborg-Gegnern übrigbleibt, kriegt kein Metzgermeister besser hin. Anfangs lässt sich die Schnitttechnik noch an Melonen und Pappaufstellern trainieren, dann müssen Roboter und sogar ein Kampfheli erhalten. Macht durchaus Laune, sollte im finalen Paket aber mehr spielerische Abwechslung bieten – etwas, das schon damals »Afro Samurai« das Genick gebrochen hat, welches eine ganz ähnliche Spielmechanik verfolgte. Ausführliche Analyse im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

Spoiler voraus!



Hersteller | Konami **Entwickler** | Mercury Steam **Genre** | Actionabenteuer
Spieler | 1 **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2013

Wie Dracula mit der Belmont-Familie in Verbindung steht, weiß ein Großteil der Spielerschaft seit Teil Eins nur zu gut. Der Ankündigungs-Trailer zur Fortsetzung zeigt den Vampirfürsten zähnefletschend inmitten einer epischen Schlacht. Mit mächtigen Rundum-Attacken einer Energiepeitsche vertrimmt er hunderte Soldaten gleichzeitig, als sich urplötzlich aus den Tiefen eines Schlunds ein berghoher Titan erhebt. Kein Lebewesen, sondern eine humanoide Festung aus Holz und Eisen formt diesen Koloss. Dracula stürmt an die Front, packt sich einen Feind, rammt ihm die spitzen Eckzähne in die Halsschlagader, quetscht deutlich sichtbar auch den letzten Tropfen Blut aus ihm heraus, bevor er ihn wie ein vergammeltes Stück Obst beiseite wirft. Mit nun regenerierten Kräften beschwört er ein mächtiges Elementarwesen, das dem Holztitan in Sachen Größe in nichts nachsteht. Doch da kündigt sich schon das nächste Problem an: Ein mysteriöser Kämpfer mit dunkler Rüstung und weißem, wallendem Haar fordert ihn zum Duell. Ein Vampir? Oder doch ein Belmont? Das werden wir vermutlich erst zur Gamescom erfahren. Die Aussage des Trailers ist indes eindeutig: Die ohnehin schon gigantischen Gegnerdimensionen des Vorgängerspiels wird Teil Zwei locker übertrumpfen. Unbedingt im Auge behalten!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Mit der Lizenz für echte Autos.



Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Criterion Games **Genre** | Arcade-Rennspiel **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | ja **Erhältlich** | 31. Oktober 2012

Anhalten und Ausweispapiere, bitte! Moment mal, schon wieder »Most Wanted«? Ja, genau. Schon 2005 gab's ein »Need for Speed« mit diesem Namen. Genau jenes wird nun vom »Burnout«-Studio Criterion neu interpretiert. Und das spielt sich schon ziemlich rasant. Wie im Namenpaten geht's darum, mit Porsche 911, BMW M3, Dodge Charger und anderen PS-Monstern von einem Punkt zu einem anderen zu rasen – mal im Duell gegen etliche Kontrahenten, aber auch gegen die gnadenlos tickende Uhr. Wie »Burnout Paradise« spielt sich all das in einer gigantischen offenen Welt samt Stadt-, Land- und Waldgebieten ab. Und so hat der Spieler bei

Wettfahrten stets die Wahl, wie er von A nach B gelangt: im Zickzack durch die belebte Innenstadt, mit Vollgas durch einen ausgetrockneten Kanal oder quer durch ein mit Abkürzungen gespicktes Industriegebiet voller Lagerhallen – du hast die Wahl! Spaßfaktor? Dank 60 Bildern pro Sekunde und griffiger Steuerung enorm hoch. Und wenn der Pulk dann auch noch rammt, drängelt und ausbremst, was die Karbonbremsen hergeben, während dir die Cops am Kotflügel kleben, geht's richtig ab. Drifts, Sprünge und Haarnadelkurven inklusive. Mehrseitige Probefahrt im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

007 LEGENDS

Ein Bond für alle.



Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Eurocom **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | ja **Erhältlich** | 16. Oktober 2012

Bereits im Oktober kehrt Englands Topagent zurück in die Videospiel-Welt. Dem Namen entsprechend durchlebt der Spieler in »007 Legends« sechs Missionen basierend auf den beliebtesten Bond-Streifen. Welche Filme genau eine Rolle spielen, hält Activision noch so geheim wie der MI6 die Unterwäsche ihrer Majestät. Nur die allererste Mission durfte auf der E3 in Augenschein genommen werden: »Moonraker«. Wie in der Vorlage ballert sich Bond durch eine Raumstation, um den verrückten Eugenik-Terroristen Hugo Drax zu stoppen. Alternativ kann die Mission auch schlechend in Angriff genommen werden. Feindpack hinterrücks ausknocken oder es

mit einem Betäubungspfeile verschießenden Kugelschreiber schlafen legen? Macht Laune! Eine Uhr mit Radaranzeige hilft dem Leisetreter, den Wachposten mit den Retro-Laserknarren nicht in die Arme zu laufen. Leider ist die Vorlage nicht ganz ohne Frischzellenkur durch die Digitalisierung gekommen, was stellenweise etwas verquer wirkt: Statt Roger Moore steuert man den aktuellen Bond Daniel Craig, der recht unpassend mit einem Smartphone hantiert. Dennoch wirkt »Legends« charmant. Noch ein paar Drehs an der Grafikschrube und der Martini kann gemixt werden!

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

JOE DANGER THE MOVIE

Joe Danger, der wohl mutigste und gleichzeitig knuffigste Motorrad-Stuntman des Universums, kehrt mit »The Movie« auf Xbox Live Arcade zurück. Diesmal muss er den actionreichsten Film aller Zeiten abdrehen und dafür in einer Mischung aus Hüpf- und Geschicklichkeits-Game neue abgefahrene Stunts meistern. Je nach Szene auch per Jetpack, Ski oder anderem Gefährt.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

HAPPY WARS

Im Multiplayer-Online-Getümmel mit Ritter, Zauberer und Kleriker das bis zu 15-köpfige gegnerische Team abschlagen, Burgen einnehmen und Zauber durch die Gegend schleudern – klingt nach bierernstem Action-Downloadspiel, macht dank quietschbunter Grafik, süßer Quieksounds und ansprechenden Teamplays aber einfach nur »happy«.

Hitpotenzial | 7.0 von 10

MARK OF THE NINJA

In diesem atmosphärisch düsteren 2D-Download-Spiel der »Shank«-Entwickler gilt es, geschickt Schatten, akrobatische Fähigkeiten und verschiedenste Ninja-Gadgets einzusetzen, um skrupellosen Soldaten das Handwerk zu legen. Nur wer mit Geduld seine Feinde observiert und das Oberstübchen einsetzt, wird nicht als Kugelfangenden. Kommt noch 2012.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

DEAD OR ALIVE 5

Am 25. September erscheint nach über sechs Jahren Abstinenz der neue Teil der alteingesessenen Beat-'em-Up-Serie von Tomonobu Itagaki. Fans freuen sich erneut auf atemberaubende Kampfsportduelle zwischen Schönheiten wie Ninjutsu-Kämpferin Ayane und Muskelmännern wie Sambo-Berserker Bayman – unter anderem auf einem Hochhausdach, in einer Kriegszone und einem Zirkuszelt.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

FIST OF THE NORTH STAR KEN'S RAGE 2

Basierend auf dem namensgebenden Manga avancierte »Fist of the North Star: Ken's Revenge« 2010 zum Prügel-Geheimtipp für Freunde härterer Gangart. Und auch der auf der E3 von Tecmo Koei angekündigte zweite Teil scheint in dieselbe fleischige Kerbe zu schlagen. Ob Ken seine Wut diesmal in den Griff bekommt, ist allerdings eher fraglich.

Hitpotenzial | 7.0 von 10

SKULLS OF THE SHOGUN

Das hier ist Rundenstrategie mit sich bekriegenden japanischen Geister-Kämpfern. Aller Kannibalen-Panik zum Trotz fressen die Gespenster-Armeen die Skelettschädel besiegtter Gegner, um ihre Macht und damit Siegchance zu steigern. Abgefahren! Dank charmanter Comic-Grafik wirkt die Umsetzung jedoch nicht verschreckend, sondern vielmehr witzig.

Hitpotenzial | 7.0 von 10

SOUTH PARK DER STAB DER WAHRHEIT

Bei Cartmans Eiern, das wird ein Fest!



Hersteller | THQ **Entwickler** | Obsidian Entertainment **Genre** | Rollenspiel **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | unklar **Erhältlich** | März 2013

Auch die Macher des neuen »South Park«-Games lassen sich zur E3 nicht lumpen und enthüllen Spielszenen, die Serienfans reihenweise Lachanfalle bescheren. Als »South Park«-Neuankömmling willst du unbedingt zur Vierer-Bande von Stan, Kyle, Kenny und Cartman gehören, musst dich aber erst beweisen. Dementsprechend dreht sich in »Stab der Wahrheit« alles um Coolness. Obsidian arbeitet eng mit den Schöpfern der Original-Serie zusammen, um deren Look und Humor möglichst ebenbürtig ins Spiel zu transferieren. In rundenbasierten Kämpfen ziehst du etwa mit Cartman gegen die Gothic-Kid-Clique zu Felde. Während Cartman mit angezogen-

deten Fürzen für verheerende Flächenbrände sorgt, heizt du den Halbstarken mit Feuerwerkskörpern ein und lässt sie schließlich mit Hilfe des Hinterteil-absorbierenden Dorfschwulen von der Bildfläche verschwinden. Wie heftig ist das denn bitte?! Dennoch: Die Gangart ist durchweg konsequent und fängt den derben Charme der Serie perfekt ein. Und dank der stilechten Billig-Scherenschnitt-Optik wird dieses Spiel nicht nur für die Entwickler das größte Ereignis seit »South Park: Der Film« darstellen. Vielversprechend, aber warum bitte – wie so vieles von der Messe – erst nächstes Jahr?

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

STAR WARS 1313 Willkommen im Höllenloch der Galaxis

Hersteller | Lucas Arts / Activision **Entwickler** | Lucas Arts **Genre** | Action-Abenteuer **Spieler** | 1
Xbox live | unklar **Erhältlich** | 2013

Zu den unzähligen E3-Enthüllungen mit Staun-Garantie zählt auch das neueste »Star Wars«-Spin-off, zu dem Lucas Arts erstmals handfeste Spieleindrücke liefert. Demnach steckt hinter dem mysteriösen Untertitel »1313« schlicht die numerische Bezeichnung eines von vielen Unterwelt-Leveln des Makropol-Planeten Coruscant – einer der Kernwelten des »Star Wars«-Universums sowie Dreh- und Angelpunkt der Klonkriege. Protagonist ist ein junger Kopfgeldjäger; die Handlung folgt seinem Werdegang. Jedi-Kräften und Lichtschwertkämpfen kommen dabei keinerlei Bedeutung zu – der Schwerpunkt liegt allein auf ausgeklügelten Gadgets. In der gezeigten Spielszene unterhält sich der angehende Bounty Hunter mit einem Ausbilder auf dessen Gefängnisschiff, als sich urplötzlich eine Kiste von einem Transporthaken löst und den beiden vor die Füße kracht. Ein abscheuliches Wesen muss darin gefangen sein, denn die Kopfgeld-Eintreiber drücken sich sofort mit aller Kraft auf den aufspringenden Deckel, um diesen

wieder zu schließen. Die Fregatte sinkt derweil in einen kreisrunden Schacht, der tief ins Innere des Stadt-Planeten reicht. Doch was ist das? Ein Söldner-Schiff heftet sich ans Dach des Kopfgeldjäger-Gefährts. Schon im nächsten Augenblick zerfetzt eine Explosion das Heck und ein angsteinflößender Cyborg schnappt sich die zuvor genannte Gefangenekiste, während seine Vasallen die beiden Kopfgeldjäger in eine Schießerei verwickeln. Kurz darauf stehen beide Schiffe in Flammen, die Kopfgeldjäger kraxeln auf den abstürzenden Wrackteilen umher, gefolgt von einem beherzten Sprung des Helden in Sicherheit – das war's. Ging schnell, war im Hinblick auf weitere Spielmechaniken wenig aussagekräftig, sah aber absolut umwerfend aus. Ob das auf Erwachsenen-Unterhaltung getrimmte »1313« wirklich noch für diese Konsolen-Generation kommt, ist derweil fraglich, denn gezeigt wurde das Grafikbrett bei flüssigen 30 Bildern pro Sekunde nur auf neuester PC-Hardware.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



Dem Schiffsbau nach zu urteilen, könnte »1313« zeitlich während der klassischen »Star Wars«-Trilogie angesiedelt sein.



Wer 90 Dollar auf den Tisch legt, erhält in den USA die sogenannten »Resident Evil 6 Archives«: Neben Teil Vier bis Sechs enthält diese Version auch »Code: Veronica X HD«. Deutschlandstart? Unklar.

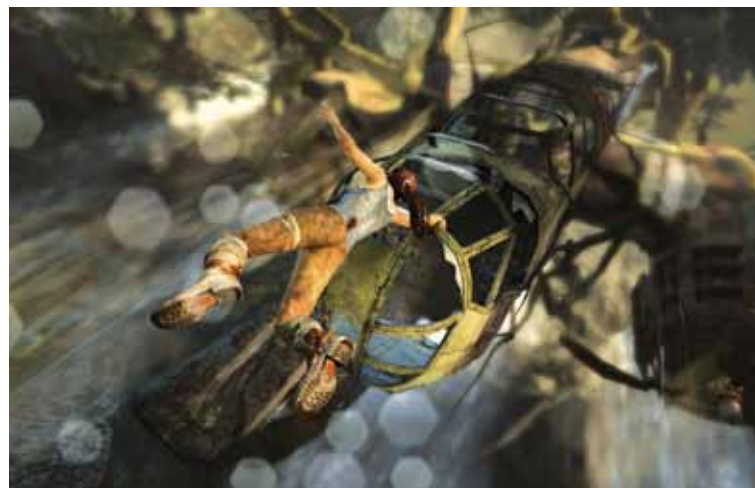
Hersteller | Capcom **Entwickler** | Capcom **Genre** | Survival-Horror **Spieler** | 1 - 2 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 2. Oktober 2012

RESIDENT EVIL 6 Flotter Zombie-Dreier.

Ebenfalls erstmals angespielt: alle drei Handlungsstränge des nächsten Meilensteins der legendären Zombie-Saga. Insgesamt setzt sich die Kampagne von »Resident Evil 6« – wie vielen bereits bekannt – aus drei gleichwertigen, parallel ablaufenden Geschichten zusammen, die nicht nur völlig unabhängig voneinander im Hauptmenü gestartet, sondern auch im Zweier-Koop gespielt werden können. Und jeder dieser Handlungsstränge vermittelt ein anderes Mitten-drin-Gefühl: Leons Erlebnisse erinnern dank gruseliger Gebäude-Innenansichten eher an die ersten Teile der Kultserie; die von Chris Redfield an einen waschechten Third-Person-Shooter mit Fließband-Action, und die von Weskers Sohn Jake

kommen den jüngsten Interpretationen der Serie noch am nächsten. Doch eines haben alle gemein: die Zitter-Atmosphäre, die zumindest technisch gesehen allen Vorgängerspielen das Fürchten lehrt. Auch der Söldner-Modus wurde bereits von der USK abgesegnet, weshalb »Resident Evil 6« komplett ungeschnitten erscheint. Was Capcom wiederum dazu bewog, einen XXL-Stand für die Gamescom anzukündigen. Du willst schon vorher selbst Hand anlegen? Dann hol dir die PEGI-Vollversion von »Dragon's Dogma«, der ein Download-Code für die E3-Demo beiliegt.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



Hersteller | Square Enix **Entwickler** | Crystal Dynamics **Genre** | Action **Spieler** | 1 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | Frühjahr 2013

TOMB RAIDER Laras allererstes Mal.

In der ersten halben Stunde des Spiels zeigen die Schöpfer des »Tomb Raider«-Prequels Laras wohl einschneidendstes Erlebnis: wie sie zum ersten Mal einen Menschen umbringt. Zu Präsentationsbeginn sucht die junge Draufgängerin die Insel, auf der sie nach einem verheerenden Sturm gestrandet ist, nach weiteren Überlebenden ab. Eine geschickt inszenierte Sequenz, die spielend wichtige Gameplay-Mechaniken erklärt. Lara geht mit Pfeil und Bogen auf Wildtier-Jagd, kraxelt umher und muss sich in packenden Zeitlupen-Kämpfen gegen angriffslustige Wölfe behaupten. Als Belohnung darf sie an Lagern in einem sogenannten Überlebens-Menü neue Fähigkeiten freischalten und stößt kurze Zeit später sogar auf ihre verschollenen Mitreisenden. Für mehr als einen kleinen Plausch reicht's jedoch nicht – die Gruppe geht getrennte Wege. Lara macht sich im Anschluss mit

Dr. Whitman als Kompagnon auf und entdeckt eine verborgene Tempelanlage. Dort überschlagen sich dann die Ereignisse: In den Gemäuern erspähen die beiden skrupellose Milizen. Die also halten all die vermissten Schiffbrüchigen gefangen! Als einer fliehen will, eröffnet der Anführer kaltblütig das Feuer. Lara kriegt es mit der Angst zu tun, will fliehen, wird aber vom Schießwütigen entdeckt. Kaum in seiner Gewalt, beginnt dieser, sie zu misshandeln. Doch Miss Croft wehrt sich und drückt nach einem brutalen Handgemenge ab. Das von schräg unten kommende Projektil spaltet die Stirn des Angreifers, der daraufhin qualvoll das Bewusstsein verliert. Hammerhart inszeniert und technisch wie spielerisch eines der Highlights der diesjährigen E3!

HITPOTENZIAL | 9.0 von 10

Erhältlich | 20. November 2012 | Status | 75% komplett

**ERSTMALS
AUSFÜHRLICH
ANGESPIELT!****kurz&knapp****Hersteller |**

Square Enix

Entwickler |

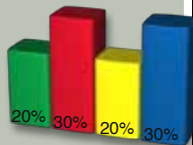
IO Interactive

Genre | Action**Spieler |** 1**Xbox Live |** ja**kurz gesagt**

Third-Person-Schleichspiel rund um Kult-Killer Agent 47, das Einfallsreichtum beim Eliminieren groß schreibt!

das ist drin

- Leisetreten
- Auskundschaften
- Verkleiden
- Ausknipsen



HITMAN™

ABSOLUTION

Sie haben viele Namen: Attentäter, Auftragskiller, Meuchelmörder. Niemand kennt sie, doch jeder fürchtet sie. Die wahren Meister ihres Faches schaffen es sogar, einen Mord wie einen gewöhnlichen Unfall aussehen zu lassen – mal mit Gift, mal mit Gas, mal mit grausamer Geduld. Der längjährigste aller Videospiel-Assassinen hört auf den Namen Agent 47. Nun ist der Glatzkopf zurückgekehrt, um seinen vielleicht letzten Job zu Ende zu bringen...



✖ Hitman: Sniper Challenge

DAS SPIEL VOR DEM SPIEL

Square Enix hat sich etwas ganz Besonderes für Serienfans ausgedacht. Wer beim Fachhändler seiner Wahl fünf Euro anzahlt und sich so für die Vorbesteller-Version von »Hitman: Absolution« entscheidet, erhält das seit dem 15. Mai nur auf diesem Wege verfügbare Download-Spiel »Hitman: Sniper Challenge«. Zunächst muss allerdings der in der Packung enthaltene Code auf der Herstellerseite registriert werden. Einmal angemeldet, kann man »Sniper Challenge« dann direkt auf die Konsole herunterladen. Aufgabe im Scharfschützen-Minispiel: Auf dem Dach eines Gebäudes verschanzte Bösewichte auf der gegenüberliegenden Straßenseite ins Nirvana schicken. Wer genügend Punkte erspielt, schaltet Zusatzgegenstände wie größere Magazine oder neue Fähigkeiten – etwa Atemkontrolle für präziseres Zielen – frei, die später in »Absolution« importiert werden können. Wichtig: ab dem 20. November demselben Händler wieder einen Besuch abstatten. Gegen Vorlage des Kaufbelegs werden dir dann die bezahlten fünf Euro vom Kaufpreis des Hauptspiels abgebogen. Tolle Idee!



Guten Tag, Agent 47! Können Sie sich an Diana Burnwood erinnern? Sie wissen schon, Ihre Kontaktperson bei der International Contract Agency. Die Frau, die Sie jahrelang gewissenhaft an neue Aufträge herangeführt hat. Die Frau, die Ihnen über den kleinen schwarzen Knopf im Ohr immer neue Informationen beschafft und Sie auf alle Eventualitäten eines Einsatzes vorbereitet hat. Die Frau, die Ihnen damit dutzende Male das Leben gerettet und Sie sogar dabei unterstützt hat, Ihren eigenen Tod vorzutäuschen. Nun liegt sie sterbend in Ihren ruhigen Armen. Nicht irgendein feindlicher Agent oder Gangster hat sie auf dem Gewissen. Sie waren es, der ihr den Todesstoß versetzt hat! Von Ihrer eigenen Agentur ging der Auftrag aus, 47. Sie haben sich reinlegen und manipulieren lassen, Sie gutgläubiger Taugenichts. Warum Diana sterben musste? Klar, Sie wissen es nicht, denn die Fähigkeit, die richtigen Fragen zu stellen, liegt wie zu vermuten nicht in Ihren Genen. Stattdessen das: Schmerz erfüllt haucht Diana Ihnen ihre letzten Worte entgegen. Erzählt Ihnen aber nicht etwa, wie sie die Agency hintergangen hat oder irgendeine sonstige Lügengeschichte. Nein, vielmehr gibt sie Ihnen eine letzte Warnung mit auf den Weg. Eine Warnung, dass Sie der Agentur nicht trauen können und dass Sie ein junges Mädchen namens Victoria finden und beschützen müssen. Warum? Natürlich wissen Sie auch das nicht! Wahrscheinlich weil Sie schon längst angefangen haben, selbst an der mutmaßlichen Wahrheit zu zweifeln.

Haben Sie wenigsten schon Birdie, diesen zwielichtigen Informanten aus Chicago kontaktiert? Erinnern Sie sich? Der Verrückte, der angeblich in einem Taubenschlag haust. Er ist bestimmt bereit, Ihnen zu helfen. Doch bevor er singt, müssen Sie dem Drecksack einen kleinen Gefallen erweisen. Anschließend hat der Kerl Probleme mit dem King von Chinatown, einem dort ansässigen Nichtsnutz und Kriminellen, der sich meist in einer festlich geschmückten Pagode im Zentrum des Chinesen-Viertels aufhalten soll. Da Sie wie immer keine bessere Lösung parat haben, als die Zielperson aus dem Verkehr zu ziehen, machen Sie sich am besten gleich auf in Richtung Chinatown.

EINE STADTRUNDFAHRT, BITTE!

Agent 47s Infiltrationspunkt ist eine heruntergekommene Seitengasse zwischen Mehrfamilien-Blockhäusern, deren schäbige Fassaden mit altem, abbröckelndem Putz bedeckt sind. Überall ragen rostige Lüftungsrohre hervor; an den Wänden und neben modrigen Holzkisten türmen sich haufenweise Müllberge. Alles scheint überzogen von einem feinen Schleier aus Dreck und dem Gestank von Unrat; keine Menschenseele weit und breit. Zur Linken des Hitman befindet sich ein überquellender Abfallcontainer, auf dem ein ausgedientes Holland-Rad liegt. Alte Motorroller, quirlige Fliegenschwärme und dutzende Kartons weisen den Weg zu einem schweren Holztor, verziert mit chinesischen Schriftzeichen. Als der Berufskiller es aufstößt, ist's, als würde er eine völlig andere Welt betreten. Der delikate Duft frischen

Fisches und süß-sauren Hühnchens steigt ihm in die Nase. Große asiatische Lampions tauchen den Platz in ein schummriges Licht. Das Rauschen der geschäftigen Menschenmenge zwischen Tattoo-Geschäften, unzähligen Essensständen und prall gefüllten Marktkarren betäubt die Ohren. Mindestens 500 Personen müssen sich auf diesem kleinen Fleck tummeln, vielleicht auch mehr. Doch keine Zeit, das pulsierende Leben zu bewundern.

Aus der Schulterperspektive setzt sich der Hitman in Bewegung. Dutzende Menschen drängen an ihm vorbei. Beim beschwerlichen Vorwärtsschreiten helfen oft nur leichte Rempeler und Seitwärtsschritte. Wie gut, dass der Assassine dank langjähriger Berufserfahrung genau weiß, wie er seine Opfer am schnellsten aufstöbert: Einfach per RB-Schultertaste in den »Instinkt«-Modus umschalten und schon zeigen Einblendungen im entsprechenden Levelbereich

Und außerdem?

- Läuft auf Basis der »Glacier 2«-Engine, die unter anderem riesige Menschenansammlungen glaubhaft darstellen kann
- Fünf von Anfang an frei zugängliche Schwierigkeitsgrade: Easy, Normal, Hard, Expert und Purist
- Erscheint auch in der limitierten »Professional Edition«, welche neben dem Hauptspiel, einem gebundenen Art-Book mit einem Vorwort vom leitenden Spiel designer Tore Blystad und einer Making-of-DVD auch den Download-Zugang zum »Agenturwaffen-Pack« enthalten wird – drei virtuelle Todbringer inklusive
- Erfolge im Moment genauso gut gehütet wie der Gen-Code des Hitman

✖ Ein wahrer Hitman

»DIE FREIHEIT NEHM' ICH MIR«

Natürlich wäre »Absolution« kein richtiges »Hitman«-Spiel, gäbe es nicht wieder dutzende Herangehensweisen, um einen Auftragsmord zu begehen. Allein in der im Fließtext thematisierten Mission »King of China Town« hat 360 Live binnen weniger Minuten mindestens acht Methoden entdeckt, um die Zielperson zu liquidieren. Besorgt man sich beispielsweise von einem der örtlichen Essensbuden einen Kugelfisch, kann Agent 47 das hochgiftige Tetrodotoxin des Tieres extrahieren und es dem Kaffee, dem Essen oder den Drogen des künftigen Opfers beimischen. Hier bietet sich besonders das braune Heißgetränk an, denn dieses pflegt der Kriminelle stets im Sitzen zu konsumieren. Sackt der tote Körper in dieser Position in sich zusammen, wird der Leichnam erst mehrere Minuten später entdeckt. Perfekt, um sich unterdessen unbemerkt aus dem Staub zu machen. Noch besser: Ein tiefer Versorgungsschacht, vor dem das Opfer – beobachtet man es genau – immer wieder zu verweilen scheint. Kurz umschaun, damit es keiner mitkriegt, und schon befördert ein beherzter Tritt den Unglücksvogel in die Grube. Doch das ist erst der Anfang der spielerischen Freiheiten: Schon zu Missionsbeginn wird klar, dass der Bartträger im 1.000-Dollar-Anzug auf europäische Sportkarren steht. Da kommt es sehr gelegen, dass sein teurer Schlitten nicht bewacht wird und nur unweit vom Einsatzort parkt. Sprengladung unterm Hinterreifen platziert, kurz den Autoalarm ausgelöst und Sekunden später kommt der Verbrecherkönig angelaufen, um nach dem Rechten zu sehen. Höchste Zeit, die explosive Überraschung per Fernzünder hochgehen zu lassen. Auch möglich: Ein verlottertes Apartment – mit ungestörtem Blick auf den Aufenthaltsort des Kerls – ausfindig machen und ihn mit dem dort herumliegenden Scharfschützengewehr abservieren. Nicht zu vergessen, dass Agent 47 natürlich auch ganz klassisch in einem unbeobachteten Moment sein Markenzeichen – das Drahtseil – zücken kann, um den Gauner zu strangulieren. Kurzum: Der Widerspielwert der einzelnen Missionen ist enorm!



Killer-Ikone oder Meuchel-Rentner?

- + Viele kreative Aburksmöglichkeiten, ausgewogene Schwierigkeitsgrade, sehr ansprechende Umgebungen mit detaillierten Texturen; es macht unglaublichen Spaß, den nächsten Auftrag auszutüfteln
- Umfang bisher nicht absehbar, hat ab und an noch mit Abstürzen zu kämpfen, nach wie vor kaum Details zur Story bekannt, 3D-Modelle von Zivilisten wiederholen sich stellenweise



nützliche Informationen zum derzeitigen Auftrag. Sieh an, wer hätte zum Beispiel gedacht, dass der King eine Schwäche für teure europäische Sportwagen und billiges amerikanisches Koks hat. Besser noch: Der Klaviersaiten-Killer sieht im besagten »Instinkt«-Modus mögliche Gefahrenquellen wie Leibwachen und Polizisten. Letztere sind mit einem gelben, die Zielperson mit einem roten Flammenschleier umhüllt – selbst durch Wände hindurch. Eine spürbare Erleichterung für »Hitman«-Neulinge! Wer dagegen eine echte Herausforderung sucht, sei unbesorgt. Auf höheren Schwierigkeitsgraden werden solche Hilfen stark abgeschwächt oder komplett ausgeschaltet. Im besonders kniffligen »Purist«-Modus fehlen beispielsweise jegliche Bildschirm-Anzeigen. Angehende Profikiller müssen sogar die Anzahl der bereits verschossenen Kugeln in Gedanken mitzählen, wenn sie im entscheidenden Moment nicht Gefahr laufen wollen, nachladen zu müssen.

Doch egal für welchen der fünf Schwierigkeitsgrade man sich auch entscheidet: Bedachtes Vorgehen, Geduld und ein wacher Verstand führen fast immer zum Ziel.

GEGNER-RECYCLING MAL ANDERS

Endlich die Pagode erreicht, kann Agent 47 ein Handygespräch zwischen dem King und seinem Dealer Snowman belauschen. Letzterer soll Drogen persönlich vorbeibringen? Das schaut sich der Glatzkopf natürlich genauer an. Drei Minuten später: Aus sicherer Entfernung hört der Mann mit dem markanten Strichcode im Nacken das Gespräch der beiden Kriminellen mit. Es dauert nicht lange, bis der Rauschsubstanzen-Verkäufer wieder abzieht, um Nachschub zu holen. Die Chance für 47! Bedächtig klebt er sich an die Fersen des Dealers, der nichts ahnend durch die Menschenmenge schlendert. Den dampfenden Wok einer Nudelküche passierend





mittels gehaltener Y-Taste noch schnell das Fleischermesser in die Tasche gleiten lassen, dann folgt der Augenblick der Wahrheit. Als Snowman eine Treppe hinabsteigt, zückt sein Verfolger die Klinge, schleicht seelenruhig heran und rammt dem Ahnungslosen von hinten die tödliche Schneide in die Halsschlagader. Gurgelnd sackt der Drogenhändler zusammen. Der Hitman fackelt nicht lang, wirft sich auf Tastendruck mit dem silbernen Dealer-Trainingsanzug in Schale und setzt die dazu passende Schiebermütze auf – die perfekte Tarnung, um King aus nächster Nähe den Garaus zu machen. Wie praktisch zudem, dass direkt nebenan einer dieser großen Müllcontainer steht. Einfach den kalten Körper auf die Schulter wuchten und dann mit einem kräftigen Hauruck darin versenken. Den finden die nicht so schnell wieder! Bleibt nur zu hoffen, dass keiner dieser neugierigen Cops hier patrouilliert und die Blutlache entdeckt. Das nämlich würde binnen Minuten sowohl die schwer bewaff-

neten Gorillas des Kokskönigs als auch die Sonder-einsatzkräfte der örtlichen Polizei auf den Plan rufen. So verkleidet geht's durch versiffte Seitengassen in Richtung der Drogen-Bude des Dealers. Dank stets präziser Steuerung und der Vorzüge des Instinkt-Modus steht der Hitman bereits zwei Minuten später genau dort, wo er hin wollte. Der augenscheinlich korrupte Bulle vor der Treppe in Richtung Apartment macht ebenfalls keine Anstalten und lässt den vermeintlichen Kokshändler ziehen. Ob's am gesenkten Blick lag? Wahrscheinlich. In seinem Anzug hätte 47 dagegen ziemlich sicher nicht ungehindert passieren dürfen.

Kaum das heruntergekommene Loch betreten, zeigen die Entwickler erneut, was sie besonders gut können: minutiös kleine Details einfangen! Überall dreckige Kleidung und Essensreste, dazu herrlich schmutzige Wandtexturen. Keine Frage, die Kaschemme hat seit Jahren keinen Staubsauger geschweige denn Wischmob mehr gesehen. Aber egal, 47 ist ja nicht zum Fliesenschrubben hier, und so durchsucht er zunächst das garantiert nicht keimfreie Apartment nach dem Band der Kamera, die ihn beim Betreten des Gebäudes filmte. Denn kompromittierende Beweise zurücklassen – das ist nicht sein Stil!

WORST-CASE-SZENARIO

Natürlich könnte er – siehe Kasten – im Anschluss zum Beispiel versuchen, die herumliegenden Drogen zu vergiften um den Job sauber und lautlos zu Ende zu bringen. Doch warum nicht einfach mal die Hau-drauf-Methode versuchen? Gesagt, getan. Wie eine emotionslose Maschine verlässt der Hitman die Wohnung, steuert zielgenau auf die Pagode zu. Keine Lust mehr auf behutsames Herumschleichen! Der Meuchelmörder zieht seine schallgedämpfte Pistole. Panik bricht aus, als ein Passant die Waffe aufblitzen sieht. Menschen schreien, kauern zusammen oder fangen an, unkoordiniert kreuz und quer über den Platz zu rennen. Der King und

seine Leibwächter sind wie vor den Kopf gestoßen. Ganz zur Genugtuung ihres Henkers, der aus dem Hintergrund auf King anlegt. Plopp, plopp, plopp. Drei Mal abgedrückt, und das tödliche Versteckspiel nimmt ein jähes Ende. Eine Kugel in den Kopf und zwei in die Brust; so, wie sich das für einen erfahrenen Schützen gehört. Dumm nur, dass die Wachen ihn jetzt im Visier haben und zu allem Übel noch eine halbe Polizeistaffel die Szene stürmt. Ein wahres Kugelfinferno ergießt sich über dem verzweifelt Deckung Suchenden. Doch zu spät – Agent 47 sackt tödlich getroffen auf der Straße zusammen. Verdammte! Nun hilft nur noch der Neustart der Mission – diesmal besser ohne halbherziges Rambo-Getue. Dann klappt's auch mit dem Überleben.

Warum 360 Live »Absolution« bereits jetzt anhimmelt? Weil all das in der frühen Beta-Version einfach nur umwerfend aussieht. Sicher, hier und da braucht der Code noch Feintuning, aber die mitreißende Atmosphäre, die stimmigen Umgebungen und die knackscharfen Texturen sind schon jetzt über jeden Zweifel erhaben. Toll auch, wie die »Glacier 2«-Engine es schafft, hunderte nicht spielbare Charaktere glaubwürdig simultan darzustellen. Zwar wiederholen sich einige wenige Figurenmodelle, doch insgesamt wird bereits jetzt eine fantastische Illusion einer organischen Menschenmenge inszeniert. Wenn die Dänen diesen Kurs beibehalten, steht Action- und Schleich-Enthusiasten zum Ende des Jahres ein garantierter Hit ins Haus!

Markus Würstle

360 LIVE sagt...

Agent 47 kann's auch nach sechs Jahren Meuchel-Abstinenz noch. Wird ein wahrer Action-Abgesang
HITPOTENZIAL auf einen der coolsten Killer aller Zeiten!

8.5 von 10



Erhältlich | Frühjahr 2013 Status | 75% komplett

kurz&knapp

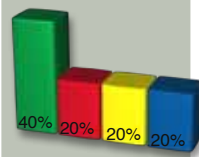
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montreal
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das neue »Splinter Cell«: Mehr Action, mehr Hightech und die Jagd auf den internationalen Terrorismus.

das ist drin

- Kopfschuss
- Tot von oben
- Krav-Maga-Kampfstil
- Drohnen-Unterstützung



SPLINTER CELL BLACKLIST

Töten wie im Flug – töten wie in Max Payne.

Der Staub beißt in der Lunge und nur ein dürrtiges Kopftuch schützt die Männer vor diesem Sandsturm, der gerade über ihr Camp in Mirawa, an der Grenze zwischen Iran und Irak, tobt. Sie stützen einen schwer verwundeten Kameraden, der einen Bauchschuss erlitten hat, nur notdürftig verbunden wurde und jetzt auf einen Tisch in einem Zelt gewuchtet wird, das wohl als Operationsaal der Terroristen dient. Niemand schöpft Verdacht, alle glauben, der Mann mit dem karierten Kopftuch gehöre zu ihnen. Doch dann erscheinen drei rote Marker über den Köpfen der drei Kämpfer. Auf Knopfdruck schnappt sich der Verwundete den Truppenführer, schießt einmal, zweimal. Kurz darauf kehrt Ruhe ein, denn dieser Mann verfehlt sein Ziel nie. Der Unbekannte? Gestatten: Sam Fisher.

In »Splinter Cell: Blacklist« geht es nicht um irgendeine Liste, sondern ein streng geheimes digitales Protokoll, das alle Namen, Decknamen, Operationsgebiete und Aufenthaltsorte von Agenten der CIA und NSA beinhaltet. Es wurde von Terroristen gestohlen, die damit drohen, die Liste zu veröffentlichen, wenn die USA nicht bis zum Ablauf eines Ultimatums all ihre Truppen aus dem Nahen Osten abziehen. Das jedoch ist keine Option, und so gründet

das Weiße Haus eine neue Abteilung, die der NSA unterstellt ist: Third Echelon.

