

360 LIVE

Kauf mich!
**GAMING
EISKALT**
Coole Gadgets
für heiße Tage

CHINA-ZOMBIES UND RIESENMOTTEN

RESIDENT EVIL 6

HALLO ACTION, HORROR ADE! WIE VIEL
RESI STECKT WIRKLICH IN TEIL SECHS?



GEWALT, PIZZA UND POSTER

BORDERLANDS 2

Der ultimative Mix aus Rollenspiel
und First-Person-Shooter?

INTENSIV ANGEFASST!

TOMB RAIDER

Jagen, töten, überleben: So spielt
sich Laras Survival-Horror-Trip!



4-SEITEN-TEST AHOI!

RISEN 2: DARK WATERS

Goldschatz oder Plankensprung?

BRANDAKTUELL

Sleeping Dogs – Glückskeks-Prognose: Hit-Tipp!

Crysis 3 – Dschungelcamp auf dem Times Square!

Quantum Conundrum – Verdient Spiel des Monats!

AUSSERDEM Halo 4, Sacrilegium, Ice Age 4, DOA5,

Tony Hawk's HD, Doom 3: BFG, Xcom, Port Royale 3

Deadlight: Limbo trifft The Walking Dead. Test!

ATMOSPHERE-KNÜLLER

HITMAN ABSOLUTION

Poster, Interview,
Gewinnspiel!

Rasierklinge, Bierflasche, Plumpsklo: Kill
doch wie du willst! Agent 47 auf 6 Seiten!

XBOX 720

Geheime Entwickler-

Dokumente analysiert!



SOUTH PARK

Arschkriechen extrem.

So gut ist geschmacklos!



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

www.360-live.de

AUSCABE08 €3,60

0 8



4 197019-903609



UNDERCOVER.
ANDERE REGELN. ANDERE GESETZE.

SLEEPINGDOGS.NET

Limitierte Sonderedition exklusiv erhältlich
bei Media Markt und Saturn.



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



SQUARE ENIX

SLEEPING DOGS © 2012 SQUARE ENIX, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SLEEPING DOGS, THE SLEEPING DOGS LOGO, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE SQUARE ENIX GROUP. THE PLAYSTATION LOGO, "PLAYSTATION", "PS3", THE PS3 LOGO AND THE PLAYSTATION LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATINGS ICONS ARE TRADEMARKS OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION AND PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

Willkommen bei 360 Live!



Microsoft hat Respekt vor Apple, sehr großen Respekt. Insbesondere, seit die Truppe aus Cupertino Jahr für Jahr die Unterhaltungsindustrie mit

immer neuen Rekorden aufmischt, beobachtet man jeden Schritt der Kalifornier peinlich genau und versucht, mit eigenen Konzepten dagegenzuhalten. Auf den iPod folgte – mit knapp vier Jahren Verspätung – der Zune. Dem gigantischen Erfolg des iPhones versuchte man durch eine strategische Allianz mit Nokia entgegenzuwirken. In beiden Fällen lässt überschwänglicher Erfolg auf sich warten. Doch die Redmonder sind hartnäckig – eine Strategie, die auch der Xbox schlussendlich zum Durchbruch verhalf.

Am 18. Juni 2012 nun der nächste Vorstoß an der hart umkämpften Hardware-Front: Mit dem »Surface« kündigt Microsoft ein eigenes Tablet an – und wildert damit erstmals in den Gefilden all jener Firmen, denen man seit Jahrzehnten Betriebssystem-Lizenzen verkauft. Dell, Acer, Toshiba und Konsorten werden gestaunt haben, als Microsoft-CEO Steve Ballmer die beiden Varianten des hauseigenen iPad-Konkurrenten mit 10,6-Zoll-Display präsentierte. Herzstück des Einstiegsmodells ist ein Nvidia-Tegra-ARM-Prozessor samt Windows RT als Betriebssystem. Auch das Äußere gefällt: praktischer Ausklapp-Ständer, wertige Magnesiumlegierung und innovative Touch-Cover-Hüllen, die dank berührungssensitiver Innenseite als Tastatur und Touchpad fungieren. Ebenfalls nicht von der Nachttischkante stoßen werden Tablet-Fans das etwas wuchtigere Modell Surface Pro: Intel-i5-Prozessor der dritten Generation, Full-HD-Auflösung, bis 128 Gigabyte Speicher und volle Windows-8-Unterstützung überzeugen.

Schön und gut, aber was heißt das jetzt für Spieler? Neugierig macht insbesondere die von Microsoft bestätigte Xbox-Verzahnung. Was genau das bedeutet, wollte man noch nicht verraten. Fest steht nur: Wenn Microsoft hier die richtigen Weichen stellt,

hat die Xbox-Community womöglich schon früher als gedacht ihre eigene inoffizielle Unterwegs-Konsole. Oder zumindest eine Plattform, die weit mehr kann als das, was wir aktuell auf Windows-Phone-Geräten in Sachen Xbox-Gaming erleben. Die Gründe liegen auf der Hand. Erstens: Die Rechenleistung, vor allem der Pro-Variante, scheint – schenkt man Microsofts Aussagen Glauben – gleichauf mit der moderner Ultrabooks zu liegen. Ausreichend Pferdestärken also, um einen Großteil der bereits verfügbaren Live-Arcade-Spiele ohne nennenswerte Anpassungen unterwegs zum Laufen zu bringen. Die Spiele selbst müsste der Nutzer im Optimalfall nur einmal für sein aktuelles Xbox-Live-Profil kaufen, kann sie dann aber auf jedem kompatiblen Gerät spielen. Zweitens: Dank standardmäßig verbautem USB-Port wäre ein Anschließen bereits erhältlicher Xbox-Controller ohne kostspieliges Zusatzzubehör möglich. Vorteil für die Entwickler: Auf Surface-Hardware lauffähige Spiele müssen nicht zwingend für Touchscreen-Steuerung optimiert werden – weniger Aufwand, höhere Nutzerzahlen. Drittens: Microsoft hätte einen weiteren Vertriebsweg für viele derzeit in den Archiven Staub ansetzende Xbox-1-Klassiker. Surface-optimierte Varianten von »Halo 2«, »Forza 2«, »Fable« und Konsorten zum Schnäppchenpreis? Technisch kein Problem und

» Die Redmonder sind hartnäckig – eine Strategie, die auch der Xbox zum Durchbruch verhalf! «

sicherlich im Interesse vieler Retro-Fans. Viertens: Die auf der E3 angekündigte App »Smartglass« ist von vornherein auf jedem Surface-Tablet installiert und für dieses optimiert. Das unterstützt Xbox-360-Käufe und gibt Entwicklern eine Referenz-Plattform für kommende Smartglass-Anwendungen. Und deine Meinung? Hat Surface das Zeug zur Unterwegs-Xbox? Schreib es mir an soenke@360-live.de.

Sönke Siemens,
Chefredaktion 360 Live Magazin

DIE FREU-DICH-DRAUF-AUSGABE!

Sommerloch? Von wegen! Kaum ist die E3 vorüber, setzen zahlreiche Hersteller Himmel und Hölle in Bewegung, um 360 Live neueste Versionen ihrer Messe-Blockbuster zu präsentieren: »Resident Evil 6«, »Crysis 3«, »Borderlands 2«, »Hitman: Absolution« – die Liste ist lang. Im Testteil dagegen zerpfückt die Redaktion eine Flut an Download-Spielen: »Quantum Conundrum«, »Tony Hawk's Pro Skater HD«, »Deadlight« – auch dieses Jahr steht der Summer of Live Arcade den Außentemperaturen in nichts nach. Und als großes Feature im Reportage-Teil: Gaming eiskalt! **PREVIEW-RUNDUMSCHLAG AB S. 16, LIVE-ARCADE-KNALLER AB S. 60**

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

HITMAN: ABSOLUTION

In der Coverstory begleitet 360 Live Auftragskiller Agent 47 auf seiner Jagd nach dem Unterwelt-Abschau des beschaulichen Städtchens Hope und ist einmal mehr ziemlich von den Socken. Egal ob Dramaturgie, Technik oder Handlungsfreiheit – hier passt einfach alles wie der Strichcode auf Hitmans Hinterkopf. Todsicherer Hitkandidat also? Großes Preview samt Gewinnspiel ab Seite 16. Plus Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE AUGUST 12

DAS STECKT DRIN

16 COVERSTORY Hitman: Absolution	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	16 VORSCHAU Spiele von morgen	53 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	70 COMMUNITY Live Arcade, Termine, Leserpost
---	---	--	--	---



GRUSELGARANTIE?

22 RESIDENT EVIL 6

China-Zombies, Riesenmotten, Trunkenbolde – so viel »Resi« steckt wirklich in Teil Sechs!



ABGEDREHT!

38 BORDERLANDS 2

Junges Gemüse trifft auf verwegene Heldentruppe: Rollenspiel-Shooter-Mix mit Schmunzelgarantie!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Frank O'Connor über Halo 4
- 06 Dead or Alive 5
- 09 Luminous Studio Engine
- 10 Xbox 720 Spezial
- 12 Doom 3: BFG Edition
- 12 Aus der Redaktion
- 14 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 16 Hitman: Absolution
- 22 Resident Evil 6
- 26 Crysis 3
- 30 South Park: Der Stab der Wahrheit
- 34 Tomb Raider
- 37 Sleeping Dogs
- 38 Borderlands 2
- 45 Lego Der Herr der Ringe
- 46 Sacrilegium
- 50 Xcom: Enemy Unknown
- 52 Port Royale 3

TEST

- 54 Risen 2: Dark Waters
- 58 Quantum Conundrum
- 60 Tony Hawk's Pro Skater HD
- 62 Deadlight
- 64 London 2012
- 65 The Amazing Spider-Man
- 66 Ice Age 4: Voll verschoben
- 66 Nachtest: Lego Batman 2
- 72 Babel Rising
- 72 Bang Bang Racing
- 72 Magic: The Gathering 2013
- 72 Mini Ninjas Adventures



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**

POSTER

- 41** Hitman: Absolution
- 42** Borderlands 2

REPORTAGE

- 67** Gaming eiskalt:
Zehn irre Sommer-Gadgets

COMMUNITY

- 70** Interview mit Peter Inmann vom
E-Sport-Verband Österreich
- 70** Mecker-Ecke
- 71** Gamescom 2012
- 72** Community Arcade
- 73** Community Gamerscore:
Lollipop Chainsaw
- 74** Community Lesertest: Max Payne 3
- 75** Nachgefasst bei:
Ghost Recon - Future Soldier
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Nokia Lumia 900
- 79** Kauf- und Spartipps;
Aliens: Colonial Marines CE
- 80** Zubehör: Xbox 360 Media Remote,
Sennheiser Headset X2
- 81** Spieltermine

SERVICE

- 13** Abo: Exklusive T-Shirts zu
Spec-Ops: The Line
- 53** Impressum
- 82** Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY PLUS POSTER



16 HITMAN: ABSOLUTION

Agent 47 kann's immer noch! Mega-Preview,
Gewinnspiel plus Meucheltipps vom Entwickler.

TOPSPIELE



26 Crysis 3



34 Tomb Raider



50 Xcom: Enemy Unknown



54 Risen 2: Dark Waters

- 06** Halo 4
- 16** Hitman: Absolution
- 22** Resident Evil 6

- 30** South Park: Der Stab der Wahrheit
- 37** Sleeping Dogs

- 38** Borderlands 2
- 45** Lego Der Herr der Ringe
- 46** Sacrilegium
- 58** Quantum Conundrum

- 60** Tony Hawk's Pro Skater HD
- 62** Deadlight
- 64** London 2012

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	GRAFIK DER ZUKUNFT	GEHEIMDOKUMENT	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Frank O'Connor über Halo 4	Luminous Engine	Neue Xbox-720-Infos	Doom 3 BFG Edition	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Frank O'Connor

Nur noch vier Monate, dann wird »Halo 4« wie ein Gewittersturm über die Xbox 360 hereinbrechen. Millionen Fans werden im neuen Abenteuer des Master Chiefs versinken und wahrscheinlich so ziemlich jedes andere Spiel tagelang links liegen lassen. 360 Live hat mit Frank O'Connor, dem Hauptverantwortlichen der Blockbuster-Marke, gesprochen...