Damit ist klar: »Blacklist« funktioniert als Prequel, das die Gründung von Third Echelon in den Fokus stellt und lange vor den verheerenden Ereignissen in »Conviction« spielt. Noch scheint die Organisation voll funktionsfähig, dient Anna Grimsdottir als Kommunikationsoffizierin und noch ist Sam ihr Chef. Fisher ist hier nicht nur Agent, der Befehle ausführt, sondern hat als Direktor von Third Echelon direkten Zugriff auf das gesamte Waffenarsenal der US-Streitkräfte. Luftschläge inklusive.

Dein Job in der E3-Demo? Terroristenführer Jadid finden und verhören. Der Weg dorthin? Genau Sams Ding. Willst du einzelnen Gegnern auflauern, sie



Elite-Agent oder Rambo-Trottel?

- 
 Wurf-Drohne bringt neue taktische Möglichkeiten, um Gegner auszuspähen; insgesamt noch dynamischer und actiongeladener als der Vorgänger, besonders durch die Sprungangriffe...
- 
 ...die allerdings automatisch durch die »Markieren und Ausschalten«-Funktion aktiviert werden, fühlt sich oft noch recht anspruchslos an

Besser mit Kinect? Per Sprachbefehl ordnet Sam Luftschläge an. Die lassen sich mit Kinect genau timen.



✖ Die Pfütze...

...ALS HINTERHALT

»Bitte was?«, wirst du denken. Eine Pfütze als Hinterhalt, um sich herumschleichender Wachen zu entledigen? In »Blacklist« kein Problem, schließlich hat Sam viele neue Tricks auf dem Kasten. Ein Beispiel: Leiche in der Pfütze gut sichtbar deponieren. Dann warten, bis die Terroristen angelaufen kommen und im kühlen Nass stehen. Elektropfeil rein – los geht die Grillparty. Aber Vorsicht: Im späteren Verlauf trifft Sam nicht nur auf dumme Handlanger, sondern auch auf Elitesoldaten. Die rufen dann sofort Verstärkung. Da wäre es freilich besser, den Feind mit einem Pfiff anzulocken.



✖ Kill in Motion

ACTION AUF KNOPFDRUCK

1 Schon in »Conviction« ließen sich per »Markieren und Ausschalten« mehrere Gegner automatisch ausknipsen. Ubisoft geht jetzt aber noch einen Schritt weiter. Nun kannst du auch weiter entfernte Gegner anvisieren, die Sam dann mit einem Hechtsprung angreift.

2 Einmal alle Ziele markiert und die Ausschalten-Sequenz aktiviert, springt Fisher durch die Gegend, feuert zielsicher aus der Luft und landet automatisch in Deckung. Dann schnell er wieder hervor und verpasst dem nächsten Terroristen einen Kopfschuss.

3 Krass: Sogar mit seinem Kampfmesser wirbelt Sam umher. In der Demo-Mission ersticht er zwei Angreifer beinahe schon wie Raiden aus »Metal Gear Rising« in atemberaubender Geschwindigkeit. Der Mann hat wirklich Lungen wie ein Stier!



ausknocken und so die »Markieren und Ausschalten«-Funktion aktivieren, sprich dich durchballern? Oder doch lieber die Begebenheiten der Umgebung nutzen und wie Connor in »Assassin's Creed 3« auf Dächer klettern und aus dem Hinterhalt angreifen? 360 Live wählt Variante zwei, wartet, bis eine Patrouille vorbeiläuft, und schlägt dann zu. Mit einem beherzten Satz springt Fisher der Wache direkt vom Dach in den Nacken und bricht ihr die Rippen. Wer es gerne weniger brutal und eher stilsicher mag, der kann sich auch vom Dach herabhängen lassen und dem Schergen beim Vorbeigehen das Genick brechen. Oder ihn nach oben ziehen, dort bewusstlos schlagen und verstecken. Das Gameplay fühlt sich variantenreicher an, lässt mehr Lösungswege zu, was vor allem auch daran liegt, dass Sam jetzt wieder von Anfang an sein Hightech-Equipment zur Verfügung steht.

Und außerdem?

■ »Spy vs. Mercenary«-Modus wie in »Double Agent«: Zwei Spieler mimen Agenten, die auf Röntgensicht und andere Hightech-Gadgets setzen, dafür aber deutlich schwächer bewaffnet sind als die Soldaten, die mit Sturmgewehren und Taschenlampen auf die Jagd gehen ■ Erfolge braucht der Agent – werden von Third Echelon aber als Top Secret eingestuft

In »Conviction« wurde Sam von Third Echelon gejagt, bekam ergo erst sehr spät durch einen Freund sein berühmtes Dreiauge. Das steht jetzt direkt ab Spielstart zur Verfügung und ermöglicht ein ähnlich taktisches Vorgehen wie in »Ghost Recon: Future Soldier«: Per Thermoscan entlarvst du Gegner hinter dicken Mauern, deren warmes Blut dann rot in einer blau-grünen Umgebung angezeigt wird. Praktisch ist auch der Umgebungs-Scan, der die Routen jedes einzelnen Terroristen im Umkreis anzeigt und so die Angriffsplanung erleichtert. Besonders raffiniert: Bewegt man sich durch Bunkeranlagen, durch deren massive Stahlkonstruktion in der Regel keine Scans möglich sind, hilft eine Drohne aus. Die krabbelt mit ihren vier kleinen Beinen durch die Gegend, filmt die Umgebung mit Kameras und eignet sich somit hervorragend, um auch ohne optimale Sicht die gefährlichsten Gegner zu markieren.

Keine Frage, das hier fühlt sich generell deutlich rasanter an als »Conviction«. Grund dafür ist vor allem der neue »Kill in Motion«-Kampfstil, der ziemlich an »Max Payne 3« erinnert. Und so geht's: Per Röntgen-Scan alle Gegner in der Umgebung ausmachen und die ersten drei markieren. Dann den Wachposten vor der Tür ins Innere zerren und mit einem Handkantenschlag ausschalten – so wird der

Angriff freigeschaltet. Wer jetzt die RB-Schultertaste durchdrückt, erlebt ein Sam, der aus der Deckung schnell, die ersten beiden Terroristen mit flinken Messerattacken tötet und dann im Hechtsprung dem dritten eine Kugel zwischen die Stirnlappen ballert. Sieht ohne Frage fantastisch aus. Nur: Wird das Spiel so nicht zu einfach? Schließlich muss man eben nicht wie in »Max Payne 3« auf sein Timing achten, immer wissen, wo die nächste Deckung ist, und gut mit der Bullet-Time haushalten – hier spult sich die Action fast schon automatisch ab. Beim Zuschauen klasse, fürs Spielerscheit weniger. Da die richtige Balance finden – darauf kommt's an. Dann klappt's auch mit einer noch höheren Preview-Einschätzung.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Sieht großartig aus, fühlt sich gut an. Ubisoft Montreal sollte allerdings die Action etwas HITPOTENZIAL runterschrauben und den Stealth-Faktor anheben.

8.0 von 10

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

Und außerdem?

- Die überarbeiteten Bildschirm-Anzeigen fühlen sich tatsächlich nach schwerer Rüstung und verglastem Helm an
- Collector's Edition bereits bestätigt
- Koop-Kampagne wird wochenweise mit neuen Gratis-Download-Inhalten aufgerüstet
- Derzeit kein Season-Pass-ähnliches Bezahlssystem geplant



HALO 4

Erste Eindrücke zum neuen Modus Spartan-Ops.

kurz&knapp

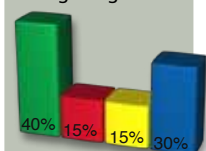
Hersteller | Microsoft
Entwickler | 343 Industries
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Der Entwicklerwechsel scheint geglückt: Das neue »Halo« sieht so gut aus wie noch nie!

das ist drin

- Fiese Aliens
- Koop-Action
- Mehrspieler-Schlachten
- Einzelspieler-Siegeszug



Microsoft lässt es mit der Eröffnungs-Pressekonferenz zur diesjährigen E3-Expo in Los Angeles richtig krachen: Mit ersten Einzelspieler-Eindrücken zu »Halo 4« meldet sich der verschollen geglaubte Master Chief zum aktiven Dienst zurück. Und schon nach wenigen Minuten wird klar: Der Entwicklerwechsel von Bungie zu 343 Industries scheint die legendäre Shooter-Reihe keineswegs zu beeinträchtigen. Ganz im Gegenteil: Er sorgt für ganz neue Impulse. Schwerpunkt des neuen Dusterdesigns ist eine mysteriöse Spezies, die Prometheus. Was sie antreibt und warum? Alles so undurchsichtig wie das Helmvisier des Chiefs von außen. Zur Story gibt es derzeit ebenfalls wenig Neues: Der in »Halo 3« geschmiedete Pakt zwischen der Allianz und dem menschlichen UNSC-Armeeverbund ist Geschichte,

Krieg durchdringt erneut die gesamte Galaxie. Spieleindrücke zur Kampagne werden auf der E3 nur in Videoform gezeigt, das Material dazu findest du natürlich auf unserer Webseite.

Doch das Schicksal von Spartan-Ikone John-117 und seiner KI-Begleiterin Cortana wird in »Halo 4« neben der Kampagne noch geschickt um ein weiteres Erzähluniversum erweitert, das auf der Messe sogar anspielbar war: der Spartan-Ops genannte Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Mit einem von fünf vordefinierbaren Waffenpaketen geht's darin der Alienbrut auf einem bisher unbekannten Planeten an den Kragen – die beste Möglichkeit also, die Abarten der Prometheus-Spezies aus der Nähe zu betrachten.

Ganz »Halo«-typisch eröffnen allerdings zunächst die kurzbeinigen Grunts mit ihrem schrillen Geplapper





✖ Da geht noch was!

ZUKUNFTSWEISENDE
TECHNIK

Schon überraschend: Da schreien alle nach einer neuen Konsolen-Generation, aber die Microsoft-Exklusivtitel zeigen tatsächlich noch technisches Wachstumspotenzial. Insbesondere neuartige Beleuchtungs-Algorithmen und sehr detaillierte Partikeleffekte sind diesmal die Geheimzutaten für gesteigerte Grafikpracht. Quasi kein Quadratzentimeter auf der gezeigten Koop-Karte ist gleich ausgeleuchtet, derart fein werden die Schattierungen und Reflektionen berechnet. Das wirkt sich auch positiv auf den neuen, etwas düsteren wie auch erwachseneren Grafikstil aus – ein im Übrigen von den Entwicklern beabsichtigtes Element. Dazu noch gestochen scharfe Texturen, schon sieht das Ganze aus, als wären seit »Halo 3« Lichtjahre vergangen. Bleibt zu hoffen, dass Microsoft diese Techniktricks auch mit anderen Entwicklern teilt, denn dann könnten uns in naher Zukunft noch einige 360-Grafikperlen ins Haus stehen!

Sternenstaub oder
Raumschrott?

- + Geniales Düster-Design, umwerfende Technik, Kampagne komplett Koop-kompatibel, Mehrspieler-Modi und Einzelspieler werden durch die Story geschickt verzahnt
- Noch keine Fahrzeugkämpfe gesichtet – bestätigt sind sie allerdings, bisher nur wenige Eindrücke zum Einzelspieler-Modus



die Jagdsaison. Ihrer Späherfunktion machen sie alle Ehre: Sofort als die ersten der kleinen Scheusale ins Gras beißen, stürmen der Koop-Truppe Anhänger der Gebieter-Spezies entgegen. Wesentlich zäher als ihre Spotter, schlucken diese magazinweise Projektile, stellen – weicht man geschickt aus – aber keine echte Bedrohung dar. Brisanter wird's, als zwei Mitglieder des Spartan-Trupps einen Schaltermechanismus ausfindig machen und damit ein Tor öffnen. Im neuen Bereich dann der erste Kontakt mit der ersten Prometheus-Subgattung, den Crawlern. Wie Feuer-salamander krabbeln sie in kleinen Gruppen flink über den Boden und versuchen, die Spartans in Nahkämpfe zu verwickeln. Ohne Erfolg, denn der Trupp erhält mit ein paar mächtigen Prometheus-Schießbeisen unerwarteten Waffennachschub. Die Scattergun beispielsweise übertrifft mit ihrer Feuerkraft jede herkömmliche »Halo«-Schrotflinte um ein Vielfaches. Und besonders praktisch: Ihre Geschosse prallen sogar an

Wänden ab. Wie Knallfrösche zersetzen sich die Kriecher damit zu gelber Soße. Doch stetig rückt von allen Seiten mehr Feindgetier an – das Team muss sich nun sichtbar anstrengen, nicht in die Enge getrieben zu werden. Sogenannte Watcher bevölkern zunehmend den Luftraum, hinterlassen dabei aber einen eher harmlosen Eindruck, da sie nur selten mit ihren schwachen Laser-Geschützen treffen. Dann der erste Auftritt eines Knight: jenes Wesen, das im Video der Kampagne mit einem regelrechten Schockmoment die Stimmung erst richtig auf Touren bringt. Diese Biester wollen es tatsächlich wissen, gehen mit voller Wucht in den Nahkampf und landen teils lebensbedrohliche Treffer. Gegen vier sich hektisch absprechende Spartans im Bluttausch haben sechs dieser Bestien, etwa zehn Watcher und gefühlte 30 Crawler dennoch kein Chance. Nach nur zehn Minuten ist das Spektakel dann auch schon vorbei – die Spartans werden von einem UNSC-Landungsschiff evakuiert und wir sind vor allem eines: hin und weg und verdammt angefixt!

Jan Heinrich

Großangelegte Fahrzeugschlachten wurden bereits bestätigt, jedoch in noch keiner Präsentation ausführlich gezeigt.



360LIVE sagt...

Sieht umwerfend aus, spielt sich quasi genauso wie die Vorgängerspiele und wird extrem gelungen
HITPOTENZIAL inszeniert. Spartan-Party voraus!

9.0 von 10

✖ Mehrspieler-Klassen ade!

RÜCKSCHRITT GLEICH
FORTSCHRITT?

Anders als »Reach« und »ODST« setzen die Mehrspieler-Modi von »Halo 4« nicht mehr auf unterschiedliche Charakterklassen. Anpassungsmöglichkeiten heißt das neue Zauberwort! Ergo sollen variantenreiche und mit der Zeit freischaltbare Ausrüstungsgegenstände verschiedene Spielstile ermöglichen. Das Gute daran: Du entwickelst deinen eigenen Spartan stetig weiter und kannst ihn je nach Anforderung passend gewappnet aufs Schlachtfeld schicken. Das macht Sinn, zumal derselbe Spartan dann auch im neuen Koop-Modus, genannt Spartan-Ops, seine Talente ausspielen kann.

Erhältlich | 2012 Status | 65% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Top Ware Interactive

Entwickler | Octane Games

Genre | Action-Abenteuer

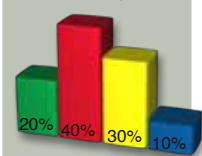
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Kein Blatt vor den Mund nehmende Rachesaga im Piratenzeitalter.

das ist drin

- Haken
- Verbitterung
- Lebenslust
- Rum-Gelage



RAVEN'S CRY

Das dunkelste Kapitel der Geschichte, geschrieben in Blut.

Seit seiner Jugend hegt Christopher Raven nur einen Wunsch: Neville Scranton finden und ihm mit seinem am linken Arm montierten Fleischerhaken das Herz rausreißen. Denn Neville und seine Gefolgsleute sind es, die er für den grausamen Tod seiner Familie verantwortlich macht. Barbarisch wurde sie abgeschlachtet, am helllichten Tag auf einem Pier. Er selbst kam mit einer abgehakten Gliedmaße davon – und verstörenden Albträumen, die ihn seither verfolgen.

Vor Ort beim Hersteller nahe Karlsruhe kann 360 Live schon vor der E3-Messe erleben, wie der vom Schicksal gezeichnete Korsar – das Massaker an seinen Liebsten ist mittlerweile viele Jahre her – versucht, seiner Seele Frieden zu geben. Alles beginnt mit einer in prächtiger Spielgrafik ablaufenden Sequenz. An Bord eines kleinen Ruderboots laufen er und sein Fährmann in den Hafen von Havanna ein. Nebelschleier bedecken den Himmel, während sich die noch sichtbaren Sterne am Firmament auf der Oberfläche des ruhigen Hafenwassers spiegeln. Schon in diesen ersten Minuten versteht sich der

noch recht unbekannte Entwickler Octane Games hervorragend darauf, eine dichte Atmosphäre aufzubauen. Eine Stärke von »Raven's Cry«, die auch an Land nicht abreißt. Unregelmäßig wiederkehrende Windstöße durchzucken die überall gepflanzten Palmen, kleine Lagerfeuer kokeln behutsam vor sich hin, Lampions tunken die düsteren Gassen in ein schummriges Licht und Bewohner verschiedenster Herkunft gehen ihren teils fragwürdigen Abendtätigkeiten nach. Der eine hat mal wieder einen Grog zu viel hinter die Binde gekippt und muss sich in einer dunklen Ecke übergeben, der andere schüttet seinen randvollen Nachtopf ohne Ankündigung aus dem Fenster, derweil sich die Besucher des örtlichen Freudenhauses bereits vollends ihrem Rausch hingegen haben. Ein Schurke ist so von Sinnen, dass er die gebuchte Hure direkt auf dem Balkon beglückt. Sein wütender Landsmann im Erdgeschoss dagegen zert seine vor diesem Gelage flüchtende Dirne an den Haaren wieder in das Gebäude hinein. Ja, die Sitten in »Raven's Cry« sind rau, sehr rau. Was wohl auch erklärt, warum Christopher schon nach wenigen

Minuten von drei Halsabschneidern belästigt wird. Doch der Held mit den zwei Steinschlosspistolen im Rückenhalter weiß sich zu wehren, zückt seinen Degen und zieht einem von ihnen einen blutigen Scheitel. Der zweite will Reißaus nehmen, schafft es jedoch nicht. Ohne Skrupel bohrt ihm der selbst ernannte Rächer die Klinge mitten in die Wirbelsäule, stemmt sich dann mit dem linken Fuß gegen den taumelnden Körper und zieht sie wieder raus. Gnade? Kennt Christopher nicht! Der letzte Raufbold ist besonders arm dran. Aus nicht mal zwei Metern Entfernung rauscht ihm die Munition der rostigen Pistole entgegen – ein dumpfer Aufprall, ein letzter Schrei, dann liegt auch er regungslos am Boden. Alternativ hättest du übrigens auch Ravens Haken einsetzen können. Dank Schraubgewinde ist dieser vielseitig einsetzbar und kann mit Aufsätzen verschiedenster Art bestückt werden. Darüber hinaus versprechen die Macher »pseudo-magische« Gegenstände und vielseitige Interaktionen mit der Umgebung, um auch Kämpfe gegen eine deutliche Überzahl von Feinden für sich entscheiden zu können. Genannt wird etwa

Und außerdem?

■ Reiner Ein-Mann-Rachefeldzug ohne Mehrspieler-Ambitionen ■ Erweiterungen in Form von Download-Inhalten durchaus angedacht ■ Geschätzte Kampagnenspielzeit etwa 10-12 Stunden ■ Aktuell geht man von einer USK-Freigabe ab 18 aus

Alter Seebär oder unterbezahlter Smutje?

- ⊕ Stimmige Umgebungen, engagierte englische Sprecher, traut sich was, insgesamt bereits sehr atmosphärisch, Spannungsgeladene Dialoge, zahlreiche Entscheidungssequenzen mit spürbaren Folgen
- ⊖ Animationen fehlt es hier und da noch an Feinschliff, Passanten laufen noch ineinander, ab und zu noch aufploppende Objekte

eine herangaloppierende, alles tot trampelnde Herde Wildpferde, die der Spieler vorher befreit hat. Und natürlich der Klassiker: das explodierende, jeden im näheren Umkreis in den Tod reißende Fass voller Schwarzpulver.

Dass die sehr offen angelegte Spielwelt keine strikten Laufwege vorgibt, gefällt. Wer sich doch mal verläuft, dem hilft ein Rabe weiter. Nur für Christopher und Voodoo-Priesterin Veruca zu sehen, flattert er in kleinen Abständen stets an den Ort, zu dem man sich als Nächstes begeben sollte. Eine pfiffige Idee, die praktische Umsetzung ist uns Octane Games jedoch noch schuldig. Macht aber nichts, denn im Demolevel findest du auch ohne Navigations-Vogelvieh die örtliche Spelunke, wo sich ein Informant aufhalten soll. Und tatsächlich, da hockt er auch schon: Flittchen auf dem Schoß, die Buddel Rum demonstrativ vor sich auf dem Tisch platziert. Christopher fackelt nicht lange, verscheucht das Weib und rammt dem zunächst wenig auskunftsfreudigen Lebemann – Glatze, 3-Zopf-Bart und irischer Akzent – das herumliegende Stilett in die rechte Handfläche. Entscheidungsmöglichkeit zwei in der vorher losgetretenen Multiple-Choice-Dialogsequenz: dem Gauner die Pistole unter den zerzausten Bart rammen und ihn auf diese Weise einschüchtern. Scheint zu wirken, denn schon bald bist du um einen nützlichen Hinweis reicher. Dem Informant hingegen knallt Christopher als Dankeschön noch den Kerzenständer in die Rippen – die Kleidung fängt Feuer und der Gepeinigte verbrennt bei lebendigem Leibe. Üble Geschichte! Und ein weiteres gutes Beispiel dafür, welch ruppige Marschrichtung die Entwickler im gesamten Spiel einschlagen. Allerdings versprechen sie auch ruhigere Töne. Etwa wenn du lautlos Wachen der überall patrouillierenden Kolonialmächte umschleichst oder mit dem Dreimaster in See stichst und malerische Karibik-Sonnenuntergänge bewunderst – zumindest bis die nächste Seeschlacht vom Zaun bricht und man dir wieder unvermindert Adrenalin in die Freibeuter-Venen pumpt. Unbedingt auf dem Kompass behalten!

Sönke Siemens

360LIVE sagt...

Vielversprechende Vendetta eines verzweiferten, zu allem entschlossenen Freibeuters. Schraub schon mal HITPOTENZIAL – das Holzbein fest!

7.5 von 10

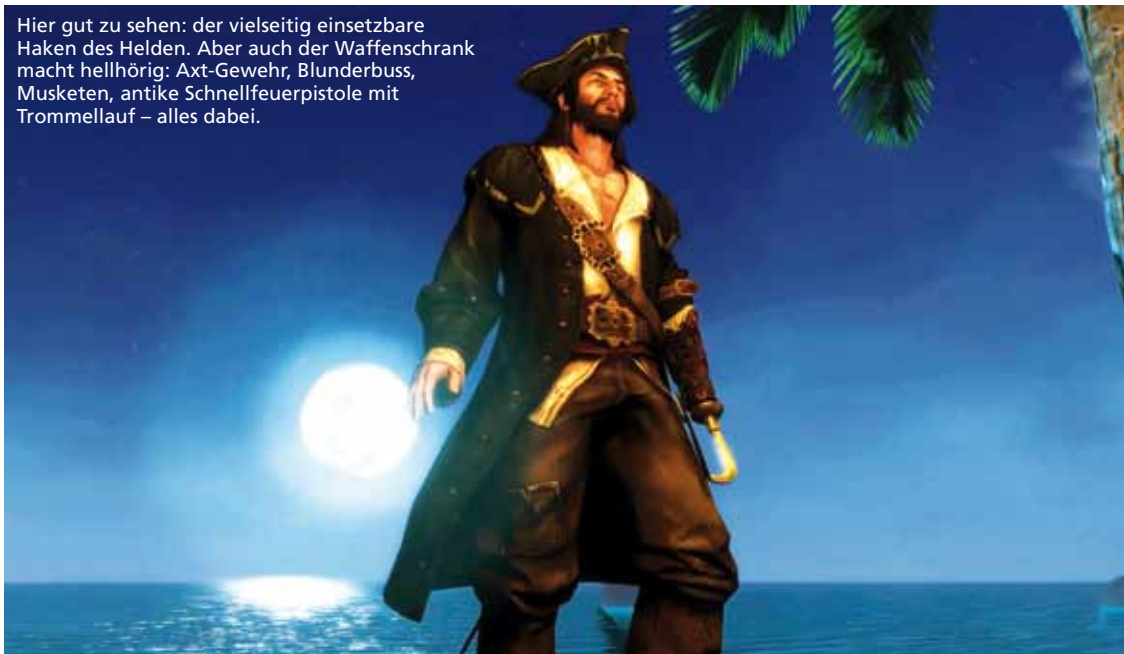
✕ Die Schauplätze

KLEINE WELTREISE

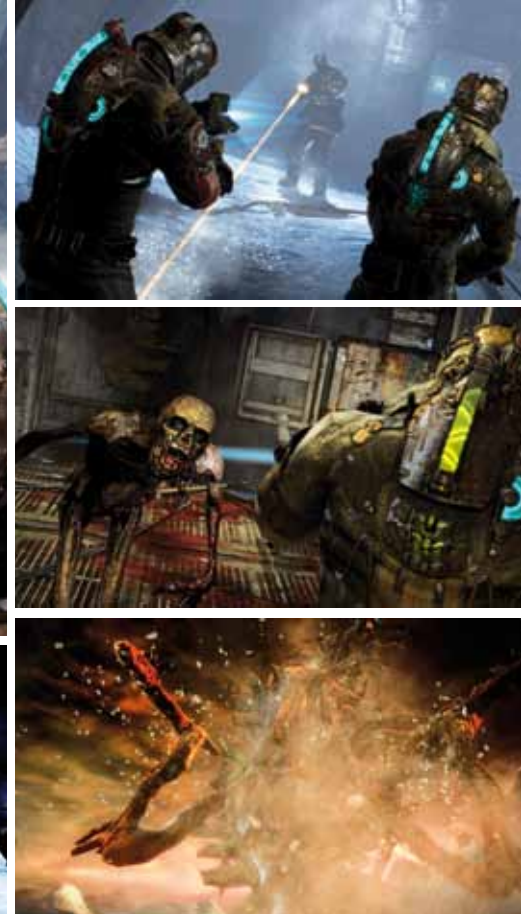
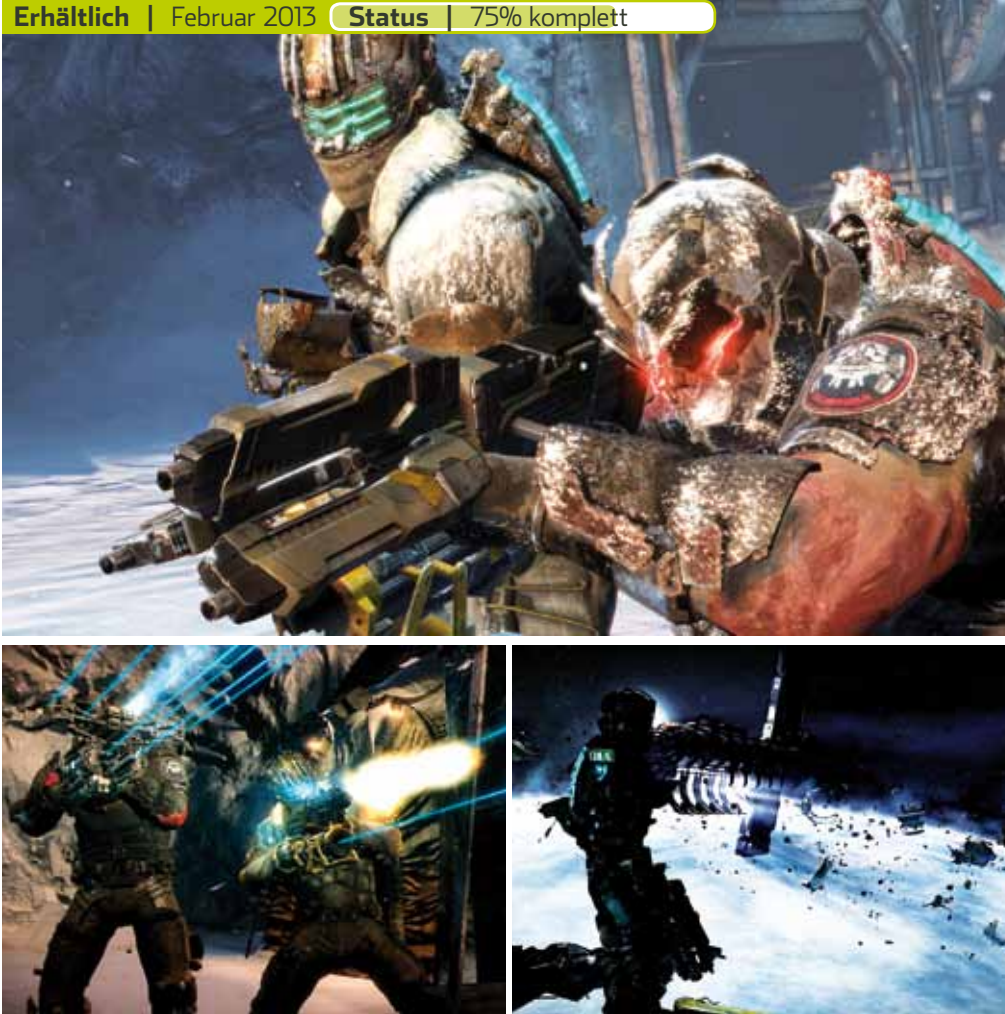
Für das fertige Spiel verspricht das knapp 30-köpfige Entwicklerteam mit Hauptsitz im finnischen Kotka eine Fülle spannender Umgebungen. Neben dem in der Demo gezeigten Havanna verschlägt es Raubein Raven in die Piratenhochburg Port Royale, in die Themsemetropole London, ins spanisch dominierte Santa Maria, ins karibische Chachacare sowie in eine brennende aztekische Tempelanlage. Und erstmals in einem Videospiel – zumindest unseren Recherchen zufolge – nach St. John's, eine Leprakolonie, in der du die bildhübsche Nonne Angelica kennenlernst. Ob sie ihr Gelübde bricht und sich auf ein Techtelmechtel mit dem grimmigen, aber doch irgendwie charmanten Freibeuter einlässt, wollte der Entwickler derweil noch nicht verraten. In Anbetracht der rauen Gangart des Projekts ist jedoch so ziemlich alles denkbar, was irgendwie mit den Konventionen bricht. Entsprechend gespannt sind wir auch auf Ravens Treffen mit der unten abgebildeten Voodoo-Priesterin namens Veruca.



Hier gut zu sehen: der vielseitig einsetzbare Haken des Helden. Aber auch der Waffenschrank macht hellhörig: Axt-Gewehr, Blunderbuss, Musketen, antike Schnellfeuerpistole mit Trommellauf – alles dabei.



Erhältlich | Februar 2013 | Status | 75% komplett



Kindermärchen oder Horrorgeschichte?

- + Figuren und Animationen auf höchstem Niveau, Geschichte klingt vielversprechend
- Bislang zu wenig Horror und zu viel Action, noch zu wenige Details zum Koop-Modus an sich

DEAD SPACE 3

Gears of Horror.

kurz&knapp

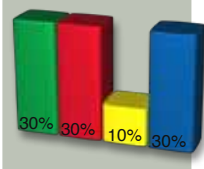
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Visceral Games
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Third-Person-Koop-Ballerei mit reichlich Action und einem Hauch Horror.

das ist drin

- Ballern
- Schießen
- Nachladen
- Abknallen



Nur wenige Sekunden bleiben, den idyllischen Sonnenuntergang zu bestaunen. Das blutrot gebeugte Licht am Horizont lässt den Eisplaneten Tau Volantis für einen Moment fast lebensfreundlich erscheinen. Doch dann geht alles ganz schnell: Ein Flugtransporter setzt Soldaten ab, welche sofort Held Isaac Clarke und einen Kollegen erblicken. Hüsse fallen. Die beiden nehmen Deckung hinter Kisten, lehnen sich vor, erwidern aus der Verfolger-sicht mit Maschinenpistolen das Feuer. Feindliche Schmerzschnie signalisieren Treffer. Drei unten, drei übrig...

Moment mal, wurde hier vielleicht »Dead Space 3« mit »Gears of War 3« verwechselt? Keineswegs: Was nach einem arktischen Trip von Marcus Fenix klingt, ist tatsächlich der Abschluss von Electronic Arts' Sci-Fi-Horror-Trilogie. Viel Action und wenig Grusel überraschen bei den ersten gezeigten Spielszenen. Das einzig Schockierende hierbei ist die Tatsache, wie sehr Entwickler Visceral die Stützpfeiler der Serie vernachlässigt. Weg vom psychologischen Horror, hin zur knackigen Dauerballerei inklusive Koop-Modus, Deckungssystem und Munitionsvorrat im viertstelligen Bereich. Richtig gelesen, Protagonist und Psycho-Wrack Isaac

Clarke bekommt einen Partner zur Seite gestellt, dessen Kontrolle Online-Kollegen jederzeit übernehmen dürfen: Sergeant John Carver. Markenzeichen: rötlicher Rig-Anzug und blaue Lebensanzeige auf dem Rücken. Zusammen mit dem noch recht geheimnisvollen Landsmann soll Isaac auf diesem Eisplaneten nach der Quelle der Nekromorph suchen. Hier soll er sich verstecken, der Ursprung allen Übels, der Mestecken in bestialische und grässlich verstümmelte Monster verwandelt. Bestien, die mittlerweile diverse Mutationen durchgemacht und dem Duo nun zum Beispiel als Zombieverschnitt mit Brechstange in der Hand an den Kragen wollen. Und noch jemand ist... nun ja, zumindest in dieser Serie neu: schwer bewaffnete Weltraum-Soldaten, fehlgeleitete Elite-Fanatiker. Schade, dass diese Typen im gezeigten Material aber vor allem eines tun: Bleihaltiges verteilen. Schockmomente? Nächste Frage!

Selbst die Nekromorph scheinen mehr denn je die brachiale Konfrontation zu suchen. Denn gerade als Isaac und John die drei letzten Soldaten ins Visier nehmen, schießt ein beeindruckend riesiges, krabben-artiges Monster in der Größe eines Hochhauses aus dem Schlund der angrenzenden

Schlucht hervor. Den Klauen ausweichen, die orangefarbenen Minen meiden, draufhalten. Der Plan scheint aufzugehen, das Biest wird sauer. Dann holt der übergroße Urzeitkreb tief Luft, atmet ein – und saugt die feindlichen Soldaten wie auch Isaac ein. Der Bildschirm wird schwarz. Stille. Lediglich Isaacs Helm spendet grünes Licht. Wie's aussieht, befindet er sich im Magen der Kreatur! Nur: Wie verdammt noch mal kommt er hier raus? Den kompletten Verdauungsprozess wirst du wohl erst im fertigen Spiel erleben, denn hier endet die Demo. Trotzdem reicht das Gezeigte für einen ersten Eindruck: spielerisch top, grafisch ebenso. Dass das allerdings wirklich »Dead Space« ist, wollen wir noch nicht so recht glauben.

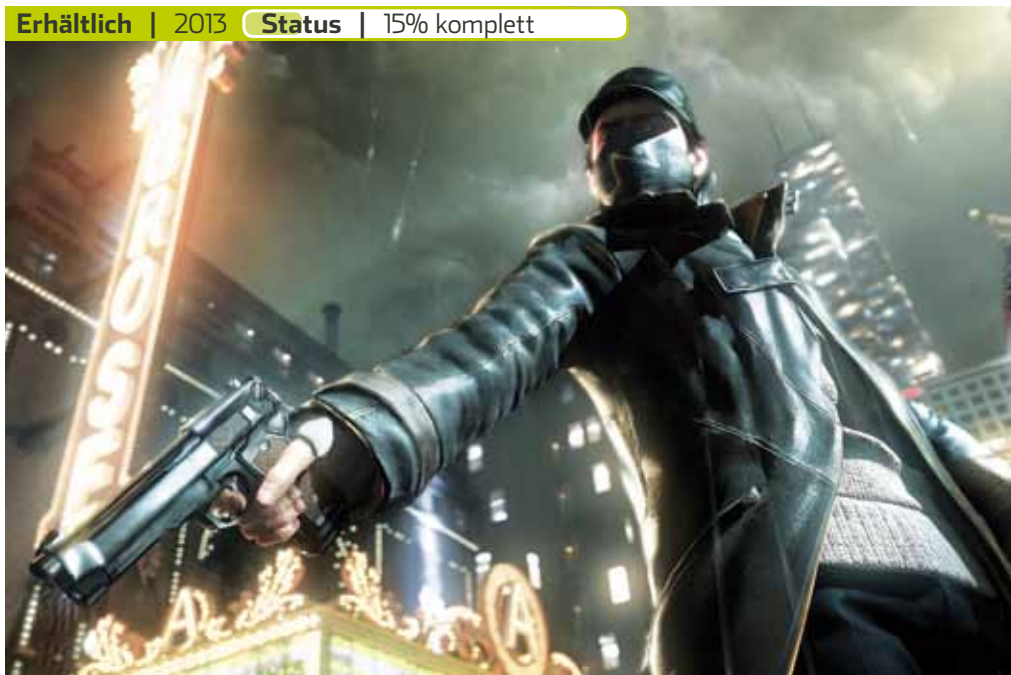
Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Mehr »Gears«, weniger »Dead Space«: Ob das Konzept der Reihe wirklich gut HITPOTENZIAL tut, muss sich erst noch zeigen.

8.0 von 10

Erhältlich | 2013 | Status | 15% komplett



Nero der große Hacker oder Script-Kiddie?

- +** Kinogleiche Grafik, authentisches Zukunftsszenario, Hacks als Spielelement einfallsreich und taktisch interessant eingebunden
- Größe und Entdeckerfaktor der offenen Welt noch nicht abschätzbar, überzeugen alle Missionen durch kreative Lösungswege?, Held mit haarsträubend hässlichem Pulli, gezeigte Version lief noch auf PC-Hardware



WATCH DOGS

Big Brother is watching you...

kurz&knapp

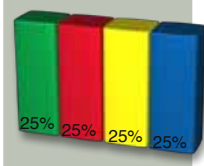
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
Ubisoft Montreal
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Düstere Zukunfts-Dystopie im Stil von »1982« mit offener Spielwelt.

das ist drin

- Ampelhacks
- U-Bahn-Hacks
- Brückenhacks
- Kommunikations-hacks



Stell dir vor, Ortungsdienste und Mark Zuckerberg's Datensammelungs-Gigant Facebook wären erst der Anfang. Im Jahr 2013 ist Privatsphäre nur noch ein Traum, Menschen nicht viel mehr als wandelnde Datenmatrizen. In einer Welt, in der alles vernetzt ist, werden Städte von High-End-Software-Programmen kontrolliert, den »Central Operating Systems«. U-Bahn-Netzwerke, Überwachungssysteme, Stromversorgung: Alles hängt an den digitalen Fäden der »ctOS«. Private Unternehmen, die sie kontrollieren, wissen alles über dich: politische Gesinnung, ausstehende Bewährungsstrafen, die Größe deiner Pornofilmsammlung. Aber was passiert in einer Welt, in der alles vernetzt ist, wenn jemand sie hackt?

Der dunkle Cyberpunk-Stil der Welt von »Watch Dogs« erinnert an »Deus Ex«, die Spielmechanik samt offener Welt und Fahrsequenzen an »GTA«. Du schlüpfst in die Haut von Aiden Pearce, einem Superhacker Marke Neo aus »Matrix. Wie sich das Konzept der vernetzten Welt auf die Spielmechanik auswirkt, zeigt die auf der E3 enthüllte Mission. In der sollst du den Galeristen Joseph Demarco ausschalten. Blöd nur,

dass der auf seiner Ausstellung gar nicht selbst anwesend ist. Zunächst gilt's, dort Demarcos Vertraute ausfindig zu machen. Dazu zückt Pearce sein High-End-Smartphone, welches das von »GTA 4«-Held Niko Bellic wie einen antiken Backstein aussehen lässt. So greift der Hacker auf die vernetzte Welt zu. In der Spielwelt erscheinen feingliedrige Datennetze, während Pearce die anwesenden Snobs scannt. Der Glückliche dort drüben ist frisch verheiratet, der Pechvogel daneben an der Bar HIV positiv. In »Watch Dogs« ist die Dystopie des gläsernen Menschen tragische Realität. Pearce scannt eine weitere Gruppe – bingo! Mary Blass ist Angestellte der Zielperson. Kurzerhand hackt sich Pearce in den Audiostream ihres Handys. Mary gibt eine Warnung über deine Anwesenheit raus – offenbar haben du und der Galerist eine Rechnung offen. Köder geschluckt: In einer Minute will Demarco da sein. Im Eiltempo verlässt Pearce die Ausstellung, betritt das regennasse Pflaster. Mit den beeindruckenden Reflektionen und toll modellierten Umgebungen sieht die nächtliche Metropole fast schon nach der kommenden Konsolengeneration aus. Per Hack knipst

Pierce sodann die Lichter der Ampeln aus, vermurmt sein Gesicht, zieht eine Knarre. – Und betrachtet die von ihm verursachte Massenkarambolage an der Kreuzung. In die minimalistisch elektronische Musikuntermalung mischt sich der ätzende Klang von Blech auf Blech, das schrille Plärren der Autohupen. Mündungsfeuer durchzuckt die Finsternis, als Pearce die Leibwächter des Künstlers niederstreckt und dessen Leben dann gnadenlos mit einer Kugel ins Gesicht beendet. Harter Tobak – aber auch solcher, der definitiv Lust auf mehr macht. Gratulation an Ubisoft für diese fantastische E3-Überraschung!

Nils Osowski

360 LIVE sagt...

Wow! Dieser verdammt atmosphärische Cyberpunk-»GTA«-Klon hackt sich schon
HITPOTENZIAL jetzt weit nach oben auf
unserer Hittipp-Liste!

8.5 von 10

kurz&knapp

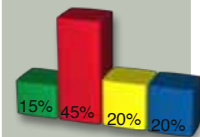
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montreal/Massive
 Entertainment
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ab auf die Insel und
 in die offene Spiel-
 welt dieses Ego-
 Shooters voller
 Überraschungen.

das ist drin

- Entführte
Freunde
- Den Helden
spielen
- Lebend
davonkommen
- Urlaub im Eimer



Erhältlich | 6. September 2012 | Status | 75% komplett

FAR CRY 3

Dieser Karibik-Trip wird einfach irre – und das meine ich nicht im positiven Sinne! Denn statt Palmen, Cocktails und endlosen Sandstrand-Nächten erwartet dich ein geisteskranker Irokese mit einem bescheuerten Faible für Lösegeld-Videos...

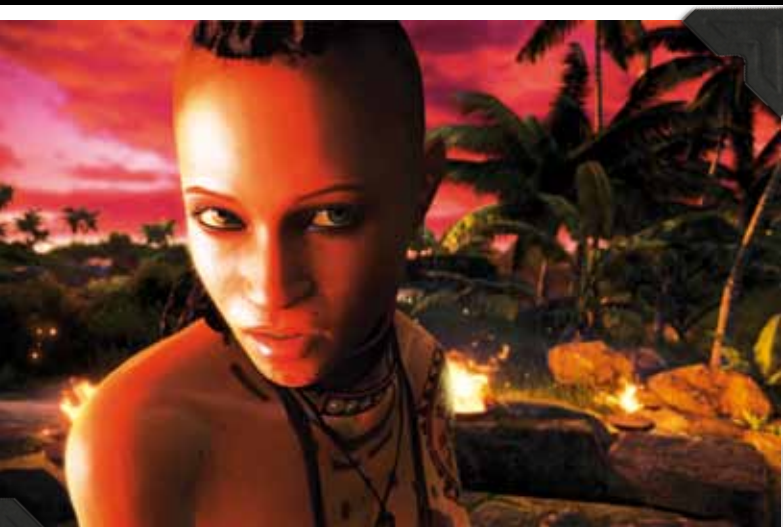


Als Lisa wieder zu sich kommt, ist es ist dunkel, kalt und muffelt erbärmlich nach abgestandener Luft. Gefesselt an einen Stuhl fehlt ihr jegliche Orientierung. Wo ist sie? Wie ist sie hierhergekommen? Und noch viel wichtiger: Wer ist dieser abartige Tattoo-Typ, der da frech die Handkamera in ihr angstverzerrtes Gesicht hält? Lisa wimmert wie ein Hundewelp. »Mama, Papa...«, flüstert der Kerl mit

dem Irokese-Schnitt wie ein Souffleur im Theater. Er will, dass sie seine Worte wiederholt. Zitternd gleiten Lisa die Begriffe über die Lippen. »Ich liebe euch«, raunt der Fremde weiter. Lisa atmet schwer, ihr Herz rast, sie kann die Worte nicht aussprechen. Stattdessen fleht sie ein leises »Ich will nach Hause«. Doch das stachelt den selbsternannten Filmregisseur nur weiter an. »Okay, okay. Versuch's noch mal. Ich will

echte Tränen sehen!« Angewidert dreht Lisa den Kopf zur Seite, wimmert ein hilfloses »Nein« durch ihren Klob im Hals. »Komm schon, du kannst das.« Gerade als Lisa denkt, diese Tortur im Stil eines billigen Snuff-Films würde nie enden, dringen vom Ende des dunklen Gemäuers aufgeregte Stimmen an ihr Ohr. Ein Mann in Tarnhosen bricht in den Raum. »Vaas! Der Junge hat gerade ein Auto geklaut und...«





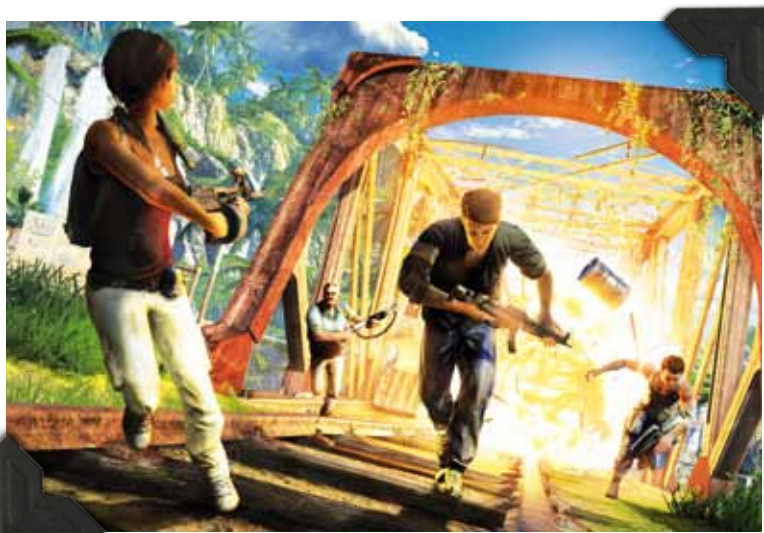
✖ Nicht mehr allein

KOOP-PART UND BETA-START

Eigentlich ist »Far Cry 3« nicht nur ein, sondern zwei Spiele. Das meint zumindest Produzent Dan Hay, als er den Koop-Part im Vorfeld der E3 enthüllte. Letzterer umfasst laut dem Entwickler mit der Finsterstimme eine eigene, von der Solo-Kampagne losgelöste Story, zu der aber noch nicht viel verraten wird. Vier Spieler können sie gemeinsam angehen. Weiter kommt nur, wer intelligent zusammenarbeitet, sprich sich gegenseitig Feuerschutz gibt, den Rücken freihält und wohl überlegt Gesundheitsregeneration, optimierte Waffen-Durchschlagskraft und weitere Spezialfähigkeiten einsetzt. Das auf der E3 gezeigte Ergebnis pumpt ordentlich Adrenalin in die Blutbahn und zeichnet sich durch spaßige wie auch hektische Gefechte aus, die eindeutig an den Spezialeinheit-Modus aus »Modern Warfare 3« erinnern. Obendrein verkündete Ubisoft, dass »Far Cry 3« einen umfangreichen Karteneditor spendiert bekommt und noch in diesem Sommer ein zweiwöchiger Beta-Test des 16-Spieler-Mehrspieler-Komplex startet. Die Beta umfasst mehrere Karten und Modi sowie alle sechs Charakterklassen.

Und außerdem?

■ Erfolge sind noch geheim; hoffentlich fallen sie ähnlich verrückt aus wie Vaas selbst! ■ Multiplayer-Beta startet in Kürze: Details siehe Kasten ■ Vorbesteller erhalten das »Warrior Pack« mit zwei exklusiven Tribal-Tattoos und einem handgefertigten Dolch für die Solo-Kampagne sowie frühen Zugriff auf den Tattoo-Editor im Mehrspieler-Modus





– weiter kommt er nicht. Denn Vaas, wie der Irre mit der Kamera offensichtlich heißt, fällt ihm ins Wort. »Hey, Amigo. Ich dreh hier gerade diesen Film, okay?« Der Fremde lässt sich nicht abwimmeln. »Nein, nein, du musst hier schleunigst raus! Diese hirnverbrannten Idioten...« Wieder unterbricht ihn Vaas: »Würdest du BITTE, bitte aufhören zu fluchen? Okay? Wir haben hier eine Schauspiel-Lady anwesend... Ich muss mich für meinen Freund entschuldigen. Er ist wirklich ein Arschloch. Und jetzt will ich, dass du mir eine exzellente Performance lieferst. Gib mir ein paar Tränen!«

HELD BEI DER ARBEIT

Diese Szene aus dem neuen Trailer zum Ego-Shooter »Far Cry 3« zeigt vor allem eines mehr als deutlich: Oberbösewicht Vaas, der Anführer einer militanten Söldner-Organisation auf dem namenlosen tropischen Eiland, hat dermaßen viele Schrauben locker, dass er selbst 20 verrückten Hutmachern Konkurrenz machen könnte. In seinem Kopf muss es ähnlich verschoben aussehen wie in einem Gemälde von M.C. Escher. Kurzum: Dieser Typ ist die Ausgeburt geistiger Umnachtung und gefährlicher als ein Dutzend Guerilla-Kämpfer mit gewetzten Macheten. Und ausgerechnet dieser Vaas hat Lisa, die Herzdame von Protagonist Jason Brody, gekidnappt und in den Dschungel der Insel verschleppt. Zwar dauert es nicht lange, bis Jason ihr Versteck – ein einst palastähnliches, jetzt ruinöses Kolonial-Herrenhaus – ausgemacht hat, die Sache hat aber einen Haken: Das verdammte Gebäude steht bereits lichterloh in Flammen!

»Jason! Hilf mir!«, dringt es von einem der oberen Stockwerke herab. Was bleibt dem Helden also anderes übrig, als sich in bester »Uncharted«-Manier durchs brennende Haus zu kämpfen? Während sich Jason aus der Ego-Perspektive mit gezückter 9mm-Pistole durch dichte Rauchschwaden und einstürzendes Gebälk hustend vorwärtskämpft, fällt in dieser Szene vor allem eines auf: Hier wimmelt es nur so vor geskripteten Ereignissen, und auch die sonst so stark angepriesene offene Spielwelt gibt hier im Feuer klein bei. Sei's drum, denn die Inszenierung

ist fantastisch! Schon bald entdeckt Jason einige aufgeplatze Wasserleitungen, kommentiert sie lässig mit »Hätte nicht gedacht, dass die hier fließendes Wasser haben« und schießt sich fortan Sprengkernanlagen Marke Eigenbau in die morschen Rohre. Es knarzt bei jedem Schritt bedrohlich unter seinen Füßen, weiße Ascheflocken tanzen ins Bild, immer wieder hindern ihn Explosionen am Befreiungsversuch. »Scheiße, dieser Ort fällt in sich zusammen!«, röchelt Jason vor sich hin, als er endlich eine intakte Leiter ins obere Stockwerk entdeckt. Hier ist die Luft zwar besser, doch die ersten Flammen züngeln bereits durch die Bodenbalken. Immer dramatischer wird Jasons

»Dieser Typ ist die Ausgeburt geistiger Umnachtung und gefährlicher als ein Dutzend Guerilla-Kämpfer mit gewetzten Macheten.«

Weg, als er, flach an die Wand gedrückt, über einen schmalen Wandvorsprung balancieren muss. Die Kamera hält auf seine Füße. Unter ihnen: viele Meter in der Tiefe das lodernde Inferno. Wow, das ist echtes Action-Kino für Drahtseilnerven! Auch die Flucht, die Jason Brody und Lisa selbstverständlich noch rechtzeitig gelingt, lässt kaum Zeit zum Durchatmen. Der einzige Weg aus dem Flammentod: ein beherzter Sprung vom Dach auf ein Baugerüst, das jedoch schon so instabil ist, dass es Plattform für Plattform nachgibt. Jason und Lisa rutschen und poltern Stockwerk um Stockwerk tiefer, Holz splittert unter ihrem Körpergewicht, die Kamera purzelt seitwärts und über Kopf wie ein fallender Apfel, fängt die Dynamik perfekt ein. Ein wenig unsanft endlich wieder am Boden angekommen, geht es weiter zu einem parkenden Jeep. Doch auch hier herrscht Panik pur, denn das Fahrzeug will nicht starten. Instinktiv rennt Jason zum Heck des Wagens, drückt sich mit vollem Körpereinsatz dagegen. Der Motor blubbert, beginnt zu stottern und springt dann – kurz bevor die hysterische Lisa endgültig ausfliegt – endlich an. Ein letzter Blick über die Schulter offenbart, wie knapp die beiden ihrem feurigen Ableben entkommen sind: Das brennende Anwesen stürzt wie ein Kartenhaus im Wind zusammen und hinterlässt nur eine riesige dunkle Aschewolke. Verdammte, war das knapp...

NACKTE TATSACHEN GEFÄLLIG

... genauso knapp, wie das Röckchen einer mysteriösen Inselfrau, die sich in einem späteren Spielabschnitt lasziv auf seinen Lenden hin- und herwälzt. Später, wenn der Gestrandete immer mehr Teil dieser verdammten Insel wird; sie in seine Venen,

sein Fleisch und Blut dringt. Er sich plötzlich als Anführer einer kleinen Truppe Einheimischer wiederfindet, die er gegen den wahnsinnigen Vaas anführen soll. Zu jenem Zeitpunkt soll dessen Verbindung zu Brody bereits aus viel mehr bestehen als nur Hass und Rivalität. Es ist etwas Persönliches. Vaas' Wahnsinn wuchert immer intensiver in Brodys Kopf. Das Töten, die Gewalt und eben Vaas selbst vernebeln des Spielers Sinne, wie der Rauch das brennende Herrenhaus. Schon bald kämpft sich Brody mit schierer Gewalt in Vaas' Lager vor, mit Pfeil und Bogen tötet er gezielt Wachen, muss sich gar mit bloßer Machete gegen Tiger erwehren und einen fettwanstigen

Flammerwerfer-Hünen erledigen, während im Hintergrund immer wieder die Stimme des Irren erschallt. »Ich hab dich nicht hierher gebracht«, faselt Vaas. »Du ... du bist verdammt noch mal selbst hier herein gelatscht! Und jetzt bist du hier gefangen, wie eine verschissene Ratte!« Nur Sekunden später landet ein vergiftetes Messer in Brodys Brustkorb. Und nun ist Vaas direkt in seinem Kopf. Er sieht sich ihm gegenüber, stehend auf einer Kaskade von flackernden Bildschirmen und umgeben von alles aufsaugender Schwärze und aufgefordert, ihn zu erschießen. »Los! Drück den Abzug«, schreit er. »Erschieß mich. Los! Erschieß mich!«

Wahnsinn und Überlebenskampf! Beidem muss sich der Spieler stellen. Damit scheint der Insel-Shooter nicht nur spielerisch vieles richtig zu machen, sondern auch eine mitreißende Geschichte zu erzählen. Wie Brody vom gutgläubigen Urlauber zum Retter und schließlich sogar Rebellen wird? Genau das wirst du hautnah miterleben!

Sabine Schischka/ jh

Vaas oder Valium?

- +** Wunderschöne Umgebungsgrafiken, nicht lineare Spielwelt, Vaas' irrer Charakter wird perfekt eingefangen, tolle Spezial- und Partikeleffekte, kinoreife Inszenierung, super Mittendrin-Gefühl
- Jason und Lisa wirken im Gegensatz zu Vaas noch ziemlich blass, manche Ideen eindeutig schamlos aus anderen Games – insbesondere Sonys »Uncharted«-Reihe – geklaut

360LIVE sagt...

Eiland-Wahnsinn statt Nullachtfünfzehn-Shooter: »Far Cry 3« strotzt vor Ideen und heizt zum HITPOTENZIAL Sommerende noch mal richtig ein.

8.5 von 10



SPE T



© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the United States and other countries. All rights reserved. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing is for identification purposes only.

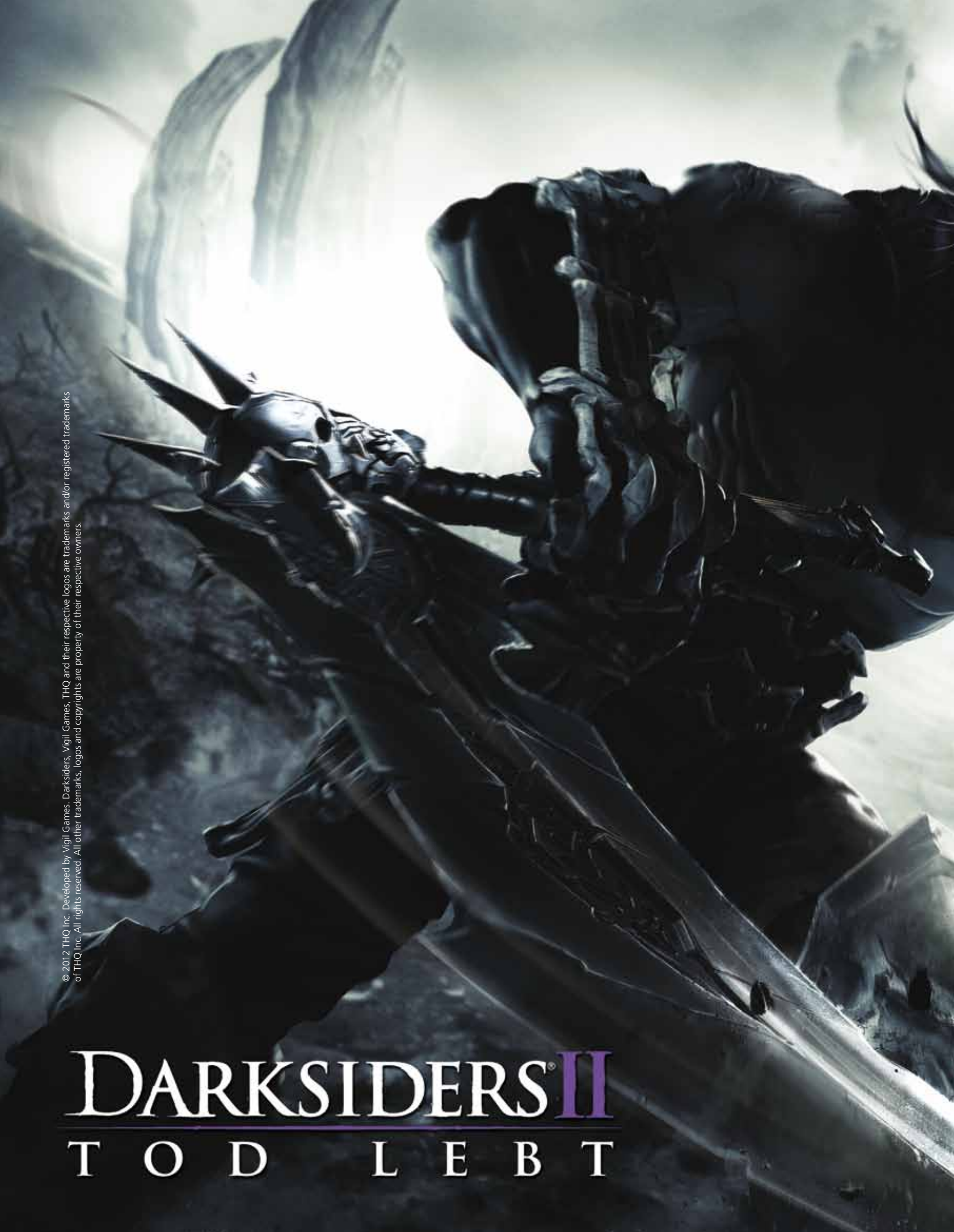
C OPS®

THE LINE



and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. All other trademarks are property of their respective owners. This does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product.



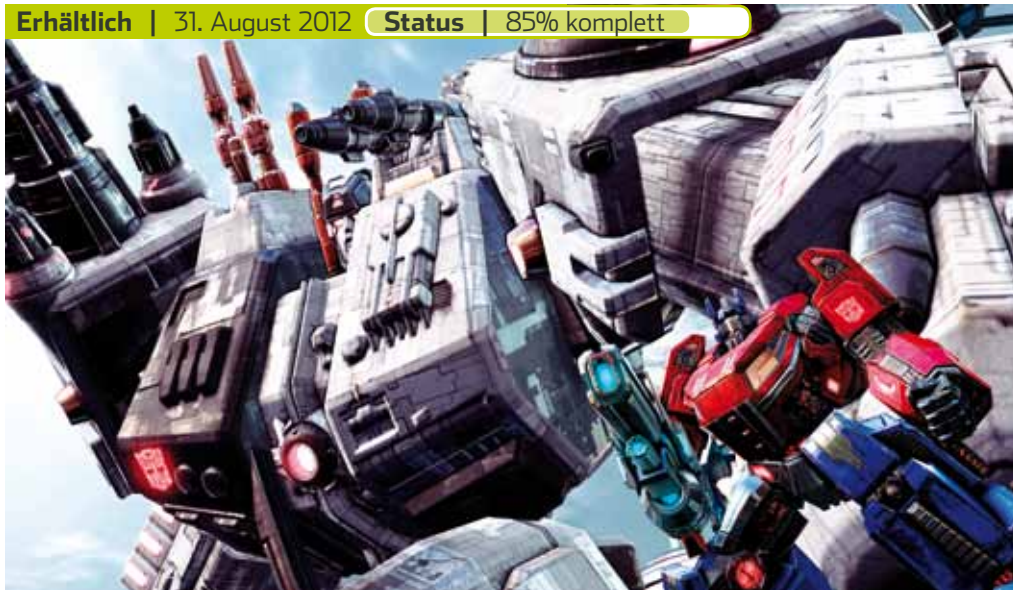


© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

DARKSIDERS[®] II

T O D L E B T

Erhältlich | 31. August 2012 | Status | 85% komplett



Mech-Helden oder Blechhaufen?

- +** Abwechslungsreiches Gameplay, tonnenweise Anpassungsmöglichkeiten, Vier-Spieler-Koop, zugängliche Steuerung und ganz viel Fan-Liebe
- Tapetenwechsel, bitte: Die Grafik ist weiterhin flüssig und detailliert, bietet allerdings kaum sehenswertes Neues gegenüber den Vorgängerspielen



Sag' zum
Ende leis'
Kabumm!

TRANSFORMERS UNTERGANG VON CYBERTRON

kurz&knapp

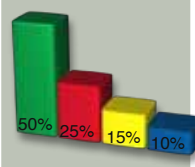
Hersteller | Activision
Entwickler |
High Moon Studios
Genre | Third-Person-
Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Kann ein
»Transformers«
ohne Kino-Vorlage
funktionieren?
Es kann!

das ist drin

- Abwechslung
- Individualisierung
- Aufrüstung
- Tyranno-Mech-Rex



Die Mär vom Spieleentwickler, der Rückmeldungen von Fans umsetzt, ist alt und oft wenig mehr als ein Lippenbekenntnis. Dass es auch anders geht, zeigt der jüngste Spross der Mech-Action-Reihe »Transformers«, den 360 Live in Los Angeles noch vor der E3-Messe Probe spielen durfte. In »Untergang von Cybertron« zerlegt der Spieler den Heimatplaneten von Autobots und Decepticons in einer effektreichen Materialschlacht, für die ausnahmsweise einmal kein Michael-Bay-Film Pate stand.

Größtes Novum: Statt schlauchartiger Level geht es dieses Mal offener zur Sache – wie Fans es wollten. Was das bedeutet, zeigt bereits die erste Anspielmission mit Decepticon Starscream in der Hauptrolle. Eben noch wurden auf einer Plattform feindliche Autobots unter Dauerfeuer genommen, schon schwingt sich der Held per Knopfdruck in die Lüfte, um nach dem nächsten Gegnertrupp Ausschau zu halten. Einmal gesichtet, setzt er krachend zur Landung an, ehe die Feinde im Nahkampf zerlegt werden. Doch das hätte auch anders laufen können, denn Attacken aus der Luft und damit der sicheren Distanz beherrscht Starscream ebenfalls. Das

bringt Taktik rein. Ganz von der Leine lassen die Macher aus dem kalifornischen San Diego Robo-Enthusiasten trotzdem nicht: Für jeden Job steht ein festgelegter Transformer zur Verfügung, das Kapitel dreht sich somit um dessen Stärken und Fähigkeiten. Davon gibt es tonnenweise: Vom Stealth-orientierten Autobot Jazz bis zur Möglichkeit, als Optimus Prime einen Hochhaus-hohen Kollegen namens Metroplex zu Hilfe zu rufen, verleiht High Moon Studios jedem Blechkrieger eine gute Portion Eigenständigkeit. Und die ist spürbar: Kaum die erste Mission erledigt, beginnt die nächste – mit neuem Helden – und du musst dein Spielverhalten anpassen. Dank eingängiger Steuerung und stets flüssiger Bildrate klappt das aber recht zügig. Dabei wird nicht nur geballert: Autobot-Boss Grimlock etwa ist lediglich mit Schwert und Schild bewaffnet – sein wandelbares Alter-Ego gehört zu den interessantesten im Spiel: Binnen Sekunden nimmt er die Gestalt eines mechanischen T-Rex an, der kräftig tritt, zubeißt und sogar Feuer spucken kann. Damit man jedoch nicht permanent als diese übermächtige Titankeatzer herumstapft, muss zuvor eine bestimmte Menge Energie durch das fachgerechte Verschrotten

von Decepticon-Abschaum aufgesammelt werden.

So sehr die Amerikaner spielerisch neue Wege einschlagen, so sehr bleibt optisch doch alles beim Alten – zumindest in den bisher gezeigten Abschnitten. Dagegen echte Showstopper: der nun endlich bestätigte Vier-Spieler-Koop-Modus »Escalation« sowie der Mehrspieler-Modus mit zig Möglichkeiten, das Aussehen der eigenen Blechbüchse anzupassen. Auf die Schweißnaht gebracht: Wer auf metallhaltige Action steht und nicht den Zorn der Nachbarn über andauerndes Krach-Bumm-Bäng fürchtet, sollte sich das hier Sideswipe-rot im Kalender anstreichen.

Volker Bonacker

360 LIVE sagt...

Und tschüss, Schlauch-Level! Das neue »Transformers« bietet eine erwachsene HITPOTENZIAL Story in einer Mech-Welt voller Möglichkeiten.

8.0 von 10

kurz&knapp

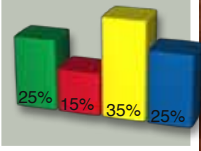
Hersteller | Capcom
Entwickler |
Ninja Theory
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Herrlich abgedrehtes Höllenwesen-Verdreschen der »Enslaved: Odyssey to the West«-Macher.

das ist drin

- Dämonen
- Kombos
- Stil
- Spielfluss



Erhältlich | 15. Januar 2013 | Status | 85% komplett

Dämonenfürst oder Himmelsbote?

- ⊕ Sehr flüssiges Gameplay, bizarres Gegnerdesign, großes Move-Repertoire, cooler Dante, tolle Effekte sowie detaillierte Modelle und Kulissen dank »Unreal Engine 3«, Vorgeschichte scheint sich gut ins »DMC«-Universum einzufügen
- ⊖ Leider fehlen Mehrspieler-Modi, Gegner im Vergleich zu anderen Serienteilen noch nicht eklig genug

ERSTMALS
GESPIELT!

Und außerdem?

■ Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Spielt im Paralleluniversum zu den bislang veröffentlichten vier Serienteilen ■ Kinect und stereoskopisches 3D nicht unterstützt ■ Wer Teil Eins bis Drei nicht kennt, greift zur »Devil May Cry HD Collection«



Bislang hält man sich in Sachen Charaktere bedeckt. Nur so viel ist bekannt: Sowohl neue als auch zahlreiche bekannte Gesichter wird Dante auf seiner Reise treffen.

DMC

DEVIL MAY CRY

Dämonenjagd auf Speed.

Heilige Dämonenbrut! Mit welch erbarmungsloser Effizienz und rasantem Tempo Antiheld Dante hier gegen die Ausgeburten der Hölle vorgeht, lässt bisherige »Devil May Cry«-Spiele wie das Treffen eines Rollator-Vereins anmuten. Aus der Verfolgerperspektive drischt der Todbringer im blutroten Mantel gleich einem Presslufthammer auf das Unterwelt-Pack ein. Axt-schwingende Ritter, fliegende Babys und andere diabolische Kreaturen gehen schneller zu Boden, als sie daraus hervorgekrochen kommen. Schlag auf Schlag, Kombo auf Kombo – was Ninja Theory, die Macher von »Enslaved: Odyssey to the West«, hier aus dem Hut zaubern, lässt dich so schnell nicht mehr los. Beruhigend. Denn vor allem treue Serienfans hegen Zweifel daran, ob Capcom gut daran tut, seine bislang ausschließlich in Japan produzierte Reihe in die Hände eines britischen Entwicklers zu legen. Spätestens nach dieser Anspielrunde können wir jedoch guten Gewissens sagen: verdammt richtige Entscheidung!

Aber wer ist dieser Dante überhaupt? Spieler der mittlerweile vier Teile umfassenden Serie kennen den Protagonisten primär als wandelnden Dämonenschreck, der bevorzugt einen auf lässig macht. Nur

wenig ist derweil über seine Vergangenheit bekannt. Etwa seine Kindheit, die er in einem von Teufeln geleiteten Waisenhaus verbracht hat. Wohl gerade deswegen verachtet der Sohn eines Engels und Dämonen das diabolische Pack so dermaßen. Fest steht: Was ihn letztendlich zu dem weißhaarigen Killer gemacht hat, der er ist, fand bislang wenig Beachtung. Genau das will »DMC« ändern und schlägt folglich ein Kapitel aus Dantes frühen Jahren auf: Schwarze Haare, faltenfreies Gesicht und Hang zu pubertären Sprüchen lassen ihn kaum älter als 20 Lenze erscheinen. Trotzdem versteht sich der Jungspund bereits vorzüglich aufs Dämonenvertrimmen. Eine Tätigkeit, für die ihm ab sofort neben seinem vielseitigen Schwert namens Rebellion auch hilfreiche Engels- und Dämonenkräfte zur Seite stehen. Und die braucht der Halbstarke auch, hier in Limbo Town...

Kolossale Torbögen, prunkvolle Springbrunnen und altertümliche Häuser lassen die Stadt wie ein Urlaubsparadies erscheinen. Aber die Idylle trügt: Kaum wandern Dante und seine mysteriöse Begleiterin Kat die Hauptstraße entlang, erspäht eine Dämonen-Überwachungskamera in Form eines glitschigen Auges die beiden; zieht eine Kraft den Unterweltmeuchler in den Limbo – eine Parallelwelt, die optisch



Zugegeben, manchmal geht's ordentlich zur Sache. Trotzdem stehen die Zeichen gut, dass »DMC« ungekürzt erscheint und gleich den Vorgängerspielen eine USK-16-Freigabe erhält.

der menschlichen gleicht, jedoch komplett unter höllischer Kontrolle steht. Schwarze Löcher breiten sich auf dem Boden und in der Luft aus, widerlich verstümmelte Kreaturen springen aus ihnen heraus. Also zückt Dante sein Schwert, hämmert per Y-Taste auf die gottlosen Seelen ein. Sein erstes Opfer fliegt meterweit zurück, schmettert brutal gegen eine Betonwand. Dann, via Tipper auf die X-Taste, greift der rote Schlitzer zu seinen beiden Pistolen und pumpt gefühlte 1.000 Schuss in die regungslosen Körper. Gleichzeitig rattert der Kombizähler am rechten oberen Bildschirm. Gameplay-Zweck? Keiner! Motivationsschub für Highscore-versessene Spieler? 100 Prozent!

Interessant: Je nach Kombination aus Schulter- und Aktionstaste greift Dante auf besondere Fähigkeiten zurück. Statt zum Beispiel frontal auf einen Typ mit Sense in der Hand zuzulaufen, schwingt der Umhangsträger durch gleichzeitiges Drücken von RT- und X-Taste blitzschnell eine Peitsche und zieht den Körper des Aggressors zu sich heran. Hemmungslos prügelt er anschließend auf sein Gegenüber ein. Die fliegenden Engelbabys? Vorzugsweise mit der Peitsche umwickeln, nach oben wirbeln und in der Luft mit Schwert und messerscharfem Gartengerät bearbeiten. Herrlich, wie nahtlos der Wechsel zwischen den Waffen funktioniert, welch beeindruckendes Grundtempo sich hieraus ergibt. Zwei, vier, acht Gegner

fallen innerhalb weniger Sekunden. Lediglich die Einarbeitung in die Tastenkombinationen braucht etwas Zeit. Einmal verinnerlicht, pflügt man allerdings durchs Bild wie das Schneidwerk eines Hochleistungs-Mähdreschers durch ein Kornfeld.

Den Feindpulk ordentlich aufgemischt, muss endlich die Glubschaugen-Kamera dran glauben. Mittels Peitsche zieht sich Dante hoch auf eine Plattform, springt über diverse Vorsprünge und visiert das wild rotierende Auge an, nur um es sogleich lässig aus der Fassung zu rupfen und volles Rohr mit dem Fuß gegen eine Wand zu kicken – Hatrick, der Weg ist frei! Blöd nur, dass genau jetzt die Erde zu beben beginnt. Der Held keucht, prescht vor, weicht fliegenden Trümmern aus. Wie im Film »Inception« ziehen sich Häuser zusammen, brechen auseinander, machen aus der Straße einen tödlichen Hindernisparcours. Die Worte »Dante muss sterben« zeichnen sich in großen Buchstaben auf die Wände. Dann reißt der Pflasterstein auf, man stürzt, landet in einer Kirche. Aber keine Zeit für Verschnaufpausen: Wieder bröckelt die Erde, wieder fällt man metertief. Bis Dantes Peitsche in letzter Sekunde einen Balken erwischt, er nach vorne schwingt und durch ein Fenster rasselt – geschafft. Probeabschnitt beendet, Kritiker überzeugt. Her mit der Vollversion!

Moritz Wanke



Fast schon ungewöhnlich angesichts der schnellen Action: Entwickler Ninja Theory scheint bislang komplett auf nervige Quicktime-Reaktionstests zu verzichten. Schön!

360 LIVE sagt...

Rasante Action, überzeugendes Design und ein gewohnt cooler Unterwelt-Ausputzer: Könnte HITPOTENZIAL teuflisch gut werden!

8.0 von 10

Erhältlich | 17. August 2012 | Status | 90% komplett

kurz&knapp

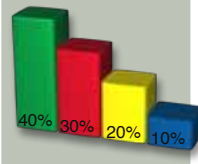
Hersteller |
Square Enix
Entwickler | United
Front Games/Square
Enix London Studios
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Chopsuey mal
anders: Offene-
Welt-Action mit
unverbrauchtem
Hongkong-
Szenario.

das ist drin

- Prügeleien
- Schießereien
- Verfolgungs-
jagden
- Erkundungs-
touren



SLEEPING DOGS

Undercover mit Bruce Lee.