Veränderung ist nicht dein Feind, sondern dein Verbündeter. Das ist's, was »Halo 4« beweisen will. Denn dieses Game wirft vieles, was »Halo«-Spieler kennen, über den Haufen und definiert die Serie neu – bleibt sich dabei aber trotzdem treu. »Ich denke, es reicht einfach nicht, nur eine hübschere Version von immer der gleichen Sache zu bringen. Daher versuchen wir, Halo neu zu erdenken«, erklärt uns Frank O'Connor im Gespräch. Also derjenige, der bestimmt, wie sich die Spieleserie »Halo« weiterentwickelt. Dazu gehört, dass sich vor allem die Story um den Master Chief und KI-Begleiterin Cortana auf eine neue und mehr charakterbezogene Ebene hievt. »Du wirst die beiden von ganz neuen Seiten kennenlernen; ihre dunklen Facetten und was sie überhaupt antreibt«, verrät O'Connor. »Der Master Chief ist mehr als nur ein waffenschwinger Soldat.« Aber auch die Welt, die Widersacher und die Kämpfe haben sich mit »Halo 4« gewandelt. »Erstmals in der Serie überhaupt haben wir eine neue Gegner-Rasse eingeführt: die Prometheans.« Aber wer sind diese Wesen, die dem Master Chief schon kurz nach Ankunft auf der Welt Requiem merkwürdige Mechanik-Kreaturen auf den Hals hetzen? »Sie sind Überlebende einer Kriegerkaste der Blutsväter, die nach Jahrtausenden durch das Eindringen des Master Chiefs geweckt wurden«, verrät der Familienvater. »Mit ihnen und ihren Untergebenen kommen auch neue Waffen – insgesamt zehn neue wird's im Spiel geben –, die sie entwickelt haben, um gegen die Flood zu kämpfen. Sie sind alle energiebasiert, total High-Tech und konzipiert, den Gegner nicht nur zu töten, sondern zu

atomisieren.« Damit spricht er unter anderem die Z-180 Scattershot an, eine Plasma-Schrotflinte, aber auch die Light Rifle, eine Art Karabiner, dessen Teile durch ein Kraftfeld zusammengehalten werden. »Auch kann der Chief andere Technologien der Blutsväter nutzen, etwa die Promethean Vision, mit der er auf bestimmte Distanz durch Wände und andere feste Materie schauen kann.«

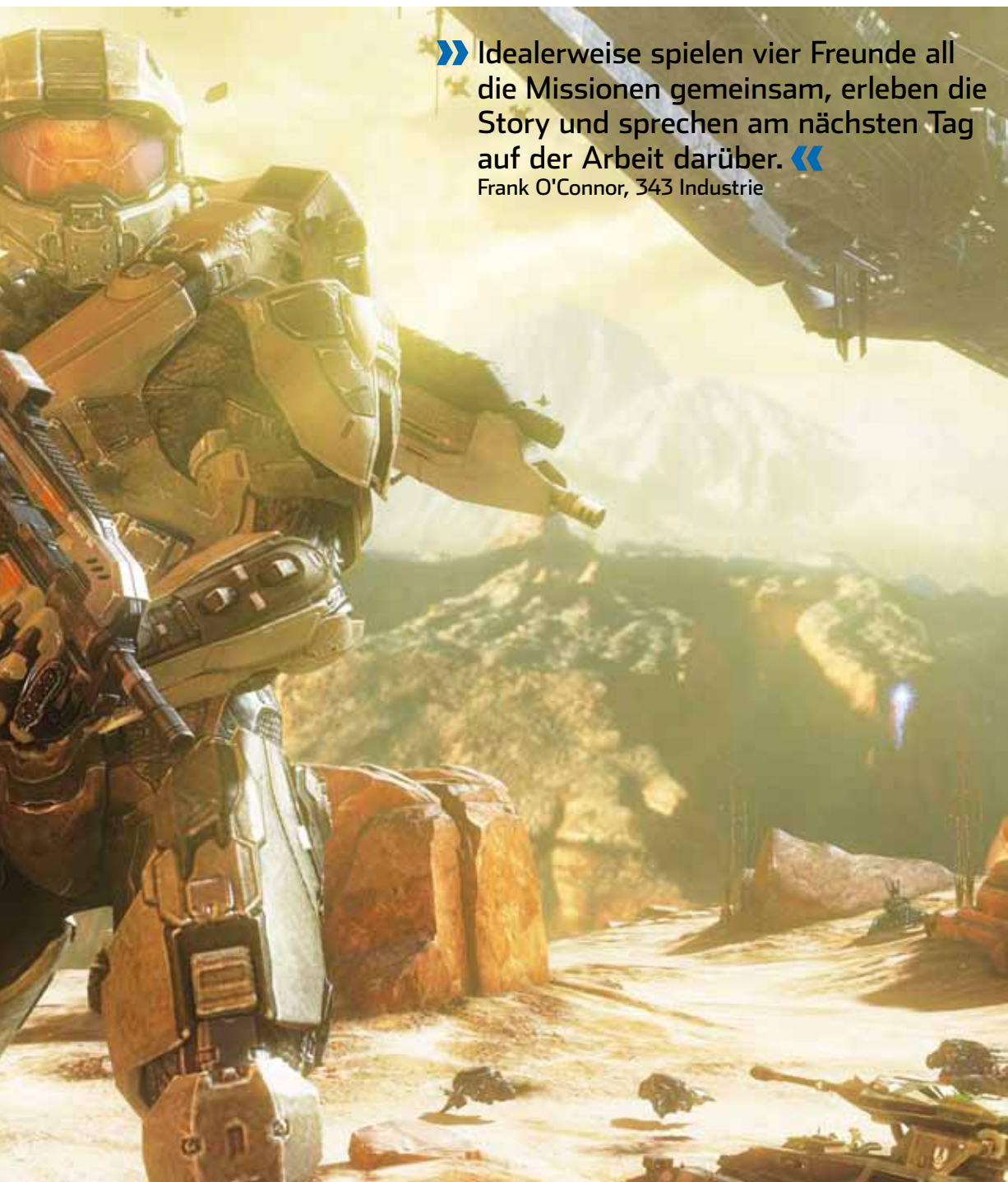
Hinzu kommen laut Frank kräftige Umwälzungen in Sachen Mehrspieler-Modi. »Der Firefight-Modus verschwindet. Wir fanden ihn nicht schlecht, aber wir müssen etwas Neues probieren.« Ganz neu eben jetzt Spartan-Ops-Modus. »Der ist ziemlich cool und stark Koop-fokussiert«, wirbt der Microsoft-Mann. »Das wirklich Tolle: Er hat eine Story und du kriegst ihn direkt mit Halo 4. Einmal durchgespielt, ist er noch längst nicht vorbei. Wir veröffentlichen immer wieder Staffeln mit neuen Episoden, so wie bei einer TV-Sendung. Jede Woche bekommst du fünf neue Missionen samt Video, das die Geschichte fortführt. Und das komplett kostenlos!« Insgesamt soll die erste Staffel 50 Missionen bieten und rund zehn bis zwölf Stunden Spieldauer umfassen. »Idealerweise spielen vier Freunde all die Missionen gemeinsam, erleben die Story und sprechen am nächsten Tag auf der Arbeit darüber, was passiert ist«, hofft O'Connor. »Ebenso wie's bei Serien wie Game of Thrones und Lost der Fall ist. So etwas wollen wir erschaffen. Wir denken, wir sind da auf dem richtigen Weg und geben unseren Fans das, was sie sich mit ihrer Unterstützung verdient haben.« Da kann 360 Live nur zustimmen. Mehr zu »Halo 4« erwartet dich in der umfangreichen Vorschau im nächsten Heft.



BIO

Name | Frank O'Connor
Firma | 343 Industries
Position | Präsident Markenentwicklung
Arbeitet gerade an | Halo 4, geheimen »Halo«-Projekten
Schon gewusst? | Frank O'Connor ist auch der Name eines irischen Schriftstellers, der unter anderem Geschichtsbände wie »Brautnacht« und »Mein Ödipus-Komplex« verfasste.





» Idealerweise spielen vier Freunde all die Missionen gemeinsam, erleben die Story und sprechen am nächsten Tag auf der Arbeit darüber. «

Frank O'Connor, 343 Industrie

klein- GEDRUCKT

KEINE EXPERIMENTE

✕ Hersteller THQ hat finanzielle Probleme und einen neuen Chef, der diese lösen soll: Jason Rubin, den Gründer des Studios Naughty Dog und Erfinder des Playstation-Hits »Uncharted«. Laut Rubin ist Schluss mit Experimenten wie »u Draw«. Stattdessen konzentrierte man sich jetzt auf qualitativ hochwertige Spiele, die sich gut verkaufen, interessant sind und für die sich Spieler auch begeistern können.

DRAGON'S DOGMA 2

✕ Mit »Dragon's Dogma« wagte Hersteller Capcom ein riskantes Experiment, das zwar nicht fehlerfrei ist, aber doch viel Zustimmung findet – und gute Verkäufe einfährt! Über 330.000 Mal ist das Fantasy-Rollenspiel bisher über den Ladentisch gewandert. Beachtlich für eine komplett neue Marke. Daher will Capcom »Dragon's Dogma« nun zur Serie ausbauen. Die Arbeiten dürften alsbald beginnen.

HIT-MONKEY

✕ Ein zum Attentäter ausgebildeter Affe, der seine getöteten Affenhorde und seinen »Meister« rächen will. Darum geht's im Marvel-Comic »Hit-Monkey«. Und genau zu dieser Reihe entwickeln die High Moon Studios für Activision nun ein Spiel – jenes Team, das für »Transformers: Fall von Cybertron« verantwortlich zeichnet. Macht Hoffnung, dass der für 2013 angesetzte Affen-47 tatsächlich sauber und treffsicher zur Tat schreitet.

DEAD OR ALIVE 5

Nach sechs Jahren Abstinenz bringt Team Ninja Ende September endlich einen neuen Teil der 3D-Beat-'em-Up-Reihe in die Läden. Erste Anspielerindrücke zeugen bereits davon, dass Produzent Yosuke Hayashi und sein Team auch ohne die Schirmherrschaft von »Ninja Gaiden«-Schöpfer Tomonobu Itagaki Spitzenqualität abliefern. Dem Stil der Serie bleiben aber auch sie treu: schnelle Versus-Kämpfe ohne übertriebene Spezialattacken, dazu charakterstarke Kämpfer mit jeweils facettenreichem Angriffsrepertoire stehen im Mittelpunkt. Außerdem diesmal in Ring: zwei Gastkämpfer aus der »Virtual Fighter«-Reihe – Sarah Bryant gilt davon als bisher bestätigt. Zudem wird wieder ein Großteil des Kämpferaufgebots aus

weiblichen Ninjutsu-Kriegerinnen samt teils sehr knapp Kostümen bestehen. Und wer noch mehr Haut sehen möchte, bekommt als Vorbesteller der Collector's Edition aussernd die Möglichkeit, denn sie enthält Bademoden als Alternativkostüme für alle Pixel-Schönheiten. Wer jetzt denkt, »Dead or Alive 5« sei ein Mekka für Lustmolche, mag zwar teilweise recht behalten, doch das Spiel bietet auch sonst alles was ein zünftiger Prügler stemmen muss: 1A-Technik, interaktive Arenen mit mehreren Ebenen, über 20 Kontrahenten und eine verzweigte Story, in der jeder der Kämpen mal als Hauptcharakter agiert. »Tekken Tag Tournament 2« muss sich warm anziehen!

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



DEVIL'S THIRD...

...das Game von »Ninja Gaiden«-Erfinder Itagaki, erscheint nicht mehr über THQ, sondern muss einen neuen Verleger finden.

THE WALKING DEAD...

...wird nun auch zum Ego-Shooter. Die Arbeiten daran übernimmt »Ghostbusters«-Macher Terminal Reality.

NIGHTS INTO DREAMS...

...ein Sega-Klassiker aus »Saturn«-Zeiten, kommt als HD-Remake! Termin? Unklar!

EX-CHEF-REDAKTEUR RICHARD

WENN EINER EINE REISE TUT...

...dann kann er was erzählen. So wie unser ehemaliger Chefredakteur Richard Löwenstein. Vor über einem Jahr war er mit seiner Freundin Doreen zu einer einjährigen Weltreise aufgebrochen: USA, Chile, Argentinien, Thailand, Japan und einiges mehr haben beide besucht, interessante Menschen getroffen und Erfahrungen gesammelt, die ihren Blick auf die Welt veränderten. Nicht nur aus Spaß an der Freude, sondern auch, um dem beruflichen Alltag zu entfliehen. »Wir hatten beide keine Lust mehr auf unsere Jobs. Innerlich hatten wir längst gekündigt«, sagt Richard. Denn auch als Spiele-Journalist zu arbeiten, ist kein Urlaub. »Irgendwann wurde es bedeutungslos, was Microsoft und Sony machen. Der Beruf als Spiele-Journalist hat mich mein Hobby gekostet.« Nun haben Richard und Doreen ihre Erlebnisse, Erfahrungen und Einsichten in der E-Book-Reihe »Wir sind dann mal woanders« niedergeschrieben. Die ersten fünf Bände sind bereits erhältlich und vor allem der erste Teil, »Ein Gamer auf Weltreise«, gibt viele Einblicke in die Spielebranche: in ihre schönen und weniger schönen Seiten und wie sie sich und auch Richard veränderte. Vor allem aber: Wie es Richard trotz und während der Weltreise auf die ein oder andere Weise immer wieder zu den Spielen zieht. Wer also wieder mal mehr von unserem ehemaligen Chefredakteur lesen mag, der findet seine Bücher unter <http://tinyurl.com/cnc2j2o>.



✖ SO SCHAUT DIE ZUKUNFT AUS

LUMINOUS STUDIO ENGINE



Das nächste »Final Fantasy« könnte kaum noch von einem Kinofilm zu unterscheiden sein. Das lässt jedenfalls die Grafikdemo »Agnis Philosophy« von Hersteller Square Enix vermuten, mit der die Japaner die Möglichkeiten ihrer neu entwickelten »Luminous Studio«-Engine vorführen. Und die beeindrucken ohne Zweifel: Realistische Darstellung von Haut, einzelnen Haaren und Schwärmen umherfliegender Funken verschmelzen zu einem beeindruckenden Film in Spielgrafik rund um die junge Zauberin Agnis und einen magischen Stein. Du willst dir selbst ein Bild machen? Einfach QR-Code scannen!

Technisch überzeugend: Der Grafikmotor kennt unterschiedliche Materialien wie Holz, Stein und Metall, die sich auch entsprechend verhalten. So zerbrechen Holzhütten, wenn ein Drache in sie hineinstürzt – die Wellblechverkleidungen der Dächer verbiegen sich dagegen nur. Wie Square Enix verspricht, soll diese Grafik-Engine auf der

nächsten Konsolengeneration Bilder wie die im Kurzfilm gezeigten auf die Mattscheibe zaubern. »Auf PC wäre das schon jetzt möglich«, sagt Square Enix' Technik-Chef Yoshihisa Hashimoto. Das einzige Sorgenkind sei der Speicher, denn die Engine sei darauf getrimmt, vor allem riesige Texturen zu unterstützen und diese plastisch darzustellen. »Wer die Technik von Square Enix unterstützen will, muss eine Menge Hauptspeicher mitbringen«, lässt Square Enix' Grafikteam wissen.

Doch obwohl für die kommenden Heimkonsolen entwickelt, soll die »Luminous Studio«-Engine auch auf Xbox 360 und Playstation 3 laufen – wenn auch mit Abstrichen. »Es funktioniert nicht nur auf Next-Gen – wir können die Engine anpassen«, sagt Hashimoto. Ob wohl schon ein erstes von dieser Grafikpower angetriebenes Game in Entwicklung ist? 360 Live ist sich sicher. Square Enix schweigt sich dazu gleichwohl noch aus.