Eigentlich hätte Undercover-Cop Wei Shen wissen müssen, dass das nur eine Falle sein kann. Natürlich sieht der 28-jährige Amerikaner asiatischer Abstammung recht schnittig aus mit all seinen Drachen-Tätowierungen, den markanten Gesichtszügen und seiner weißen Designer-Hose der Marke Versace-Triaden-Bootleg. Trotzdem hätte es ihn stutzig machen sollen, als ihn irgend so ein junges Hongkong-Schnittchen mitten auf einer Straßenüberführung mit den Worten »Ist mein Shirt zu eng?« anhaucht, sich lasziv vor ihm räkelte und ihren Traumkörper wie eine zum Anbeißen leckere Hosomaki-Rolle beim Running Sushi zur Schau stellt. Während der Polizeimann in Zivil die knackige

Aussicht genießt, merkt er nicht, wie sich ein gewöhnlicher Taschendieb von hinten anschleicht, beherzt in seine Hosentasche greift und sich auf schnellstem Wege mit dem prallgefüllten Portemonnaie aus dem Staub machen will.

So was will ein echter Bulle sein? Aber hallo! Der Cop mit dem stechenden Blick lässt die schlüpfriige Komplizin kurzerhand links liegen und heftet sich aus Third-Person-Sicht an die Fersen des wendigen Langfingers. Was folgt, ist eine akrobatische Hetzjagd quer über die heruntergekommenen Dächer des schäbigen Hongkong-Stadtteils North Point. Während sich auf den geschäftigen Straßen zwischen gefühlt hunderten Mülltonnen, tausenden Essensständen, zehntausenden Autos und hunderten Leuchtreklamen nichtsahnende Zivilisten wie Ameisen tummeln, geht es rund 30 Meter über dem Boden der offenen Spielwelt noch hektischer zur Sache. Wei und der entflohene Kleinkriminelle sprinten über Wellblech, hüpfen und schlittern über Steinbrüstungen und kommen schließlich auf einem dunklen Dach zum Stehen. Schon wieder eine Falle: Denn der Asia-Gendarm steht nun nicht mehr nur einem, sondern gleich drei Widersachern gegenüber, die ihm eine kostenlose Lektion in Sachen Kampfsport erteilen wollen. Blöd nur, dass Wei Shen selbst Martial-Arts-Legende Bruce Lee das Fürchten lehren

Schwarzer Gürtel oder weiße Weste?

- ⊕ Hongkong-Szenario noch recht frisch, lebendige Stadt, vielversprechendes Kampfsystem, abwechslungsreiche und originell designte Umgebungen
- ⊖ Manche Texturen sind noch sehr matschig, konkreter Umfang bisher nicht absehbar; wie viel Spannung die Story tatsächlich bietet, muss sich erst zeigen; Vorab-Fassung mit diversen Programmierfehlern



Hunderte verschiedene Umgebungsobjekte – unter anderem auch dieses Aquarium – können als tödliche Waffen missbraucht werden.

Und außerdem?

■ Mixed-Martial-Arts-Experte und »UFC«-Champion George »GSP« St.Pierre steht den Entwicklern als Kampfszenen-Berater zur Seite; macht Sinn: Der Kämpfer trägt den Schwarzen Gürtel sowohl in Kyokushin Karate als auch Brazilian Jiu-Jitsu ■ Vorbesteller erhalten bei teilnehmenden Händlern unterschiedliche Download-Pakete, die unter anderem neue Nebenmissionen, exklusive Fahrzeuge, frische Kampfmoves und Extra-Outfits enthalten ■ An manchen Stellen geht »Sleeping Dogs« alles andere als sparsam mit Blutspritzern und derben Szenen um; ob's ungekürzt in Deutschland erscheint, bleibt weiterhin fraglich



✖ Erst eingestampft...

...DANN AUFERSTANDEN

Das mittlerweile von Square Enix vermarktete »Sleeping Dogs« wurde erstmals 2009 als »True Crime: Hong Kong« angekündigt. Nach mehreren Jahren Entwicklungszeit mit nur wenigen öffentlichen Auftritten gab Activision im Februar 2011 bekannt, dass das Projekt mangels zufriedenstellender Qualität eingestampft werde. Doch dann die Wiedergeburt: Im August erwarben die Japaner die Rechte am Spiel, nicht aber an der Marke »True Crime«. Entwickler United Front Games wurde fortan von den Square Enix London Studios unterstützt. Nach ausreichender Kreativpause verkündete man im Januar 2012 den neuen Markennamen.



✖ Zeitvertreib gefällig?

ES GIBT VIEL ZU TUN!

1 Square Enix verspricht jede Menge Nebenaktivitäten, zum Beispiel illegale Straßenrennen, um die Portokasse etwas aufzubessern. Ehemalige Mitarbeiter vom »Need for Speed«-Studio Black Box stellen dabei sicher, dass sich die Sportkarren auch in Sachen Handling so anfühlen, wie sie sollen.

2 In sogenannten Martial-Arts-Clubs kann Wei sich mit immer größeren und schlagkräftigeren Wellen von Gegnern messen und so sein Kampfgeschick unter Beweis stellen. Vorzugsweise mit neuen Manövern, die er zuvor im Dojo erlernt hat.

3 Shoppen nicht vergessen! Trägt der Cop passende Kleidungssets, gibt's Boni auf Nahkampfschaden oder Erfahrungspunkte. Passend zum hier abgelichteten Feinripp-Unterhemd gäbe es zum Beispiel Trainingshose und -schuhe.



könnte. Der erste Möchtegern-Straßenkämpfer kassiert zwei harte Faustschläge mitten auf die blinzelnden Schlitzaugen, bevor Grobian Wei ihn in den Schwitzkasten ausrenkt, geschickt herumwirbelt, das Gangster-Kein ausrenkt und mit einem deftigen Ellbogen-Schlag direkt an der Kniekuppe anknackst. Krass! Als der zu Wei Shens Rechten stehende China-Schläger zu einem hohen Kick ausholt, legt sich eine rote Umrandung über den Angreifer. Jetzt ist ein schneller Konter gefragt!

Geschick fängt der Karate-Künstler den Tritt ab und treibt dem Angreifer seinen Fastrücken ins Gesicht, was diesen jäh zurückschleudert. Der erste Halsabschneider kniet immer noch benommen auf dem Boden. Die Gelegenheit für Shen, seinen Fußabdruck am Kopf des Widersachers zu hinterlassen und ihn damit endgültig auszuschalten. Autsch! Als der dritte Prügelknabe schreiend angestürmt kommt, packt der Gesetzeshüter einen klassischen Beinfeger aus und schickt den Handlanger rücklings zu Boden. Numero zwei hat anscheinend auch noch nicht genug und gibt erst nach einer Handkante-gegen-Halbschlagader-Attacke Ruhe. Fehlt noch der letzte Rivale. Da der sich noch

nicht aufgerafft hat, packt Wei ihn an den Schultern, hievt ihn auf die Füße und drückt ihn an ein niedriges Geländer. Ein wuchtiger Schubs, und schon gibt's Flugende süß-sauer. Das alles binnen weniger Sekunden. Spätkar, wie flüssig und rabiat sich solche Auseinandersetzungen spielen. Hinzu kommt: Unzählige in der Spielwelt umherliegende Objekte lassen sich in die Kampfsport-Choreografie einbinden. So werden metallene Gatter schnell zum willkommenen Rückenbrecher, Autotüren zum praktischen Schädelzertrümmerer und Telefonzellen zur letzten Ruhestätte.

Doch solche Nebenmissionen sind nur ein kleiner Teil von »Sleeping Dogs«. Denn in der Hauptstory – siehe Coverstory Ausgabe 03/12 – geht es darum, die ansässigen Triaden zu unterwandern und sie von innen heraus zu zerstören. Natürlich muss Wei dazu erst das Vertrauen seiner Kontaktpersonen erlangen und sich immer wieder bleihaltigen Auseinandersetzungen stellen. Zum Beispiel mit der ansässigen Polizei, die vom Undercover-Status des Helden natürlich nichts ahnt. Um all diesen Wahnsinn zu überleben, helfen Charakter-Verbesserungen, etwa die sogenannten »Cop Upgrades«, die es ermöglichen,

Waffen aus dem Kofferraum geparkter Polizeiautos zu stibitzen, Vehikel während voller Fahrt zu kapern und vieles mehr. Wei hechtet dann per Knopfdruck mit einem beherzten Sprung auf das angrenzende Autodach, öffnet bei voller Fahrt die Türe, entledigt sich mit einem rabiaten Ruck des Insassen und schwingt sich selbst hinter's Steuer. Hongkong-Action wie sie auch Großmeister John Woo kaum besser hätte inszenieren können. 360 Live bügelt schon mal den Gangster-Zwirn – am 17. August hat die Unterwelt nichts mehr zu lachen!

Markus Würstle

360 LIVE sagt...

Cooler Undercover-Cop knüpft sich im GTA-Style fiese Triaden-Horden vor. Könnte ein toller Auftakt für HITPOTENZIAL den diesjährigen Spieleherbst werden.

8.0 von 10

Erhältlich | Frühjahr 2013 | Status | 60% komplett

Und außerdem?

■ Spielt hauptsächlich in der Moskauer Metro, nur ab und an geht's an die Oberwelt ■ Abseits der Hauptstory werden auch Nebenaufträge verfügbar sein ■ Mehrspieler-Modus ja, nähere Informationen fehlen jedoch ■ Der Stil des Spiels ist inspiriert von Arbeiten des russischen Künstlers Anton Grechko – mehr Eindrücke unter <http://antongrechko.com> ■ Fans sollten unbedingt auf www.enterthemetro.com surfen und den Real-Film-Trailer ansehen



METRO: LAST LIGHT

kurz&knapp

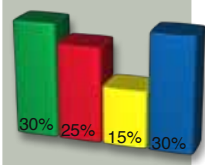
Hersteller | THQ
Entwickler | 4A Games
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Postapokalyptischer Genre-Mix aus Ballern, Schleichen und Gruseln.

das ist drin

- Ruinen
- Dämonen
- Gasmasken
- Finsternis



Nächste Station: Herzinfarkt!

Im Jahr 2033 ist nicht mehr viel übrig vom rustikal-charmigen Moskau. Seit ein verheerender Atomkrieg die Erde in ein radioaktives Niemandsland verwandelt hat, ist Leben an der Oberfläche nicht mehr möglich. Die Überlebenden der Raketenangriffe fliehen nach der Katastrophe in den Untergrund und machen das riesige Metro-Netz Moskaus zu ihrem neuen Zuhause. In dem klaustrophobischen Verschlag bilden sich schnell Fraktionen heraus, welche über die einzelnen Stationen herrschen. In dieser finsternen Welt wächst der 20-jährige Artjom auf – und folglich ist ihm ein Leben an der Oberfläche fremd. Stattdessen ist sein Dasein geprägt von ständiger Gefahr. Neben den erbitterten Kriegen der Faschisten, Kommunisten und anderer Fraktionen wird das desolate Refugium auch noch von Mutanten heimgesucht. Denn die Strahlung hat viele derjenigen, die sich nicht unter Tage retten konnten, in entsetzliche Monstrositäten verwandelt...

Vor gut zwei Jahren schickten dich THQ und Entwickler 4A Games in die Welt von »Metro 2033«. Der Mix aus Ego-Shooter, Schleichspiel und Survival Horror wird vom Entwickler retrospektiv als fehlerhaftes Meisterwerk bezeichnet. Gerade die Mechanik der Shooter-Einlagen gestaltet sich in dem Geheimtipp noch alles andere als perfekt. Für Nachfolger

»Metro: Last Light« gelobt die ukrainische Spiele-schmiede Besserung. Im Gegensatz zu Teil Eins, der beinahe vollständig der Handlung der gleichnamigen Buchvorlage entspricht, erzählt »Last Light« eine von den Romanen losgelöste Geschichte. Schön, dass diese trotzdem in enger Zusammenarbeit mit »Metro«-Autor Dmitri Gluchowski entsteht. »Last Light« fügt sich nahtlos an die Ereignisse des Vorgängerspiels an und versetzt dich erneut in die Rolle von Artjom. In einigen Spielabschnitten führt es den jungen U-Bahn-Besitzer auch in die unheilvolle Oberwelt der zerfallenen Metropole. Wer sich hierher begibt, um Vorräte für die Stationsbewohner zu erbeuten, gehört zu der unerschrockenen Gemeinschaft der »Stalker«. Mit genau so einem Furchtlosen ist Artjom in der Demo-Mission unterwegs.

Bevor es hinausgeht, untersuchen die zwei einen kleinen Wartungsraum. Dort türmen sich bereits erste fliegenumsurte Leichen. »Nimm, was du brauchst«, meint der Stalker bitter. »Wir sind alle Brüder in der Metro.« Mit einem kalten Schauer reißt du einem der Toten die Maske vom Gesicht. Eklig, aber notwendig, bedenkt man die massive Strahlung in der Trümmerlandschaft. Der Countdown an deiner Uhr tickt gnadenlos herunter. Gerade mal fünf Minuten reicht der Gasmaskenfilter – dann muss ein neuer her oder

4A Games will die Essenz des Vorgängers erhalten und die etablierten Gameplay-Elemente überarbeiten und verbessern. Ob's tatsächlich klappt, erfahren wir allerdings erst nächstes Jahr.



✗ Die Russen haben zu tief gegraben...

DIE MOSKAUER METRO

Es ist kein Zufall, dass »Metro«-Schöpfer Dmitri Glukhovski die Moskauer U-Bahn als Handlungsort seiner Bücher wählte. Immerhin befinden sich im unterirdischen Netz einige der tiefsten Tunnel und Bahnhöfe weltweit. Nach dem Metro-System Tokios ist das der russischen Hauptstadt eines der am stärksten frequentierten Schnellreise-Netze – allein 2009 fuhren durchschnittlich über sechs Millionen Fahrgäste täglich mit der Moskauer Metro, Tendenz steigend. 1935 erstmals eröffnet, fasziniert das Gebilde insbesondere durch die facettenreiche Architektur. Einige der teils vom Sozialismus geprägten Stationen sind so prunkvoll, dass sie als Paläste des Volkes bezeichnet werden. Für ein von Horror-Momenten und Schleichanlagen geprägtes Videospiel erweist sich das natürlich als das ideale Szenario. Noch dazu, wenn man's – wie der Autor – mit osteuropäischer Folklore und übernatürlichen Dämonen-Erzählungen verknüpft. Bleibt nur zu hoffen, dass dir nach Beenden des Spiels nicht ständig der Angstschweiß ausbricht, wenn du dich in eine U-Bahn setzt...



Unfassbar atmosphärisch oder unterirdisch?

-  Packende Atmosphäre, reizvolles Kreaturen-Design, spektakuläre Grafik...
-  ...zumindest in der gezeigten PC-Version, präsentierter Abschnitt sehr schlauchförmig



Vorsicht: In der Welt von Artjom lauern im U-Bahn-Netz noch weitaus schlimmere Gestalten als pöbelnde Jugendliche.

Artjom ist der lebensfeindlichen Umwelt schutzlos ausgeliefert. Vor allem solche Survival-Horror-Elemente sind's, die neben bewusst inszenierter Munitionsknappheit und allen damit einhergehenden Panik-Momenten die Spielerfahrung von »Last Light« ausmachen. Weil die Zeit knapp bemessen ist, geht's also im Eiltempo ins Freie.

Dunkle Wolken hängen über der toten Stadt wie ein Leichentuch, Blitze zucken auf. Der große Platz vor Artjoms Augen sieht mit seinen zerfallenen Häuserfassaden so aus, als hätte Godzilla einen spontanen Trip nach Moskau gemacht. »Wir müssen uns beeilen«, zischt dein Begleiter. »Bald wird es Nacht. Und vertrau mir, du willst hier draußen nicht in der verdammten Dunkelheit gefangen sein!« Um zur Theater-Station zu gelangen, muss ein Flugzeugwrack

durchquert werden. Skelettierte Leichen hängen in den Sitzen, und plötzlich ereilen dich Visionen vom Absturz: Du siehst erschreckende Bilder, wie der Flieger hinabstürzt und am Horizont ein glühender Atompilz die Hölle auf Erden beschwört. Packend, wie das inszeniert ist!

Aber Artjom findet im Wrack nicht nur Terror, sondern auch eine Schrotflinte. Nur noch zwei Minuten reicht der Gasmaskenfilter, also doppeltes Tempo! Die Station ist schon fast in Reichweite, da brechen aus dem Wolkenvorhang geflügelte Monstren, stürzen sich auf dich. Eine Ladung aus der Waffe des Stalkers zerfetzt die Schwingen des Dämons, befreit deinen geschundenen Körper gerade noch aus der übernatürlichen Umklammerung. Mit letzten Kräften stolpern Artjom und der Stalker in die Theater-Station. Ihre Taschenlampenstrahlen bringen nur ein wenig Licht in die Dunkelheit des alten Gemäuers. Dann wieder Geräusche – der Stalker wird angesprungen. Eine mutierte Ratte von der Größe eines Hundes reißt ihn zu Boden. Sein Schrei hallt durch die Station, während Artjom das schmutzige Fell weiteren Ungeziefers mit Schrot ausstaffiert. Im spärlichen Lichtkegel siehst du, wie noch mehr Kreaturen die Station stürmen. Doch dann öffnet sich die schwere Metalltür in den unterirdischen Verschlag, orangefarbenes Licht ergießt sich in die Finsternis. Zwei Stalker in Schutzausrüstung richten ihre Flammenwerfer auf die mutierten Krankheits-schleudern, reichern die Luft mit dem Gestank brennenden Rattenfleisches an. Was für ein Atmosphäre-Brett! Einziger Wermutstropfen bisher: Das Material wirkt noch recht linear und von geskripteten Momenten geprägt. Wenn das fertige Spiel in diesem Punkt ausreichend gegensteuert und auch die noch nicht gezeigten Schleichpassagen überzeugen, wagt sich 360 Live aber liebend gern in den Untergrund.

Nils Osowski

360 LIVE sagt...

Beklemmend, finster, atmosphärisch: In diesem verdammten vielversprechenden U-Bahn-Horror gibt's HITPOTENZIAL Licht am Ende des Tunnels!

8.0 von 10

FORZA HORIZON

Es gibt Dinge, die passen ungefähr so gut zusammen wie Monstertruck-Reifen an ein Dreirad. So auch das Begriffspaar »Forza« und Action-Rennspiel – gilt die Raserei aus dem Hause Microsoft doch als die Xbox-360-Vorzeigesimulation schlechthin. Entwickler Playground Games wagt den Schritt hin zur actionorientierten Neuausrichtung trotzdem – mit Erfolg...

0:53



Colorado, Nordamerika. Atemberaubende Gebirgsketten, riesige Ebenen, paradiesische Seenlandschaften. Und mittendrin ein riesiges PS-Junkie-Treffen, bei dem sich die Jungs und Mädels aus den »Fast and the Furious«-Filmen pudelwohl fühlen würden. Das Horizon-Fest dient als Dreh- und Angelpunkt des neuen »Forza«. Abseits der Festival-Stimmung mit Autoshow und allerlei Attraktionen geht's natürlich vor allem um eines: Rennen!

05:52



Wer seine Karre in einer der Werkstätten getunt und nach seinem Gusto lackiert hat, wagt sich in eine der hier zelebrierten Hetzjagden – und kommt dabei ganz schön weit rum, denn abseits des Festivalgeländes erforscht du das frei erkundbare Colorado. Entdecker-auf-vier-Rädern spielen fällt dank der guten Weitsicht nicht schwer. Schön zudem, dass ob des dynamischen Tag- und Nacht-Wechsels selbst zur Geisterstunde durch Canyons gebrettelt werden darf!

20:05



Entwickler Playground – ein Verbund aus Rennspiel-Profis von Entwickler-schmieden wie Criterion, Bizarre Creations, Codemasters und Black Rock Studios – ist sichtlich bemüht, Fans nicht zu verprellen. Verschiedenste Fahrhilfen können wie gewohnt ausgiebig angepasst und zu- oder abgeschaltet werden. »Horizon« hat ebenfalls wieder eine Rückspulfunktion unter der Haube – sehr praktisch, wenn die STR Viper mal wieder in einem dutzende Meter tiefen Canyon zerschellt ist.

18:13



Im Kampf um die Teilnahme an den Horizon-Rennen greift prinzipiell die leicht an eine Action-orientierte Erfahrung angepasste »Forza 4«-Fahrphysik. Knallst du gegen eine der Felsformationen Colorados oder eine Leitplanke, folgt serientypisch aber auch diesmal keine totale Zerstörung Marke »Burnout«. Klar mutet das reduzierte Schadensmodell befremdlich an, dafür sind die Karren dank feinsten Modellierung ein echter Hingucker!

38:07



Um zu den coolen Kids des Festivals zu gehören, musst du eine Reihe von Aufgaben meistern. So sammelst du Prestige-Punkte, gewinnst Ansehen unter Gleichgesinnten und stiehlst irgendwann jedem noch so harten Vin-Diesel-Verschnitt die Show. Punkte kassierst du für haarscharfe Ausweichmanöver, besonders stilvolle Drifts und ähnlich halsbrecherische Aktionen. Um richtig viel Prestige zu erwirtschaften, musst du aber schon mehr bringen als ein paar qualmende Donuts.

44:33



Wie wär's mit einem Checkpoint-Rennen gegen einen Heli? In einem »Mustang vs. Mustang« betitelten Event legst du dich mit einem geflügelten Konkurrenten an. Der genießt lässig die Aussicht auf Colorado, während du lebensgefährliche Fahrmanöver durch kurvenreiche Schluchten abziehst. Ok, erinnert stark an den »GTA 4«-Mehrspieler-Modus »Chopper vs. Chopper«, aber sei's drum...

✦ ZUSAMMENGEFASST

Der neue Ansatz ist mutig. Mit einem weiteren »Burnout« musst du nicht rechnen, stattdessen setzt dich der Entwickler hinter's Steuer einer Action-Simulation. Die erkundbare Welt gefällt schon mal. Ranglisten-Integration sowie Online-Rennen sollen derweil dafür sorgen, dass das Horizon-Festival auch im Fahrer-Pulk mit Freunden bestens unterhält. Ausführliches Vollgas-Preview plus Gegenüberstellung mit »Need for Speed: Most Wanted« bereits im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL

8.0

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

Volker Bonacker, Reinhard Fischer, Benjamin Kratsch,
Richard Löwenstein, Maximilian Trautmann

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: vertreibsservice@bpv-media.de, www.bpv-media.com

ANZEIGENLEITUNG PRINT

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

MEDIABERATUNG ONLINE

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen
Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen,
Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin
erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle
Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen,
sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an
allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen
liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion
gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und
Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen.
Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München
Covermotive: Darksiders 2 von THQ
Bildmotive von www.pixello.de, www.aboutpixel.de
IVW Stand Q3 2011: Verbreitet 18.993, Verkauft 17.587
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Dragon's Dogma«,
»Ghost Recon: Future Soldier«
FREUT SICH AUF | »Forza Horizon«,
»Call of Duty: Black Ops 2«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Max Payne 3«,
»Diablo 3« (PC)
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»Zwei«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Minecraft« (XBLA),
»Trials Evolution« (XBLA)
FREUT SICH AUF | »Minecraft«
(Download-Erweiterungen), »Lost Planet 3«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »The Witcher 2:
Assassins of Kings«, »Max Payne 3«
FREUT SICH AUF | »Assassin's Creed 3«,
»Resident Evil 6«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Lollipop Chainsaw«,
»Tetris« (Gameboy)
FREUT SICH AUF | »Wet 2«, »Thief 4«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Max Payne 3«,
»Dragon's Dogma«
FREUT SICH AUF | »Aliens: Colonial
Marines«, »DMC: Devil May Cry«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Lollipop Chainsaw«,
»Spec Ops: The Line«
FREUT SICH AUF | »Zwei«,
»Darksiders 2«



CHRISTIANE SCHOBER ANZEIGENLEITUNG PRINT

LIVE-GAMERTAG | Tearsdust
GENRES | Aufbau-Strategie, Puzzle
SPIELT GERADE | »Minecraft«,
»Anno 2070« (PC)
FREUT SICH AUF | »Lego Batman 2: DC
Super Heroes«, ein neues Xbox-Karaoke-Spiel

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 20. Juni 2012

kurz&knapp

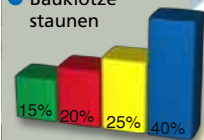
Hersteller |
WB Games
Entwickler |
TT Games
Preis | ab 48 Euro
Genre | Action-
abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Witziges Koop-
Abenteuer mit
dutzenden Super-
helden und
-schurken.

das ist drin

- Objekte bauen
- Dinge zerschlagen
- Verstecktes suchen
- Bauklötze staunen



Echt dänisch oder Fernost-Plagiat?

- ⊕ Familiengerechte Story mit vielen Wendungen und typischem Lego-Witz, erstmals offen begehbare Welt, hoher Langzeitspaß, endlich kann man auch während eines Kampagnen-Levels speichern, gelungener Koop-Modus...
- ⊖ ...der leider nur per geteiltem Bildschirm und nicht online funktioniert, Steuerung ab und zu etwas schwammig

Und außerdem?

- Erstes Lego-Spiel mit einer richtigen Synchronisation in Zwischensequenzen – natürlich auch auf Deutsch; die ist nicht nur witzig, sondern hilft auch beim Verstehen der Geschichte
- 37 Erfolge, 15 davon fürs Durchspielen aller 15 Level, der Rest primär für Sammel- und Freischalt-Aufgaben
- Dank des bunten Editors kann man auch eigene Helden erschaffen und binnen Minuten Bösewichte mit ihnen aufmischen

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Von Superhelden und Klötzchenschurken.



Batman und Robin sind wie zu erwarten ein eingespieltes Team. Nach kurzer Eingewöhnungsphase beherrscht man ihre Tricks aus dem Effeff.

Es hätte so ein schöner Abend werden können. Der rote Teppich ist ausgerollt, die Stretch-Limousinen fahren vor, Fan-Massen und Paparazzi toben. Wie es sich für die Verleihung zu Gotham Citys Person des Jahres gehört, sind zahlreiche Berühmtheiten im festlich geschmückten Ballsaal der Stadt erschienen, um den Preis in Empfang zu nehmen. Doch dann stürmt Oberschurke und Partycrasher Joker den Raum und lässt die Veranstaltung platzen. Zusammen mit Pinguin, Two-Face, Riddler und Harley Quinn stellt er den Laden sprichwörtlich auf den Kopf: Auf den Tischen tanzen Gangster, Armbanduhren und Bargeld wechseln unfreiwillig die Besitzer, während die arglosen Gala-Besucher scharenweise in Panik ausbrechen – bis endlich Batman und Strumpfhosen-Kompagnon Robin eingreifen. Aus der Iso-Perspektive knöpft sich der maskierte Rächer einen Klotzkriminellen nach dem anderen vor. Wer jetzt als Elternteil besorgt die Augen verdreht, kann durchatmen. Entsprechend der USK-Freigabe »ab 6 Jahren« geht das alles weder blutig noch brutal über die Bühne. Ist ein Baustein-Bösewicht besiegt, zerplatzt er zielgruppengerecht wie ein mit Konfetti gefüllter Luftballon in seine viereckigen Einzelteile.

Zwar gestalten sich Gegnerdesigns und Umgebungen düsterer als zum Beispiel in »Lego Pirates of

the Caribbean«, trotzdem erstrahlt Gotham City in abwechslungsreicher Vielfalt und ist voller bunter Details. Womit auch gleichzeitig die erste große Neuerung benannt wäre. Wer bisherige Lego-Spiele kennt, weiß: Sie alle bieten einen zentralen Anlaufpunkt zum Ansteuern der einzelnen Level – der jedoch relativ beengt ist. Hier hingegen übernimmt neben der Bathöhle ganz Gotham City die Funktion einer riesigen »Oberwelt«, von der aus man einzelne Level betritt. Optimal für die Orientierung: Typische Wahrzeichen der Stadt erkennen Fledermaus-Fans umgehend wieder – den majestätisch über den Straßen thronenden Wayne-Tower, den bunt leuchtenden Rummel am Hafen oder die in ein säurefarbenes Grün getunkten Gefilde der Ace Chemie-Anlage zum Beispiel. Charmant!

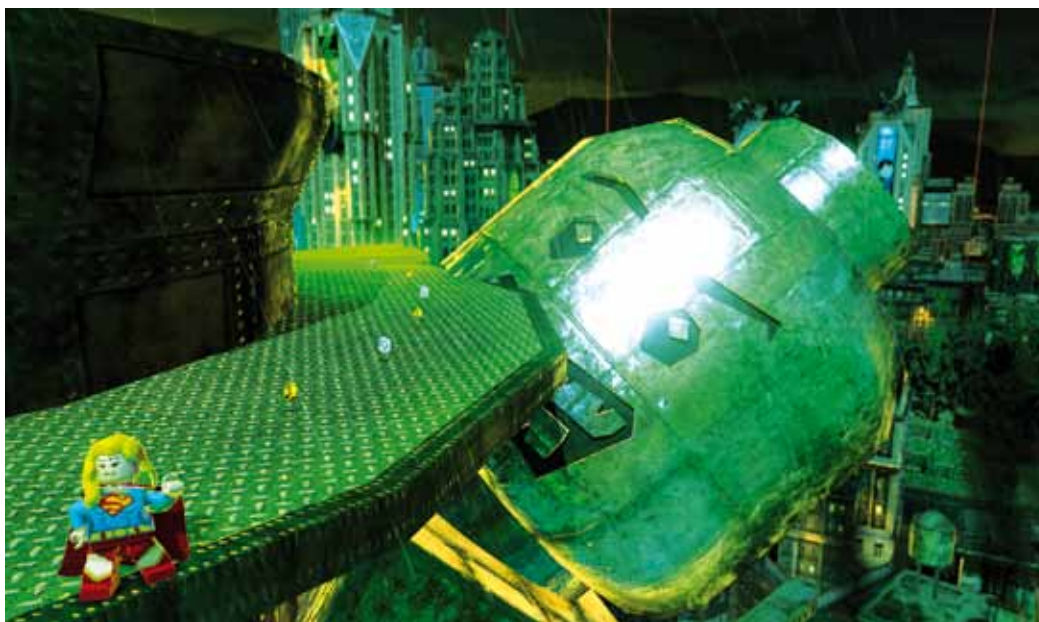
Wie der Spielname schon andeutet, sind Batman und Robin bei der Schurkenjagd nicht auf sich allein gestellt. Eine illustre Riege aus Helden beliebter DC-Comics eilt ihnen schon bald zur Hilfe, um das neue Chaos-Duo Lex Luthor/Joker und deren kantige Handlanger dingfest zu machen. Mit im Boot: Superman, Wonder Woman, der Rote Blitz und Green Lantern. Jeder der später insgesamt 56 Charaktere bringt serientypisch seine ganz eigenen Fähigkeiten mit, die nur ihm ermöglichen, eine bestimmte Rätselaufgabe zu bewältigen oder an einen speziellen Punkt in der



✖ Traveller's Tales

DIE LEGO-FABRIK

Schon mal mitgezählt? Mit »Lego Batman 2 – DC Super Heroes« veröffentlicht das englische Entwicklerstudio Traveller's Tales das nunmehr 14. Lego-Spiel in gerade mal sieben Jahren. Viele große Themen der Filmgeschichte haben die Jungs schon »verklotzt«: »Star Wars«, »Indiana Jones«, »Batman«, »Harry Potter« und natürlich »Fluch der Karibik«. Nun nimmt Traveller's Tales einen weiteren Klassiker ins Repertoire mit auf: »Lego Der Herr der Ringe«, das WB Games jüngst auf der E3 ankündigt und noch diesen Herbst erscheinen soll. Preview im nächsten Heft!



✖ Es gibt viel zu tun...

...KLOTZEN WIR RAN.

1 Das Team von Traveller's Tales hat sich das Fan-Feedback sehr zu Herzen genommen und zahlreiche lang gehegte Wünsche umgesetzt. Zum einen erkundest du die offene Spielwelt erstmals frei, zum anderen geben die Klotzmenschen nun endlich nicht mehr nur Fiep-Laute von sich, sondern prahlen mit einer richtigen deutschen Synchronisation.

2 Auch längst überfällig und nun endlich möglich: An zahlreichen in den Levels positionierten Stationen kannst du nach Belieben abspeichern. Ganze Abschnitte erneut durchlaufen, weil Mama den Stromstecker gezogen hat? Ab sofort nicht mehr nötig!

3 Die Zahl der Nebenaktivitäten erreicht ebenfalls eine neue Bestmarke. Wer mag, kann zum Beispiel mit Luftikus Superman Zeitrennen angehen, sprich möglichst schnell durch am Himmel verteilte Ringe fliegen. Oder eines der Fahrgeschäfte auf dem Rummel unsicher machen. Oder, oder, oder...

Spielwelt zu gelangen. Weiter kommt also erneut nur, wer die Talente seiner aktiven Figuren geschickt kombiniert. Die dem Spieler abverlangten Puzzle sind dabei stets fair gehalten und stellen Genrekennern vor keine allzu großen Denkklotz-Hürden. Für zusätzliche Würze sorgen die unterschiedlichen Anzüge zahlreicher Recken. Batman etwa kann per Röntgenblick-Kluft durch Wände sehen, während Robin durch Tragen des Akrobatik-Anzugs Stangen in Wände rammt, um mittels dieser Hindernisse zu überwinden. Aber auch die Tricks anderer Charaktere begeistern. Superman zum Beispiel friert Gegner mit eiskaltem Hauch ein, taut sie mit seinem Laserblick wieder auf und fliegt – wenn's mal richtig brennt – mit Überschallgeschwindigkeit ratzfatz durch ganz Gotham. Wem Flugtalente verwehrt sind, der nutzt alternativ die U-Bahn, den Schulbus, das Batmobil, Harley Quinns röhrenden Monstertruck oder dutzende weitere Verkehrsmittel.

Lob gebührt der gesamten Inszenierung. Besonders die kleinen Details und Gags kommen wieder extrem gut zur Geltung und sorgen für eine wahre Charme-Explosion. So findet man riesige Gebäude-tragende Lego-Statuen, am Straßenrand stehende Wagen, denen die Reifen geklaut wurden und

Autoaufkleber mit dem Spruch: »Ich liebe Joker.« Schmunzelgarantie!

Batman hat einmal gesagt: »Wir dürfen keine Zeit mehr verschwenden. Denn vergessen wir nicht, es geht um Menschenleben.« Ein Motto, das der Spieler hier schnell aus den viereckigen Augen verliert. Denn Gotham und sämtliche Story-basierten Level bergen erneut Unmengen an Sammelobjekten, versteckten Boni und witzigen Geheimnissen. Da vorne leuchtet das Bat-Signal und der Kompass weist den Weg zur nächsten Mission? Mag sein, aber hier drüben sind doch Leitern, die aufs angrenzende Hochhaus führen, wo ein Riddler-Fragezeichen schimmert! Kurz gesagt: Ablenkung und Zeitfresser lauern an jeder Ecke! Zum Glück ist die Steuerung gewohnt direkt und flott erlernt, weshalb sich auch die Jüngeren schnell in einer Welt wiederfinden, die nur so sprudelt vor Superhelden-Mysterien und guter Laune. Besonders im Team mit einem Elternteil oder einem Freund dreht das hier richtig auf. Nur dass mal wieder ein Online-Multiplayer fehlt, können wir den Machern nicht verzeihen. Endgültiges Fazit im nächsten Heft!

mwu / sö / jh

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Die Lego-Games mögen sich in den letzten Jahren zwar kaum verändert haben, ihr Sammel- und Knuddelfaktor macht aber jedes einzelne zu einem echten Gute-Laune-Paket! So auch dieses hier, das oben-dreien mit diversen Neuerungen frischen Wind erzeugt. Wird sicher toll!

Lego Batman 2

GRAFIK

Detailliert, stimmig, bunt und düster zugleich

8

SOUND

Orchesterlicher Soundtrack, gute deutsche Synchronisation

8

STEUERUNG

Griffig und sehr leicht erlernbar, ab und an aber schwammig

7

Starke Superhelden, typischer Lego-Charme und gewaltiger Umfang. Kauf Tipp für Familien und Koop-Zocker!

?..? von 10

Erhältlich | 29. Juni 2012

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

Yager Development

Preis | ab 60 Euro

Genre |

Third-Person-Shooter

Spieler | 1 - 16

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Drei-Mann-Team infiltriert Dubai auf der Suche nach einem Wahnsinnigen.

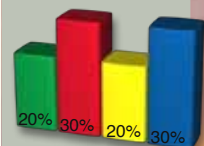
das ist drin

● Hitze

● Wahnsinn

● Sand

● Blut



SPEC OPS THE LINE

Niemand verlässt Dubai!

Die Wüstenstadt Dubai ist der Traum eines jeden Architekten. In der Metropole am Persischen Golf scheint alles möglich und machbar – solange nur genug Geld auf den Tisch gelegt wird. Da werden riesige Inseln in Form von Palmen ins Meer gebaut, mit Schnee gefüllte Skihallen inmitten der Sandlandschaft hochgezogen und innerhalb von nur wenigen Jahren sämtliche Luxushotels und Riesenhochhäuser der westlichen Welt in den Schatten gestellt. Es ist ein künstliches Paradies, eine fragile Scheinwelt, erbaut auf dem unerschütterlichen Glauben an ein poröses Wirtschaftssystem und der blind-dummen Wahnvorstellung, die Menschheit könnte der Natur tatsächlich trotzen. Und hat man dies im Hinterkopf, erscheint es nur logisch, dass gerade diese Stadt in »Spec Ops: The Line« die Hauptrolle übernimmt. Denn genau am zerbrechlichen Schein setzt »Spec Ops: The Line« sein glühendes Skalpell an, das zwar nicht tief schneidet, aber den ein oder anderen dennoch schmerzen wird. Überhaupt mag dieses Game des deutschen Entwicklers Yager zwar keine Revolution sein, zeigt aber, dass Shooter hart, brutal und gleichzeitig intelligent sein können.

SCHIERER GLAUBE

Nur wenige Minuten dauert es, dann fragt sich der Spieler das erste Mal: Was zum Teufel ist hier eigentlich los? Als Captain Martin Walker wird er gemeinsam mit seinen zwei KI-Kameraden Lugo und Adams nach Dubai entsandt. Dort recken sich die Silhouetten riesiger Glaspaläste und Hochhäuser gen blauen Himmel. Ihre Spitzen schimmern im Licht der Sonne, die unbarmherzig auf die Erde strahlt. Doch gleitet der Blick von den oberen Enden der Turmbauten langsam nach unten, erscheint alles wie ein Trugbild: Hundert Meter hohe Dünen umschlingen die Gebäude, die breiten Straßen sind von feinem gelbem Sand bedeckt, leblos und scheinbar leer ist Dubai. Mächtige Sandstürme haben die Stadt in nur wenigen Wochen niedergedrungen und die Menschen zur Flucht getrieben. Aber nicht alle haben es geschafft – und wurden einfach für tot erklärt. So wie das 33ste Bataillon unter Colonel John Konrad, der in einem brutalen Sturm zu retten versuchte, was schon verloren war. Seitdem gilt Dubai als Todeszone – bis ein Hilferuf aus der Stadt dringt, dem Walker und seine Gefährten nachgehen sollen. Doch eine Rettungsoperation ist das nicht. Schon bei der Ankunft



Neben der »Crysis«-Reihe ist »Spec Ops: The Line« seit Langem der erste ernst zu nehmende Shooter aus Deutschland. Wer mal das Erstlingswerk der Entwickler spielen möchte: Das heißt »Yager« und gibt's für 13 Euro für PC und die erste Xbox.



im gefallen arabischen Paradies wird der Trupp von einem Kugelhagel empfangen, der auf ihren Helikopter einprasselt. Absturz, Verwirrung und ein Fußmarsch in die Stadt sind die Folge. Das Ziel: herausfinden, was hier los ist, und falls es noch Überlebende gibt, diese aus der Stadt schaffen.

So wird Walker aus Third-Person-Sicht durch die von der gelben Pest überschwemmten Außenbezirke Dubais geführt. Auf Straßen, gesäumt von verlassenen Luxuskarren, denen die anhaltenden Stürme den Lack von der Metallhaut scheuern. Lugo, ein junger Elitesoldat mit Drei-Millimeter-Haarschnitt, und Adams, ein stämmiger Afroamerikaner, stapfen stets hinterdrein; geben in guter deutscher Synchro ihre Meinung zur Situation ab: »Ein verdammter Backofen ist das hier!«

Doch wenn's nur das wäre. Immer wieder kommt's zu heftigen Gefechten – und zwar durch jene, die eigentlich gerettet werden sollen: die Reste des 33sten Bataillon. Überfallgleich kriechen sie anfangs hinter liegengelassenen Bussen und aus Ruinen hervor, beharken dich mit AK-47 und M4A1. Sie agieren dabei taktisch klug, flankieren und stürmen – je nach Situation. Gegenwehr? Genretypisch! Mit

den Sticks wird gelenkt und gezielt; A-Taste für die Deckung, mit der B-Taste werden Barrieren übersprungen. Das geht zackig und meist recht präzise. Nur hin und wieder zickt der Heroe und wirft sich an die falsche Seite einer Stahlkiste oder eines ausgebrannten Mercedes. Lugo und Adams machen ihr Ding so weit ganz gut, feuern gezielt auf anrückende MG-Träger und wahnsinnige Nahkämpfer, die Messerschwingend und brüllend auf die im Vergleich mit »Call of Duty« recht offenen Schlachtfelder flitzen. Allerdings kann man den beiden auch gezielt Befehle erteilen: Bei gedrückter RB-Schultertaste werden die Mitstreiter weiß auf dem Bildschirm hervorgehoben, in der Bildschirm-Mitte erscheint ein rotes Dreieck. Dieses über einen Gegner gezogen und die Taste losgelassen, und der Schießbefehl gilt als erteilt. Tiefgreifender Taktikbonus? Gewiss nicht, bringt aber Würze in den Spielfluss. Ebenso wie die leider viel zu seltenen Momente, in denen die Umgebung zum Teil des Kampfes wird: Glasfassaden zerschießen, durch die dann Sandlawinen hereinbrechen und alles unter sich begraben. Oder splitternde Glasdecken, die Gegner herunterstürzen lassen. Alles keine spielerische Offenbarung, aber schön inszeniert. Trotzdem ist's weniger das Spielerische, was »The Line« interessant macht. Vielmehr sind's die Story und etliche kleine, aber beachtenswerte Details, die es von der Masse an gleichgeschaltetem Genre-Einheitsbrei abheben.

BIST DU ALLEINE?

Auf der leider nur sechseinhalb Stunden langen Odyssee dringen Walker und seine Jungs tiefer und tiefer in das gebeutelte Dubai vor. Von den sandüberströmten Straßen führt der Weg in Luxus-Einkaufs-

häuser, in denen Werbetafeln für Silvano Melvini und die Dubai Seafront prangen und allmählich verdorrte Palmen stehen. Weiter geht's durch Hotels, deren Lobbys von gigantischen Aquarien eingefasst und mit geschmacklosen Giraffen-Skulpturen geschmückt sind, die mit ihrem blauen Schimmer einen harten Kontrast zum sonstigen Gelb und Rot der Außenwelt zeichnen. Zunächst unterbewusst – und letztlich zielsicher – steuert man auf den alles überragenden 800-Meter-Turm Burj Khalifa zu. Schade dabei, dass hier nicht das reale Dubai nachgebildet ist,

✖ Der Multiplayer-Modus

SPIELSPASS-OASE?

Mit insgesamt zwei Mehrspieler-Varianten will dich »Spec Ops: The Line« ins virtuelle Dubai locken. Im Versus-Multiplayer duellieren sich bis zu 16 Wüstenfüchse in zahlreichen Modi zwischen Häuserschluchten und Sanddünen. Neben verschiedenen Klassen wie Medic und Gunner sorgen nette Details, wie die Möglichkeit Gegner mit geworfenen Steinen aus der Deckung locken zu können, für Kurzweil. Dem direkten Vergleich mit Online-Schwergewichten wie »Gears 3«, »Battlefield 3« oder »Modern Warfare 3« hält das Gebotene jedoch nicht stand. Spielvariante zwei: ein als Download-Inhalt nach Veröffentlichung nachgereicher Koop-Modus für bis zu vier Spieler, die zusammen vier Missionen erleben. Nichts Weltbewegendes aber eine nette Ergänzung zur spannenden Solo-Kampagne. Erleben kann Letzteren jedoch nur, wer den beigelegten Code einlöst – auf Umwegen ein klassischer Online-Pass also.

Und außerdem?

- 50 recht unkreative Erfolge fürs Voranschreiten in der Story und Aktionen im Spiel, aber auch Witziges: etwa »In your Face« für einen Deckungssprung ins Gesicht eines Gegners
- Das Game wurde komplett im Berliner Studio Yager entwickelt
- Aufgrund der recht desaströsen Darstellung Dubais könnte das Game in den Vereinigten Arabischen Emiraten verboten werden
- Erscheint vollkommen ungeschnitten in Deutschland

✖ Alles, was bumm macht

WAFFEN, DINOS UND FEUER

1 **Toll:** Gibt der Spieler den Computer-Kameraden Befehle, dann sind die gebrüllten Anweisungen auf die Spielumgebung abgestimmt. Etwa in einem Kaufhaus, das mit Dinosaurierskeletten geschmückt ist: »Da drüben beim T-Rex: Feuer!«

2 **Wie bei** allen Militär-Shootern erwartet dich auch hier keine exotische, sondern gewohnte Waffenkost: die Sturmgewehre AK-47, M4A1, FAMAS F1, FN SCAR, HK417, die Schrotgewehre Benelli M1014, AA-12 und Faustfeuerwaffen wie Desert Eagle, M9 und Micro Uzi, um die wichtigsten Schießprügel zu nennen.

3 **Mit die** beeindruckendsten Szenen sind Visionen und Halluzinationen, die Walker übermannen und ihn Dubai als ein feuriges Höllenloch erleben lassen – zu dem es gen Spielende auch tatsächlich mutiert.



Sandsturm oder Sandkasten?

+ Interessante Story mit drei möglichen Enden, recht abwechslungsreiche Kulissen, schneller Spielfluss, authentische Waffen, teils sehr clevere KI-Gegner, nette Film-Referenzen; coole, von »Apocalypse Now« inspirierte Musik; mal kein Hurra-Patriotismus-Shooter, sehr faire Speicherpunkte, Sand als Spielelement...

- ...das jedoch nur oberflächlich genutzt wird, teils sichtbar nachladende Texturen, Charakterentwicklung hätte ruhig noch stärker ausfallen können, Dubai ist nicht authentisch nachgebaut, Anti-Kriegs-Feeling kommt nicht voll zum Tragen, meist eher schwache Moral-Entscheidungen



sondern aus rechtlichen Gründen nur Yagers Interpretation des Scheiterns. Heißt: Keines der Hotels ist originalgetreu, die besuchten Hochhäuser existieren so nicht. Doch das tut der dramatischen Stimmung kaum Abbruch.

Schicht um Schicht entblättert sich die zeitweise wirre und irrsinnige Story – über die hier aber nicht allzu viel verraten werden soll. Offensichtlich hat Kommandeur Konrad den Verstand verloren und Dubai nach der Katastrophe zu seinem Königreich gemacht, über das er herrscht, wie ihm beliebt. Via Funk meldet er sich bei Walker mit verstörenden Ansagen und bürdet ihm moralische Prüfungen auf. Beispielsweise soll er entscheiden, ob ein Zivilist getötet wird, der Wasser gestohlen hat – oder an dessen Stelle ein Soldat, der den Zivilisten festnehmen sollte, dann aber in Rage dessen ganze Familie tötete. Allerdings wird immer nebulöser, was und wer Konrad wirklich ist – und warum er tut, was er tut. Gespenstisch und gottgleich soll er aus dem Burj Khalifa alles überblicken. Eine Opposition? Bildet streng genommen nur Gould, ein CIA-Agent, der samt Gefolge die weiterhin von der Außenwelt völlig abgeschotteten Stadt durchstreift. Schon bald fragst du dich: Wer ist hier eigentlich gut und wer böse? Letztlich kommt dann aber sowieso alles anders, als man glaubt. Eine Metapher gleichsam für Dubai, den Heldentrupp und seine Widersacher.

Gekonnt spielt »Spec Ops« mit teils verstörenden Situationen, die man so nur aus 70er- und 80er-Jahre-Anti-Kriegs-Filmen wie »Apocalypse Now!« und »Platoon« kennt. Der Spieler beschießt eine Gruppe feindlicher Soldaten mit brennendem weißen Phosphor und muss anschließend durch die von grellem Schein und Flammenregen erhellte Szenerie marschieren. Dort schleppen und kriechen Überlebende mit verbrannter Haut herum, einige flehen »Töte mich... bitte, töte mich!«, andere schreien oder weinen schlicht. Immer wieder geraten Walker und seine Männer über diesen Irrsinn und fragwürdige Entscheidungen aneinander. Es wird gebrüllt, gezitert, gestritten. Schade, dass die Charaktere trotzdem etwas stumpf und eindimensional bleiben. Selbst der Tod eines Waffenbruders bewegt leider kaum.

WARUM KEINE WERTUNG?

Leider war das von 2K Games festgesetzte Embargo zur Veröffentlichung einer Testwertung auf den 22. Juni datiert – also zwei Tage nach Erscheinen dieser Ausgabe am Kiosk. Um dir trotzdem Kaufberatung anbieten zu können, entschlossen wir uns für einen Test ohne Wertung. Wie diese endgültig ausfällt, erfährst du pünktlich zur Spielveröffentlichung auf www.360-live.de. Trotzdem so viel: Einen Kauf Tipp hat es auf jeden Fall verdient!



Kommentiert wird all das über weite Strecken von einem Typ namens Radioman, ein irrsinniger DJ der 33sten, der überall in Dubai Lautsprecher installiert hat. »Du hast ihn getötet. Er hatte Frau und Kinder. Denkt denn hier keiner an die Kinder!« oder »Woher kommt all die Gewalt? Von den Videospielen? Jede Wette, die sind schuld.« Dazu spielt er besten 70er-Jahre-Rock, der die brutalen und schreulichen Kriegssituationen und Schießereien oft surreal erscheinen lässt.

KEIN SCHÖNER KRIEGSFILM?

Ja, »Spec Ops« ist nicht perfekt. Das ein oder andere Gefecht zieht sich etwas. Querschläger gibt es keine, Treffer in die Wände und den Sand sind nicht zu hören. Die KI-Kameraden frustren an diversen Stellen, da sie stoisch im Feindfeuer stehen oder mal blöde nach vorne rennen. Auch manch Schock-Ereignis wirkt aufgesetzt. Doch das tut dem Gesamterlebnis keinen Abbruch und wird durch viele Details und Eigenheiten wieder aufgewogen. Alleine, dass Walker – im Gegensatz zu den »Call of Duty«-Helden – am Ende der Tortur verbrannt, voller Blutergrüsse und Schrammen dasteht, er wirklich physisch und psychisch vom Kampf gezeichnet ist, macht einiges aus und sendet eine Nachricht an den Spieler: Kriegsspiele sind unterhaltsam, ja, aber das reale Pendant dazu ist echt scheiße. Damit beweist »Spec Ops« Mut im Angesicht all der Hurra-Patriotismus-Shooter da draußen. Schon daher hat der Wüstentrip eine Chance verdient!

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Nils Osowski: Das Szenario ist erfrischend unverbraucht, die Shooter-Mechanik absolut solide. Verstörende Szenen gibt's obendrauf. Von Storytiefe, Charakterentwicklung und Entscheidungsmomenten hatte ich mir aber mehr erhofft. Für mich knapp am Kauf Tipp vorbei.

Spec Ops: The Line

GRAFIK

Hübsch mit einigen starken Effekten

7

SOUND

Tolle Musik und gute deutsche Sprecher

8

STEUERUNG

Gewöhnlich und meist präzise

8

Ein toller Shooter aus Deutschland, der zeigt, dass Kriegs-Shooter auch moralisch und intelligent sein können!

?..? von 10

Erhältlich | 22. Juni 2012



STEEL BATTALION HEAVY ARMOR

Die knackigste
Mech-Action seit
»Iron Brigade«!

Wer erinnert sich nicht an das erste »Steel Battalion« für die Ur-Xbox und den damit ausgelieferten Über-Controller? 2002 von Capcom auf den Markt geworfen, hat das Ding die Dimensionen eines Couchtisches. Mit jeweils einem Joystick für jede Hand, unzähligen Knöpfen dazwischen und seiner üppigen Pedalerie zählt die Apparatur bis heute zu den ausgefallensten Game-Controllern überhaupt.

Das einzigartige, diesem Steuerungs-Setup geschuldete Spielgefühl will nun die Xbox-360-Fortsetzung »Heavy Armor« replizieren, verzichtet dabei jedoch komplett auf teure Plastik-Peripherie und setzt stattdessen auf ein neuartiges Bedienkonzept, das die Eingabe via Kinect-Sensor und Joypad kombiniert. Und ja: Auch diese Rechnung geht auf und garantiert ein mitreißendes »Ich sitze im stickigen Cockpit eines Stahl-Koloss«-Feeling – zumindest wenn man sich ausreichend Erfahrung angeeignet hat, um der zuweilen zickigen Bewegungssteuerungs-Erkennung ein Schnippchen zu schlagen.

Um die absichtlich schwerfällige Spiel-dynamik nachvollziehen zu können, muss einem zunächst die Beschaffenheit der im Mittelpunkt stehenden, Vertical Tanks genannten Kampfläufer vor Augen gehalten werden: Gemeint sind schwer bewaffnete und gepanzerte, auf zwei Hydraulikbeinen eher behäbig voranstampfende Stahlunge-tüme, deren Innenraum einer Vier-Mann-Crew Schutz bietet. Du als Pilot sitzt in der Mitte, rechts davon quetscht sich der

Kanonier ins Chassis, zu deiner Linken dein Komm.-Offizier und hinter dir der undank-barste Posten: der Maschinist und MG-Lader.

Kinect lässt dich erst loslegen, wenn du an der zuvor im Kalibrierungsverfahren definierten Stelle im Raum sitzt. Das Joypad wird bei alledem für Umsicht, Bewegung und Bewaffnung genutzt, nicht aber für die vielen weiteren Funktionen deines VT. So zum Beispiel die Perspektivwahl, darunter die U-Boot-ähnliche Periskop-Ansicht. Des Weiteren per Gestensteuerung aktiviert werden die Hebel und Tasten für Belüftungs-anlage, Außenscheinwerfer, Minendetektor, Nachtsichtgerät und vieles mehr – die Liste ist lang und wächst dank freisichtbarer VT-Upgrades stetig an. Dazu gesellen sich Hand-schlag-Gesten, Kinnhaken und dergleichen, um mit den Kameraden zu interagieren.

Die Kampagne sorgt mindestens sieben Stunden lang für einen gewaltigen Adrenalin-Schub und erzählt vom Invasionskampf der Amerikaner an der eigenen, vom Feind über-rannten Ostküste im Jahr 2082. Dröhnende Gefecht-Sounds mischen sich mit dem ohnehin brachialen Getöse deines Läufers; hinzu kommt das ständige Geplapper der Besatzung – vor allem in hitzigen Gefechts-situationen fühlt sich hier jeder mal in die Enge getrieben. Genau das ist es jedoch, was die auf Klaustrophobie getrimmte Atmo-sphäre so einzigartig macht. Nicht zuletzt weil Verluste eine große Rolle spielen: Heftige Treffer verletzen Gefolgsleute nicht nur schwer, sondern zerfetzen sie gelegentlich

Fels in der Brandung oder Fähnlein im Wind?

- +** Atmosphäre-Brett, genialer Sound, viel Freischaltbares, stimmungsvoller Koop-Modus, recht üppiger Umfang, einige Missionen im Vierer-Koop via Online-Anbindung spielbar
- Teils Neukonfiguration des Kinect-Setups nötig, nur ein Schwierigkeitsgrad, lediglich deutsch untertitelt, Spielen ohne Kinect nicht möglich

sogar. Diese heftige Gangart führt letztlich dazu, dass sich »Heavy Armor« immer wieder wie ein nervenaufreibender Antikriegsfilm Marke »Full Metal Jacket« anfühlt – bis Kinect mal wieder Schluckauf bekommt.

Jan Heinrich

kurz&knapp

Hersteller | Capcom
Entwickler | From
Software

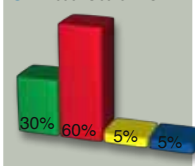
Preis | ab 55 Euro
Genre | Simulation
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

360-exklusiv: Mech-Simulation mit pfiffigem Steuerungs-Mix aus Kinect und Standard-Pad.

das ist drin

- Blechungstüme
- Frontaltreffer
- Minenfelder
- Trittbrettfahrer



Zweite Meinung

Sönke Siemens: Auch wenn die Steuerung nicht ganz so spurt wie vor zehn Jahren – das Gefühl, in einem Mech zu schwitzen, rockt – vor allem wenn man vorm Spielen die Heizung voll aufdreht. Ich gebe 7.9 und stürze mich wieder auf den 4er-Koop-Modus.

Steel Battalion: Heavy Armor

GRAFIK

Tolle Animationen und Detonations-Effekte, aber nicht zeitgemäß texturiert

7

SOUND

Die volle Wucht des Kriegs, erstklassige englische Sprecher

9

STEUERUNG

Neigt ab und an zu Erkennungspro-blemen, sonst von heftiger Intensität

7

Ein echter Atmosphäre-Volltreffer für Mech-Fans – wenn auch ab und zu gepeinigt von kleinen Steuerungsproblemen.

8.1 von 10

Erhältlich | 15. Juni 2012

LOLLIPOP CHAINSAW

kurz&knapp

Hersteller |

WB Games

Entwickler |

Grasshopper

Manufacture

Preis | ab 48 Euro

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Zuckersüßer und doch brutaler Zombie-Schlitzer mit Blondchen- und Trash-Alarm.

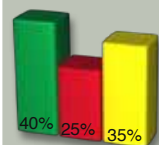
das ist drin

● Lollis

● Laszive Hüpfen

● Lange Beine

● Langeweile



Sweeter than candy on a stick, huckleberry, cherry or lime. If you had a choice this would be your pick, 'cause »Lollipop« is fiiiiiiiiine... Lollipop, Lollipop, oh, Lolli, Lolli, Lolli!

Stell dir vor, du hast Geburtstag und die Zombieapokalypse bricht aus! Juliet Starling, gerade zarte 18 Jahre alt geworden, Cheerleaderin an der San Romero High School und nebenberuflich Zombiejägerin, hat dafür nur einen Satz übrig: »Check, check, eins, zwei, drei: Es ist Partytime, ihr Wichser!« Ja, richtig: Für Juliet ist der zombitöse Ausbruch an ihrer Schule eigentlich ein willkommener Zeitvertreib. Schließlich hat sie über viele Jahre hart trainiert und ihre Pompons zu tödlichen Mordwaffen ausgebaut. Noch tödlicher ist indes ihre rosafarbene Kettensäge, die sie für den Fall der Fälle stets in ihrer Sporttasche mit sich herumträgt. Taffes Mädel! An diesem Tag kommt die feminine Stihl endlich zum Einsatz: Bereits auf dem Parkplatz vor der Schule tummeln sich die Hirnfresser in Scharen, haben Schulbusse gekapert, knabbern ahnungslose Mitschüler an und reden wirres Zeug über einen vergeigten Mathe-Test. Klarer Fall für anästhesielose Hirnamputation! Doch wehe, wenn Juliet einmal losgelassen – dann ist dieser zöpfchentragende Wirbelwind im knappen Cheerleader-Röckchen nicht mehr zu bremsen. Schnell noch einen Lolli – Juliets Leibspeise – einwerfen, schon rast das Blondchen aus der Verfolgerperspektive schnurstracks auf eine Zombiherde zu, zückt über die X-Taste ihre knallgelben Pompons und zieht dem ersten Untoten die Puschel wie eine Keule über. Dem nächsten haut sie mit einem lasziven Heelstretch was vor die lose Kinnlade, macht eine Rolle vorwärts und wechselt beim Aufrappeln mit der Y-Taste fließend zur Kettensäge. Der Motor heult, das Sägeblatt rattert. Wie einen Reisigbesen zieht Juliet ihr knatterndes Mord-

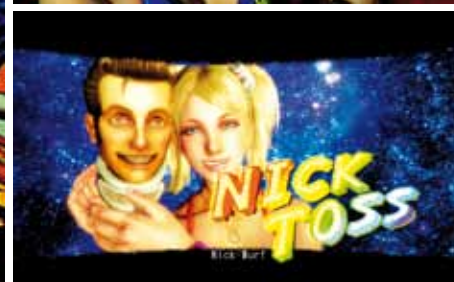
werkzeug von unten in einer weiten Aufwärtskurve durch muffelige Körperteile; eine Pirouettensäge zerhackstückt auch Angreifer in ihrem Rücken. Nach einer flinken Kniebeuge über die A-Taste kriechen drei Schlurfer nur noch auf ihren Beinstümpfen vorwärts, ein graziler Sprungangriff rammt ihnen das Werkzeug ins Rückgrat. Die Kamera hält drauf, Hämmern auf die A-Taste treibt dem Zombie das Sägeblatt weiter und weiter in die Innereien, bis Juliets Opfer schließlich in zwei Teile und gefühlte Millionen von Sternchen, Neon-Herzchen und Regenbogenfarben zerfällt. Wer hat erkannt, was in dieser Beschreibung nicht so ganz reinpasst...?

OH, LOLLI, LOLLI, LOLLI

Gut gemacht, Adlauge: Statt Eingeweiden und Extremitäten fliegen in »Lollipop Chainsaw« zuckersüße Licht- und Farbeffekte – glitzernde Sternchen, rosa leuchtende Herzchen und grelle Regenbögen. Passt nicht? Passt wohl! Denn das ist ebenso überzogen und abgedreht wie der Rest dieses spielerischen Gesamtkunstwerks – und nicht zuletzt deswegen auch ungeschnitten mit einer USK-16-Freigabe erhältlich. So verrückt die Kämpfe, so irrsinnig ist auch die weitere Story: Als Juliet sich durch die ersten zombifizierten Schüler gekämpft hat, bringt sie das ganze Ausmaß der Apokalypse in Erfahrung. Goth-Außenseiter Swan hat doch tatsächlich die unaussprechbar schrecklichen – aber musikalisch außerordentlich begabten – Vorboten der Finsternis beschworen, die nun Juliet und der gesamten Menschheit ans Röckchen wollen: Zed der Punkrock-er, Vikke der Viking-Metal-, Mariska der Hippie-



Die Kettensäge ist zwar Juliets einzige Waffe – neben den Pompons –, wird aber im Laufe der Geschichte aufgerüstet und kann dann unter anderem auch Blaster-Kugeln verschießen.



Mit den sogenannten »Nick-Tickets« startet Juliet das berühmte Nick-Roulette. Hält man die Reihe über einem Nick-Symbol an, wird der abgetrennte Kopf zu einem nützlichen Zombietöter.

Cheerleader-Queen oder Schulstreberin?

- +** Ansprechende, wenn auch einfach gehaltene Grafik; tolle englische Sprecher, einer der besten Spiele-Soundtracks überhaupt, irrsinnig viele schräge Ideen, anspruchsvolles Schnitzel- und Kombo-Gameplay, massenweise Freischaltbares, hoher Wiederspielwert, abgefahrene Bosse, die coolste Zombiejägerin!
- Leider nur deutsche Untertitel, die nicht immer passend übersetzt wurden; sehr schlauchige Levels, nur wenige unterschiedliche Zombie-Typen, Kamera versperrt stellenweise die Übersicht, zu lange Ladezeiten



✖ Schlag Daddys Highscore...

...UND DEN DER GANZEN WELT!

Zombies töten macht nicht nur Spaß, weil die untoten Schlurfer ungefähr so krass ins Gras beißen wie eine Kuh im Mixer – nein, die Gammler werfen neben Münzen auch Punkte ab, die den Punktezähler im oberen rechten Eck in die Höhe schnellen lassen. Und das macht sich am Levelende nicht nur auf Juliets Zeugnis gut, sondern auch in den Online-Bestenlisten des Games. Hier dürfen sich wahre Zombiejäger mit coolen Kombos und heißen Angriffen bis ganz nach oben katapultieren. Einfaches Knöpfchenhämmern bringt allerdings nicht den erhofften Zählersegen: Nur wer Kombo an Kombo reiht und die Auferstandenen möglichst stilvoll um die Ecke bringt, hat eine Chance, die Bestenlisten anzuführen. Insbesondere Kombinationen aus Juliets Glitzerjagd, den Nick-Tickets und harten Kombos, etwa dem Kettensägen-Powerangriff oder der Mahlstromdrehung, lassen den Punktezähler rattern. Und wer sich online nicht gleich mit der ganzen Welt anlegen will, schlägt zuerst pro Level den Highscore von Juliets Dämonenjäger-Daddy – dafür winken neben väterlichem Stolz auch insgesamt sieben Erfolge!



Flower-Power-, Josie der Elektro-Funk- und nicht zuletzt Lewis der Rock-'n'-Roll-Zombie. Sie alle warten auf die ihnen gebührende Abreibung. Zuvor aber sollte Juliet noch ein bisschen Zeit und Arbeit investieren, um vor den großen Oberzombies eine besonders gute Figur zu machen. Soll heißen: Fleißig Normalo-Untote niedermähen, ordentlich Medaillen dafür einheimsen und diese wiederum in neue Fähigkeiten und Status-Upgrades beim »Chop2Shop«-Lädchen investieren, in dem passenderweise der Song »Lollipop« von den Chordettes dudelt. Echt abgefahren, was Juliet im Laufe des Spiels so alles dazulernen kann: Grazile Kettensägen-Loopings, nicht gänzlich jugendfreie Stahl-Wirbler an Pole-Stangen, alles vernichtende Senkrecht-durch-die-Beine-Aufschlitzer und knallharte Body-Klatscher, die vollen Körpereinsatz fordern. Schön: Statt mit stupidem Tastenhämmern gelangt man nur mit kontrollierten Tastenkombinationen zum Erfolg. Zwar sehen die gegnerischen Schlurfer in den meisten Fällen absolut gleich aus, einige von ihnen sind aber cleverer, als sie scheinen, bedienen sich an Schreibtischen als Schutzschilde und haben sogar Spezialfähigkeiten wie einen Tackle auf Lager – anspruchsvoll, besonders auf höheren Schwierigkeitsgraden! Immer mit dabei:

Juliets frisch gebackener Freund Nick Carlyle. Oder besser gesagt das, was von ihm übrig ist. Denn nach einem Zombiebiss und einer Not-Amputation durch seine Geliebte fristet Nick ein Dasein als abgetrennter Kopf an Juliets Rocksäum und kommentiert das Geschehen um ihn herum depressiv-süffisant. Die stets gut gelaunte Juliet sieht darin freilich nur Vorteile: Nie wieder Sehnenscheidenentzündung! Und außerdem kann sie Nick so in einer Papiertüte mit ins Kino schmuggeln – gratis! Noch besser: Mit dem »Nick Popper« – einem Spezial-Zuckertüten-Aufsatz für Juliets Kettensäge – kann sie den unglückseligen Kopf auch in Gegnermassen schießen.

Und außerdem?

- 50 Erfolge, die teilweise eine echt harte Nuss sind, etwa »Meisterin der Glitzerjagd« für die gleichzeitige Enthauptung von sieben Zombies; witzig: »Ehrlich... es war ein Versehen!« ploppt auf, wenn man versucht, Juliet per Kameradrehung unters Röckchen zu lensen
- Einmalig absolvierte Levels dürfen im Ranglisten-Modus für die reine Online-Punktejagd nochmals angegangen werden
- Extrem viele Sammel- und Freischaltgegenstände: Konzeptzeichnungen, Hintergrundmusik, Kostüme, Telefongespräche, Lollis und mehr
- In Deutschland komplett ungeschnitten mit USK-16-Freigabe

✖ Chop2Shop

DER ONLINE-HÄNDLER FÜR ZOMBIEJÄGER

Waaah, ich liebe Shopping! Vor allem, wenn man an einer Stelle einfach alles kriegt, was das Herz begehrt! Wie bei Chop2Shop! Diese nützlichen Einkaufsstationen sind zwar rar gesät, bieten aber richtig cooles Zeug feil. Für normale Zombie-Medaillen gibt's hier etwa die genialen Crunchy-Monkey-Flocken, die Juliets Gesundheit permanent steigern, zielsuchende Sneaker für mehr Reichweite und Kraftthanteln für eine ordentliche Portion Pompon-Kinnhaken. Im Bereich »Krasse Fähigkeiten« darf man seine Taler stattdessen in neue Kombos investieren – etwa den »Lollikopter«, den »Fiesen Schlitzer« und die »Heilige Kettensäge«. Die wertvolleren Platin-Medaillen gibt man dagegen für Sammelobjekte aus. Neue Kostüme für Juliet, wie das knappe Jeans-Höschen zum Beispiel, Konzept-Zeichnungen und Hintergrundmusik. Das weckt Sammelfieber!



Juliets »Glitzerjagd« beschert besonders viele Punkte und Münzen. Wer fleißig Zombies abserviert, darf die Glitzerleiste aktivieren und enthauptet die Hirnfresser dann mit nur einem Ketten-sägen-Hieb!



Das Spiel in Zahlen

7 Areale in der Spielwelt, 4 Kapitel im Handbuch »Wie koche ich Zombies?«, 8 Hauptcharaktere, 21 Zombiejäger-Kombos, 35 Einträge in Juliets Zombiealbum, 40 sammelbare Lolli-Sorten, 22 Telefonanrufe, 16 freischaltbare Kostüme, 2 voluminöse Pompoms, 2 durchgeknallte Schwestern, 5 Vorboten der Finsternis und 1 Ober-Zombie-Boss.

»Und außerdem bin ich wohl das einzige Mädchen, das einen abgetrennten Kopf zum Freund hat. Das ist SO COOL!«

GEE, MY LOLLIPOP IS GREAT

Überhaupt strotzt das Game vor manchmal plattem, aber stets amüsantem Humor und massenweise Slapstick-Einlagen. Beginnend bei Juliets verkorkster Verwandtschaft: dem lüsternen Motorrad-Daddy Gideon, der großen Scharfschützen-Schwester Cordelia und der hyperaktiven kleinen Schwester Rosalind, die sich von ihrem Taschengeld kürzlich einen ausrangierten Schulbus gekauft hat. Und natürlich Nick, der einem in den meisten Fällen vor allem leid tut: »Juliet, darf ich dich was Persönliches fragen?« – »Aber natürlich, Schatz!« – »Mein Gesicht steckt zwischen deinen Pobacken – könntest du mich bitte etwas bewegen?« Großartig! Auch wenn für deutsche Spieler Untertitel ausreichen müssen, um den Witz zu transportieren.

Dagegen brauchen die eindrucksvollen – weil völlig verqueren – Bosskämpfe beinahe gar keine Dialoge. Die funktionieren allein schon durch ihre Optik hervorragend. Der lederliebende Rock-'n'-Roll-Zombie Lewis präsentiert sich etwa auf einer heißen Harley Davidson, bis Juliet ihm die Beine abhackt. Alsdann transformiert sich das zweirädrige Gefährt in einen stampfenden und trötenden Elefanten-Mech, der Feuer aus seinem Rüssel schießt. Was zum Teufel?! Vom finalen Kampf gegen einen Elvis-Verschnitt-Zombie namens Killabilly sei an dieser Stelle nichts verraten. Außer: Er liebt Juliet mindestens so sehr wie Cheeseburger!

Schade bloß, dass die angenehm durchdachten und hübsch gestylten Levels so gut wie nichts Entdeckbares bieten. Wie an einer Schnur geht's durch Areale wie das Football-Stadion, die O'Bannon

Farm und die alte Kathedrale, nur hier und da aufgelockert durch Ecken, in denen sammelbare Lollis herumliegen. Dessen ungeachtet: Für Abwechslung ist trotzdem immer gesorgt! Damit die mädchenhafte Schnetzelei nicht langweilig wird, darf Juliet unter anderem Mähdrescher steuern, in einem »Pac Man«-Verschnitt Geister auseinandernehmen und beim Zombie-Basketball Köpfe einwerfen. Einige eingestreute Quicktime-Reaktionstests verleihen der ohnehin schon gelungenen Comic-Inszenierung deutliches Trash-Kino-Flair und sorgen für nervenaufreibende Geschicklichkeitsmomente. Sogar ein zweites Ende haben die Entwickler der heißen Cheerleaderin spendiert – das katapultiert den Wiederspielwert massiv in die Höhe. Wer keine Lust auf ein zweites Mal mit Lady Starling hat, ist immerhin rund sieben bis acht Stunden beschäftigt. Vorausgesetzt, er zerreißt sich vorher weder das Zwerchfell noch verabschiedet sich sein Hirn – denn das hat bei »Lollipop Chainsaw« definitiv Urlaub.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Lob sei dem Zombie-Gott! Juliet ist zuckersüß und hat's faustdick hinter den Sägezähnen. Wenn da nur etwas mehr Abwechslung wäre. Aber was »Brain Dead« nicht ranzig macht, macht auch »Lollipop« nicht weniger fleischig. Ich geb' 8.0!

Lollipop Chainsaw

GRAFIK

Einfach, aber hübsch dank frischem und passendem Comic-Stil

7

SOUND

Musikgrößen wie die Chordettes, Skrillex und Children of Bodom geben sich die Ehre!

9

STEUERUNG

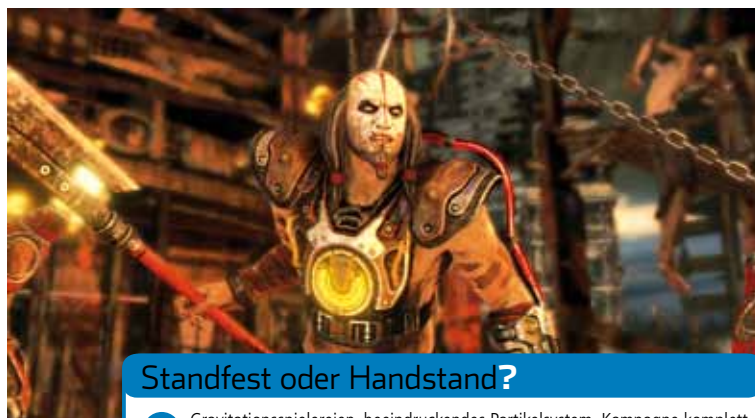
Hier und da hakt's, unter anderem weil die Kamera zickt

7

Klare Kaufempfehlung für alle Sexisten! Spaß beiseite: Natürlich auch für Fans von Trash-Perlen, abstrusen Ideen, Schuluniformen und... Zombies!

8.4 von 10

Erhältlich | 13. Juli 2012



Standfest oder Handstand?