✖ DEAD SPACE 3



GRUSEL, GRUSEL?

Nach der Ankündigung von »Dead Space 3« hat Hersteller Electronic Arts mit einiger Häme und Kritik zu kämpfen. Denn der Horror-Shooter scheint nach Meinung vieler Games-Journalisten und Spieler so gar nicht in der Tradition seiner gruseligen Vorgänger zu stehen. Stattdessen soll nun weniger der Horror, sondern vielmehr die Action das Spielgefühl auszeichnen. Frank Gibeau, Chef von der Abteilung EA Labels, versicherte mittlerweile, man habe die Spieler und ihre Meinung wahrgenommen und erklärte: »Wir wollen unseren Fans garantiert nicht ans Bein pinkeln.« Horror

und Angst sollen auch im neuesten Teil des Weltall-Mutanten-Games eine große Rolle spielen. Jedoch, so der Electronic-Arts-Vertreter weiter, »wollen wir die Reihe zugänglicher machen, indem wir etwas mehr Action beimischen«. Das klingt stark nach dem Pfad, den Capcom mit der »Resident Evil«-Serie eingeschlagen hat und der von vielen Veteranen der ersten Stunde seitdem heftig kritisiert wird. Und was denkst du: Action vor Grusel, ist das der richtige Weg? Sag's uns im Forum oder per Mail an redaktion@360-live.de. Die spannendsten Zuschriften wandern auf die nächsten Leserbrief-Seiten.

✕ NEUE KONSOLE VOM XBOX-MACHER

WAS IST OUYA?

Der Miterfinder der ersten Xbox, Ed Fries, baut wieder eine Spielkonsole. Und zwar gemeinsam mit dem bekannten Industriedesigner Yves Behar und Muffi Ghadiali, einem der Männer, der für den Erfolg des E-Book-Readers Amazon Kindle verantwortlich ist. Angeführt wird das Team von Julie Uhrman, der Mitbegründerin der US-Spielefachseite IGN. Die hier als simple und kleine Box zu sehende Konsole namens Ouya soll jedoch nicht gegen die

Xbox 360, Playstation 3 oder Vertreter der kommenden Konsolengeneration antreten, sondern ein ähnliches Konzept verfolgen wie iPhone und iPad: Nahezu jeder soll für die Spielekiste entwickeln und veröffentlichen können. Das soll recht einfach gehen, denn als Software-Grundbaustein nutzt Ouya das auf Samsung-, Motorola- und vielen weiteren Smartphones laufende Betriebssystem Android, das jedoch stark abgewandelt wird. Auch soll die Konsole gleich

dem Vorbild von Apple ein eigenes Ökosystem samt Spiele-Store bekommen - denn bestückt werden kann Ouya nur über das Internet. Ein Laufwerk für Blu-rays und DVDs? Nicht vorgesehen. Der eigentliche Clou: Die Konsole soll lediglich 99 US-Dollar kosten und mehrheitlich kostenfreie Games anbieten. Geld verdienen? Will man mit dem Verkauf von Zusatzinhalten und Upgrades auf Spiele-Vollversionen. Das hat Interesse geweckt: »Fallout«- und »Hunted«-Erfinder Brian Fargo will für Ouya entwickeln. Auch soll »Minecraft« auf die Konsole kommen. Und Spieler unterstützen die Entwickler schon auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter - über 4,5 Millionen Dollar sind dort bereits zusammengekommen. Bleibt die Frage, wie du dazu stehst? Wäre eine 99-Dollar-Konsole samt Gratis-Games-Portfolio interessant für dich? Eine Umfrage zum Thema findest im Web auf www.360-live.de. Auswertung in Ausgabe 09/12.

» Die Konsole soll lediglich 99 US-Dollar kosten... «



Slipknot

ANTENNAS TO HELL

THE BEST OF SLIPKNOT 1999-2012

JETZT ALS CD, SPECIAL EDITION DIGIPAK
(2 CD+DVD SET MIT LIVE AUDIO MATERIAL VOM DOWNLOAD 2009,
ALLEN MUSIKVIDEOS IHRER KARRIERE UND ZEHN NEUEN KURZFILMEN)

UND DOWNLOAD ERHÄLTlich!

Erhältlich bei
iTunes

WWW.SLIPKNOT1.COM
WWW.OUTSIDETHENE.COM
WWW.ROADRUNNERRECORDS.DE

ROADRUNNER RECORDS

✕ GEHEIMAKTE XBOX 720

DAS DOKUMENT AUS DEM NICHTS

Die neue Xbox kommt nächstes Jahr. Und zwar für einen Preis von 299 US-Dollar, Einfuhrzölle etc. außen vor umgerechnet etwa 240 Euro. Dabei soll sie mehr sein als eine Spielkonsole: Geplant ist die ultimative Unterhaltungs-Hardware, die alles kann, alles bietet und für mindestens zehn Jahre durch kein anderes Gerät ersetzt werden muss. Die Xbox 720 soll nicht nur das Wohnzimmer dominieren; nein, der Spieler und Nutzer wird wichtige Daten des Geräts dank Synchronisation über das Internet quasi überall dabei haben. Und jederzeit alles tun können. Einen Filmabend auf dem an die Konsole gekoppelten Fernseher beginnen und dann mit dem Tablet im Bett beenden? Kein Problem. »Gears of War 5« spielen und gleichzeitig stets die aktuellsten Sportergebnisse auf dem TV angezeigt bekommen? Eine Selbstverständlichkeit.

Zumindest verspricht all das ein PDF-Dokument mit dem Dateinamen »XBox-720-9-24-Checkpoint-Draft-1«. Wie das 56-seitige Infomaterial ins Netz gelangte, weiß keiner. Auch wer es lanciert hat, ist unbekannt. Doch es verrät, wie Microsoft die Zukunft unserer Lieblingskonsole sieht – angeblich. Denn die Informationen sind mit einiger Vorsicht zu genießen, wie auch Insider warnen. Bei der PDF-Datei, die Ende Juni auf Filesharing-Plattformen wie Scrib landete, handelt es sich um eine sogenannte Roadmap aus dem Jahr 2010: ein Dokument, das lediglich Wegpunkte und Planungsskizzen festlegt und wohl nicht den aktuellen Entwicklungsstand darstellt. Es soll Studios informieren, die mit Microsoft eng zusammen-

arbeiten, und Firmen wie TV-Sendern und Internetdiensten die Vorstellung schmackhaft machen, ihre Inhalte auf der Xbox 720 zu sehen. »Eine Fälschung ist es wohl nicht«, sagt ein Entwickler, der anonym bleiben möchte, 360 Live. Auch der US-Gamingseite CVG hat sich ein Videospieldesigner anvertraut: »Ja, es ist authentisch«, sagte der Entwickler. »Aber man sollte sich nicht darauf verlassen. Einige der Hardware-Daten sind... merkwürdig und nicht das, mit dem wir hier arbeiten.« Microsoft selbst äußert sich nur zurückhaltend und mag die Echtheit weder bestätigen noch dementieren. Trotzdem freue man sich über das Interesse an einer potentiellen neuen Konsole. Dass das Dokument mehr als nur Hirngespinnste enthält, zeigt auch das Verhalten der Anwaltskanzlei Covington & Burling LLP mit Hauptsitz im amerikanischen Washington D.C., die im Auftrag von Microsoft Filehosting-Seiten weltweit mit einer sogenannten »takedown notice« auffordert, das Dokument wieder zu entfernen. Fürchtet Microsoft, Konkurrenten wie Sony und Nintendo könnten Ideen stibitzen? Oder auch Google und Apple, die Microsoft innerhalb der Roadmap als Gegenspieler nennt? Oder vielleicht, dass zukünftige Käufer enttäuscht werden könnten, da hier genannte Innovationen es womöglich doch nicht in die fertige Xbox schaffen? Alles denkbar. Klar bleibt jedoch: Für Microsoft ist die nächste Xbox nicht nur eine Spielekonsole. Vielmehr soll sie das einzige Unterhaltungsgerät werden, das du definitiv kaufen musst.



DAS SOLL SIE KÖNNEN

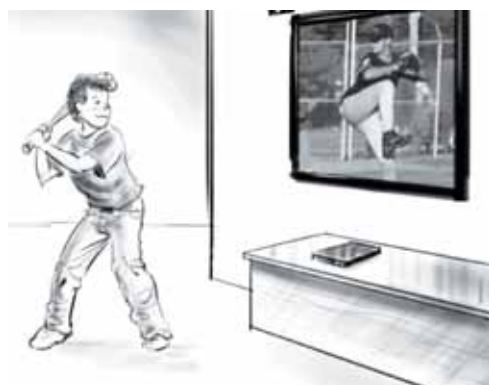
UNTERHALTUNGS-GURU

DAS DESIGN

Statt einer grauen oder schwarzen Kiste soll die Xbox 720 wie ein DVD-Player oder eine schlanke Set-Top-Box anmuten. Keine Schnörkel, sondern simpel und ohne Konsolen-Anmutung. Auffallen? Bisher nicht geplant. Im Inneren der langen Kiste stecken sechs bis acht ARM-Prozessoren mit jeweils zwei Gigahertz, die mit der Architektur der Xbox 360 kompatibel sind. Dazu vier Gigabyte Arbeitsspeicher. Insgesamt soll damit die sechsfache Rechenpower der Xbox 360 erreicht werden. Als Betriebssystem könnte eine angepasste Version von Windows 8 genutzt werden, das die Konsole via eingebauten WLAN- und HSDPA-Modulen mit weiteren Geräten wie Handys und Tablets verbindet. Dazu kommen die obligatorischen USB- und HDMI-Anschlüsse. Konkrete Angaben über das technische Innenleben? Verschweigt das Dokument.

VIEL UNTERHALTUNG

Ein lang gehegter Wunsch vieler Xbox-Besitzer soll in Erfüllung gehen: ein Blu-ray-Laufwerk! Das soll in einem speziellen »Low power media playback«-Modus flüsterleise Filme wiedergeben – und damit zur PS3 Slim aufschließen. Sowieso: Filme, Musik und



Streaming-Angebote stehen dem Dokument zufolge hoch im Kurs. Dazu soll die Xbox 720 von Haus aus auch auf 3D-Movies getrimmt sein und TV-Sendungen aufzeichnen können – während man spielt! Auch lasse sich mittels WLAN ein Videostream auf andere Geräte »legen« und dort weiterschauen – als Basistechnik hierfür wird wohl »Smartglass« dienen, eine Schnittstellen-Applikation, die auf der E3 2012 bereits vorgestellt wurde. Dazu sollen sich jederzeit während eines Films – je nach Dienst – Infos über Schauspieler einblenden lassen. Nicht nur auf dem TV, sondern eben auch auf Smartphones und Tablets, die registrieren, was der Benutzer gerade schaut. Das Ganze steht angeblich unter dem Namen »XTV«.

KINECT V2!

Die einen hassen Kinect, die anderen lieben es. Die Xbox 720 soll die Bewegungssteuerung standardmäßig an Bord haben – in Version 2. Heißt: Stereo-Sensoren – also nicht nur eine Leiste, sondern zwei. Die sollen die Spieler noch genauer und zudem auch größere Gruppen an Leuten registrieren und deren Bewegungen sowie akustische Anweisungen auswerten. Und: Zusatzcontroller wie einen Baseballschläger, ein Lenkrad oder ein Gewehr mit Rüttelmotor soll Kinect je nach dazugehörigem Spiel erkennen. Noch lebendigere Kinect-Spiele verspricht vor allem »Fortaleza«: eine spezielle Kinect-3D-Brille, die ähnlich bereits bekannten 3D-Brillen das Geschehen auf dem Schirm greifbar machen soll.

WOLKIGE SPIELE

Über geplante Spiele für die Xbox 720 verrät das Dokument nahezu nichts. Doch zeigen Bilder natürlich »Halo« sowie Kinect-Tanz- und -Zappel-Games. Auch »Gears of War 5« findet Erwähnung.

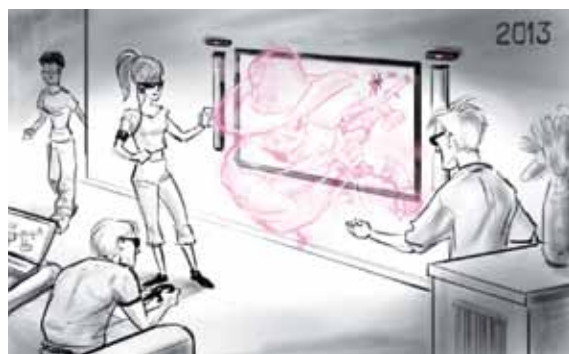
Wer aktuelle Branchenmeldungen verfolgt, weiß jedoch: Sowohl Microsoft selbst als auch wichtige Dritthersteller arbeiten bereits an Next-Gen-Spielen: »Halo 5« gilt als sicher. Ebenso soll Ubisofts »Watch



Dogs« für Xbox 360, aber auch die nächste Konsolen-Generation erscheinen. Interessant ist, dass sich Microsoft laut PDF-Akte für die Grafik-Power der Spiele nicht nur auf die eingebaute Hardware verlässt, sondern Spiele auch per Internet-Streaming auf den Schirm bringen will – ähnlich Gaikai und Onlive. Bei diesen bereits verfügbaren Diensten läuft das Spiel auf einem externen Server, das Bild wird per Internet nach Hause geliefert. Vor allem dieses Feature soll die Xbox 720 lange aktuell und grafisch auf dem neuesten Stand halten.

APPGEFAREN?

Auch Apps sollen ihren Weg auf die neue Konsole finden. So können sich die Spieler während eines Games, bei dem sie nicht weiterkommen, Hilfe aus dem Internet holen. Direkt im Spielgeschehen würden dann Pfeile und eingeblendete Hinweisen zeigen, wo's weitergeht, hinter welcher Ecke der nächste Feind lauert oder wie ein Rätsel zu lösen ist. Alternativ könnten auch Facebook- und Twitter-Feeds am unteren Bildrand laufen.



DAS WOLLEN DIE ENTWICKLER!

Zahlreiche Informationen aus dem sehr professionell aufbereiteten Dokument scheinen plausibel oder zumindest vorstellbar. Doch treffen sie auch die Wünsche der Spieleentwickler? Also jenen, die das liefern, wofür die Konsole wirklich da ist? »Gears of War«-Erfinder Cliff Bleszinski gibt sich relativ genügsam: »Eine neue Konsole sollte einfach den Mutter-Test überstehen, wie ich es nenne. Du solltest deiner Mutter deine neue Konsole und ein Spiel zeigen und

sie sollte sagen: Wow, das schaut besser aus als bei deiner alten.« Auch »Borderlands«- und »Alien: Colonial Marines«-Entwickler Randy Pitchford äußert sich relativ bescheiden. »Mehr Speicher, das ist's, was wir brauchen«, fordert er. »Wir wollen endlich ausreizen können, was die Software eigentlich schon lange kann.« Mehr will dagegen David Poltfeldt von Ubisoft: »Eine neue Konsole sollte 24 Stunden am Tag mit dem Netz verbunden sein. Wir sollten Neuerungen,

Änderungen und Verbesserungen quasi nebenbei einpflegen können, ohne dass der Spieler gestört wird.« Ähnlich sieht es »Unreal Engine«-Papa Tim Sweeny: »Es gibt tolle Games mit Facebook-Integration; du findest dort deine Freunde. So etwas in den Spielen der nächsten Generation zu tun, das wäre ein echter Wertgewinn.« Und deine Meinung? Was wünschst du dir für die neue Xbox? Sag's uns im Forum oder auf Facebook!

FAKT, ZAHL, ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** That Game Company, der Entwickler des Playstation-3-Download-Hits »Journey«, wird nun Spiele für mehrere Plattformen entwickeln. Das hat der Kreative Leiter Jenova Chen verkündet, nachdem sein Exklusivvertrag mit Sony ausgelaufen ist.

✖ **Zahl:** 35.000. So viele Bilder schossen die Entwickler von United Front bei einem Besuch in Hongkong. Denn nur so konnten sie alle Details der Stadt einfangen, die sie in ihrem Action-Reißer »Sleeping Dogs« als offene Welt zum Leben erwecken.

✖ **Zitat:** »Man könnte sagen, ich hatte noch einen Strich in der Gesundheitsleiste«, verrät »Street Fighter 4«-Macher Yoshinori Ono, der nach körperlicher Überlastung und dem dann folgenden Zusammenbruch nun wieder aus dem Krankenhaus entlassen wurde.

Aus der Redaktion

✖ Alles vorbereitet! Auch dieses Jahr sind wir auf der nach Besucherzahlen größten Videospielemesse in Europa: der Gamescom. Diesmal ohne eigenen Stand, dafür aber mit ausführlicher Präsenz im Web für alle Daheimgebliebenen – online zu finden unter www.360-live.de und facebook.com/360livemagazin. Plus: Schon bald werden wir auf Facebook den Treffpunkt mit den vor Ort tätigen Redakteuren bekanntgeben. Ausführliche Previews zu den coolsten Games und den tollsten Neuankündigungen dagegen im nächsten Heft. Und wer sich auch für Playstation-Highlights der Gamescom interessiert – die gibt's in unserem Schwestermagazin PS3M.

WAS UNS BEWEGT

✖ Ganz klar die sommerliche Hitze! Ins Freibad scheuchte sie die meisten von uns, an die malerischen Ufer der Isar und natürlich in gut klimatisierte Eisdielen, wo die Preise dieser Tage in astronomische Höhen von bis zu 1,30 Euro pro Kugel hochschnellten. Wucher! Findet auch Sönke, der sich eine Eismaschine anschaffte – und jede Menge »Monkey Island«-Rum zwecks Feintuning. Beweisfotos siehe unsere Facebook-Seite! Michael bewegte es hingegen zum Kauf eines neuen fahrbaren Untersatzes, mit dem er fortan Kleinwagen vor sich her scheuchen wird. Und Sabine? Die kam sichtlich erholt zurück aus Kanada, wo sie Gold schürfte und Eichhörnchen jagte. Und wie übersteht du die Sommerhitze? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

DOOM 3 BFG EDITION

Am 19. Oktober öffnet der Höllen-Vortex auf dem Mars erneut seine Pforten. Pünktlich zum Jahrestag der Seligsprechung von Mutter Theresa bringt Hersteller Bethesda den Kult-Ego-Shooter »Doom 3« in einer komplett überarbeiteten Sonderedition in die Läden. Für alle, an denen der nunmehr acht Jahre alte Titel bisher vorbeigezogen ist: Das »BFG« im Namen steht für »Big Fucking Gun«, eine monströse Plasmakanone, die mit Schnellfeuer radioaktiv aufgeladene Energiekugeln verschießt, extremen Schaden anrichtet und schon seit dem ersten Teil von 1993 als prominenteste Haubitze der »Doom«-Reihe gilt. Außerdem dreht man sichtbar an der Grafikschrabe. Bessere Auflösung, schärfere Texturen, detailliertere Modelle und ein stark verfeinertes Belichtungssystem sind die Highlights. Zudem wird der Höllenritt dank 5.1-Surround-Update endlich Raumklang-konform. Gameplay-seitig soll ein neues Speicherpunkt-System mehr Komfort bringen und einen frustfreien Spielfluss ermöglichen, während zahlreiche Erfolge die Langzeitmotivation ankurbeln. Außerdem derzeit heiß diskutiert: In der neuen Auflage wird man seine Taschenlampe auch parallel zur eigenen Waffe nutzen können, während man im Original immer zwischen beiden umschalten musste. Diese Entweder-oder-Fußfessel ist in den Augen der Fans aber das entscheidende Atmosphäre-Triebwerk des Originals und hat innerhalb der zumeist stockfinsternen

Mars-Raumstation Schockmomente am Fließband verursacht. Die gute Nachricht: Wer das Spiel in seiner Original-Gangart spielen möchte, kann dies tun – die synchrone Nutzung von Taschenlampe und Schießbeisen darf im Optionsmenü deaktiviert werden. Ferner wird's Kenner der alten Xbox-Version freuen, dass die Neuauflage auf der PC-Fassung basiert und damit größere Levelabschnitte bietet. Das resultiert letztlich in einer etwa acht Stunden verlängerten Gesamtspielzeit. Dass id Software einen 3D-Modus für kompatible Fernseher spendiert, gibt weitere Pluspunkte. In einer ersten Anspiel-Session erwies dieser sich zusammen mit allen anderen Aufwertungen als äußerst sehenswert: Die Adrenalin-gefluteten Close-Combat-Begegnungen mit dämonischen Wegelagerern, besessenen Kolonisten und sonstigen Ausgeburten der Hölle sehen mit der neuen Tiefenwirkung brutal gut aus. Die industrielle, horrorlastige Klangkulisse schickt dir derweil alle paar Sekunden einen kalten Schauer über den Rücken. Dagegen schade: Von den beiden bisher erschienenen Erweiterungen »Lost Mission Pack« und »Resurrection of Evil« wird nur erstere Teil der »BFG Edition«; die Wiederauferstehung des Bösen ist hierzulande immer noch indiziert. Entschädigt werden Sammler dafür mit den Originalfassungen der beiden Spiele, die den Stein erst ins Rollen brachten: »Doom« und »Doom 2«. Unbedingt vormerken!



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, kleiden wir dich mit einem der beiden exklusiven T-Shirts zur Kriegs-Apokalypse »Spec Ops: The Line« von 2K Games ein. Wähle Motiv und Größe, solange der Vorrat reicht. Mit diesem Outfit qualifizierst du dich jederzeit als wahrer Sohn der vom deutschen Entwicklerteam Yager in Szene gesetzten tödlichen Wüste in Dubai – ganz ohne Zuzahlung und ohne zusätzliche Versandkosten! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!



T-SHIRT »EXILES«

Größe M oder L

T-SHIRT »DAMNED«

Größe L oder XL

✱ 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 Auslandsbedingungen erfahre ich online unter der Internetadresse abo.360-live.de, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich ein T-Shirt mit dem Motiv »Exiles« oder mit dem Motiv »Damned« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusage eines der vorher genannten T-Shirts 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 ein T-Shirt als Abo-Prämie dazuerhalten. Ich wünsche mir Motiv: _____ in der Größe: _____
– solange Vorrat reicht. 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 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 19.06.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Juni 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 12	Electronic Arts
2	Halo 4 – Limited Edition	Microsoft
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
4	Forza Motorsport 4	Microsoft
5	Kinect Star Wars	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Juni 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	NCAA Football 13	Electronic Arts
2	Mass Effect 3	Electronic Arts
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
4	Battlefield 3	Electronic Arts
5	Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft
2	Robotoc: Notes	5pb.
3	Monster Hunter Frontier Online Anniversary 2012 Premium Package	Cacpom
4	Dead or Alive 5 Collector's Edition (Vorbester)	Koei Tecmo
5	Borderlands 2 (Vorbester)	Take 2 Interactive

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

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

31% Tendenz ↑

Rockstar Games sind auf der Gamescom vertreten. Gibt's im August also endlich Infos zu »GTA 5«? Gut möglich – immerhin hat der Entwickler bereits im Februar Enthüllungen für die Folgemonate angekündigt.

Einschätzung | sehr gut



HALO 4

2 Hersteller | Microsoft

31% Tendenz ↓

Teil Vier ist nicht einmal erschienen, doch 343 Industries planen offenbar schon einen weiteren Titel im »Halo-Universum«, wie eine Stellenausschreibung vermuten lässt.

Einschätzung | sehr gut



GEARS OF WAR JUDGMENT

3 Hersteller | Microsoft

28% Tendenz ↑

»Smart Spawn System« tauft Entwickler People Can Fly das System, welches dem neuen »Gears« einen an deine Leistung angepassten Schwierigkeitsgrad verleiht.

Einschätzung | sehr gut



- 4 **Tomb Raider**
28% **Einschätzung** | sehr gut
- 5 **Assassin's Creed 3**
24% **Einschätzung** | sehr gut
- 6 **Aliens: Colonial Marines**
17% **Einschätzung** | sehr gut
- 7 **Darksiders 2**
17% **Einschätzung** | sehr gut
- 8 **Far Cry 3**
17% **Einschätzung** | sehr gut
- 9 **Forza Horizon**
17% **Einschätzung** | sehr gut
- 10 **Hitman: Absolution**
17% **Einschätzung** | sehr gut

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

GEARS OF WAR 3

1 Hersteller | Microsoft

32% Tendenz ↑

Ausgesagt: Rod Fergusson hat via Twitter verkündet, dass für den dritten Teil der Reihe keine herunterladbaren Inhalte mehr erscheinen werden.

360-Wertung | 9.4



FIFA 12

2 Hersteller | Electronic Arts

23% Tendenz ●

Während der EM kletterte »FIFA 12« an die Spitze der britischen Charts – kein Wunder, wird ja schließlich auch benötigt, um »UEFA Euro 2012« zu spielen.

360-Wertung | 9.0



BATTLEFIELD 3

3 Hersteller | Electronic Arts

19% Tendenz ↑

Nur der Anfang: Der Grafikmotor »Frostbite Engine 2« war laut EA-Games-Chef Patrick Söderlund ursprünglich für die nächste Konsolengeneration geplant.

360-Wertung | 9.0



- 4 **Ghost Recon: Future Soldier**
19% **Wertung** | 8.4
- 5 **Max Payne 3**
19% **Wertung** | 8.6
- 6 **Forza Motorsport 4**
16% **Wertung** | 9.4
- 7 **Call of Duty: Modern Warfare 3**
13% **Wertung** | 9.2
- 8 **Halo: Reach**
13% **Wertung** | 9.0
- 9 **The Witcher 2 Assassins of Kings**
13% **Wertung** | 9.1
- 10 **Minecraft**
10% **Wertung** | 9.2

LESER-VOTINGS

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

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

THE WALKING DEAD

1

Hersteller | Telltale Games

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.1

Der-mit-der-360-tanz: »Sehr schönes, atmosphärisches Zombie-Spiel im Stile der Comic-Vorlage. Das Game ist dieser nachempfunden, setzt jedoch auf eine neue Storyline.«



DRAGON'S LAIR

2

Hersteller | Digital Leisure

Leser-
wertung
7.5
360-Live-
Wertung
6.1



DerSpieler187: »Einer der größten Spielhallenklassiker aus den Achtzigern wiederbelebt. Ritter Dirk macht sich wieder auf die Suche nach seiner holden Maid.«

LOLLIPOP CHAINSAW

3

Hersteller | WB Games

Leser-
wertung
7.0
360-Live-
Wertung
8.4



Ollimann: »Mindfuck deluxe! Für Suda51-Fans eine klare Kaufempfehlung. Für alle anderen wahrscheinlich zu viel des Guten.«

4 Spec Ops: The Line

Hersteller | 2K Games

Leser-Wertung | 7.0

360-Live-Wertung | 8.3

paYnis: »Sieht super aus, spielt sich flink, aber kann sich nicht vom Shooter-Einheitsbrei abheben. An der Oberfläche gekratzt, aber nie so konsequent wie erhofft.«

5 MIB: Alien Crisis

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 3.0

360-Live-Wertung | 3.8

miro12: »Selten so ein verkorkstes Lizenzspiel wie dieses gesehen. Miese Grafik, schlechte Steuerung und eine Synchro, die an Bernd das Brot erinnert.«

✕ DEIN VOTING

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



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

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

FAR CRY 3

1

Hersteller | Ubisoft

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5

Psyconix: »Dieses Spiel ist wortwörtlich der Wahnsinn! Abgefahrene Story, authentischer Protagonist und ein wahnsinniger Bösewicht, den man einfach nur hassen kann.«



SLEEPING DOGS

2

Hersteller | Square Enix

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
8.0



Bambusknecht: »True Crime mit Chinesen. Scheiß auf Glasnudeln-Schlürfen, endlich kommt mal ein bisschen Action nach Fernost! Ich gebe 8.5«

DEAD SPACE 3

3

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
Potenzial
7.0
360-Live-
Potenzial
8.0



Bajeera: »Dead Space mit Koop-Modus? Entschuldigung, aber das ist ja noch unpassender als ein kompetitiver Mehrspieler-Modus. Ich entrichte zumindest 7.0«

4 Assassin's Creed 3

Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial | 6.0

360-Live-Potenzial | 8.5

VercingetorixDE: »Die Trailer sehen für mich wie 9-Live-Suchrätsel aus: 'Was ist in diesen Bildern falsch?' Ich würde den Telefonjoker einsetzen und Dan Brown anrufen.«

5 Need for Speed Most Wanted

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 6.0

360-Live-Potenzial | 8.0

Heckinator: »EA versucht die Arcade-Serie krampfhaft wieder aufzubohren. Warum erhalten wir dann kein Underground 3?«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

SERIENNEUSTARTS

Komplettüberarbeitungen von Spielen
– dein Ding?