- + Gravitationsspielereien, beeindruckendes Partikelsystem, Kampagne komplett auf Koop geeicht
- Nervige Ladepausen nach dem Ableben, Gegner- und Partner-KI durchwachsen, hohes Feindtyp-Recycling, wenige Physikpuzzles, frustrierend schwer für Einzelspieler, Splitscreen-Modus fehlt, nur deutsche Untertitel

INVERSION

Mit dem Kopf durch den Boden.

kurz & knapp

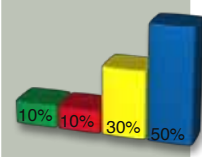
Hersteller | Namco
Bandai
Entwickler | Saber Interactive
Preis | ab 40 Euro (Import)
Genre | Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | keine Kennzeichnung

kurz gesagt

Blutige, die Schwerkraft manipulierende Koop-Third-Person-Action ohne USK-Freigabe.

das ist drin

- Links
- Rechts
- Unten
- Oben



Ein auf Koop-Action ausgelegter Third-Person-Shooter mit Gravitationsmanipulation klingt auf dem Blatt zunächst herrlich interessant. Als Ganzes betrachtet entpuppt sich »Inversion« trotzdem nur als solider Genre-Vertreter, gepeinigt von einer Aneinanderreihung vermeidbarer Fehler. Die abgedrehte Geschichte ist da noch das geringste Übel: Bis an die Zähne bewaffnete Muskelprotze im »Mad Max«-Look, namentlich »Lutadore«, überfallen aus dem Nichts die Erde und versklaven die Menschheit. Klar, dass die beiden Cops Davis und Leo sich dazu berufen fühlen, den Eindringlingen die Leviten zu lesen. Nicht zuletzt, um Davis gegenwärtig genommene Fülle zu befreien. So weit, so trashig. Gleichwohl beschränkt sich der 14 Kapitel umfassende Plot fast ausschließlich darauf, etwa zehn Stunden lang Gegnerwelle um Gegnerwelle abzufrühstücken. Nur viel zu selten kommt der reizvolle Kern zum Vorschein: die Gravitation.

GEGNER MIT DEM GRÜNEN PUNKT

Aus der Verfolgersicht durch Großstadt und Wüstenlager preschen, Deckung hinter Trümmern suchen, Endzeit-Chaoten abknallen – das alles spielt sich wie »Gears 3«, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Beispiel Waffenkammer: Flammenwerfer, Laserkanone und rund zehn andere fiktive Waffen bieten genug Vielfalt. Nach Highlights Marke »Digger Launcher« sucht man aber vergebens. Interessanter: per LB- und RB-Schultertasten die Schwerkraft manipulieren.

Das hievt Gegner aus ihrer Deckung, schleudert Autos gegen Feinde und ermöglicht dir im späteren Verlauf sogar, Gravitations-Schutzschilde aufzubauen. In »Zero G«-Zonen herumgleiten macht ebenfalls Laune. Für ein solches Konzept prädestinierte Physikrätsel, wie man sie aus »Prey«, »Portal« oder »Half-Life 2« kennt, fallen dagegen komplett flach. Schalter aktivieren und Brücken bauen – Abwechslung sieht anders aus. Direkt aus der Folterkammer kommt zudem der ab Kapitel zehn frustrierend hohe Schwierigkeitsgrad. Da der KI-Partner die Treffsicherheit eines Volltrunkenen besitzt, steigt der Frustrationsfaktor bei steigendem Gegnereinfach an. Dass man Online- und Systemlink-Modi verbaut, auf Splitscreen-Action aber komplett verzichtet, sorgt oben drein für Kopfschütteln. Gleiches gilt fürs Gegner-Recycling: Nahezu jeder Boss feiert bis zu vier Mal seinen Auftritt! Ob dem Team das Geld ausging oder Saber tatsächlich lieber Zeit für übertriebene Körperexplosions-Effekte ausgibt? Wir werden's wohl nie erfahren.

VEREINZELTE HÖHEPUNKTE

Dennoch: »Inversion« ist bei weitem kein schlechtes Spiel. Abwechslungsreiche Kulissen, beeindruckende Zerstörungseffekte und eine Storywendung, die von den »Men in Black«-Autoren stammen könnte, wissen zu gefallen. Schraubt man seine Erwartungen runter, wird es dann doch packend, zusammen mit einem Freund tausende Lutadore

wie Newtons Äpfel ins Verderben fallen zu sehen. Und spätestens wenn der Boden auseinanderbricht, die Schwerkraft sich um 180 Grad dreht und das Duo schwerelos durch die Areale segelt, setzt »Inversion« geschickte Akzente. Nur leider eben viel zu selten.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ach, eigentlich hätte »Inversion« echt gut werden können. Doch wieder mal wird hier Kreativität ausufernder Gewalt geopfert. Wirklich schade drum. Immerhin gibt's den ein oder anderen tollen Was-zum-Teufel?!-Moment. Ich gebe 7.2!

Inversion

GRAFIK

Viele Partikeleffekte, knackscharf, konstante Bildrate

8

SOUND

Gute, aber nur englische Sprache; flache Waffensounds

7

STEUERUNG

Schnell erlernt, jedoch manchmal unpräzise

7

Passabler Koop-Shooter, der trotz interessantem Gravitations-Konzept niemandem so richtig die Strümpfe auszieht.

6.9 von 10

Erhältlich | 29. Juni 2012

TEST DRIVE FERRARI RACING LEGENDS

kurz&knapp

Hersteller | Big Ben Interactive

Entwickler | Slightly Mad Studios

Preis | ab 50 Euro

Genre | Renn-Simulation

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

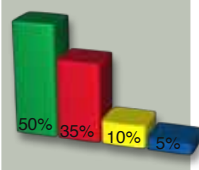
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Alte Rennspiel-Schule: Auf der Rundstrecke wird um Siege gekämpft.

das ist drin

- Ferrari
- Simulation
- Tempo
- Driften



Störrisch wie ein alter Ferrari...

Der Kerl hat leicht reden: »Erst mal eine ganz einfache Aufgabe für dich«, sagt der Chef des Ferrari-Testteams, als er sich zu Beginn des Kampagnen-Modus das erste Mal zu Wort meldet. »Du musst nur die sieben Autos vor dir überholen.« Weiß ich doch. Hatte vorhin während des Ladebildschirms schließlich genug Zeit, die dort beschriebene Aufgabenstellung zu verinnerlichen. Ein hübscher Empfang durch das neue Werk aus dem Hause Slightly Mad, wo zuletzt an »Need for Speed Shift« und »Shift 2« geschraubt wurde, ist es trotzdem. Eine gewisse Fachkenntnis in Sachen Rennsimulation darf also unterstellt werden. Aber halt – wieso Rennsimulation? Die letzten Werke mit dem Titel »Test Drive« waren doch eher was für Online-Genussfahrer. Wer sich deshalb auch »Test Drive Ferrari Racing Legends« als Spazierfahrt vorstellt, wird bitterlich enttäuscht sein. Das Game versteht sich vielmehr als reinrassige Rennsimulation für Ferrari-Fans – und damit also eigentlich alle Motorsport-Begeisterten.

DREITEILIGE KAMPAGNE

Aber genug davon, zurück zum Gameplay. Der Kampagnen-Modus gliedert sich in drei Zeitepochen, die sogenannte goldene, silberne und moderne Ära. Das Tor zum Einstiegsrennen steht in allen drei Karriere-Stufen vom Fleck weg offen. Danach klatschen Wettrennen und andere Herausforderungen einander ab. Klassische und geradlinige Struktur. Man muss zum Beispiel vorbestimmte Positionen im Feld erreichen, Rundenzeiten unterbieten oder Kegel im Wettkampf mit der Stoppuhr umkurven. 51 Sport- und Grand-Prix-Fahrzeuge aus den Jahren 1947 bis heute stehen am Start. Alles originale Ferrari, und das für 50 Euro. Dafür gibt's in der echten Ferrari-Werkstatt vermutlich nur warme Luft in die Reifen.

Ich wähle die moderne Ära. Hätte ich allerdings geahnt, wie sehr mich meine Vorliebe für aktuelle Sportautos in die Verzweiflung treiben sollte, ich hätte mich für eine ältere Epoche entschieden. So oder so transportiert mich der Bildtext gedanklich zurück ans Ende der 80er-Jahre, die Karriere gewinnt durch dieses bisschen Drumherum sehr an Leben. Ich soll mich als Testfahrer beweisen, soll an Bord meines nagelneuen Ferrari 512TR sieben Computergegner überholen. Sie alle haben einen Testarossa unter ihrem virtuellen Hintern. Zufälligerweise ist das genau jenes Auto, das ich 1987 im originalen »Test Drive« auf dem C64 am liebsten gefahren habe. Schön, wie das Spiel seine Zeitreise zelebriert. Bei historischen Rennen ahmen zum Beispiel Sepia-Farbtöne in den ersten Augenblicken nach dem Start alterndes Filmmaterial nach. Im Anschluss an diese erste Kamerafahrt beginnt sich das Bild bunt zu färben. Parallel dazu wächst bei mir die Vorfreude: Nicht nur messen sich in meinem ersten Rennen mit dem 512TR und dem Testarossa zwei der schönsten Automobile überhaupt – sie tun das außerdem auf dem Hockenheimring, so wie er vor dem Umbau im Jahr 2002 ausgesehen hat. Mit ewig langen Hochgeschwindigkeits-Geraden mitten durch den Wald. Wer die aktuelle Streckenführung des Hockenheimrings bevorzugt, kann auch diese im Rahmen von Einzelrennen und späteren Herausforderungen der Kampagne befahren.

HÖHEN UND TIEFEN

Leider schlägt meine Freude bald in Kopfschütteln um. Gleich zu Beginn setzt das Bild kurz aus, ich sehe einen Augenblick lang schwarz. Haben sie wieder geschludert, die Italiener? Nee, das Spiel kommt ja aus England. Der nächste Schock hängt mit dem Schwierigkeitsgrad zusammen: Meine Fresse, bin ich



Technik-Fetischisten könnten sich am deutlichen Kantentflimmern an Chromverzierungen und anderen Kleinteilen stören.





Die Computer-KI legt im Verlauf der Kampagne etliche Briketts nach. Ab Mitte der Kampagne muss sein Fahrkönnen echt im Griff haben, wer um Siege kämpfen möchte.



Das einfachste der drei Simulations-Modelle erlaubt es, das Gas fast permanent durchzudrücken. Könnern dürfen im Profi-Modus aber auch beherzt driften.

**ERSTER TEST!
EXKLUSIVE
BILDER!
NUR IN
360 LIVE!**



Und außerdem?

■ Der Online-Modus war während der Testphase noch nicht aktiv, er scheint auch kaum der Rede wert: Wettrennen zwischen maximal acht Online-Mitspielern, mehr ist da wohl nicht ■ Keine Splitscreen-Wettrennen ■ Keine Tauschmöglichkeit von gespeicherten Wiederholungen, Ghosts, Bestfahrten oder wenigstens Rundenzeiten ■ 45 einfallslose, nur im Solo-Modus erreichbare und primär zähl erkämpfte Erfolge für Etappenziele der Marke »Schließe Mission sowieso ab«

Rassehengst oder italienische Diva?

- ⊕ Flexibel anpassbare Steuerung, drei Simulationsmodelle (Einsteiger, Kenner, Profi) bilden eine ausgewogene Herausforderung für jeden Geschmack, Rückspiegel funktioniert prima, beachtliche Sichtweite
- ⊖ Nur englische Sprachausgabe, Schadensmodell kaum der Rede wert, keine Simulation von Wetter und Tageszeiten, nach Ladepausen starten die Rennen sofort, mangels Pausenautomatik bleibt keine Zeit fürs Klo oder so

Auf Wunsch zeigt eine dynamische Ideallinie den Weg durch die Kurven. Leider ist auf die Rot- und Grünfärbung kein Verlass.





Per Back-Taste hat man jederzeit die freie Kamera-Wahl: Cockpit-, Vollbild-, Motorhauben- oder Hinterbord-Perspektive, alles Wichtige ist vorhanden.

zu weich oder ist das zu hart? Obwohl ich statt des realistischen nur das »mittlere« Simulationsmodell gewählt habe, bauen die Computergegner ihren Vorsprung ständig aus. Sie sind unfassbar flott unterwegs und leisten sich kaum Fahrfehler. Ich brauche zwei Neustarts, bis ich endlich schnell genug bin und Anschluss finde. Als ich am Heck des Vorausfahren-



✖ Das steckt drin

ZAHLENSPIELE

Das Spiel enthält 51 Sportwagen und Motorsport-Fahrzeuge der Marke Ferrari aus den Jahren 1947 bis heute. Aus der Formel 1 stehen zum Beispiel Exemplare der Jahre 1979, 2007 und 2011 am Start. Jedes Fahrzeug sieht vom Hupendeckel bis zum Zylinderkopf ziemlich authentisch aus. Bei genauerer Betrachtung fallen etliche hübsche Details auf: Wer beispielsweise die Pilotperspektive wählt, sieht während der Fahrt authentisch modellierte Cockpits durch Kurven und über Kuppen wippen. Wer das Vollbild bevorzugt, dem verraten individuell gestaltete Drehzahlmesser, wohin der Motor gerade dreht. Was die asphaltierte Grundlage betrifft, spricht der Hersteller von 39 Rundstrecken. Wohl wahr, darin sind allerdings allerlei Strecken-Varianten enthalten. Die Nordschleife zum Beispiel gibt's in drei Kurz- und einer Komplettversion, den Hockenheim-Ring ebenfalls in vier Varianten. Außerdem mit dabei: Monaco, Mugello, Oschersleben, Road America, Rouen, Spa, Fiorano, Silverstone und mehr. Monaco heißt aus lizenzrechtlichen Gründen »Côte d'Azur«. Alles in allem keine allzu spektakuläre Auswahl, aber sehr solide.

den schnuppere und ihn in der Bremszone einer Schikane leicht berühre, dreht's mein Auto haltlos in die Pampa. Okay, also mit Rempelen gewinnst du hier keinen Blumentopf, nur Fahrkönnen bringt dich nach vorne. Gut. Aber durch meinen kurzen Ausritt verliere ich wertvolle Sekunden, kann das nie wieder aufholen, fühle mich bestraft genug. Trotzdem bekomme ich eine Textmeldung aufs Auge gedrückt, ich hätte abgekürzt und deshalb werde mir diese Runde gestrichen. Täte ich dasselbe noch zweimal, drohe sofortige Disqualifikation. Was für ein Frustbeschleuniger! Allerdings ist's zum Teil mein eigener Fehler. Man sollte die Karriere eben doch chronologisch starten, von vorne beginnen, in der »goldenen« Ära. Mit dem Ferrari-Modell 125 S im Jahr 1959 den Silverstone-Grand-Prix gewinnen, das ist ein Klacks. Die Computergegner sind bezwingbar, eine faire Fahrweise ist ihnen ohnehin zu eigen, auch später. So lässt es sich trainieren, man wird für spätere Herausforderungen gewappnet. Wer nur mal eben ein paar Runden im Traumauto fahren mag, hat im Schnelles-Rennen-Modus viel Spaß an der freien Auswahl aus allen Fahrzeugen und den 39 Strecken.

Trotzdem sei die Frage gestattet: Wieso ist der direkte Einstieg in eine höhere Klasse der Kampagne erlaubt, wenn einem dort zu diesem frühen Zeitpunkt übermächtig scheinende Computergegner den Spielspaß kaputt fahren? Viele andere Design-Entscheidungen hinterlassen einen ebenso fragwürdigen Eindruck. Wieso fehlen deutsche Sprachausgabe und jegliche Wettersimulation? Wieso ist der Online-Modus kaum der Rede wert? Weshalb gibt sich der Hauptbildschirm so spröde und herzlos, so wie es einst Firmengründer Enzo Ferrari gewesen sein soll? Apropos, was ist eigentlich mit der Ferrari-Historie? Warum kann ich nicht gegen bekannte Ferrari-Piloten wie Ascari, Fangio, Lauda, Berger, Schumacher und Alonso antreten? Auch die Suche nach einem Lexikon mit Bild- und Dokumaterial verläuft ergebnislos. Schade.

ELEGANTE BODENSTÄNDIGKEIT

Technisch gibt sich das Ganze unausgewogen. Der Sound zählt sicher zu den Höhepunkten. Im Leerlauf röcheln die Motoren vor sich hin, bei Gaseinsatz radikalisiert sich die Tonlage sofort. Das heisere Bellen eines Ferrari 458 geht einem durch Mark und Bein; und das gierige Kreischen des F1-Modells Italia schneller unter die Haut, als so ein Auto von null auf

hundert beschleunigt. Die Grafik wiederum, tja... Kamerafahrten setzen die sanften Schwünge der Ferraris gekonnt in Szene, das Licht bricht sich herrlich an Kanten und Falzen. Beim Blick in den Innenraum werden wohl nicht nur Besitzer echter Modelle in großen Gefühlen baden: Tacho, Schaltwippen und Pferdewappen scheinen alle am rechten Fleck. Aber wieso hängt die Bildwiederholrate bei nur 30 Bildern pro Sekunde fest? Technisch ist mehr möglich, »Forza« und »Gran Turismo« machen es vor. Sie haben »Ferrari Racing Legends« deshalb nicht nur das letzte Quäntchen an Feinfühligkeit bei der Steuerung voraus, sondern auch diese gewisse Rasse und Klasse, die ein wirklich herausragendes von anderen Rennspielen abhebt. Die vielen Schludrigkeiten erzeugen zudem den Eindruck, dass den Entwicklern am Ende die Zeit ausgegangen ist. Am besten man nimmt »Ferrari Racing Legends« als das, was es ist: eine sehr bodenständige Rennsimulation, die sich mit wunderschönen Sportautos elegant einzukleiden versucht und dabei ein bisschen unbeholfen rüberkommt.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ich denke, das hier ist derselbe Etikettenschwindel wie bei »Ridge Racer Unbounded« und »Dirt Showdown«. Der Name verspricht etwas anderes, als das Spiel hält. Aber ich bin sowieso Porsche-Fan. Für mich nicht mehr als 6.0

Ferrari Racing Legends

GRAFIK

Viele hübsche Autos; etwas langsamer, dafür stabiler Bildaufbau

7

SOUND

Begeisternder Motorsound, Begleitmusik dagegen unauffällig

9

STEUERUNG

Anpassungsfähig, ausreichend präzise

7

Spielswerte Rennsimulation mit wundervollen Merkmalen, aber auch üblen handwerklichen Schwächen.

7.1 von 10

Erhältlich | 8. Juni 2012



AKAI KATANA

Lass die Schwerter fliegen!

kurz&knapp

Hersteller | dtp Entertainment **Entwickler** | Cave **Preis** | ab 30 Euro **Genre** | Shoot 'em Up **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 8. Juni 2012

Dein Herz rast, deine Daumen glühen, Reizüberflutung! Doch dein Kopf weiß: Du spielst gerade einen der anspruchsvollsten Bullet-hell-Shooter der letzten Zeit. Ja, der renommierte Shmup-Entwickler Cave hat es wieder getan: »Akai Katana« bietet LSD-artige Effekt-Optik, Meisterhaft erdachte, horizontal scrollende Levels und lässt dich nicht mehr los, bis du den perfekten Highscore erreicht hast. Story? Nebensache: Ein kleiner Trupp von Rebellen stellt sich in Flugzeugen gegen ein tyrannisches Imperium, das schon seit Jahren unnötig Blut vergießt. Statt in Retro-2D mit nur einer Taste alles vor der eigenen Flinte abzuschießen, saugt man in »Akai Katana« verschiedene Ressourcen vom Gegner ab. Damit lassen sich etwa Phantome beschwören, die für dich kämpfen, oder gigantische Blutschwerter – die namensgebenden »Akai Katana«. Und das alles während man einer ganzen Flut von Kugeln und anderen Geschossen ausweicht. Harte Sache! Leider aber fehlt es »Akai Katana« an der Cleverness eines »Ikaruga« und der Schönheit eines »Sine Mora«, um in noch höhere Wertungssphären aufzusteigen.

Sabine Schischka



Wertung

Neben wenigen guten Ideen nur Durchschnittskost. Auch Fans der Serie spielen besser erst Probe.

6.2 von 10

Wertung

Klasse Shmup aus japanischem Traditionshaus – auf Xbox 360 gibt es allerdings noch bessere.

8.2 von 10

Wertung

Außerirdisch schwaches Lizenzprodukt mit dem Spaßfaktor eines Kometenschlags ins Gesicht.

3.8 von 10

MIB ALIEN CRISIS

Späßkiller im Anzug.

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Fun Labs **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Action **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 25. Mai 2012

Beitrende Inszenierung und abwechslungsreiches Level-design: für Activisions Alien-Ballerei Fremdworte. Das Werk der »Cabela«-Macher setzt vielmehr auf stupide Dauerballerei – schmerzender Zeigefinger inklusive. Das alles wird eingerahmt in eine fade Geschichte über »MIB«-Anwärter De la Coeur, der auf Alien-Jagd geht. Filmbezug? Praktisch nicht vorhanden! Ähnlich einem Rail-Shooter läuft der Held aus der Verfolgerperspektive wie auf einer Schiene, während du wahlweise mit Controller oder Lightgun pott-hässlichen E.T.-Verschnitten und Schleimmonstern einheizt. Dass manche Schießprügel an chromfarbene Dildos erinnern? Unfreiwillig komisch. Weniger spaßig, dafür äußerst nervig: die hirnamputierte KI, die schwammige Steuerung, sinnfreie Dialoge mit deutscher Porno-Synchro sowie optischer Detailreichtum Marke Götterspeise. Anspruch sucht man hier so vergebens wie die NASA grüne Männchen im All. Nach drei Stunden für acht Kapitel und sechs Herausforderungen wünscht man sich nur eines: blitzt dingst werden und das hier schnell vergessen.

Moritz Wanke



Sieben Königreiche oder sieben Sünden?

- +** Solide Story, einige coole Gameplay-Ideen, ordentliches Level-System mit vielen Charakter-Fertigkeiten, Treffen mit alten Bekannten und Orten der TV-Serie und Bücher, ansprechendes Kampfsystem, gute englische Sprecher...
- ...aber schlechte deutsche, unterirdische Grafik, hakelige Steuerung, wenig entdeckenswerte und schlauchige Spielwelt aus Versatzstücken, steife Charaktere und Klon-Bevölkerung

GAME OF THRONES DAS LIED VON EIS UND FEUER

Leider kein Thronanwärter...

kurz&knapp

Hersteller | dtp Entertainment **Entwickler** | Cyanide Studio **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Rollenspiel **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 16 Jahren **Kurz gesagt** | Eher mittelmäßiges Rollenspiel mit starker Vorlage, aber wenig überzeugender Umsetzung.

Es war die meisterwartete Fernsehserie 2011, wurde in 13 Kategorien für den Emmy nominiert und in die Liste der besten Serien 2011 aufgenommen: »Game of Thrones« wird geradezu überhäuft mit positiver Kritik – was man vom passenden Lizenzspiel leider nicht behaupten kann. Trotz überaus starker Vorlage ist es den Entwicklern gelungen, das Spiel um Throne weitestgehend langweilig und uninspiriert zu gestalten. Der Spieler schlüpft abwechselnd in die Haut von Mors Westfeld, einem alten Grenzer der Nachtwache, und Alester Sarwyck, dem ältesten Sohn des verstorbenen Lord Sarwyck. Interessant ist dabei vor allem die unterschiedliche Ausprägung beider Helden: Während Mors den Schwert-Veteranen mimt, der bevorzugt mit seinem Hund in die Schlacht zieht, ist Alester ein Roter Priester und geschickt mit leichteren Waffen sowie Flammenmagie. Schön: Beide Figuren können gemäß einem Rollenspiel im Level aufsteigen und lassen sich beliebig ausrüsten – das bringt Individualität rein. Leider präsentiert sich »Game of Thrones« aber ausgesprochen billig. Die Grafik könnte trotz »Unreal Engine 3« von der Ur-Xbox stammen und in puncto Texturen, Clipping und Animationen haben die

Macher ganz tief in den Müllcontainer gegriffen. Zwar gefällt die architektonische Ausarbeitung der Städte der Sieben Königreiche, die man innerhalb der rund 30-stündigen Kampagne bereist, doch fehlt ihnen Lebendigkeit, Einzigartigkeit und das ehrfürchtige »Ooooh«, das einem in der Serie beim Anblick von Städten wie King's Landing über die Lippen gleitet. Immerhin: An einigen Stellen hat »Game of Thrones« doch lichte Momente. Etwa wenn man mit Mors' Hund versteckte Geruchsfährten aufspürt oder mit Alesters Magie Geheimgänge aufdeckt. Auch die Kämpfe sind dank zahlreicher Spezialfähigkeiten, Waffenwechsel und Pausenfunktion angenehm taktisch – von der hakeligen Steuerung einmal abgesehen. Von solchen Ideen hätten es gern ein paar mehr sein dürfen...

Sabine Schischka



Mehr auf www.360-live.de

✱ Links zu allen Spots – sofern verfügbar – auf www.360-live.de

VIDEOSPIEL-WERBUNG

Sie ist laut, sie ist lästig und beinahe jeder zappt beim Fernsehen weg, sobald sie anfängt: die Werbung. Kaum verwunderlich, schließlich sind die meisten Werbespots entweder langweilig oder dumm – oder im schlimmsten Fall beides. Auch Videospiele sind vor schlechtem Marketing nicht gefeit, obgleich man mit Werbung für sie hierzulande weitaus seltener konfrontiert wird als für neue Zahnpasta und Pastasößen. Stecken aber gute Ideen und eine noch bessere Umsetzung dahinter, kann Videospiel-Werbung richtig Spaß machen. Leider klappt der gute Vorsatz nicht immer. Beispiele gefällig? Nimm doch diese zehn!

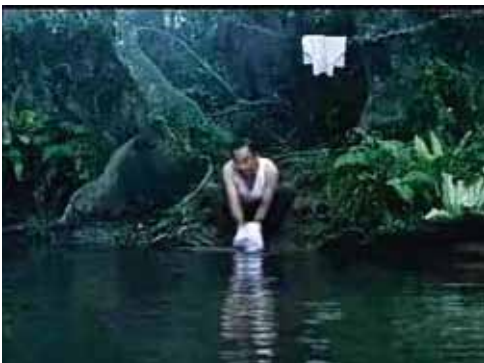
Sabine Schischka

1 DEINE MUTTER!



»Deine Mutter hasst Dead Space 2«: Mit diesem Slogan wirbt Hersteller Electronic Arts im Jahr 2011 für sein Sci-Fi-Horror-Game. Dazu lädt EA mehrere hundert Mütter und Frauen mittleren Alters in ein Testlabor ein, spielt ihnen besonders gewalttätige Szenen des Shooters vor und filmt ihre Reaktionen darauf. Zwar beschreiben sämtliche Teilnehmerinnen das Spiel als »furchtbar«, »abstoßend« und »ekelhaft«, die Botschaft kommt bei der Zielgruppe jedoch exakt richtig rüber: Schock deine Mutter, kauf »Dead Space 2«!

2 SCHLANGENFRESSER



Wenn Bürohengste zu Dschungelhelden werden, sieht es vermutlich so lächerlich aus wie im japani-

schen TV-Werbespot zu »Metal Gear Solid 3: Snake Eater« für die Playstation 2. Darin strolcht das leibgewordene Klischee eines japanischen Büroangestellten durch den Urwald, bewaffnet mit Regenschirm statt Sturmgewehr, brät sich am Lagerfeuer Schlange am Spieß statt Notrationen in sich reinzustoßen und wäscht sogar seine Unterwäsche im Fluss. So verrückt, dass es schon wieder witzig ist.

3 LEICHENJAGD



Ganz schön makaberes Marketing betreibt Capcom für seinen 2009 erschienenen Horror-Shooter »Resident Evil 5« in London. Rund um den Trafalgar Square verteilt der Hersteller insgesamt 18 täuschend echt nachgebaute abgetrennte Körperteile aus Latex – Arme, Beine, Rumpfe und Köpfe. Wer die meisten Leichenteile findet, sie zur Westminster Bridge bringt, in die Luft hält und laut den Namen des Dorfes Kijuju ruft, darf sich über eine Reise nach Afrika freuen.

4 GIB GAS!

Mit dem bösen Vorurteil, dass alte Menschen den Verkehr behindern und nicht mehr Auto fahren sollten, spielt die TV-Werbung zum PS-One-Rennspiel »Jet Moto 2« von 1997. Oma ist mit der Steuerung des Games so dermaßen überfordert, dass ihr Gefährt noch immer an der Startlinie steht, während alle anderen schon lange vorbeigezogen sind. Irgendwann steigt der kleine Pixelfahrer genervt von seinem Jet, wirft frustriert den Helm in die Ecke, hält sein Gesicht genau vor den Bild-

schirm und mault: »Hey Lady, mach schon, gib Gas! UND MACH DEN BLINKER AUS!«



5 AN DIE WAFFEN!



Normalerweise setzt Activision für seine Werbespots zur »Call of Duty«-Serie eher auf brachiale Action, eine gehörige Portion Patriotismus und jede Menge Ernsthaftigkeit und Seriosität. Ganz anders im TV-Spot zu »Call of Duty: Black Ops«, der tatsächlich einmal die humorige Seite des Herstellers zeigt. Denn in diesem Filmchen greift passend zum Slogan »In jedem von uns steckt ein Soldat« wirklich jeder zur Waffe – selbst der freundliche Döner-Verkäufer aus der Nebenstraße.

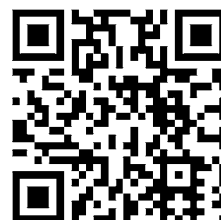
6 FÜR MICHAEL!

Eine zuckersüße Liebeserklärung an alle Spieler ist Sonys TV-Spot mit dem schlichten Namen »Michael«. Namhafte Sony-Helden wie Kratos,

- 1 DEAD SPACE 2
- 2 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
- 4 JET MOTO 2



- 5 CALL OF DUTY: BLACK OPS
- 6 MICHAEL
- 8 DAS LEBEN IST KURZ



Nathan Drake und Solid Snake reden in einer Bar darüber, wie ein einziger Mann an ihre Fähigkeiten glaubte und dafür sorgte, dass jeder von ihnen sein Abenteuer überlebte: Michael – ein Platzhalter für alle tapferen Spieler dieser Welt, die schon so oft die Erde vor dem Bösen gerettet haben!



einfach mit dem Sega-TV-Adapter in einen tragbaren Farbfernseher verwandeln. Das hier erfüllt deine wildesten Fantasien für nur 99,99 Pfund!«

8 DAS LEBEN IST KURZ



Was Microsoft sich wohl bei diesem Clip gedacht hat? Als TV-Werbung für die erste Xbox zeigte der Hersteller einen Säugling, der bei der Geburt aus dem Mutterleib geschossen kommt, durchs Fenster und die Luft fliegt, während des Fluges bis zum Greis altert und am Ende mit Karacho in sein eigenes Grab einschlägt. Der Slogan dahinter: Das Leben ist kurz – spiel mehr. Die meisten Zuschauer fanden das jedoch einfach nur geschmacklos. Kurze Zeit später – und nach diversen Beschwerden – wurde die Ausstrahlung des Spots durch die Unabhängige TV-Kommission verboten.

9 INVASION IN MÜNCHEN



Helghast-Alarm mitten in München! Anlässlich einer Veranstaltung zum PS3-Spiel »Killzone 3« ließ

Sony mehrere Schausteller in bedrohlich echter Helghast-Ausrüstung inklusive Knarren durch die Isar-Metropole wandern. Wer wollte – und die Herren in Schwarz überhaupt erkannte – durfte sich mit den Invasoren kostenlos fotografieren lassen. Dumm nur: Viele Bürger erkannten die Figuren nicht und informierten die Polizei. Die wiederum fand die Aufmachung weniger gelungen und zog die Helghast wegen Verstoß gegen §42a des Waffenschutzgesetzes frühzeitig aus dem Verkehr.

10 IDEEN AUS DER GRUFT



Jenseits aller Grenzen des guten Geschmacks war 2002 die Werbe-Idee von Acclaim Entertainment für sein neues Game »Shadow Man 2nd Coming«. Die Firma fragte bei den Verwandten kürzlich Verstorbener an, ob sie bereit wären, ein Werbebanner auf dem Grabstein anzubringen. Als Gegenleistung wollte sich Acclaim an den oft immens hohen Kosten für das Begräbnis beteiligen. So soll die »Deadvertising« genannte Methode insbesondere bei »ärmeren Familien« Anklang finden. »Es ist ein düsteres, blutiges Spiel und wir denken, es ist nur angemessen, die Werbung dafür auf ein neues Level zu heben«, so ein Sprecher von Acclaim. 360 Live meint: einfach nur eine geschmack- und pietätlose Idee, die glücklicherweise so viel Widerstand weckte, dass sie nie umgesetzt wurde.

7 HAND ANLEGEN



Ganz schön dreist, was Hersteller Sega da als Print-Anzeige für seine Game-Gear-Konsole von 1991 in England verbreitet hat. Denn der japanische Konzern ruft hier die Männerwelt dazu auf, statt zu onanieren lieber mit dem Game Gear zu spielen. Das mache im Gegensatz zu Ersterem auch nicht blind... Der genaue Wortlaut: »Jetzt kannst du stundenlang mit dir selbst spielen. Segas Arcade-Games und der Bildschirm mit Hintergrundbeleuchtung machen es sogar möglich, im Dunkeln herumzufingern! Und wenn du eine Pause von der schnellen und anstrengenden Hand-Action brauchst, kannst du den Game Gear

✕ 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	DLC-CHECK	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News, Interview	360-Live-Trials-Cup	CoD: Modern Warfare 3, Batman: Arkham City	The Walking Dead, Mad Riders, Dragon's Lair, Joy Ride Turbo	Battlefield Premium, BF3: Close Quarters	Max Payne 3

✕ Alles Gute zum Geburtstag

SECHS JAHRE CSL

Am 16. Mai feierte die Consoles Sports League ihren sechsten Geburtstag. Eine recht kurze Zeit, in der sie jedoch zur aktivsten Konsolen-Liga Europas avancierte. In 30 Spielen verglichen monatlich rund 120.000 E-Sportler in über 10.000 Matches ihr spielerisches Können auf Xbox 360, Playstation 3 und Nintendo Wii. Und um das Jubiläum gebührend zu feiern, waren natürlich auch jede Menge Gewinnspiele und Aktionen geplant. So erhielten Spieler im hauseigenen Matchmaking-System »Versus.« bis zum 31. Mai die doppelte Anzahl an Erfahrungspunkten. Bis zum 3. Juni konnte

»Happy Birthday!«

man einen Bigben Arcade Stick, ein Sennheiser X320 Gaming Headset und diverse CSL-Premium-Accounts gewinnen. Außerdem konnten Teilnehmer der sechsten »Gaming Nights« am 25. Mai in insgesamt 40 unterschiedlichen Cups gegeneinander antreten und weitere Preise im Wert von über 600 Euro einheimsen. Mit dabei: eine Xbox 360 Slim, 8.000 Microsoft Points, zwei Xbox-Live-Gold-Jahresmitgliedschaften und vieles mehr. Du willst auch mal was gewinnen? Dann klink dich ein auf unten genannter Webseite!



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

LASST DEN ETIKETTEN-SCHWINDEL!

Du kennst das als Gamer: Du liebst eine Spieleserie, bist vielleicht sogar mit ihr aufgewachsen. Du kennst das Studio dahinter und weißt: Was die machen, wird toll! Auch, wenn sie etwas gänzlich Neues probieren. So vertrauen Spieler seit Jahren darauf, dass DICE großartige Shooter-Kost bietet und Blizzard feinste PC-Echtzeitstrategie respektive Hack-and-Slay-Rollenspiele. Hierfür stehen die Studios mit ihrem guten Namen – wie Claus Hipp!

ALLES SCHALL UND RAUCH

Das Vertrauen der Spieler in Namen haben derweil aber auch die Hersteller entdeckt – und nutzen es schamlos aus! Der Name Bioware steht gemeinhin für beste Rollenspiel-Unterhaltung: »Baldur's Gate«, »Neverwinter Nights«, »Mass Effect« und »Dragon Age: Origins« hat das Studio hervorgebracht. Doch ist Bioware derweil nicht mehr nur das Bioware Studio aus Edmonton in Kanada. Seit EA den Top-Entwickler im Jahr 2007 übernahm, hat es bereits acht Ableger-Studios hervorgebracht, die streng genommen erst mal nichts mit den Rollenspiel-Profis zu schaffen haben. Trotzdem trägt jedes den großen Namen: Bioware Austin, Bioware Mythic, Bioware Montreal und so weiter und so fort. Es sind andere Teams und andere Projekte. Das heißt nicht unbedingt, dass sie schlechtere Spiele machen. Allerdings können diese die Erwartungen der Fans mitunter nicht erfüllen. Denke ich an Bioware, dann denke ich an packende Dialoge, starke Charaktere, bewegendende Entscheidungen und ja: Rollenspiele.

REINGEFALLEN

So heißt etwa das Handy-Game-Studio EA2D nur noch Bioware San Francisco – die brachten etwa »Mirror's Edge 2D«. Weiter entsteht »C&C: Generals 2« für PC bei Bioware Victory, ehemals Victory Games, ehemals EA L.A., dessen Entwickler waren vorher ... und so weiter. EA hofft, dass der gute Name abfährt oder zumindest einen glänzenden Schein auf all diese Studios wirft. Nur: Ein neuer Name an der Tür macht ein Spiel nicht automatisch besser. »Generals 2« wird noch von eben denselben Leuten entwickelt, welche die letzten »C&C«-Titel brachten. Und die waren... na ja, nicht alle das Gelbe vom Ei. So könnte der Name Bioware durch mittelmäßige und schlechte Games sogar Schaden nehmen und seinen Glanz verlieren. Ein Bioware-Logo auf jedem zweiten Game verwässert den Zauber des ursprünglichen Studios und führt die Spieler schlichtweg in die Irre. Ihre Erwartungen werden nicht erfüllt. Ihnen wird ihre gefühlsmäßige Bindung an ihr Studio geraubt. Das kann auf Dauer nicht gut enden...



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und hasst Hersteller-forcierte Studio-Umbenennungen.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT
Shinden von Brothers 4 Life



Name | Kane Dürselen **Alter** | 27
Beruf | Koch **Wohnort** | Köln
Webseite | <http://www.b4l-clan.de>

360 Live: Was muss man über den »Brothers 4 Life«-Clan wissen?

Kane: »Brothers 4 Life« wurde Anfang 2010 gegründet und war anfänglich ein reines Spaß-Projekt. Steigende Mitgliederzahlen erlaubten uns schon bald, in vielen »Bad Company 2«-Ladders mitzumischen, zum Beispiel in der CSL, bei Fragg Nation und auf Gamebattles. Zu unserer eigenen Überraschung funktionierte das so gut, dass wir etliche Erfolge einheimen konnten, etwa den ersten Platz auf Consoles in der deutschen und europäischen Ladder.

360 Live: Und bei euch ist immer was los?

Kane: Mittlerweile besitzt unser Clan zirka 30 aktive Mitglieder zwischen 18 und 45 Jahren. Das beflügelte uns, noch mehr zu machen. Wir verfügen über einen gut besuchten Youtube-Channel, die »Brothercommunity«, auf der man fast alle unsere Montagen und Clanwars anschauen kann; und eine Facebook-Gruppe, unter »Brothers 4 Life«, in der man sich über das aktuelle Clangeschehen informieren kann. Mit dem Erscheinen von »Battlefield 3« wollten wir natürlich an alte Erfolge anknüpfen, was uns bis dato auch gut gelungen ist. Wir sind nach wie vor auf Consoles ganz oben in den Ladders anzutreffen. Was nicht bedeutet, dass nur Pro-Gamer bei uns im Clan sind. Wir besitzen auch Mitglieder, die einfach mit netten Leuten eine gute Zeit haben möchten.

360 Live: Die coolste Aktion, die du jemals in »Battlefield« abgezogen hast?

Kane: Es gibt so viele »Battlefield 3«-Momente, bei denen man denken könnte, sie seien geskriptet – und sind es eben nicht. Natürlich ist es aber immer am schönsten, wenn man an spielentscheidenden Situationen beteiligt ist oder eine Runde mit dem letzten Ticket durchs Ziel bringen kann.

360 Live: Warum »Battlefield 3« und nicht zum Beispiel »Halo« oder »Call of Duty«?

Kane: »CoD« ist mir zu viel Arcade und zu wenig Simulation, und »Halo« bietet unterm Strich zu wenig Abwechslung. »Battlefield« ist mein Genrekönig, denn um hier siegreich zu sein, müssen vor allem die Taktik und das Teamplay stimmen. Sonst sieht man schnell alt aus auf dem Schlachtfeld.

360 Live: Dein Ratschlag: Wie wird man richtig gut in »Battlefield 3«?

Kane: »Running and Gunning« wie bei anderen Shootern geht bei »Battlefield 3« ganz schnell in die Hose. Manchmal muss man sich Meter um Meter an die gegnerische Position herankämpfen und jede Deckung nutzen, die es gibt. Oft ist es auch möglich, den Gegner zu flankieren und der direkten, frontalen Auseinandersetzung aus dem Weg zu gehen. Letzten Endes ist es jedoch wie überall: Du musst üben, üben, üben – bis der Arzt kommt.



✖ Unglaublich: Alle Medaillen abgeräumt!

DER 360-LIVE-TRIALS-CUP

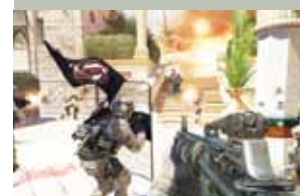
Mit »Trials: Evolution« hat Entwickler Red Lynx eines der erfolgreichsten Xbox-Live-Arcade-Spiele aller Zeiten veröffentlicht. In weniger als einem Monat verkaufte sich das Geschicklichkeitsspiel über eine halbe Million Mal – Verkaufszahlen, von denen andere Entwickler selbst nach Jahren nur träumen können. Aber warum geht »Trials« so durch die Decke? Weil das Download-Spiel rund um Motocross-Maschinen und abgefahrene Manöver mit toller Grafik, griffiger Steuerung und seinem genial einfachen Spielprinzip von der ersten Minute an begeistert. Und genau weil »Trials: Evolution« so beliebt ist, rief 360 Live in Ausgabe 05/12 in Kooperation mit Hersteller Ubisoft den »360-Live-Trials-Cup« ins Leben. Jeder Xbox-360-Spieler, der Lust hatte, konnte sich per Freundschaftsanfrage an eigens dafür erstellte Gamertags für die Teilnahme registrieren und hatte dann fast einen Monat Zeit, um bis zum 22. Mai 2012 so viele Medaillen wie nur irgend möglich abzusahnen. Wer am Ende die meisten Auszeichnungen vorweisen konnte, gewann. Preisgeld für Platz eins: satte 10.000 Microsoft Points. Der zweit- und drittplatzierte Fahrer durfte sich über 4.800 respektive 2.400 Microsoft Points freuen. Während »x OUTofSPACE x« sich mit 303 Medaillen den dritten Platz sichern konnte, stieß »xXxPantzxXx« mit 314 Auszeichnungen

bis auf Rang zwei der »360-Live-Trials-Cup«-Bestenliste vor. Endgültiger Spitzenreiter war allerdings »HA5CH«. Mit unglaublichen 316 Medaillen – also allen Anerkennungen, die man in »Trials: Evolution« auf offiziellen Strecken überhaupt einheimen kann – setzte er sich mit knappem Vorsprung an die Spitze. Respekt! Dafür investierte Thorben Helmcke, so sein richtiger Name, aber auch rund 72 Spielstunden. Ob er dabei jemals ans Aufhören gedacht hat? »Frustig war's an einigen Stellen auf jeden Fall, aber es macht einfach viel zu viel Spaß, sich zu verbessern.« Eine Lieblingspiste hat Thorben gleichwohl nicht. Vielmehr schwört er auf die Streckenzentrale für immer neuen Download-Nachschub. »Dort kann man viele geile Strecken kostenlos herunterladen – und das garantiert Abwechslung«, schwärmt der Cup-Sieger. Von seinem Preisgeld hat der »Trials: Evolution«-Profi auch schon etwas investiert; und zwar in ein anderes Spiel, in dem sich alles um motorgetriebene Fortbewegungsmittel dreht. Für 1.600 Microsoft Points gönnte sich Thorben das »Forza Motorsport Porsche Paket« für »Forza 4«, das den ohnehin gigantischen Fuhrpark um 30 schwäbische Edelkarossen erweitert. Details zum nächsten 360-Live-Cup? Erfährst du auf www.360-live.de und auf unserer Facebook-Seite.

MODERN WARFARE 3 CONTENT COLLECTION #2

Preis | 1.200 Microsoft Points
Hersteller | Activision

Neuen »Modern Warfare 3«-Fix gefällig? Für rund 15 Euro bringt die »Content Collection #2« tonnenweise frische Inhalte. Auf drei neuen Mehrspieler-Karten – ein griechisches Kloster, eine koreanische Zementfabrik und ein Fünf-Sterne-Resort in den Arabischen Emiraten – geht's ordentlich zur Sache. Zwei »Special Ops«-Koop-Missionen und zwei zusätzliche Karten für den neuen »Face Off«-Modus, in dem sich maximal vier Spieler duellieren, runden das Paket ab. Mehrspieler-Bombe!



BATMAN: ARKHAM CITY - HARLEY QUINN'S REVENGE

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | WB Games

Batman wird von Superschurkin Harley Quinn zurück nach Arkham City gelockt, wo sie bittere Rache üben will – für was genau, sei nicht verraten. Nun liegt es an der Fledermaus und seinem Strumpfhosen-Kumpen Robin, die düsteren Pläne der durchgeknallten Clownsfrau zu vereiteln. Mit maximal zwei Spielstunden leider übersteuert – bekennende Verbrechensbekämpfer flattern trotzdem los!

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

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

GEARS OF WAR 3 »10N1 EXECUTION LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Switch dLx	1345	58
2	VasioNz	1266	14
3	RIF R4NdY	1265	109

FIFA STREET »10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Teezy	1168	18
2	PrINcE	1075	3
3	CuuBaa	1021	3

TRIALS: EVOLUTION »10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	cooldiman1	1226	12
2	HAZE xChronosx	1189	13
3	Ghetto	1164	11

* Auswertung erfolgte am 30.05.2012

LIVE ARCADE TOTAL

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

THE WALKING DEAD

Preis | je 400 Microsoft Points **Hersteller** | Telltale Games **Schwierigkeit** | leicht **Spieler** | 1

Robert Kirkmans Kult-Comic »The Walking Dead« begeistert schon seit rund neun Jahren treue Zombie-Freunde. Die beiden ersten Teile des dazugehörigen, in Episodenform erscheinenden Spiels erzählen die Geschichte des bisher unbekannten Häftlings Lee Everett. Die Handlung ist somit ein alternativer Erzählstrang zu bisherigen Ereignissen. In Telltale-typischer Point-and-Click-Abenteuer-Manier erkundet Lee die Umgebung von Atlanta und versucht, ein neues Leben zu beginnen. Dabei trifft er auf andere Überlebende der Zombie-Apokalypse. Gegen die wandelnden Leichen setzt man sich mit Quicktime-Reaktionstests zur Wehr. Im Vordergrund stehen jedoch besonders Story und Dialoge und nicht etwaige Action-Ausbrüche. Der Plot fesselt, die prächtige Comic-Grafik gefällt und Geräuschkulisse sowie Sprecher sind hervorragend gewählt – wenn auch nur auf Englisch, ohne deutsche Ton- oder Untertitelspur. Mit je rund zwei Stunden fällt die Spielzeit der Episoden zwar sehr kurz aus, zum kleinen Preis von 400 Microsoft Points pro Episode beißen Zombie-Jünger aber ohne Bedenken zu.



MAD RIDERS

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

Ungehemmt mit dem Quad über Pisten brettern? Warum nicht, schließlich stehen hier gleich 45 Strecken auf dem Programm. Die muss sich der Spieler aber, ebenso wie neue Fahrzeuge, erst durch konsequentes Siegen verdienen. Punkte gibt es für geschickte Rempeler, gewagte Sprünge, Stunt-Einlagen und Punktlandungen. Auch das richtige Timing beim Laden und Zünden des Turbo-Boosts entscheiden über Sieg und Niederlage. Trainieren lässt sich das auf acht Rundkursen, sowohl gegen die Zeit als auch gespeicherte Geist-Fahrer. Klingt spannend, ist es die ersten Rennen auch. Allerdings gewöhnt man sich schnell daran. Sicher, die Strecken über tropische Inseln, brüchige Staudämme und durch enge Tunnels sehen nett aus. Leider drücken aber seltsame Fehler wie minutenlang nicht angezeigte Texturen auf die Spaßbremse. Und so schwindet die Motivation rasch, sich in der Online-Rangliste hochzukämpfen. Die teils schwammige Steuerung tut ihr Übriges. Immerhin darf man mit elf weiteren Mad Riders in netten Online-Modi um die Wette rasen. Für schnelle Action zwischendurch reicht das allemal.



TEST

DRAGON'S LAIR

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Digital Leisure

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1 - 2

Retro-Kenner wissen Bescheid: Ritter Dirk hatte bereits 1983 seinen ersten Auftritt auf Laserdisc. Damals wie heute läuft auf dem Bildschirm ein interaktiver Trickfilm ab, der die Erstürmung einer Geisterburg durch den tapferen Helden schildert. Wo man anno 1983 noch reflexartig den Arcadestick bedienen musste, dürfen bei der aktuellen Version bis zu zwei Spieler nacheinander per Kinect zur Seite springen und Gegner mittels per Gestensteuerung nachgeahmter Schwerthiebe zerteilen. Bist du zu lahm, muss Dirk abdanken – Exitus! Die Neuerungen beschränken sich dabei auf eine kurze Einführung sowie den Koop- und Kinect-Modus. Ansonsten spielt sich alles immer noch wie eine endlose Aneinanderreihung von Quicktime-Reaktionstests. Wer erhöhten Körpereinsatz scheut, dirigiert Tollpatsch Dirk übrigens ganz banal mit dem Pad. Dennoch: Nur gnadenlose Nostalgiker sollten sich das hier ohne vorheriges Warmhüpfen mit der kostenlosen Demo zulegen.



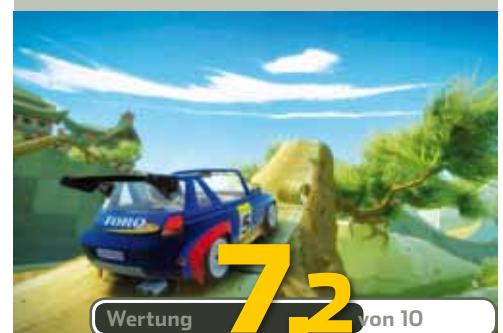
JOY RIDE TURBO

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft Studios

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

Das verstaubte »Mario Kart«-Modul vom Speicher hat endgültig seinen Geist aufgegeben? Dann könnte »Joy Ride Turbo« eine Alternative darstellen. Auf zehn Rundstrecken rollst du in 42 unterschiedlichen Wagen an die Startlinie. Die Arcade-lastigen Rennen gestalten sich extrem bunt und familienfreundlich, nicht zuletzt dank kinderleichter Steuerung, flotter Splitscreen-Rennen mit bis zu vier Spielern und Online-Modi mit bis zu acht Vollgas-Kumpels. Wer während der durchgehend flüssig dargestellten Raserei die Nase vorn haben will, sollte vor allem Driften, Rampen nutzen und waghalsige Stunts vollführen, um die Turboleiste vollzutanken. Und natürlich nebenbei die Kontrahenten mit Raketen, Minen und sonstigen Power-Ups beharken. Größter Kolbenfresser: der trotz zwei zusätzlicher Stunt-Arenen eher mäßige Umfang. Strecken-Editor wie bei »Trials«? Fehlanzeige! Für hitzige Rennen gegen Couchkumpels trotzdem ganz ordentlich.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! MAX PAYNE 3

EINHUNDERTMAL SCHMERZTABLETTEN, BITTE!



Für das Durchspielen der Haupthandlung auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad winken insgesamt vier Erfolge mit einem Gesamtwert von 90 Gamerpoints. Wer plant, alle Kampagnen-Erfolge im Schnellverfahren abzugreifen, startet am besten gleich auf dem harten Schwierigkeitsgrad durch und sichert sich so 50 zusätzliche Punkte. Doch das ist noch lange nicht der Boden der Scotchflasche: Die

nach erstmaligem Durchspielen freigeschalteten »Old School«- und »Hardcore«-Modi warten ebenfalls darauf, bezwungen zu werden. Wichtig: Die dafür ausgeschütteten 100 Zähler werden nur gutgeschrieben, wenn man vorher alle Zielhilfen deaktiviert. Tut man dies nicht, schaltet das System die entsprechenden Schwierigkeits-Erfolge ab »Schwer« nicht frei!

Der Verzicht auf Zielhilfen ist auch Voraussetzung für zahlreiche Kill-basierte Auszeichnungen, wie zum Beispiel »Zum Fenster raus« für 10 Punkte. In Kapitel zwei springt Max durch ein Fenster, wobei sich automatisch die Zeitlupenfunktion aktiviert. Nun gilt es, sechs Gegner zu erschießen, bevor der Ex-Bulle mit einem harten Schlag auf den Boden rasselt. Ähnlich verhält es sich mit »Die einzige Auswahl« für 10 Gamerpoints: Im späteren Spielverlauf findet sich der rabiante Leibwächter an einer Krankette baumelnd in einer Lagerhalle wieder. Während diese langsam nach unten fährt, müssen acht Gangmitglieder mit gezielten Schüssen ausgeschaltet werden. Sehr viel einfacher zu haben ist »In Trümmern« für 5 Punkte: Direkt nach Betreten eines noblen Konferenzsaales entdecken aufmerksame Vollbarträger fünf Architektur-Modelle von Bauwerken. Diese zu Kleinholz verarbeiten, und schon ist der Erfolg dein. Auch die 20 Zähler für »Jede Kugel einzeln« nehmen fokussierte Spieler praktisch im Vorbeigehen mit. Zwar müssen hierfür 300 Gegner per Kopfschuss ihr Leben lassen, da der Zähler allerdings alle Spieldurchgänge mit einberechnet, schaltet sich der Erfolg irgendwann fast von alleine frei. Genauso wie »Kein Weg zurück« für 10 zusätzliche Punkte und das Einwerfen von 100 Schmerzmittel-Kapseln.

ONLINE-PEIN

Zehn Erfolge kannst du nur im Mehrspieler-Modus freischalten. Die meisten davon aber ohne größeren Aufwand. Lädt du etwa einen beliebigen Spieler aus deiner Freundesliste über das Spiel-Menü zu einer Online-Partie ein, wirst du zum »Max Payne auf Einladung« und erhältst 5 Gamerpoints. Ist dein Kumpel schon einmal bei dir in der Lobby, startest du am besten direkt ein Deathmatch und denkst dir: So, »Mein teurer Freund«, jetzt geht's los! Anders formuliert: Eliminierst du jemanden aus deiner Freundesliste, winken 10 weitere Punkte. Entscheidest du die Partie dann auch noch für dich, kannst du dir gleich noch einmal 20 Punkte für »Deathmatch Challenge« gutschreiben lassen. »Die volle Packung« – sprich das einmalige Beenden aller Spielmodi – ist ebenfalls kein Hexenwerk und schaltet erneut 10 Gamerpoints frei, während dich 100 ausgeknipste Gegner zum »Payne Bringer« und 30 Punkte reicher machen. Hast du Online-Rang 50 erreicht und somit dein »Training abgeschlossen«,

streichst du weitere 25 Zähler ein – machbar, allerdings ein echter Zeitfresser. Also flott das Hawaii-Hemd anziehen und ordentlich warmspielen!



ERFOLGS-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge insgesamt:	46
Anzahl der Online-Erfolge:	10
Anzahl geheimer Erfolge:	2
Zeitfaktor: mindestens 140 Std.	
Schwierigkeit:	7 von 10

Um die drei Sammlerfolge »Lizenz zum Töten«, »Erinnerungsstücke« und »Riecher für den richtigen Ort« freizuschalten, musst du innerhalb der Kampagne verteilte Hinweise, Touristen-Aufenthaltsorte und Bauteile von goldenen Waffen finden. Mit weit über 100 Gegenständen eine echte Sisyphusarbeit, spült jedoch insgesamt 85 Gamerpoints aufs Konto.

UNDERCOVER-ERFOLGE

Die geheimen Erfolge sind für dich wie ein Buch mit sieben Siegeln? Nicht verzagen, 360 Live fragen! Zum Freischalten von »Sweep« im Wert von 10 Gamerpoints musst du eine Online-Partie im Modus »Gang Wars« gewinnen, ohne in einer einzigen der fünf zu spielenden Runden eine Niederlage einzufahren. Klingt schwierig, ist mit einer Truppe eingespielter Teamkollegen aber gut schaffbar. »Treibe einen

Mann in die Ecke« für magere 5 Punkte bleibt dagegen ein Fall für Kampagnen-Spieler. Ohne zu viel vorwegzunehmen: In einer bestimmten Mission erlebst du eine Zwischensequenz, in der Max eine Person entwaffnet. Nun liegt die Entscheidung beim innerlich zerrissenen Ex-Cop, den wehrlosen Gegner zu töten oder zu verschonen. Die blutlose Variante schaltet den Erfolg frei.



DOWNLOAD- INHALTE IM LESERCHECK!

LESERMEINUNGEN

Was denken unsere Leser zu »Battlefield Premium« und der zweiten Download-Erweiterung »Close Quarters«, als Electronic Arts beides auf seiner E3-Presskonferenz Anfang Juni ankündigte? 360 Live hat im Forum und auf der Facebook-Seite Kommentare, Meinungen und kritische Stimmen gesichtet. Hier die Interessantesten...

»Ich habe gestern Premium gekauft und bin mit dem Preis-Leistungs-Verhältnis zufrieden.«
- Spartan95, aus dem Forum

»Werde in Battlefield 3 keine Kohle mehr stecken. Hat mich echt mal gefangen das Game, aber relativ schnell wurde es langweilig und teilweise nervig«
- ol CaRLiTo lo aus dem Forum

»Zu teuer. Vor allem wenn ich mir – wahrscheinlich – sowieso nur noch den nächsten DLC holen werde. Alle anderen DLCs, die später erscheinen, werden mich wegen Halo 4 dann nicht mehr interessieren«
- Alphonatier aus dem Forum

»Close Quarters ist eine Beleidigung für jeden wahren Battlefield-Fan! [...] Hab der Versuchung aber nicht widerstehen können und bin jetzt auch Mitglied im Premiumclub.«
- Monstermandi65 aus dem Forum

»Ich finde so Sachen einfach wichtig für ein Game heutzutage! Damit bleibt es interessant und man spielt das Game länger als andere, die keine DLCs bieten.«
- AuzZ aus dem Forum

»Premium ist doch super! Man spart Geld, bekommt alles, und das dann auch noch früher... Das All-inclusive-sorglos-Paket zum anständigen Preis«
- Jonas Jung via Facebook

»4.000 Punkte find ich schon arg heftig. Letztlich gibt es die DLCs vermutlich alle für 1200. Ohne Back to Karkand macht das gerade einmal 800 Punkte bzw. ca. 10 Euro Ersparnis. Und der letzte DLC kommt erst weit in 2013. Und mit Sicherheit vorkommenden Aktionen wie 'Deal of the Week' machen das Ganze völlig überflüssig.«
- Sebastian Stelljes via Facebook

»Cod Elite für Battlefield. Das Premium find ich ganz okay. Ich habe noch kein Battlefield DLC und wollte sie mir sowieso kaufen. 4.000 Points dafür ausgeben ist in Ordnung.«
- Nico Franz Schwarz via Facebook



✕ Battlefield Premium/BF3: Close Quarters

SPRENGKRAFT AUS SCHWEDEN

Harry, spreng schon mal die Mauer weg!

Putzt die Uniform, ladet die Waffen durch: Seit Mitte Juni versorgt Entwickler DICE seine Fangemeinde mit der zweiten Download-Erweiterung für den Witwenmacher »Battlefield 3«. Während sich »Back to Karkand« auf weitläufige Schlachtfelder konzentriert, stehen in »Close Quarters« namensgebend Kämpfe auf engem Raum im Vordergrund. Für kriegsräuberische 1.200 Microsoft Points respektive rund 15 Euro füllen sich hochgradig zerstörbare Büroräume, Schlossanlagen und zwei weitere Karten mit toten Körpern von bis zu 16 teilnehmenden Spielern. Damit Abschnüsse leicht fallen, servieren die Schweden zehn neue Waffen für den anstehenden Adrenalinrausch: Jeweils zwei Sturm- und Scharfschützengewehre, Karabiner und Maschinenpistolen sowie eine taktische Maschinenpistole und Schrotflinte sind Teil des Pakets. Hinzu kommen zehn neuen Auszeichnungen und fünf neue Hundemarken. Für den geforderten Betrag nicht ganz billig, »Battlefield«-Liebhaber kommen trotzdem nicht drum herum.

Preislich wesentlich attraktiver wirkt »Battlefield 3 Premium« – sozusagen Electronic Arts' Pendant zu einer kostenpflichtigen Mitgliedschaft bei Activisions »Call of Duty Elite«. Für einmalig ca. 50 Euro beziehungsweise 4.000 Microsoft Points bekommst du alle bereits erhältlichen wie auch zukünftigen Download-

Erweiterungen zum Pauschalpreis. Neben eingangs erwähnten Paketen sollen bis Mitte 2013 noch »Armored Kill«, »Aftermath« und »End Game« bei der Stange halten. Alle Zusatzinhalte zusammen beinhalten 20 neue Karten und Waffen, zehn frische Fahrzeuge, vier neue Modi, über 30 Auszeichnungen und mehr als 20 Hundemarken. Ferner genießen »Premium«-Käufer allerhand Vorzüge, die reguläre »Battlefield 3«-Besitzer vom Offizier zum Feldwebel degradieren: Gemeint sind zwei Wochen früher erhältliche Erweiterungspakete, ein spezielles Messer, einzigartige Hundemarken, über zehn neue Tarnmuster für Soldat und Waffe, Warteschlangen-Priorität auf allen Servern, exklusive Events, Double-XP-Wochenenden, Lehrvideos, Strategiehilfen und weitere Boni. Killer-Feature für Pro-Gamer dürfte allerdings die Möglichkeit sein, seine Statistiken zurückzusetzen. Kill/Death-Rate versemmt? Punkte/Minute zu niedrig? Oder Win/Lose-Durchschnitt zu schlecht? Ab sofort kein Problem mehr. Ein Klick reicht, schon stehen die Daten wieder am Anfang. Ob diese Option bei allen Gamern Gefallen findet? Diskutier deine Meinung im gigantischen »Battlefield 3«-Thread bei uns im Forum auf forum.360-live.de oder schreib uns an unsere Facebook-Pinnwand.

Moritz Wanke





Verrucht, verhext, verzaubernd: Mit einer Traumnote von 9.1 verließ Hexer Geralt aus dem polnischen Rollenspiel »The Witcher 2« erhabenen Hauptes den Test-Dungeon von 360 Live. Auch unsere Leser sind größtenteils Feuer und Flamme und haben in der Haut von Geralt von Riva die Schlafgemächer holder Damen unsicher gemacht...

Einen knappen ersten Reisebericht aus der Hexerwelt verfasst Forennutzer Vinman81: »Grafik, Gameplay und Sound sind der Hammer! Werde das ganze Wochenende durchzocken!« Doch handelt es sich dabei nur um eine Anfangseuphorie? Sicher nicht, wie die Erzählungen anderer 360-Live-Leser belegen. »Die Grafik ist wirklich schön, egal ob Schatten-, Feuer- oder Lichteffekte«, meint Slowly. »Auch die Animationen können sich wirklich sehen lassen. Die Weitsicht ist super und die Gebirgslandschaften im Hintergrund sehen wunderbar aus. Bis jetzt hatte ich noch keinen Bug. Auch die deutsche Synchronisation macht sich ganz gut. Ich muss sagen: Die Zwischensequenzen sind genial und im Laufe des Spiels nimmt die Handlung an Fahrt auf. Die Atmosphäre des Spiels finde ich ebenfalls gelungen.« Auch Forennutzer gR Sensemman findet: »Man kann sich schon in der Spielwelt verlieren, da sie ziemlich liebevoll gestaltet ist.« Neben der oberflächlichen Anmut von »The Witcher 2« scheinen aber vor allem die inneren Werte, wie Geschichte und Spielmechanik, zu fesseln. Genau wie die Charaktere. Die sprechen besonders Heckinator an: »Mich fasziniert das super Storytelling, alles fühlt sich organisch und echt an. Die Figuren überzeugen. Geralt versprüht mehr Charakter als das gesamte Volk von Himmelsrand. Nackte Tatsachen, harte Szenen, harte Dialoge: die Entwickler aus dem Osten haben es einfach richtig hinbekommen, diese Welt zu schaffen!« Liebevollere Figuren als

in »Skyrim« also? Mächtig großes Lob für den Hexer. Aber auch im Witcher-Reich ist nicht alles Gold, was glänzt. Besonders die Steuerung bereitet manchen Probleme, etwa Slowly: »Ich muss erst einmal reinkommen, was die Bedienung angeht. Nur gut, dass ein Handbuch dabei ist! Das mit dem Fallenstellen und den Schnellasten muss ich mir noch mal in Ruhe ansehen!« In der Tat merkt man Geralt von Riva seine PC-Herkunft an, da bei der Komplexität des Kampfsystems für die Konsolenanpassung keine Abstriche gemacht wurden. Ollimann wirft allerdings ein: »Die Steuerung ist, wie schon andere Spieler erwähnten, anfangs etwas überfordernd, aber nach einer gewissen Einspielungsphase geht sie gut von der Hand.« Neben der zumindest gewöhnungsbedürftigen Steuerung bemängeln die Leser aber noch weitere Kleinigkeiten. oO CRoK Oo führt an: »Finde die ganzen Menüs ein wenig unübersichtlich. Und das Quest-Logbuch ist voll blöd, damit finde ich mich bislang kaum zurecht.« Abstriche bei Spielmenüs scheinen den Eindruck, den das Rollenspiel aus polnischen Landen auf die 360-Live-Leser macht, aber nur minimal zu schmälern. Wofür das im letzten »Nachgefasst« vorgestellte »Mass Effect 3« beispielsweise harsch kritisiert wurde – der mangelnde Einfluss der vom Spieler getroffenen Entscheidungen –, trifft bei »The Witcher 2« in den Augen der Leser so gut wie nicht zu. »Die Entscheidungen haben echt doch mehr oder weniger große Auswirkungen«, berichtet

Alphatier. »Habe ich heute auch gemerkt, als ich mal in das Quest-Handbuch geschaut habe. Einmal wurde ich sogar in einer Zwischensequenz durch Elfenpfeile erledigt, weil ich die falsche Antwortmöglichkeit verwendet habe.« Bei so viel positiven Stimmen im 360-Live-Forum juckt es offenbar sogar Rollenspiel-unerfahrene Nutzer in den Fingern, sich auf den Hexer einzulassen, wie zI AllStar Iz verlauten lässt: »Ich bin sozusagen Neuling in dem Genre, ich habe jetzt richtig Lust auf das Game und Rollenspiele überhaupt bekommen.«

Liebevoll ausgearbeitete Charaktere, zahllose Stunden voller Abenteuer, Romanzen und fordernder Kämpfe: Das Jahr ist zwar noch jung, aber »The Witcher 2« hat die Leserschaft von 360 Live offenbar schon so sehr in seinen Bann gezogen, dass es gute Chancen auf den Titel des besten Rollenspiels des Jahres hat. Wer bisher also noch keine Zeit für eine Liaison mit Geralt hatte, sollte das tunlichst nachholen – wenn's nach unseren Lesern geht, kriegt der Hexer auch dich rum – garantiert!

Ja, wir gestehen: Der Hexer fasziniert uns. Fünf Redakteure packen aus und plaudern aus dem Nähkästchen, wie schön ihre Zeit mit Geralt von Riva und seinen Gespielinnen wirklich war.

Markus Würstle:

CD Projekt Red hat hiermit eindeutig den Rollenspiel-Olymp bestiegen und schon jetzt einen heißen Anwärter auf das beste Xbox-360-Rollenspiel des Jahres 2012 abgeliefert. Geralt, du coole Sau! Wäre ich Sabine, wollte ich jetzt mindestens fünf Kinder von dir!

Sabine Schischka:

Mein lieber Markus: Du solltest doch wissen, dass Hexer zeugungsunfähig sind! Traurig natürlich bei einem wie Geralt. Aber sei's drum: Dieses Spiel hat mich so weggehauen, dass ich mich auch mit einer erlegten Striege zu meinen Füßen statt fünf Kindern zufriedengeben würde!

Nils Osowski:

Wer kann schon dem polnischen Hexer widerstehen? »The Witcher 2« ist das, was ich mir von »Dragon Age 2« erhofft hatte: ein abwechslungsreiches und fesselndes Action-Rollenspiel mit gewichtigen Entscheidungen. Geralt erobert nicht nur zahllose Frauenzimmer, sondern gleich einfach mal den Rollenspielthron – ein absolutes Muss!

Michael Förtsch:

Was ich über das osteuropäische Rollenspiel »The Witcher 2« denke? Großartig. Ein fantastisches Game mit düsterem Witz und großartiger Grafik. Und da sage einer, die Polen würden nur Autos klauen...

Sönke Siemens:

Vor vielen Jahren wurde mir Teil Eins auf der E3 präsentiert. Schon damals war CD Projekt mit einer Begeisterung bei der Sache, wie ich sie selten während einer Messevorführung erlebt habe. Dass »The Witcher 2« noch einen draufsetzt, freut mich umso mehr. Nicht auszudenken, wie Teil Drei auf der Xbox 720 aussehen könnte!



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

360 LIVE LESERPOST



Die aktuelle Ausgabe steht ganz im Zeichen der weltgrößten Videospiel-Fachmesse E3 in Los Angeles. Und die Leserbriefe? Die stehen ganz im Zeichen einer ominösen Grünpflanze mit Rockstar-Logo, deren Rätsel exklusiv auf dieser Doppelseite gelüftet wird! Du darfst gespannt sein!



SNAAAAKE!

Ich habe mich schon einige Zeit gefragt, ob es irgendwann zu einer Umsetzung von »Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots« für die Xbox kommen wird. Im Internet liest man ja so einiges darüber. Einmal, dass es bestimmt zu einer kommen wird beziehungsweise kommen sollte; und zum anderen, dass es für die Xbox 360 aus Datenträger-Platzmangel nicht gehen würde. Wisst ihr vielleicht Konkretes darüber? Im Voraus schon einmal vielen Dank für eine Info.

Stephan Keßler, per Mail

Moritz: Dazu nur ein Wort: Unwahrscheinlich.

»MGS«-Papa Hideo Kojima zufolge sogar »fast unmöglich«. Die letzten Gerüchte zu diesem Thema sind nun schon seit vier Jahren so kalt wie Sönkes Kaffee von letzter Woche. Und jetzt, wo »Rising« in Entwicklung ist, scheint das Thema »MGS 4«-Portierung für Konami ganz abgehakt zu sein. Leider weiß bis heute niemand so richtig, woran die Umsetzung eigentlich scheiterte, wenn nicht

bloß an Kojimas Wille. Gerüchten zufolge soll Sony das Projekt ja mitfinanziert und sich somit Exklusivrechte gesichert haben. Laut dem Japaner sei das Game zudem für die Playstation 3 optimiert worden und ohnehin nur für diese Plattform geeignet. Rechne also in diesem Leben besser nicht mehr damit.

SPIEL UM THRONE

Natürlich ist euer Heft informativ, lesenswert und immer aktuell. Die Community wird mit einbezogen und eure Testwertungen sind auch immer gut getroffen. Aber der einzige Grund, warum ich euch abonniert habe, ist, weil Sönke Siemens aussieht wie Robb Stark aus »Game of Thrones«. Siemens, Siemens, König des Nordens! Ach ja: Wie sieht's eigentlich mit einem Test zum »Game of Thrones«-Spiel aus? Matthias Meller, per Mail

Sabine: Der König des Nordens hat befohlen, die treuen Untertanen haben gehorcht! Daher findest du den Test zum Lizenz-Rollenspiel »Game of Thrones« auf Seite 67 dieser Ausgabe. Und nach dem ersten Stutzer muss ich sagen: Du hast Recht. Sönke hat tatsächlich gewisse Ähnlichkeit mit Robb Stark. Die Locken, der Bart... fast schon erschreckend. Vergleichsbild gefällig?



SCHNITTBERICHT

Auf dem Cover steht bei »Max Payne 3« angekündigt »... plus Schnittbericht«. War ich gestern Abend zu müde oder einfach nur

blind? Denn darüber konnte ich nicht viel lesen, außer in einem kurzen Nebensatz, dass man in der USK-Fassung keine Passanten verletzen kann...

Sm@cks, per Webzuschrift

Michael: Das hast du gut erkannt! Tatsächlich hat es Entwickler Rockstar Games irgendwie geschafft, das Game trotz aller Brutalität und Zurschaustellung von Gewalt nahezu ungeschnitten durch die USK-Prüfung zu boxen. Bullet-Time ist drin, Bullet-Cam ist drin – nur die Zivilisten, die kommen in

✖ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Vor fünf Monaten wurde mein 360-Live-Abo gekündigt, da das Konto, auf welches es lief, nicht mehr existiert. Meine Eltern erzählten mir nichts davon und so geschah es, dass ich fünf Monate auf ein neues, tolles, mit Informationen gefülltes Magazin wartete, bis meine Eltern mir nach wiederholter Nachfrage endlich erzählten, dass das Abo ausgelaufen sei. Man, war ich böse, dass sie damit meine Sammlung von fast vier Jahren unvervollständigt hatten! Ich entschloss mich, dagegen vorzugehen und das Abonnement wieder abzuschließen! Ich fühle mich in der Pflicht, euch als loyaler Leser erhalten zu bleiben. Auf viele weitere Jahre! Ein kräftiges »Macht weiter so«!

Christopher Rohde, per Mail

Sönke: Wirklich ärgerlich! Aber trotzdem schön, dass du nach einigen Eskapaden und Umwegen wieder zu uns zurückgefunden hast! Und das mit deiner Sammlung... ebenfalls ausgesprochen ärgerlich. Aber immerhin hast du ja die Möglichkeit, über unseren Abo-Service vergangene Ausgaben nachzubestellen, sofern sie nicht schon vergriffen sind. Frag doch am besten mal bei der Abonnenten-Hotline unter der Telefonnummer 089 - 87 80 68 811 nach. Du erreichst dort jemanden von Montag bis Freitag zwischen 7:30 Uhr und 18:00 Uhr. Da kann dir auch niemand weiterhelfen? Noch eine Mail an uns, dann gucken wir mal in unserem internen Archiv.