An sich in Ordnung, wenn die Frischzellenkur gelungen ist.	63%
Toll, weil's etablierten Marken neues Leben einhaucht.	17%
Neustart? Warum nicht lieber gleich neue Spielmarken erschaffen?	17%
Halte ich meist für Etikettenschwindel.	3%

SOMMER, SONNE, SPIELE!

Wie verschaffst du dir eine Abkühlung?

Mit einer Runde im Real-Life-Freibad!	88%
Mit einer Partie »SSX«.	4%
Eine Reise durch »Sykrim«-Winterlandschaften hilft ungemein!	4%
Eine Retro-Runde »Winter Games« auf dem C64 muss her!	4%

GAMESCOM 2012

Freust du dich auf die Spielemesse?

Nein, zu überlaufen und zu lange Wartezeiten.	49%
Klar, bin in Köln vor Ort dabei!	31%
Schon, werde aber nicht dort sein können.	12%
Nur reizvoll, wenn neue Konsolen vorgestellt werden.	8%

Erhältlich | 20. November 2012 | Status | 80% komplett

Und außerdem?

■ Noch keine USK-Kennzeichnung ■ Das Mini-Download-Spiel »Hitman: Sniper Challenge« ist für Vorbesteller bereits zu einem Preis von fünf Euro erhältlich. Während dieser Scharfschützen-Mission schaltest du nicht nur einen Waffenschieber und seine 14 Gorillas aus, sondern auch Komfort-Fähigkeiten fürs Hauptspiel frei. Wer das Hauptspiel zudem beim selben Händler kauft wie den Vorbesteller-Code, bekommt die fünf Euro auf den endgültigen Verkaufspreis gutgeschrieben ■ Eine komplette Eindeutschung ist noch nicht bestätigt, aber sehr wahrscheinlich ■ Passend zu diesem Preview veröffentlicht Square Enix auf der Webseite des Spiels wöchentlich eine Ausgabe der fiktiven Tageszeitung »Hope News Times« – siehe Kasten auf Seite Vier des Artikels ■ Erfolge-Spione tapen noch im Dunkeln



**NUR IN 360 LIVE:
EXKLUSIVE BILDER!**

HITMAN: ABSOLUTION

kurz&knapp

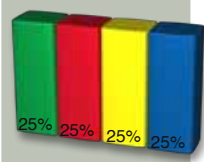
Hersteller |
Square Enix
Entwickler |
IO Interactive
Genre |Action
Spieler |1
Xbox Live |ja

kurz gesagt

Codename 47 ist zurück. Und das bildgewaltiger und kaltblütiger als jemals zuvor!

das ist drin

- Auskundschaften
- Chancen nutzen
- Lautlos töten
- Spurlos verschwinden



Das nunmehr fünfte Abenteuer mit Meister-Assassine Agent 47 in der Hauptrolle rückt langsam, aber sicher in letale Schussweite. 360 Live hat den Auftragskiller auf seiner neuesten Mission begleitet. Anbei das bluttriefende Protokoll eines Games, das »Assassin's Creed« schon jetzt in vielerlei Hinsicht die Show stiehlt.

Nicht einmal dunkle Erinnerungen hat er an seine Herkunft. Doch sein Handwerk, das versteht er. Einst war Nummer 47 der Auftragskiller, der Hitman für eine recht mysteriöse Abschuss-Agentur. Jetzt ist er auf sich allein gestellt. 360 Live durfte das neunte Kapitel der Solo-Kampagne, »Die Straßen von Hope«, erstmals einem Atmosphäre-Check unterziehen. Darin sucht der Killer eine 14-Jährige namens Victoria – was genau der glatzköpfige Profi von dem Mädel will, bleibt vorerst geheim. Die Fährte führt ihn nach South Dakota in das beschauliche Städtchen Hope. Hier scheint die Zeit stehen geblieben zu sein: Alte, bullige Cadillacs sind noch auf den Straßen unterwegs, Reklametafeln und Beschilderungen im 60er-Jahre-Look wecken Erinnerungen an Prohibition, organisiertes Verbrechen und Straßenkriege. Einem gewissen Lenny »The Limp« Dexter – in der deutschen Version wohl »Der Humpelnde« – hat sich der Hitman an die Fersen geheftet. Der Plan:

Todesengel oder Todeskandidat?

- ⊕ Jeder Abschnitt auf verschiedene Art und Weise lösbar, atmosphärisch schon jetzt kaum zu toppen, stilicherer Look, extrem detailliert dargestellte und lebendig wirkende Szenarien, viele Interaktionsmöglichkeiten, verschiedene Schwierigkeitsgrade vermitteln verschiedene Spielgefühle
- ⊖ Leichter Zeilenversatz in der aktuellen Version, kommt's hierzulande ungeschnitten?

Mister Hinkelbein entführen, ihm ein paar gutgemeinte Fragen über Victorias Verbleib stellen und so hoffentlich ihren aktuellen Aufenthaltsort ermitteln. Prinzipiell ein Kinderspiel, wäre da nicht noch Dexters Gang, die mit ihrem halbstarren Auftreten und den kultigen Blazern von Hopes' American-Football-Team, den Cougars, ebenfalls wirken, als hätte sie jemand aus »Zurück in die Zukunft – Teil Eins« direkt in die heutige Zeit gebeamt.

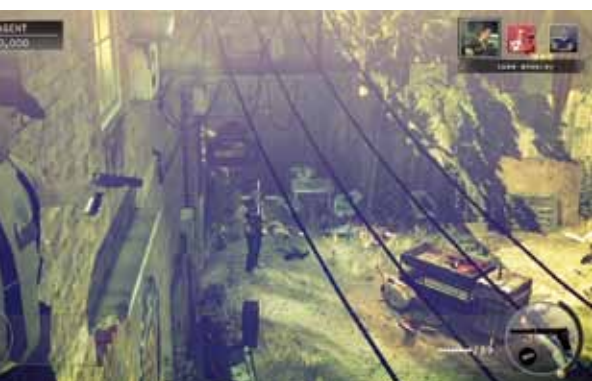
Wer nicht genau hinschaut, könnte Dexters Bande für amateurhafte Pausenhof-Schläger halten. Streng genommen sind er und seine Schergen jedoch eine ganz große Nummer in Hope und Umgebung, schieben Waffen und steuern mit Korruptionsgeldern insgeheim das gesamte Stadtleben. Und das quasi legitim, denn Dexters alter Herr hat als Bürgermeister das Sagen in Hope. Für 47 heißt dies vor allem eines: Will er Lenny tot sehen, muss er zunächst seine Untergebenen kaltstellen. Einen nach dem anderen.

LÖFFELABGEBER, VEREINIGT EUCH!

Um sich dem Halsabschneider-Quintett zu entledigen, hat der unterkühlte Blankschädel wie bei fast jedem Auftrag im Spiel dutzende Möglichkeiten. Wer nicht selbst zur Zielscheibe werden will, sollte sich aber vor allem an eine Regel halten: Alle Talente kombinieren, die Opfer unbemerkt aus dem Verkehr ziehen und schließlich spurlos von der Bildfläche verschwinden.



Im Augenwinkel: Mit
»Absolution« erwartet
dich ein mit unzähligen
Details ausgestattetes
Atmosphäre-Brett.



Der folgende Lösungsansatz beschreibt dabei nur eine Methode, wie Agent 47 den Abschnitt wieder lebend verlassen kann und letztlich zu seinen Informationen kommt. Der »Straßen von Hope«-Level beginnt eher gemächlich: Nichts ahnend, dass sie von Agent 47 beschattet werden, halten Dexter und seine Bande in einem quietschinken Cadillac auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Dexter Jr. winkt seinen Burschen kurz zu, verabschiedet sich dann in den angrenzenden Friseursalon, während ein weiterer Handlanger in Richtung eines unweit entfernten Minimarkts entschwindet. Eine leichte Brise lässt Blätter und Löwenzahnsamen umherwirbeln, als sich der grimmig dreinblickende Meuchler mit dem Strichcode im Nacken in Bewegung setzt. Kurz mit dem via Knopfdruck aufrufbaren Instinkt des Killers die Lage sondieren, schon wird das erste Ziel durch eine blutrote Silhouette hervorgehoben: Es ist Landon Metcalf, eine von Dexters Wachen, die sich nun leger an den pinken Straßenkreuzer lehnt.

Die sodann einsetzende Zwischensequenz in Spielgrafik verdeutlicht den zwielichtigen Charakter der Anwesenden noch weiter: »Komm, Alter, wir schnappen Dexter das Mädchen unter der Nase weg und verkaufen sie selber. Ich bin schon in Kontakt mit dem konkurrierenden Waffenhersteller – wir sprechen hier über einen sechsstelligen Betrag, Mann!« Die Antwort kommt wie aus der Pistole geschossen: »Verdammt, der alte Dexter ist niemand,

mit dem du dich anlegen möchtest!« Wieder verharret der anzugtragende Todesengel auf der nächsten Kreuzung, scannt noch einmal die Lage, derweil kräftige, die dichte Wolkendecke durchbrechende Sonnenstrahlen das verschlafene wirkende Städtchen in schummriges Licht tauchen. Hier und da verweilen Cops lässig an Hausfassaden und schlürfen Kaffee. Aber auch Passanten und Penner bevölkern die Gehwege. Dazu gesellen sich – den übernatürlichen Sinnen des Hitman sei Dank – die sogar durch Häuserwände hindurch sichtbaren gelben Silhouetten weiterer Handlanger: In der Kneipe auf fünf Uhr wimmelt es nur so von Bewaffneten. Wahrlich kein guter Moment, um unauffällig Blut zu vergießen! Die einzige Zielperson, die derzeit keine Gesellschaft genießt, ist Dexters Lakaie Tyler Colvin, der sich soeben daran macht, den kleinen Lebensmittelladen zu betreten. Fataler Fehler!

Durch den Hintereingang des Geschäfts verschafft sich 47 Zutritt, wartet einen Moment hinter einem Regal mit Gartenzwergen, Buddha-Figuren sowie anderem abgedrehten Deko-Krempel und belauscht dabei Tylers Flirt mit der indischen Ladenhüterin. Überschwänglich verrät er: »Ich und die Jungs haben etwas geplant, etwas Großes! Das mit dir und mir, wir werden bald abhauen – vielleicht nach Kalifornien? Überlege es dir, aber sprich mit niemandem darüber!« Als die Kleine vor Freude zu quieken beginnt und fast einen Luftsprung vollführt, hat sich



Oben: Den Feind in ein Sieb verwandeln und dann auch noch Blutspuren hinterlassen, kann dir in höheren Schwierigkeitsgraden schnell zum Verhängnis werden.

Links: Noch einmal tief durchatmen: Wen der Hitman holen kommt, der hat gegen dessen Profi-Abmurks-Manöver nicht die geringste Chance.

Unten: Es blutet, also kann man es töten? Auf korrupte Cops scheint dies jedenfalls zuzutreffen...



Tyler bereits durch den Perlenvorhang in den ersten Stock verdrückt. Nur: Wie kommt der weiterhin hinter dem Regal Kauernde an der Bediensteten vorbei? Ein verstaubter Rundfunkempfänger auf der für die Angestellte nicht sichtbaren Stirnseite des Regals sorgt für die nötige Ablenkung. »Wer hat das Radio angemacht? Jemand hier drinnen? Mosby, wenn du dich hier wieder rumtreibst, sag ich's deiner Mama!«, flucht die Dunkelhäutige und macht sich auf den Weg um nachzusehen.

Sofort setzt sich der Hitman auf der anderen Seite des Regals in Bewegung, schleicht gebückt um den Kassentresen, verschwindet ebenfalls hinter dem leise klimpernden Perlenvorhang und belauscht Tyler ein letztes Mal bei einem weiteren schmierigen Erpresser-Telefongespräch. Dann geht alles Schlag auf Schlag. Kaum hat Tyler aufgelegt, stranguliert ihn 47 mit einem Stahlseil, wuchtet die Leiche in einen Schrank und steckt sich zur Belohnung noch eine Rohrbombe samt Fernzünder vom Tisch nebenan in die Tasche.

Tylers Herzblatt ist weiterhin völlig ahnungslos, quasselt am Telefon höchst euphorisch und immer noch seltsame Quieklauten ausstoßend über die anstehenden Kalifornien-Pläne. Oder hat sie doch etwas mitbekommen? Für einen Moment visiert 47 mit seiner schallgedämpften Pistole auf ihren Kopf, feuert aber schließlich – direkt an der Ahnungslosen vorbei – auf die Rücklichter eines vor dem Laden parkenden Autos und löst damit dessen Alarmanlage aus. »Oh Gott, jemand versucht gerade mein Auto zu stehlen, ich muss Schluss machen!«, unterbricht sie ihr Gespräch und stürmt hinaus. Der Hitman folgt ihr lautlos und unerkannt auf die Straße. Spannung pur – und erst der Anfang!

GESCHENK PER LUFTPOST

Direkt gegenüber bei Bennets Werkstatt tummeln sich zwischen etlichen abgeschleppten Autos unzählige Cops. Landon Metcalf schlendert gerade in Richtung des heruntergekommenen Bauwerks. Wieder folgt 47 seiner Zielperson zunächst nicht auf direktem



» Noch im selben Augenblick rammt Agent 47 dem verdutzten Justizverfechter einen Schraubenzieher zwischen die Rippen. Autsch! «

Weg, sondern nimmt die alternative Route über einen Parkplatz. Geduckt vorbei an einigen Autos und verschmierten Zapfsäulen geht's schließlich durch einen Seitengang schnurstracks ins Gebäude. Im ersten Stock chillen ein paar Polizeibeamte und brüskieren sich dabei lautstark über die Narrenfreiheit, die Dexter Jr. und seine Gang in dieser Stadt augenscheinlich genießen. Kurzer Abstecher auf den versifften Balkon, wo 47 auch schon auf London trifft. Der gestikuliert wild, ist scheinbar mittendrin in zwielichtigen Verhandlungen am Telefon und sieht sein Verderben gar nicht kommen. Der Hitman packt ihn von hinten, setzt zum Würgegriff an, drückt immer fester zu, bis sein Opfer schließlich reglos zusammensackt. Der Leichnam? Könnte bei so vielen Uniformierten vor Ort zweifelsohne zum Problem werden. Deshalb packt ihn 47 an einer Hand, schleift ihn quer über die Dachterrasse und hievt den Toten Sekunden später über die Brüstung in eine dunkle Gasse.

Auf dem Weg zurück ins Haus geht plötzlich die Tür auf und ein patrouillierender Cop stapft heran – keine Chance für den Hinterhofkiller, unentdeckt zu bleiben. Sofort zückt der Staatsdiener seine Waffe: »Sie dürfen nicht hier sein! Sie sind verhaftet!« Doch der Assassine denkt gar nicht dran, sich zu ergeben, hastet los, schnappt sich einen Schraubenzieher von einem der umherstehenden Gartenmöbel und rammt ihn dem verdutzten Justizverfechter voll zwischen die

Rippen. Heftig, aber eben auch absolut passend zur rauen Gangart des Games.

Wieder unten angekommen, verlässt 47 die Werkstatt durch ein Fenster, bringt sich vor der Garageneinfahrt in Stellung und zieht die Rohrbombe aus dem Sakko. Mit lässigem Schwung wirft er die explosive Überraschung in hohem Bogen direkt vor die Zapfsäule. »Hey! Was ist das? Moment, warte... Bleibt zurück, haut ab! Aaaaaahhh!«, ertönt es aus Richtung der Cops, die sich kurz zuvor wie bei der Vorstellung eines Hütchenspielers alle um den Sprengsatz versammelt hatten. Und jetzt? Wirbeln sie vor der Kulisse eines grellroten Flammenmeers durch die Luft, während sich ihr Henker mit beschwingtem Schritt auf dem Weg zur nächsten Zielperson befindet. Auf halber Strecke zur nächsten Markierung schreit noch einer, er habe eine Leiche gefunden, doch ein weiterer Feuerball bringt auch ihn zum Schweigen.

HUNDEFUTTER

Die »GTA«-ähnliche Minikarte im linken unteren Bildschirmmeck macht, was sie soll, führt den unter seinem Anzug mit tiefen Narben übersäten ohne Umwege zum nächsten Unterschlupf seiner Opfer. Zumindest bis auf einem verlotterten Schrottplatz ein in einen Zwinger geperchter Wachhund Alarm schlägt. 47 bleibt cool, packt einen zufällig auf dem Weg entdeckten Knochen und hält ihn in Sichtweite



✕ Hope News Times

GEDRUCKTE VORGESCHICHTE

Als kleinen Werbegag veröffentlicht Square Enix bis zum Erscheinen von »Hitman: Absolution« einmal pro Woche eine neue Ausgabe der »Hope News Times«. Interessierte können sie auf der »Absolution«-Webseite oder via Facebook downloaden und so nette Hintergrunddetails zur zwielichtigen Umwelt von 47 erfahren – jede Menge Schmutzler inklusive. Von Schießereien im örtlichen Vereinsheim wird da berichtet, aber auch vom Verschwinden eines Mechanikers. Außerdem dienen die darin konstruierten Verbrechen oft als Inspiration für eigene Herangehensweisen und verleihen den ohnehin schon charakterstarken Nichtspieler-Charakteren in »Absolution« noch mehr Profil. Ohne Zweifel ein nettes Beiwerk zum neuen Auftritt von 47. Deshalb besser gleich runterladen – bevor es wider Erwarten nicht mehr verfügbar ist...

✖ Der Entwickler im Gespräch

SPIEL-REGISSEUR TORE BLYSTAD PACKT AUS



360 Live: Mit wie vielen Methoden kann der Hitman seine Widersacher um die Ecke bringen? 200? 300? Oder sogar noch mehr?

Tore Blystad: Da hat wohl keiner von uns so richtig mitgezählt, aber ein paar hundert Varianten werden es schon sein. Tatsächlich stellen wir den Spielern ja auch nur die Möglichkeiten und Werkzeuge zur Verfügung. Viele finden dann selbst oft sehr überraschende Lösungswege, die wir zuvor gar nicht eingeplant hatten.

360 Live: Der schrägste Gegenstand, den man im Spiel als Waffe missbrauchen kann?

TB: Da gibt's eine ganze Menge. Bereits letztes Jahr zeigten wir den Abschnitt »Run for your life«, in dem Agent 47 eines seiner Opfer mit der Glasbong eines Hippies verprügelt. Im Abschnitt »King of China« dagegen streckt er das Koks eines Dealers mit dem Gift eines Kugelfischs und lässt das Ableben der Zielperson so wie eine Überdosis aussehen.

360 Live: Deine Tipps für den perfekten Meuchelmord...

TB: Du musst alles ganz genau planen. Lass dir Zeit und geh weder impulsiv noch emotional zur Sache. Versuche dich von der Zielperson zu distanzieren – es ist nur ein Job. Erforsche alle Begebenheiten um dein Opfer und die Leute, mit denen es sich umgibt. Versuche, die Welt durch die Augen deines Ziels zu sehen. Dann lass es wie einen Unfall aussehen – und niemand wird dich je verdächtigen.

360 Live: Die Entwickler-Ikone Warren Spector hat im Zuge der diesjährigen E3 angemahnt, dass wir aufhören müssen, Gewalt in Videospielen zu feiern. Was denkst du darüber, wann geht Gewalt definitiv zu weit?

TB: Naja, eigentlich ist der Punkt erreicht, wenn Gewalt in extremen Maßen und völlig sinnfrei dargestellt wird. Allerdings ist Gewalt auch ein extrem starkes erzählerisches Werkzeug, denn normalerweise ist sie immer das Produkt starker Emotionen. Wenn das dramatische Element aber nun entfernt wird, bleibt nur noch der Schockeffekt. Und in Videospielen, in denen gewisse Wiederholungen ja bekanntlich ein Kernelement der Erfahrung ausmachen, nutzen sich solch trockene Schockeffekte wahnsinnig schnell ab.

360 Live: IO Interactive gehört jetzt schon seit vielen Jahren fest zu Square Enix. Wie beeinflusst dieser Umstand eure Arbeit. Hat sich die Studio-Kultur seit der Übernahme stark verändert?

TB: Square Enix hat es darauf angelegt, nur hochwertige Spiele zu liefern, weil sie denken, es sei die beste Strategie, um sich weiterzuentwickeln und am Markt zu bestehen. Wir wollen das bisher beste »Hitman«-Spiel schaffen und Square Enix setzt alles daran, uns dabei zu unterstützen. Hinzu kommt, dass sich unter der Square-Enix-Flagge etliche hochtalentiertere Entwickler-Teams versammelt haben. Da passiert definitiv eine Menge kreativer Austausch, allerdings ohne dass dabei die Fokussierung oder der Stil des Studios in Mitleidenschaft gerät.



Kleiner Sweeney-Todd-Exkurs: Wer schon immer Angst vorm Friseur hatte, ist in diesem Fall sogar auf der sicheren Seite!

✖ Mitmachen und absahnen

KILLER-PREISE!

Du bist schon total angefixt, was »Hitman: Absolution« angeht? Sehr gut, denn wir legen noch eine Schippe Vorfreude obendrauf. Zusammen mit Square Enix verlosen wir drei Hitman-Raritäten, die den Code-Killer ganz anders zeigen, als man das sonst kennt. Gemeint sind drei Vinyl-Statuen, die Agent 47 in einem völlig neuen, stark an die Kult-Serie »South Park« erinnernden Comic-Look zeigen. Du willst, dass dir der Hitman schon bald auf dem Nachtkästchen oder im Badezimmer auflauert? Dann schick bis zum 22. August 2012 eine E-Mail mit dem Betreff »Guten Morgen Mr. Barcode« und deiner vollständigen Anschrift an redaktion@360-live.de. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, ebenso wie die Teilnahme aller Mitarbeiter des Airmotion Games Verlags und von Square Enix.



des Köters. Der hat nichts anderes mehr im Sinn und reagiert auch auf die Zurufe seines Herrchens nur noch halbherzig. »Hast du was gesehen? Ich ganz sicher nicht! Gib Ruhe!«, befiehlt der Typ mit der Schweißerbrille dem Vierbeiner. Wieder ist präzises Timing gefragt. 47 schält sich aus seinem Unkrautversteck hinter einem Klohäuschen, pirscht heran und presst dem Arbeiter das aufgeklautbe Gebein an den Hals, bis dieser bewusstlos umkippt. Dann wirft er den Knochen lässig über den Zwingerzaun direkt vor die Schnauze des Kampfhunds. Hast du fein gemacht, Hasseröder!

Lohn der Mühe? Die nun auf Tastendruck übergestülpten Klamotten des Mechanikers, der seinerseits nur noch in Unterwäsche gekleidet in einem von Fliegenschwärmen verdunkelten Plumpsklo entsorgt wird. Ein äußerst makaberer Spaß am Rande, wie ihn IO Interactive immer wieder gern exerziert.

In der neuen Kluft kommt der Hitman wie zu erwarten unerkannt am Schrottplatzpersonal vorbei und betritt die betriebseigene Werkstatt. Auch hier lohnt eine Analyse der Situation via Instinkt-Funktion: eine Hebebühne, daneben die Zielperson namens Gavin und eine Kabelleitung, die direkt um die Ecke zum Kontrollkasten für den Fahrzeugmontagestand führt. Einladend – und zugleich perfekt für ein weiteres Anlockmanöver, wie man es fast überall durchführen kann. Verborgen im Schatten einer dunklen Ecke wirft 47 eine Rohrzanze unter die Hebebühne. Der verdutzte Gavin will natürlich umgehend nachsehen, was dort gescheppert hat, da fangen die Gewindespindeln der Hebebühne schon an zu rasseln und ihre Last plättet den Ahnungslosen mit voller Wucht. Da waren's nur noch drei.

Auf ans Werk – diesmal allerdings nicht ganz so lautlos wie bisher. Immer noch in Mechaniker-Montur, bahnt sich der selbsternannte Rächer seinen Weg durch garantiert nicht keimfreie Hinterhöfe vorbei an zwielichtigem Gesocks hin zu einem provisorischen Schießstand. Dort die Bierbuddel einkassieren, damit dem besoffenen Cop einen Scheitel ziehen und dann sein Aussehen annehmen.

Von einer Dartscheibe neben zwei rammelnden Kläffern krallst du dir zudem ein Wurfbommel und stürmst damit eine Grillparty von Dexters Untertan Mason McCready, der gerade lautstark von den Vorzügen seiner scharfen Würzsoße prahlt. Es folgt ein präziser Schleuderwurf, dann gräbt sich die Schneide des Beils tief ins Genick des Grillprofis. Die Steuerung? Griffig, zuverlässig, prima. Auch wenn man wie im Anschluss die Zeit verlangsamt und nacheinander die Schädel von Masons sechs übrigen Grillgästen markiert, die sich vorwiegend aus Cops und Möchtegern-Cowboys zusammensetzen. Bam! Sechsmal hintereinander





✖ Das Lautlos-Killer-ABC

MUNITION IST ÜBERBEWERTET!

1 Von wegen unbemerkt auftauchen und wieder verschwinden: Der Hund rechts oben im Bild schlägt sofort an, als er den Hitman erspäht. Dem herbeieilenden Herrchen des Köters wird dies jetzt zum Verhängnis.

2 Aufräumen ist Pflicht – insbesondere, wenn eine Tarnung aufrechterhalten werden soll! Wie im großen Bild rechts zu sehen, hat sich 47 bereits den Mechaniker-Overall seines neuesten Opfers übergestülpt. Doch damit ihm die Verkleidung auch abgenommen wird, darf freilich niemand über die Leiche des ursprünglichen Trägers stolpern. Das Plumpsklo des Schrottplatzes? Perfekt zur Entsorgung!

3 Mach doch, was du willst. Laut Entwickler IO Interactive gibt's für sämtliche Situationen stets etliche Lösungsansätze – mehrere Spieldurchgänge lohnen also allein schon deswegen.



begleitet nun eine Zeitlupenkamera das jeweilige Projektil bis zum detailliert dargestellten Einschlag. Ob all das auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ähnlich einfach vonstattengeht? Sicher nicht, denn der für solche »Splinter Cell: Conviction«-ähnlichen Mark-and-Execute-Momente benötigte Killerinstinkt regeneriert sich dann nur noch sehr langsam respektive soll überhaupt nicht mehr verfügbar sein.



Willst du auf mich hören nicht, gibt's die Bierflasche ins Gesicht!