✖ KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

✖ TOPTHEMA

WIDERSPRUCH

Ich hab eine Frage zu eurem Test von »Sniper Elite V2«. In eurem Test steht nichts davon, dass das Spiel geschnitten wäre. Im Internet habe ich aber vor einigen Tagen zufällig gelesen, dass das Ding in Deutschland gar nicht erscheint, beziehungsweise nur in einer stark gekürzten Version. Da wäre dann die Kamera, die die Sniperkugel bis ins Hirn des

Opfers verfolgt und die euch im Test besonders gut gefallen zu haben scheint, nicht mehr enthalten... Was ist jetzt der Fall? Nicht, dass mich das Spiel besonders interessieren würde, aber der Widerspruch fiel mir eben auf...

Andy the X, aus dem Forum

Markus: Da gibt es eigentlich gar keinen Widerspruch – zumindest nicht in Bezug auf die Xbox-360-Fassung des Spiels. Die erscheint nämlich definitiv nicht in Deutschland, da sie keine USK-Freigabe bekommen hat. Du müsstest

dafür also schon zur PEGI- oder einer anderen internationalen Fassung greifen. Was hingegen nur geschnitten und mit einer USK-18-Freigabe nach Deutschland kommt, ist die PC-Version von »Sniper Elite V2«. Dort fehlt die von dir beschriebene »Kill Cam« und auch die Vorbesteller-Mission, in der man Hitler zur Strecke bringen muss. Und, ganz böse: Europäische Versionen des PC-Pendants wurden zudem mit einer Regionalsperre versehen, sodass deutsche PCler tatsächlich ausschließlich die geschnittene Fassung spielen können.

✕ LASS ES RAUS!

VERGESSLICH?

Ich halte jetzt pünktlich zum Feierabend die neue Ausgabe in den Händen und ich bin echt baff. Klar, die Themen sind gut, aber mal eine echt freche Frage: Habt ihr den Leser des Monats vergessen!?!? Sonst waren die Leute bei den Leserbriefen – und dort ist, wenn ich mich nicht täusche, nur ein Bild von »Soul Reaver« abgedruckt. War das nur ein Platzhalter und ihr habt es wirklich verpennt den Monats-User einzufügen? Ich freu mich darauf immer am meisten, denn ich mag wissen, was so für Leute hier im Forum herumsurfen. VeringetorixDE, aus dem Forum

Sabine: Vergessen wurde hier nur einer, nämlich die arme Redaktion! Leider kam auch nach mehrmaligem Anfragen keine rechtzeitige Rückmeldung von den angeschriebenen Lesern, sodass wir uns kurzfristig vor Druckschluss entschieden haben, die Rubrik mal einen Monat lang auszusetzen. Manchmal ist das Timing eben schwierig, und nicht jeder Nutzer hat immer die Zeit, sich sofort um unsere Anfragen zu kümmern. Aber sei unbesorgt: Mittlerweile liegen uns gleich mehrere Antworten vor, sodass sich in den kommenden Ausgaben wieder viele treue Forennutzer und Leser vorstellen dürfen. Auf dieser Seite: der noch recht frische, aber fleißige ScarecrowEntz14!

STELL DICH VOR!

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

Name | Alexander Entz **Wohnort** | Neunkirchen-Seelscheid **Name im Forum** | ScarecrowEntz14
Kurz-Bio | Alexander spielt gern – aber nicht nur Videospiele! In seinem Heimatverein spielt er schon seit Jahren erfolgreich Tischtennis und hat bereits einen Pokal und mehrere Medaillen gewonnen. Auf der Xbox 360 macht er sich dagegen herzlich wenig aus Bestenlisten oder Trophäen – er spielt am liebsten offline.



360 Live: Als Liebhaber von Splitscreen-Spielen hast du doch bestimmt ein paar Empfehlungen für die Leser parat?

Alexander: Was ich immer gern mit Freunden spiele, ist »Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden«. Mit der Familie spiele ich auch gern »Wii Sports«, »Sonic« und »BUZZ«. Ja, die meisten dieser Titel sind auch online spielbar; aber im Splitscreen-Modus weiß man, wem man gegenüber steht und muss nicht gegen Unbekannte aus dem Internet antreten.

360 Live: Tischtennis oder Videospiele - wobei kannst du dich mehr entspannen und warum?

Alexander: Gute Frage, da ich beides sehr gerne und mit großer Freude mache. Ich denke mal, beim Videospielen kann

ich mich mehr entspannen, da Tischtennis sehr anstrengend ist und Kraft erfordert. Es gibt nämlich nichts Schöneres, als sich nach einem anstrengenden Schultag an die Konsole zu setzen und ein wenig zu spielen.

360 Live: Deine Zocker-Karriere ist noch jung. Wie hast du den Einstieg ins Hobby Videospiele gefunden?

Alexander: Mein allererstes Spiel war »Ein Königreich für ein Lama« auf der PS One. Das hab ich damals noch mit meiner Mutter gespielt. Ich hatte nicht wirklich Lust zu spielen, weil ich nicht wirklich weiter kam, aber mit Hilfe der guten alten Mutter hab ich es dann geschafft. Das erste Spiel, das ich dann allein gespielt habe, war »Alundra 3«. Und so hat's eigentlich erst richtig angefangen.

der deutschen Version eben immer mit heiler Haut davon. Wie du in unserem Test in der vergangenen Ausgabe gelesen hast, tut das dem Spiel auch beileibe keinen Abbruch. Und das Wichtigste: Trotz dieser kleinen Kürzung sind die Mehrspieler-Modi natürlich voll kompatibel zu allen internationalen Fassungen. Wenn man jetzt nur noch die seltsamen Bildeffekte abstellen könnte...

DIGITAL

Wann erscheint das Magazin als digitale Ausgabe? Zum Beispiel als PDF oder als App für Smartphones oder Tablets? Ist so etwas überhaupt geplant oder in nächster Zeit eher nicht? LP Stormi, aus dem Forum

Sönke: Jede Ausgabe kannst du jetzt bereits seit Längerem in PDF-Form über unsere Webseite www.360-live.de erwerben – für preiswerte drei Euro pro Ausgabe. Das PDF-Magazin gibt es auch als vergünstigtes Jahres-Abo: 12 Ausgaben für 30 Euro. Spätestens ab dem Erstverkaufstag ist die PDF-Variante zum Download verfügbar. Was eine App angeht: Da sind diverse Dinge in der Mache, über die wir hoffentlich schon bald mehr erzählen können. Am besten zur Sicherheit noch unseren Twitter-Feed unter

<http://twitter.com/#!/360livemagazin> abonnieren, dann verpasst du garantiert nichts.

ONLINE-SCHUMMELHILFE?

Ich habe mir heute nochmal eure aktuelle Ausgabe zur Brust genommen und musste bei den Kauf- und Spartipps etwas lesen, was mir eigentlich total gegen den Strich geht. Im Zubehörtest habt ihr den »Speedshot« von Hama vorgestellt, [...] einen Konverter, der es möglich macht, Tastatur und Maus an die Xbox 360 anzuschließen. [...] Jeder Spieler, der egal welchen Shooter mit einem normalen Gamepad spielt, ist dann im Nachteil. [...] Somit wird es keine faire Begegnung auf Multiplayer-Karten mehr geben. [...] Fühlt euch nicht persönlich angegriffen, doch wahrscheinlich bin ich nicht alleine mit dieser Meinung! Dennis Willebrandt, per E-Mail

Markus: Persönlich finde ich den Einsatz des »Speedshot« in Online-Matches auch extrem unfair. Trotzdem gibt es den Konverter nun mal zu kaufen. Hersteller Hama und den Lesern einen Test zu verweigern oder die Hardware absichtlich schlecht zu benoten, wäre aber auch nicht Sinn der Sache, oder?

✕ SCHNIPSEL

Auf unserer Facebook-Seite machen ja immer mal wieder Foto-Rätsel die Runde. Diesmal hat aber vor allem eine geheimnisvolle Grünpflanze – siehe Foto – den Lesern Rätsel aufgegeben. Was hat es mit der Pflanze wirklich auf sich? Hier die schrägen Antworten der Facebook-Fans.



Die Pflanze hat sich den Aufkleber selbst raufgemacht. Sie wollte zum Casting von Rockstar Games gehen, um eine der Titelpflanzen zu werden. Leider wurde nix draus und der Agent hat ihr eine andere Rolle zugesprochen: die der Zimmerpflanze bei einer Xbox-360-Spielezeitschrift. Michael Borck

Die gab's zu Weihnachten! Man beachte das »liebervoll« drapierte Geschenkband! Ka Rin

Der Übertopf ist ein Werbegeschenk. Und weil so ein nackiger Topf blöd aussieht, wurde der Praktikant – oder die entsprechend rangniedrigste Person – zu Blume2000 geschickt, um eine Pflanze dafür zu kaufen. Uwe Simsohn

Diese Pflanze, »Rockstarus Illuminatus Chaos«, soll Herrn Sönke Siemens' Schreibtisch ordnen, indem sie dafür sorgt, das chaotische Zeitungsständerlein zu verbergen. Außerdem steht die Pflanze dort genau im Zen-Zentrum! Martin Ernst

Was man nicht sehen kann, ist, dass in dem Topf Sabines Kopf ist und sie einen Rockstar-Helm aufhat! Die Palme ist keine. Es sind ihre Haare! Mark Crok

Die Pflanze ist ein genmanipulierter Alien, der sich mittels Täuschung und Tarnung in ein von Rockstar entwickeltes Spiel einbringen möchte. Die hohen Verkaufszahlen sprechen für eine sehr weite Verbreitung des Aliens, sodass es die ganze Welt im Sturm erobert! Kevin Kwiatkowski

AUFLÖSUNG

Herrje, welch wüste Verschwörungstheorien! Dabei ist die Lösung doch so einfach! Zu Zeiten, als noch Richard Löwenstein Chefredakteur von 360 Live war, stand auf seinem Schreibtisch eine mehr oder weniger gut gepflegte Stechpalme. Regelmäßig gegossen mit allen in einer Redaktion anfallenden Flüssigkeiten, insbesondere Kaffee. Nach Sönkes Machtübernahme wurde der armen Stechpalme jedoch ihr Kaffee verweigert – sie ließ den Kopf hängen und starb eines grausamen Dürre-Todes. Eines Tages erbarmten sich Michael und Sabine aber, dem kahlen Schreibtisch wieder Farbe zu verleihen, und besorgten den um ein Vielfaches robusteren Drachenbaum. Der bekommt jetzt nur noch abgestandenes Mineralwasser und wächst und gedeiht seitdem prächtig. Der Aufkleber zierte nur deswegen den Topf, damit die Pflanze eine Daseinsberechtigung in einer Games-Redaktion hat.

✕ SPRUCH DES MONATS

» Warum weiß Sabine eigentlich mehr über mich als ich? «

Moritz, aus der Redaktion

360_{LIVE}
JULI 2012

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 HARDWARE DES MONATS

Hauppauge HD PVR Gaming
Edition

79 SPARTIPPS

Resident Evil 6
Limited Edition

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?HAUPPAUGE
HD PVR GAMING
EDITION

Daddeln ist unser allerliebstes Hobby. Was so viel Freude bringt, möchte man gern auch teilen, etwa in Form von kuriosen Erfolgsvideos oder Lösungen. Die dafür optimierte Aufnahme-Hardware? Gibt's zum Beispiel von Hauppauge...

Typ | Grabbing-Hardware Hersteller | Hauppauge Aktueller Preis | ab 170 Euro
Erhältlich | bereits im Handel Webseite | http://www.hauppauge.de/site/products/data_hdpvr-gaming.html

Wer die Hardware zum Mitschneiden von Spielvideos nutzen will, braucht neben dem Gerät und einem Zuspeler – Xbox 360, PS3 oder Wii – ebenfalls einen Windows-PC mit Doppelkern-CPU und einer Grafikkarte mit mindestens 256 MB RAM. Über das mitgelieferte Universal-Komponentenkabel verbindest du das »HD PVR« mit deiner Konsole. Das von deiner Daddelkiste ausgegebene Signal wird dann an deinen TV sowie den angeschlossenen PC durchgeschleust. Auf Letzterem installierst du noch via beiliegende CD die nötigen Treiber sowie die Software »ArcSoft ShowBiz«. Die einfache Einrichtung abgeschlossen, geht's auch schon ans Schneidwerk.

Mit der Schnittsoftware wählst du die Videoquelle und anschließend einen entweder für Xbox 360 oder Playstation 3 optimierten Modus zum Mitschneiden aus. Toll, dass das auf dein TV-Gerät gespielte Signal ohne jedwede Verzögerung wiedergegeben wird, wie man es von professionellen Grabbing-Lösungen kennt. Starten und Stoppen der Aufnahme erledigt ein simpler Klick am Rechner. Drei Formate stehen zur Wahl. Neben dem Standard-TS-Format kannst du MP4s zur Wiedergabe auf Xbox 360 und M2TS-Dateien für Playstation 3 erstellen. Die Videos selbst können je nach Wunsch entweder in High-Definition bis 1080i oder auch in platzsparenderen Standardauflösungen, etwa 576i, mitgeschnitten werden. Ebenfalls praktisch: Hast du dein Video aufgenommen, darf es direkt editiert und dann per simplem Klick im AVCHD-Format auf eine DVD gebrannt oder

auf Youtube geladen werden. Für Letzteres muss ein Konto beim Videoportal angelegt und – ganz wichtig – ein Videokanal erstellt werden, da sonst die Einbindung in die Grabbing Software nicht funktioniert. Denkbare einfache gerät auch das Bearbeiten der Videos. Auf einem Storyboard markiert man Bereiche des Mitschnitts, welche man entfernen will, selektiert Übergänge und fügt bei Bedarf Text-Einblendungen oder Effekte hinzu. Eine insgesamt runde Sache – jedoch hier und da ausbaufähig. Beispielsweise kommt das Gerät nicht gerade kompakt daher. Auch dass ein PC zum Aufnehmen zwingend erforderlich ist, stört – da ist die Konkurrenz bereits einen Schritt weiter. Ein optisches Kabel hätte Hauppauge ebenfalls beilegen können, von denen brauchen Surround-Freunde nämlich zwei, wenn sie gleichzeitig Videos in 5.1-Sound aufnehmen und mit Raumklang zocken wollen. Allerdings ist die Qualität der erstellten Videos gut, beim Durchschleifen entsteht keine Signalverzögerung und es gibt optimierte Modi für die Verwendung an den verschiedenen Konsolen. Zusammen mit der tadellosen Installation, der leicht verständlichen Software und Komfort-Funktionen wie dem Youtube-Direkt-Upload trotzdem ein echter Kauf Tipp.

Nils Osowski

Wertung 8.0



Ein Licht aufgegangen? Während eines Mitschnitts schalten sich grüne, hübsch anzusehende Leuchtanzeigen ein.



Die einfache Vernetzung des PVR zeigt dir dieses Schema an. Sonderlich viel falsch machen kann man nicht.

HD PVR rear panel connectors



Das Gerät bietet alle Anschlussmöglichkeiten, um hochwertige Videos von Xbox-360-, PS3- und Wii-Spielen zu erstellen.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SABINE SCHISCHKA

XBOX LIVE ARCADE GAMES DREIERPACK

Genre | Spielesammlung **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 26 Euro, Amazon.de

Für alle ohne oder mit nur schlechter Internetanbindung hat Microsoft die Crème de la Crème der Download-Spiele auf eine Disk gebannt: Für unter 30 Euro gibt's das grandiose »Limbo«, das gefeierte »Trials HD« und das knallige »Splosion Man«. Muss man gespielt haben!

Wertung **8.8**

SÖNKE SIEMENS

GEARS OF WAR 3 LIMITED EDITION

Genre | Shooter **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 10
Aktueller Preis | 34,99 Euro, nippondreams.com

Du willst auch mal bei einer der 360-Live-Online-Sessions mit der Redaktion mitmischen? Dann gibt es drei Shooter, die du dringend brauchst: »Halo: Reach«, »Modern Warfare 3« und »Gears 3«. Letzteres zum Beispiel in der Limited Edition, die aktuell bereits für wahnsinnige 35 Euro den Besitzer wechselt.

Wertung **9.4**

MICHAEL FÖRTSCH

THOR: GOD OF THUNDER

Genre | Action **Hersteller** | Sega
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 10 Euro, Amazon.de

Ja, dieses Game sieht nicht besonders gut aus, bietet kaum Abwechslung und ist auch sonst irgendwie nicht der Hammer. Doch für zehn Euro? Hey, damit macht man einem eingefleischten Thor-Fan jüngeren Semesters durchaus eine Freude. Alternativ ganz gut, um die leicht verdienten Erfolge abzugreifen!

Wertung **4.9**

MORITZ WANKE

STREET FIGHTER X TEKKEN

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Capcom
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 33 Euro, Amazon.de

Die beiden größten Marken des Genres vereint in einem Spiel? Stilsicheres Design, grandiose Effekte, ein prima austariertes Kampfsystem, 48 Kombattanten und ruckfreie Online-Modi? Alles auf einer Disk für gut 30 Euro? Das kann einen nur umhauen!

Wertung **8.8**

MARKUS WÜRSTLE

SHADOWS OF THE DAMNED

Genre | Action **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 23 Euro, Amazon.de

Wenn sich zwei Spieldesigner-Legenden wie Goichi Suda und Shinji Mikami zusammentun, um einen schrägen Third-Person-Shooter auf die Beine zu stellen, kann dabei nur etwas Einzigartiges herauskommen. Nie war Dämonen-Niederstrecken abgefahrener als in der Rolle von Mexico-Bad-Ass Garcia Hotspur.

Wertung **8.4**

NILS OSOWSKI

QUAKE 4

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 20 Euro, Spiegeltrotte.de

Am 22. Juni veröffentlichte Bethesda den vierten Teil der Duster-Shooter-Reihe neu. Der hält zwar nicht das Niveau der Vorgänger, hat aber seine Momente. Wichtig: Die deutsche Version ist wegen Zensur-Schnitten verstümmelter als manch Weltraumsoldat in einer der perfiden Strogg-Maschinen des Spiels.

Wertung **6.9**

SPECIAL EDITION

RESIDENT EVIL 6 LIMITED EDITION

Geldbeutel-fressende japanische Sonderausgabe.

Genre | Action **Hersteller** | Capcom
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 8 **Preis** | 1.000 Euro plus Japan-Flug
Erhältlich | 2. Oktober 2012

Wenn du eine Liste erstellen würdest, welche Dinge während einer Zombie-Apokalypse am dringlichsten zu beachten wären, wie würde sie wohl aussehen? Waffen besorgen wäre gut. Und die Wohnung verbarrikadieren natürlich. Aber das Wichtigste hast du vergessen: ein total cooles Outfit!

EINMAL UM DIE WELT...

Das dachten sich wohl auch die findigen Zombie-Experten bei Capcom, als sie die limitierte Edition zum mit Spannung erwarteten »Resident Evil 6« konzipierten. Darin verzichten sie auf die sonst üblichen Extras. Zusätzliche Spielinhalte? Gibt's nicht. Dekorative Statue? Fehlanzeige. Artbook? Ebenso wenig vorhanden wie Tischmanieren bei einer Horde fressender Wandelleichen. Stattdessen schmeißt dich das hier in die Lederkluft von Leon S. Kennedy, seines Zeichens Untoten-Kammerjäger und einer der Stars aus »Resident Evil 6«. Nicht nur, dass das schmucke Ding mit umgerechnet über 1.000 Euro zu Buche schlägt; deutsche Sammler, die verrückt genug nach Resi sind, müssen auch gleich noch den Preis fürs Flugticket nach Japan hinzurechnen. Es sei denn, sie kennen jemanden, der es vor Ort bestellt und zuschickt. Denn: Die auf 5.000 Stück limitierte Edition ist nur in Nippon erhältlich – und der japanische Capcom-Webshop verschickt leider nicht ins Ausland. Neben der Jacke sind lediglich vier Handyhüllen und das Spiel selbst enthalten. Warum sich der Stress trotzdem lohnen könnte? Nun, nicht zuletzt, weil Japan ein wunderschönes Reiseland ist, das auch abseits von exotischen Spielplätzen jede Menge Entdeckenswertes zu bieten hat. Kapselhotels zum Beispiel, in denen du im wahren Sinne des Wortes in einer Döhre schläfst. Oder einen Highspeed-Zug, der die 515 Kilometer von Tokyo nach Osaka in sagenhaften 155 Minuten zurücklegt. Oder Getränkeautomaten, aus denen heiße Dosen kullern. Oder...

Nils Osowski

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

BORDERLANDS 2 ULTIMATIVE BEUTEKISTE

Claptrap würde es sofort kaufen!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	2K Games
USK	Einstufung ausstehend	Xbox Live	ja
Spieler	1 - 4	Preis	ab 110 Euro
Erhältlich	21. September 2012		

870 Fantastillionen Waffen – so die freilich leicht augenzwinkernde Angabe von Gearbox zur Anzahl der Schießprügel in »Borderlands 2«. Entdecken kannst du die Wummen in leuchtend roten, überall in der Spielwelt verteilten Kisten. Cool, dass du genau in einer solchen auch die Spezialedition des Shooter-Rollenspiel-Mix ergatterst.

FETTE AUSBEUTE!

Im Inneren der schicken Beutekiste-Nachbildung schlummert so mancher Schatz. Allen voran das Spiel selbst – und zwar als exklusive Steelbook-Ausgabe in stilvollem Rot samt Spiellogo. Ideal für angehende Grenzland-Zoologen dürfte das farbenfrohe Poster der Kreaturen von Pandora sein. Dicht gefolgt vom kleinen Automaten im Design der spielinternen Waffengeschäfte sowie der Wackelkopf-Figur von Knarrenhändler Marcus. Wer derweil Offline-Grüße aus Pandora verschicken möchte, nutzt am besten die vier Postkarten im Lithografie-Stil. Weitere Kunstwerke aus dem Spiel betrachtest du im gebunden Artbook »Inside the Vault«. Mysteriös wiederum, was es genau mit dem Notizbuch des noch nicht enthüllten Charakters »Sir Hammerlock« auf sich hat – möglicherweise handelt es sich um Kampfstrategien oder Ähnliches. Im Spiel verirren wirst du dich bei dieser Version jedenfalls nicht, liegt doch eine auf Stoff abgebildete Karte von Pandora bei. Abgerundet wird das Sammlerpaket von vier exklusiven Aufklebern, einem Comic-Download-Code sowie einem nummerierten Authentifizierungszertifikat. Schöne Zusammenstellung, die sicherlich die Schaltkreise von Roboter Claptrap vor Freude zum Überhitzen bringt. Schatzjäger, deren Budget ein wenig knapper bemessen ist, greifen für 90 Euro zur leicht abgespeckten Spezialedition »Deluxe Kammerlicht«. Deren Inhalt: ein Artbook, die oben beschriebene Wackelkopf-Figur, Sticker und Comic-Download.



Kaufen?

JA

ZUBEHÖR-TEST

SCUF ELITE CONTROLLER

Hersteller	SCUF Gaming	Typ	Controller
Preis	ab 85 Euro (Standard-Konfiguration)		
Erhältlich	bereits im Handel		

In über 25 Schritten wandelt das amerikanische Unternehmen SCUF Gaming herkömmliche Gamepads in Pro-Gamer-taugliche Ausnahme-Hardware um. So viel vorweg: Das Preis haut rein, das Ergebnis selbst aber auch!

BEISPIEL »SCUF ELITE«-CONTROLLER

Hat man sich auf scufgaming.com einmal für die kabelgebundene respektive kabellose Variante entschieden, kann man je nach Gusto die konkav geformten Analogsticks gegen konvexe Ersatz-Knöpfe tauschen. Rein optischer Natur, aber trotzdem prima harmonisierend mit dem ab Werk verfügbaren Remington-Anstrich sind die optional geschwärzten Aktionsknöpfe. Nächstes Highlight: Auf der Rückseite findet man zwei Wippschalter, die beim Online-Kauf mit einer Tastenkombination deiner Wahl verknüpft werden können. So ist es beispielsweise möglich, die B- oder X-Taste zu betätigen, ohne umständlich umgreifen zu müssen. Sehr gelungen sind ferner die sogenannten Trigger-Stops. Sie verhindern das vor allem in Shootern in der Regel unnötige volle Durchdrücken der LT- und RT-Schultertasten und ermöglichen so schnelleres Schießen – was über Leben und Tod entscheiden kann. Auch praktisch: Wer einen besonders leichten Controller bevorzugt, kann bei der Bestellung angeben, dass der für die Vibrationsfunktion nötige Motor entfernt wird. Auf alle SCUF-Controller gibt der Hersteller außerdem die »No Slow Turn«-Garantie. Heißt: Die Analogknöpfe werden so konfiguriert, dass sie bei Berührung in jedem Fall Feedback geben und zu 100 Prozent die gedrückte Bewegung vollführen. Eine Funktion, die nicht einmal Microsofts Original-Controller verspricht. Einziger Nachteil: Angeboten wird der Vorzeige-Controller nur als Import auf der Webseite. Ansonsten Weltklasse-Leistung – zu einem entsprechend weltmeisterlichen Preis.



Die perfekte Wahl für Pro-Gamer jeden Genres. Sofern man über das nötige Kleingeld verfügt.

9.0

EAR FORCE DX 12

Hersteller	Turtle Beach	Typ	Headset
Preis	ab 110 Euro	Erhältlich	2. Mai 2012

Ein zuverlässiges Gaming-Headset muss nicht nur tollen Klang liefern. Gerade in stundenlangen Partien sind idealer Bedien- und Tragekomfort Pflicht. Turtle Beach schickt das »Ear Force DX 12« ins Rennen.

EIN SATZ KLANGWARMER OHREN

Das DX 12 besteht aus dem »X12«-Headset und der externen Soundschnittstelle »DSS-2«, die das Gerät raumklangfähig macht. Äußerlich gibt sich das Headset wie vom Hersteller gewohnt in angenehm minimalistischer Aufmachung mit grünen Applikationen. Via USB-Kabel und digitalem Audioausgang schließt du deine Xbox 360 ans DSS-2 an. Funktioniert alles denkbar einfach, unter anderem weil sämtliche nötigen Kabel in ausreichender Länge beiliegen. In der Praxis überzeugt das DX 12 ebenfalls. Der robuste Bügel sowie die gepolsterten, umschließenden Ohrmuscheln garantieren hohen Tragekomfort – ideal für mehrstündige Spielsessions. Beim Klang gibt sich der Schildkröten-Soundspezialist nahezu keine Blöße: Stimmen erklingen angenehm klar, Tieftöner satt und druckvoll. In den Standardeinstellungen mag manch einem das Klangbild zu basslastig erscheinen. Doch dank der sieben verschiedenen Equalizer-Einstellungen sollte jeder schnell die Abmischung finden, die seinem Geschmack entspricht. Toll auch die sechs Einstellungen für die im deutschsprachigen Handbuch ausführlich skizzierten Winkel der Surround-Effekte. Weitere Komfortpunkte kassiert Turtle Beach für die am Kabel angebrachten Regler, mit denen du separat die Lautstärke des Spielsounds und die deiner Xbox-Live-Chatpartner einstellst. Ein dritter Regler bestimmt, wie wuchtig der Bass ertönt. Und: Wer mag, darf das DX 12 am PC anschließen – stark!



Klangtalent vom Schildkröten-Strand mit hohem Trage- und Bedienkomfort – topp!

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

BROTHERS IN ARMS FURIOUS 4

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



Es gibt neue Hinweise darauf, dass das blutrünstige Nazijäger-Quartett von Hersteller Ubisoft vorerst weiterhin nicht zum Dienst antritt: Angeblich machte das amerikanische Patentrecht Entwickler Gearbox einen Strich durch die Rechnung, als man versuchte, die Markenrechte an Ubisoft zu übertragen. Die aktuelle Lösung: Warten, bis die bestehenden Patente auslaufen. Fans der Serie stört das allerdings weniger – für die meisten von ihnen ist der mit »Furious 4« begangene Stilbruch ohnehin unverzeihlich.

WWE '13

Hersteller **THQ** Genre **Kampfsport**



Wrestling erfreut sich weiterhin großer Beliebtheit. THQ weiß das nur allzu gut und kündigt auch für diesen Herbst einen »WWE«-Ableger an, diesmal mit Fokus auf die in den 90ern stattfindende »Attitude Era«. In der Kampagne durchlebt der Spieler diese in der Rolle von einem von acht Superstars. Coverkone ist heuer der frisch gebackene WWE-Aufsteiger CM Punk. Doch auch Steve Austin, Sheamus, der Undertaker, Mankind und über 70 weitere Showstopper-Größen steigen in den Ring. Spielerisch will man mit einer abermals verbesserten Physik und einer Flut neuer Animationen punkten.

KINGDOMS OF AMALUR 2

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Rollenspiel**



Das bereits viel diskutierte Sequel zum recht erfolgreichen, in diesem Frühjahr erschienenen Rollenspiel »Kingdoms of Amalur« war nach Angaben des Entwicklers 38 Studios tatsächlich bereits in Entwicklung. Doch sollte man die Vorfreude besser zurückhalten: Mittlerweile existiert 38 Studio quasi nicht mehr, alle Mitarbeiter wurden entlassen, und auch das Schwesterunternehmen Big Huge Games wurde mit in den Abgrund gesogen. Grund: massive Geldnot. Mittlerweile sind viele Mitarbeiter jedoch bereits bei Epic Games untergekommen.

TERMIN	TITEL
1. Juni	Everyone Sing
1. Juni	Punch Time Explosion XL
8. Juni	Akai Katana
8. Juni	Game of Thrones: Das Lied von Eis und Feuer
15. Juni	Lollipop Chainsaw
29. Juni	Lego Batman 2: DC Super Heroes
29. Juni	Spec Ops: The Line
29. Juni	Test Drive Ferrari Racing Legends
29. Juni	The Amazing Spider-Man
30. Juni	London 2012: Das offizielle Videospiel der Olympischen Spiele
10. Juli	NCAA Football 13
Juli	Inversion
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
31. Aug.	Transformers: Untergang von Cybertron
Aug.	Darksiders 2
Aug.	Madden NFL 13
Aug.	Port Royale 3
6. Sept.	Far Cry 3
11. Sept.	NHL 13
14. Sept.	Madagascar 3: Flucht durch Europa
14. Sept.	Tekken Tag Tournament 2
21. Sept.	Borderlands 2
21. Sept.	Das Testament des Sherlock Holmes
27. Sept.	Micky Epic: Die Macht der 2
Sept.	Dead or Alive 5
Sept.	F1 2012
2. Okt.	Resident Evil 6
5. Okt.	NBA 2K13
11. Okt.	Rocksmith
12. Okt.	Dishonored: Die Maske des Zorns
12. Okt.	Xcom: Enemy Unknown
23. Okt.	Forza Horizon
25. Okt.	Medal of Honor Warfighter
30. Okt.	Assassin's Creed 3
30. Okt.	WWE '13
31. Okt.	Need for Speed: Most Wanted
Okt.	NBA Live 13
Okt.	Skylanders Giants
6. Nov.	Halo 4
13. Nov.	Call of Duty: Black Ops 2
20. Nov.	Hitman: Absolution
2012	007 Legends
2012	Alarm für Cobra 11: Undercover
2012	Anarchy Reigns
2012	Defiance
2012	Doom 3 – BFG Edition
2012	Duke Begins

TERMIN	TITEL
2012	Family Guy: Back to the Multiverse
2012	FIFA 13
2012	Galaxy Beast
2012	Lego Der Herr der Ringe
2012	Of Orcs and Men
2012	Overstrike
2012	PES 2013
2012	Prey 2
2012	Rambo
2012	Raven's Cry
2012	Rayman Legends
2012	Sonic & All-Stars Racing Transformed
2012	Thief 4
2012	Twisted Mania
2012	Wet 2
2012	Zone of the Enders HD Collection
2013	Aliens: Colonial Marines
2013	Bioshock Infinite
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2013	Crysis 3
2013	Cyberpunk
2013	Dark
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Dead Space 3
2013	Destiny
2013	Devil's Third
2013	DMC Devil May Cry
2013	Fable Next
2013	Grand Theft Auto 5
2013	Gears of War: Judgment
2013	Homefront 2 (Arbeitstitel)

TERMIN	TITEL
2013	Insane
2013	Lost Planet 3
2013	Metal Gear Rising: Revengeance
2013	Metro: Last Light
2013	Sacrilegium
2013	Scivelation
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit
2013	Splinter Cell: Blacklist
2013	Star Trek
2013	Star Wars 1313
2013	Tekken X Street Fighter
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Tomb Raider
2013	Watch Dogs
2013	Xcom
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2013	Zwei

KINECT

TERMIN	TITEL
22. Juni	Steel Battalion: Heavy Armor
28. Juni	Just Dance Greatest Hits
Okt.	Dragon Ball Z für Kinect
12. Okt.	Fable: The Journey
2012	Crimson Dragon
2012	Dance Central 3
2012	Harry Potter für Kinect
2012	Nike+ Kinect Training
2012	Ryse



Sonne, Strand und Badeleichen: Mit »Riptide« schlägt Hersteller Deep Silver das nächste Kapitel der Zombie-Shooter-Reihe »Dead Island« auf. »Riptide« konzentriert sich dabei nicht auf das Danach, sondern auf das Davor: Wie konnte der Virus ausbrechen? Wer hat ihn erschaffen? Eben jene Fragen, die der hierzulande

beschlagnahmte erste Teil verschweigt. Apropos: Bis auf die unterstützten Plattformen Xbox 360, Playstation 3 und PC hält sich Entwickler Techland mit weiteren Informationen zurück, verspricht aber erste Details noch diesen Sommer. Sprich in der nächsten Ausgabe von 360 Live!

360 LIVE NEU AB DEM 25. JULI!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

TRANSFORMERS UNTERGANG VON CYBERTRON

Seit 27 Jahren bereits tobt die Schlacht zwischen Autobots und Decepticons: Haben sich die Transformers damals in Kinderzimmern bekriegt, entsendet Hasbro seine Blechschergen nun ein weiteres Mal in einen brachialen Third-Person-Shooter. Hohe Detailverliebtheit, packende Inszenierung und intelligentes Gameplay mit einem Staraufgebot sich transformierender Killerbüchsen versprechen eines der Action-Highlights im Spätsommer. 360 Live spielt eine fast fertige Version durch und prüft, ob auch im Mehrspieler-Modus alle Spaßschrauben fest angezogen wurden.

E3-SPEZIAL: NACHBEBEN

Die E3 2012 ist vorüber – unsere Berichterstattung noch lange nicht. Auch wenn sich diese Ausgabe bereits ausführlich mit vielen dort gezeigten Themen auseinandersetzt, so erlauben es die schiere Menge an Ankündigungen und der in der Messewoche liegende Redaktionsschluss nicht, jedem Titel optimal gerecht zu werden. Grund genug, sich einzelne Highlights noch mal vorzuknöpfen: 360 Live zerpfückt »Forza Horizon«, »Halo 4« und weitere Showstopper im Detail und lässt dabei die Entwickler zu Wort kommen.

RISEN 2: DARK WATERS

Schraub das Holzbein fest, kipp den Rum in den Rachen und wetz die Säbel: Nach zwischenzeitlicher Verschiebungs-Flaute läuft Deep Silvers Piraten-Rollenspiel nun endlich im sicheren Konsolenhafen ein. Hat sich die Wartezeit auf das hierzulande produzierte Abenteuer gelohnt? Kann die 360-Portierung mit der optisch eindrucksvollen PC-Fassung mithalten? Und ist Captain Hooks rechter Armhaken wirklich echt? Zwei dieser drei Fragen beantworten wir auf alle Fälle – in unserem garantiert grätenfreien Freibeuter-Test.

PLUS!

ASSASSIN'S CREED 3

Wie sich Nordamerika aus dem Würgegriff von Europa los-sagen konnte? Natürlich mit der Hilfe eines talentierten Assassinen, der insgeheim dem Schicksal hier und da einen blutigen Schubs mit auf den Weg gab. Bereits im Oktober will Ubisoft mit dem dritten Teil seiner Meuchel-Abenteuerreihe die Geschichte neu schreiben. Schon vorab konnte 360 Live den Tomahawk zücken und sich maßgeblich in den Amerikanischen Bürgerkrieg einmischen. Ausschweifender Frontbericht plus erste Mehrspieler-Impressionen!

RESIDENT EVIL 6

Anfang Juli wird das verfügbar, für das Zehntausende durch den Kauf der Import-Version von »Dragon's Dogma« bereits jetzt Zugangscodes haben: die »Resident Evil 6«-Demo. 360 spielt eine erweiterte Version durch und sammelt Stimmen aus der Community, um herauszufinden, ob der Hype gerechtfertigt ist. Du willst mitmachen? Dann poste deine Meinung zur Demo auf unserer Facebook-Pinnwand, im Forum oder schicke sie uns bis zum 10. Juli per Mail. Unter allen Teilnehmern verlosen wir seltene Resi-Sammler-Raritäten!

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 ... METAL GEAR RISING: REVENGEANCE, WATCH DOGS, GTA 5, BORDERLANDS 2, FAR CRY 3, SLEEPING DOGS, PORT ROYALE 3, CALL OF DUTY: BLACK OPS 2, COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE, CRYSIS 3, DEAD SPACE 3, DEADLIGHT, ALIEN FEAR UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 25. JULI 2012!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11



Lesen bildet!



Dave Woldman
Senior Producer
Dead Space 3
Electronic Arts



360^{LIVE}

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

**Einfach Karte ausschneiden
oder kopieren, ausfüllen und
bis zum 24.07.2012 absenden!**

Mini-Abo-Aktion Juni/Juli 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 Juni/Juli 2012 endet am 24.07.2012. 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**



OFFICIAL
VIDEO GAME

Lebe den Moment



london

London 2012

Das offizielle Videospiel
der Olympischen Spiele



www.olympicvideogames.com



Erhältlich für

Published by

SEGA

TM IOC. Copyright © 2012 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, reproduced, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC. © SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders. "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.