HAARSCHNITT UNVERHOFFT

Kaltblütig wie ein T-1000 wendet sich 47 nun einer Hauswand zu – augenscheinlich der Rückseite des an den Friseursalon angrenzenden Vereinsheims der Cougars. Er klettert einen Sims empor und verabreicht dem alten Mann, wohl der Chef-Barbier, ein schallgedämpftes Geschoss direkt zwischen die Augen. Einen weiteren Klamottenwechsel später trifft Mr. Chameleon 47 nun selbst zum Friseur. Durchs Hinterzimmer, in dem eine ziemlich ausufernde Drogenparty steigt, vorbei an zwei Bodyguard-Gorillas geht's endlich direkt in den Friseursalon zu Dexter, der dort immer noch von einem Cop bewacht wird. Der allerdings steht hinter ihm und kann die leisen Schritte seines Mörders nicht hören, spürt nur einen Tritt in die rechte Kniekehle und sobald er zu Boden geht, zieht der Hitman die bluttriefende Klinge einer Schere auch schon wieder aus seinem Schlüsselbein. Überraschung! Jetzt wird's spannend: Der vor sich hin säuselnde Dexter wartet immer noch auf seinen Haarschnitt und denkt tatsächlich, er wäre noch von Verbündeten umgeben. Von wegen: Erst als er sieht, dass der Glatzkopf hinter ihm steht und sich dessen Rasiermesser bereits in seine Kehle gräbt, weiten sich seine Augen vor Schrecken – jähes Ende der Demo!

Unterm Strich macht es bereits in dieser Vorabversion mächtig Laune, mit den Nichtspieler-Charak-

teren und den vielen Mord-Praktiken zu experimentieren. Sieht der mich? Wie kann ich das Problem mit möglichst wenig Kollateralschaden lösen? Und wenn man erst einmal die Gewohnheiten der meisten KI-Personen ausgelotet hat, ergeben sich daraus wieder weitere Möglichkeiten, seinen eigenen Spielstil anzupassen. Und: In Sachen Technik gibt's derzeit nur den minimalen Zeilenversatz zu bemängeln, der nur lediglich dann zustandekommt, wenn du dich schnell um die eigene Achse drehst – ein Problem, das die Entwickler aber in den Griff bekommen sollten. Ansonsten: Wahnsinn! Die Optik protzt mit gestochenen scharfen Texturen, tollen Effektspielereien und unzähligen akribischen Details, die Hand in Hand gehen mit der Düster-Atmosphäre. Auf dem besten Weg, der nächste Meilenstein in der Erfolgsstory des Hitman zu werden!

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Rasierklingscharfes Erlebnis mit massig Abwechslung und Nervenkitzel, bis der Leichen-HITPOTENZIAL wagen anrollt. Unbedingt im Visier behalten!

8.5 von 10

Erhältlich | 2. Oktober 2012 | Status | 75% komplett

Und außerdem?

■ Splitscreen-Modus für zwei Spieler an einer Konsole enthalten ■ Spielbare Demoversion in der PEGI-Fassung von »Dragon's Dogma« – Download seit 3. Juli möglich, aber nicht mit deutschem Xbox-Profil ■ Kinect und stereoskopisches 3D bleiben unter der Erde ■ Auch als Collector's Edition erhältlich; darin enthalten: neben dem Spiel samt Zombie-Steel-Book-Schuber ein exklusives Artbook, ein Download-Code für einen 360-Avatar, ein Kapuzenpulli und drei »RE6-Forces«-Embleme; verpackt ist all das in der sogenannten »Needle Comb«-Collector's-Box ■ Die drei Kampagnen sollen zusammen etwa 30 Stunden dauern ■ Gerüchten zufolge erscheint eine zusätzliche Download-Kampagne mit Ada Wong

**EXKLUSIVE
BILDER
NUR IN 360 LIVE**

kurz&knapp

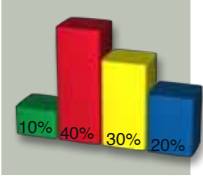
Hersteller | Capcom
Entwickler |
Capcom Japan
Genre | Horror-Action
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Echte Fortsetzung der Horror-Reihe mit drei Handlungssträngen, sechs Helden und Zehntausenden Zombies.

das ist drin

- Tote
- Untote
- Hirntote
- Totentanz



RESIDENT EVIL 6

In China essen sie Menschen ...

Experiment 12235. Das zu untersuchende Objekt: der C-Virus. Das Testsubjekt: der Mensch. Das Labor: Planet Erde. Die Perspektive: sehr düster! Umbrella hätte niemals so weit kommen dürfen. Die Hintermänner des Pharmakonzerns hätten allesamt zur Rechenschaft gezogen werden müssen. Doch Geld bedeutet Macht. Und Macht bekanntlich Zerstörung. Unheil. Chaos. Tod.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis auch die Tochterfirma Neo-Umbrella für negative Schlagzeilen sorgen würde. Warum hat man dem Chemiekonzern nicht gründlicher auf die Finger geschaut? Jetzt ist es zu spät. Weltweit schockieren Berichte über grässlich entstellte Menschen die Öffentlichkeit. Bilder von Kreaturen, die willenlos ihre Mitbürger attackieren und bei lebendigem Leibe verspeisen. Grausige Erinnerungen werden wach. Das Problem: Auch zehn Jahre nach Raccoon City scheint niemand etwas dazugelernt zu haben. Eine Erkenntnis, die der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika mit seinem Leben bezahlen musste. Heute wie damals stellt sich die Frage: Unfall oder Anschlag? Sicher ist eigentlich nur eines: Diesmal konzentriert sich die Epidemie nicht nur auf eine kleine Stadt. Diesmal nimmt der Virus-Ausbruch globale Ausmaße an. China, Osteuropa, Nordamerika – kaum ein Fleck der Erde scheint nicht vom Wahnsinn infiziert. Die Welt steht am Abgrund, und niemand kann etwas dagegen unternehmen. Fast niemand...

Für das sechste Kapitel seiner Horror-Reihe trommelt Capcom gleich vier Männer und zwei Frauen als spielbare Charaktere zusammen. Sowohl neue als auch bekannte Gesichter treffen im bislang umfangreichsten Teil der Serie aufeinander und verbünden sich zu Zweier-Teams: »Resident Evil 4«-Veteran Leon Kennedy und US-Agentin Helena Harper, Problemlöser-Urgestein Chris Redfield und BSAA-Neuling Piers Nivans sowie Albert Weskers Sohn Jake Muller und Sherry Birkin, Tochter des G-Virus-Entdeckers William Birkin, rücken an, um die schier ausweglose Lage in den Griff zu kriegen.

Ähnlich wie in Teil Fünf schlüpfen bis zu zwei menschliche Spieler in die Haut dieser Helden und rechnen kooperativ via Xbox Live oder offline auf dem geteilten Bildschirm mit dem Zombie-Pack ab. Ist mal kein menschlicher Mitspieler verfügbar, springt die Partner-KI ein. Der Clou: Jedes Duett erlebt eine individuelle Geschichte mit anderem Szenario und Fokus auf unterschiedlichem Gameplay-Stil. Wie sich das anfühlt, konnte 360 Live bereits anhand einer spielbaren Vorabversion erleben...

FRISS BLEI, FLATTERMANN

Chris Redfield scheint nicht mehr der Alte zu sein. Der einst zielstrebige, vor Energie nur so sprudelnde Spezialagent wirkt gebrochen, erschöpft und verbraucht. Hat sich der Mittdreißiger gerade noch im tiefsten Afrika um Recht und Ordnung gekümmert,

Ada Wong: Die Umbrella-Agentin scheint wieder Zwieltigkeiten im Schilde zu führen und hetzt sogar die beiden Helden Chris und Leon aufeinander.



✖ Gewinnspiel

PREISE, DIE DICH ERLEUCHTEN

Wer kennt das nicht: Da torkelt man nachts aus der Kneipe, läuft nichts ahnend durch eine dunkle Gasse und plötzlich fällt eine Horde zähnefletschender Zombies an. Bis man in der Dunkelheit Pfefferspray und Konsorten gezückt hat, ist's meist schon zu spät. Tja, dumm gelaufen. Abhilfe schafft unser Gewinnspiel, das 360 Live in Zusammenarbeit mit Capcom aus dem Grab geschaufelt hat: Gleich drei Mal verlosen wir eine Headset-Lampe, wie sie Leon S. Kennedy in »Resident Evil 6« trägt. Zusätzlich erhält jeder Gewinner ein formschönes Poster passend zum Spiel. Blut geleck? Prima! Schmeiß dein E-Mail-Programm an redaktion@360-live.de mit dem Betreff »Untote leben länger« und vergiss nicht, deinen vollen Namen sowie deine Adresse anzugeben. Dann heißt es bis zum Teilnahmeschluss am 21. August 2012 Daumen drücken. Die Gewinner werden zeitnah bekanntgegeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Airmotion, Capcom und Umbrella dürfen nicht teilnehmen.



Nur Zweierguppchen? Von wegen: An bestimmten Stellen treffen zwei Teams aufeinander und kämpfen fortan im Quartett gegen das Böse. Sogar Wechsel der vertrauten Partner sind geplant.



Auch wenn die Protagonisten hauptsächlich zu Fuß unterwegs sind, klemmen sie sich zuweilen hinter Steuer von Motorrad, Schneemobil und anderen Vehikeln – vielleicht sogar eines Helis?



ertränkt er jetzt seinen Kummer in billigem Fusel an einer chinesischen Bar in der fiktiven Stadt Lanshiang. Irgendwas Furchtbares scheint passiert zu sein. Doch jetzt ist keine Zeit für Depressionen. Die taumelnde Welt braucht Chris! Ebenso die Spezialeinheit BSAA, die den Agentenjungspund Piers Nivans ausgesandt hat, um den Alkoholabhängigen aus seiner Misere zu befreien – mit Erfolg. Chris besinnt sich, fasst neuen Mut und verlässt gemeinsam mit Piers die Bar in Richtung Treffpunkt mit der Bravo-Einheit.

Das ist es also, das apokalyptische Erbe von Neo-Umbrella! Menschenmassen rennen panisch durch Häuserschluchten, Explosionen, wohin das Auge blickt, und Flammen so hoch wie Laternenmasten.

Labor-Assistent oder Laborratte?

➕ Drei unterschiedliche Handlungsstränge mit individueller Spielweise, Story mit Fokus auf viel Abwechslung und zahlreichen Wendungen, USK-Version komplett ungeschnitten »ab 18 Jahren« und mit deutscher Sprachausgabe, zeitweise beeindruckende Optik, Koop-Modus für zwei Spieler...

➖ ...der wie schon bei Teil Fünf Geschmackssache bleibt, Partner-KI muss sich noch beweisen

Nur oben auf den Dächern scheint die Lage etwas ruhiger, weshalb das Duo prompt die Feuerleiter erklimmt und sich einen Weg über schiefe Wege und wackelige Gerüste bahnt. Sie sind allerdings nicht alleine: Seltsame Typen mit Tiermasken im Gesicht und Maschinengewehren im Anschlag beobachten scheinbar höchst erfreut das sich abspielende Desaster. Wer sind die Kerle? Diese Frage zu beantworten, dafür bleibt keine Zeit – die beiden wurden entdeckt. Sofort prasseln Geschosse aus allen Himmelsrichtungen heran. Chris scheint das nicht zu stören. Statt in Deckung zu hechten packt er sein auf dem Rücken festgeschnalltes Sturmgewehr und hält voll drauf. Blutfontänen spritzen, Köpfe platzen, Gegner krachen zu Boden – stehen allerdings schon bald wieder auf und verwandeln sich in eklige Monster. Wo eben noch ein Arm war, sprießen plötzlich widerliche Tentakel aus dem Torso. Mächtige Fangarme, die gleich einem glitschigen Vorschlaghammer auf Chris und Piers einprügeln. Die spontane Beinamputation bei einem anderen Schergen war ebenfalls keine gute Idee: Aus dem Unterleib quillt ein neues Körperteil mit Flügeln heraus, macht aus dem eben noch menschenähnlichen Gegner eine Art Riesenmotte, die fortan aus der Luft heranstürmt. Abstoßend. Und irgendwie ziemlich faszinierend.

Zur Seite springen, mit dem Fadenkreuz anvisieren, Trigger durchdrücken, bis die Finger schmerzen – schon bald gibt das flatternde Etwas klein bei. Praktisch: Für die hektischen Schlachten haben die Helden neue Bewegungen dazugelernt, können fortan auf dem Boden robben und sich zur Seite drehen. Gleiches gilt für den Nahkampf: Statt wie bisher nur mit der Klinge auszuholen kann Chris den Kopf eines Feinds nun wrestlingartig auf den Boden schmettern oder sein Gegenüber mit voller Wucht übers Geländer schubsen. Beides bringt ordentlich Dynamik und Abwechslung rein. Nicht minder nützlich: Die grüne Anzeige rechts unten gibt Auskunft über Lebensenergie, Ausdauer und verbleibende Munition. Das klassische Inventar weicht derweil einem neuen Menü, das eine handliche und fixe Auswahl von Granaten, Kanonen sowie Heilkräutern und weiteren Gegenständen ermöglicht. Mehr Inventarplätze, verbesserte Gesundheit, erhöhte Nachladegeschwindigkeit und weitere Fähigkeiten lassen sich durch Skill-Punkte hinzufügen. Die wiederum nimmst du erlegten Widersachern ab und klaubst sie innerhalb der Kulissen auf. Vor allem Letzteres motiviert, sich die oft schlauchigen Areale genauer anzuschauen.

Bestien erlegt, weiter geht's. Chris und Piers müssen auf das Dach des gegenüberliegenden

✖ Dein erstes Mal mit »Resi 6«

MEINUNGEN AUS DER REDAKTION

Jan: Der Ersteindruck geht völlig in Ordnung, allerdings würde ich mir für das weitere Spiel noch unterschiedlichere Abläufe für die drei Kampagnen wünschen. Warum nicht mit beiden Koop-Charakteren an getrennten Levelenden starten und dennoch an einem Strang ziehen?

Markus: Leider ist für mich die bahnbrechende Survival-Horror-Serie seit Teil Drei genauso untot wie die meisten Bewohner von Raccoon City. Auch Teil Sechs wird wieder ein atemloser Koop-Action-Hammer, ob's allerdings ein »Resi« ist, darüber lässt sich vortrefflich streiten.

Nils: Der globale Infekt hat sich in der Demo-Version noch nicht ganz in meinen Blutkreislauf gepumpt. Über-Action in Fernost und bemühter Grusel mit Blitz und Donner an der Ami-Heimfront harmonisieren für mich nicht. Und warum verhält sich »Resi«-Veteran Leon eigentlich so dusselig wie ein Zombiejäger-Neuling?

Michael: Nennt mich konservativ, aber das hier ist kein »Resident Evil«, sondern ein Third-Person-Shooter mit Zombies. Kein Horror, kein Grusel, keine Angst. Würde »Resi«-Erfinder Shinji Mikami nicht mehr unter uns weilen, er würde sich im Grabe umdrehen. Stattdessen macht er mit »Zwei« wieder sein eigenes Horror-Game und zeigt Capcom hoffentlich, wie's richtig geht.



In Sachen Mehrspieler-Modi abseits der Koop-Action lässt sich Capcom derzeit noch nicht in die Karten schauen. Lediglich die maximale Spieleranzahl beziffert der Hersteller mit acht und verrät, dass der Knall-alles-für-Punkte-ab-»Mercenaries«-Modus zurückkehrt.

» Diesmal nimmt der Ausbruch globale Ausmaße an: Nordamerika, Osteuropa, China – kaum ein Fleck der Erde scheint nicht vom Wahnsinn infiziert! «



Gebäudes. Wie schön, dass ein augenscheinlich stabiles Seil die beiden Häuser verbindet – also rauf aufs Seil und runtergerutscht... verdammt, Raketenwerfer! Lauter Schrei, tiefer Fall, dann krallt sich Chris mit der linken Hand an einem Rohr fest, greift mit der rechten Piers' Arm und wuchtet ihn auf einen angrenzenden Balkon. Dass das Duo jetzt räumlich getrennt ist, steigert den Nervenkitzel zusätzlich: Während Chris schleunigst über das Rohr zurück zum Dach hangelt, muss sein Partner den heranschulurfenden Mob dezimieren. Ein Gameplay-Element, mit dem man immer wieder konfrontiert werden soll. Und eines, das Lust macht, das gleiche Level auch mal mit einem anderen Charakter zu spielen. Super! Endlich das Dach erreicht, haben Chris und Piers die volle Aufmerksamkeit von gefühlt Hundert Mutanten. Ballern, ausweichen, überleben – erst in letzter Sekunde surrt der rettende Hubschrauber an, lässt ein Seil herab, zieht die beiden hoch. Bloß raus aus diesem Vorhof der Hölle!

FLUCHT NACH VORN

»Bitte, findet meine Tochter«, fleht ein Unilehrer den S.T.A.R.S.-Agenten Leon S. Kennedy und seine Partnerin Helena Harper an. Diese soll sich im Universitätsgebäude befinden, hier auf dem Campusgelände von Tall Oaks. Eigentlich war für heute ein Unifest geplant. Doch seit wenigen Stunden herrscht totales Chaos im amerikanischen Kleinstädtchen. Der Schrecken wandelt in Form von menschenfressenden Zombies durch die mittlerweile Geisterstadt-gleichen Straßen. Wieder ein Ausbruch? Wieder verschuldet von Neo-Umbrella? Wieder mit Tausenden Opfern? Genau diesen Fragen gehen Leon und Helena nach, beginnend in den Räumlichkeiten der Fakultät.

Es ist Nacht. Dunkelheit legt sich wie ein Schleier über Tall Oaks. Gewitterblitze erhellen sporadisch die düstere Halle im Hauptgebäude der Uni. »Wir müssen sie finden«, ermahnt der Mann die beiden, während

er sie durchs Gebäude führt. »Nein, hier ist niemand, vielleicht im Lehrerzimmer hinten!« Behutsam und wohl wissend, hinter jeder Ecke könnte eine der kannibalischen Bestien lauern, öffnet Leon Tür um Tür – ein piffiger Seitenhieb auf die Spannung erzeugenden Ladepausen zwischen einzelnen Räumen im Ur-»Resident Evil«. Nach vorn zielend folgt er dem engen Gang, seine Kopftaschenlampe spendet wenige Meter Licht. Herrlich, welch Gruselatmosphäre sich hier aufbaut! Dann endlich: Sie erreichen das Lehrerzimmer, öffnen die Flügeltür – und erblicken in Blutlachen liegende Leichen. Kommen sie zu spät?

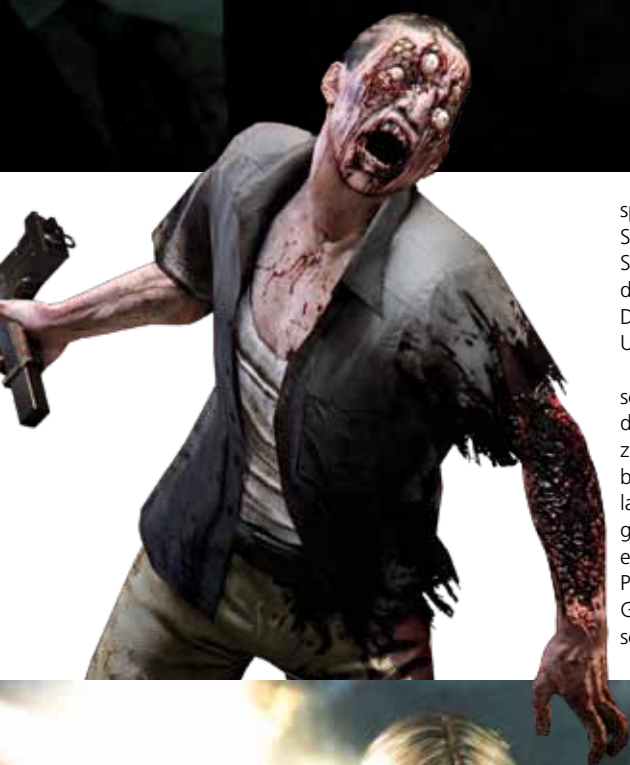
Plötzlich springt etwas um die Ecke, Leon ist kurz davor abzuweichen – hält dann aber doch inne. »Stopp, das ist meine Tochter!«, schreit der Mann und nimmt das Mädchen in seine Arme, nur um dann voller Entsetzen festzustellen, dass sie bereits gebissen wurde. »Wir müssen sie ins Krankenhaus schaffen. Schnell, über den Aufzug ins Untergeschoss, da parkt mein Auto.« Sie zögern keine Sekunde, rennen mit letzter Kraft zum Aufzug. Um einen den Weg versperrenden Balken zu räumen, muss Leon Helena um Hilfe bitten – klassische Koop-Zwischenstopps, wie man sie von anderen Genre-Vertretern kennt. Doch alles vergebens! Kaum in der Kabine, bricht das Mädchen zusammen. Sie stirbt an Ort und Stelle – denkt man. Bis sie die Augenlider wieder aufreißt und ihr eigen Fleisch und Blut anfällt. Es folgt ein packender Quicktime-Reaktionstest mit dem linken Analogstick, der die Zombiebraut zu Boden reißt. Helena fackelt nicht lange, stürzt sich auf sie, hält ihr die Waffe an den Kopf und drückt ab. Heftig! Doch warum hat der erfahrene Zombie-Jäger nicht schon vorher abgedrückt? Er müsste doch wissen, was so ein Biss anrichtet.

FEUER FREI!

»Verdammt, lauf! Lauf geradeaus!«, brüllt Jake Muller seine Auftraggeberin Sherry Birkin an und



Hoch lebe die USK-Version: Trotz einiger heftiger Szenen, literweise Blut und jeder Menge Ekel-Action erscheint Teil Sechs hierzulande komplett ungeschnitten und eingedeutscht – textlich wie akustisch.



sprintet durch die Kanalisation der osteuropäischen Stadt Edonia. Wofür die junge Blondine Weskers Sohn braucht? Wird an dieser Stelle nicht verraten, denn den beiden sitzt ein grässlich verunstalteter Drei-Meter-Koloss mit Raketenwerfer im Nacken – der Ustanak. Ist das etwa Experiment 12235?

Als das Biest neben einem roten Fass kurz durchschnauft, zückt Jake seine Neun-Millimeter und drückt ab. Eine Explosion schleudert das Monster zurück – die Gelegenheit, den Vorsprung auszubauen. Jake und Sherry hasten weiter geradeaus, landen etwas später in einer riesigen Halle. »Mist, wo geht's hier raus?« Er schaut sich um, entdeckt neben einem XXL-Geschütz Marke Großwildjagd noch einen Pulk maskierter Gegner. Bäm, Bäm. Zwei Schläge ins Gesicht, gefolgt von einem Schuss in die Brust – schon sind die Pseudo-Karnevalisten Konfetti. Den

kahl geschorenen Held zu spielen, fühlt sich ähnlich an, wie in die Haut von Chris Redfield zu schlüpfen. Er agiert allerdings einen Tick agiler und flinker. Ein, zwei, fünf Gegner gehen schneller zu Boden, als sie »Umbrella« sagen können. So macht das Laune! Doch kaum den letzten Schurken in seine blutigen Bestandteile zerlegt, kracht der Ustanak durch die Decke, nimmt Anlauf und versucht, Weskers Sohn frontal zu rammen. Der hechtet in letzter Sekunde zur Seite, zieht seinen Elefanten-Töter und injiziert dem Monstrum ordentlich Schrapnell-Geschosse. Der Koloss fällt zurück, kracht gegen einen Stützpfeiler hinter sich. Wie zu erwarten, hält die Konstruktion der massiven Gewichtseinwirkung nicht stand – ein überdimensionaler Stahlträger durchschlägt den Boden und reißt Jake und Sherry in die Tiefe... Ende der Anspielversion.

Heiliger Schlurfgenosse, alleine diese spielbaren Abschnitte können es mit Leichtigkeit mit Teil Fünf aufnehmen. Drei unterschiedliche Kampagnen, die sowohl Fans von düsterem Horror als auch brachialer Action ansprechen, dazu ein fantastisches Effektfeuerwerk und garantiert keine Schnitte für die deutsche Version – Capcom schafft beste Voraussetzungen für den Koop-Top-Seller im Herbstgeschäft!

Moritz Wanke



360 LIVE sagt...

Drei Heldenteams, drei Plots, drei Mal Adrenalin-Kick pur: Mit Teil Sechs erwartet uns das vielleicht **HITPOTENZIAL** umfangreichste Kapitel der Zombie-Serie.

8.5 von 10

Erhältlich | Februar 2013 | Status | 60% komplett

kurz&knapp

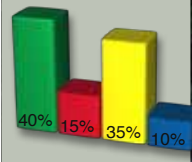
Hersteller | Electronic Arts
 Entwickler | Crytek
 Genre | Ego-Shooter
 Spieler | 1 - unklar
 Xbox Live | ja

kurz gesagt

Aller guten Dinge sind drei: neuester Teil des Edel-Ego-Shooters aus Deutschland.

das ist drin

● Wasser
 ● Pflanzen
 ● CELL-Soldaten
 ● Aliens



CRYSIS 3

Spaziergang durch den Großstadt-Dschungel? Denkste!

Es ist kühl in den Büros der Frankfurter Spieleschmiede Crytek, während draußen die Sommersonne für Schweißperlen auf der Stirn sorgt. Klimatisierung ganz nach amerikanischem Vorbild. Kein Wunder, arbeiten beim Erfinder von »Far Cry« und »Crysis« doch Designer, Programmierer und Grafiker aus aller Herren Länder. »Amerikaner, Franzosen, Briten und viele mehr. Ich habe da gar keinen echten Überblick. Aber letztlich ist's auch egal, wo wer herkommt«, erklärt uns Michael Read, Produzent von »Crysis 3« beim einem Studiobesuch in Frankfurt samt anschließender Anspiel-Session der neuesten Version. In langen Reihen ziehen sich Schreibtische durch die Gänge des Studios, das sich über ein ganzes Stockwerk in einem futuristischen Büro-Neubau im Grüneburgweg erstreckt; auf jedem mindestens zwei Monitore und davor konzentrierte Programmierer, Designer und Animationskünstler, deren Alter von 20 bis 60 Jahre reicht. Über 300 sind es derzeit, die hier unter anderem an der Kinect-First-Person-Schlachtplatte »Ryse«, dem zweiten Teil von »Homefront« und eben dem Vorzeige-Shooter des Hauses arbeiten: »Crysis 3«. Aber auch daran, den Grafikmotor und »Unreal Engine«-Herausforderer »Cry Engine« als Effekt-Werkzeug für Hollywood-Filme tauglich zu machen. Besinnt man sich auf einige Szenen aus »Crysis 2«, scheint das ein nur allzu logischer Schritt zu sein. »Ja, die Engine hat riesiges

Potential. Ständig arbeiten hier Leute daran, noch mehr rauszuholen. Wir wissen meist gar nicht, was die genau machen. Das kommt dann erst, wenn sie uns das Ergebnis präsentieren und wir dastehen und denken: Wow, ist das ein Wahnsinn!«, sagt Read, der wenige Minuten nach dem Studio-Rundgang noch ein paar Kabel an einen High-End-PC mit einer frühen Vorführ-Version von »Crysis 3« ansteckt. Dann drückt er uns einen 360-Controller in die Hand und der Höllenritt beginnt...

BIG APPLE MAL GANZ ANDERS!

In der Rolle von Held Prophet – vormals besser bekannt als Alcatraz – geht's sofort entschlossen den dunklen Gang eines verrotteten Mietshauses entlang. Klinkersteine sind aus der Wand gebrochen. Bretter verrammeln die Fenster und die maroden Bodenplatten knarzen beängstigend. Doch nach einigen Metern weicht die Finsternis. Die halbe Wand ist aus dem Altbau gerissen und gibt den imposanten Blick

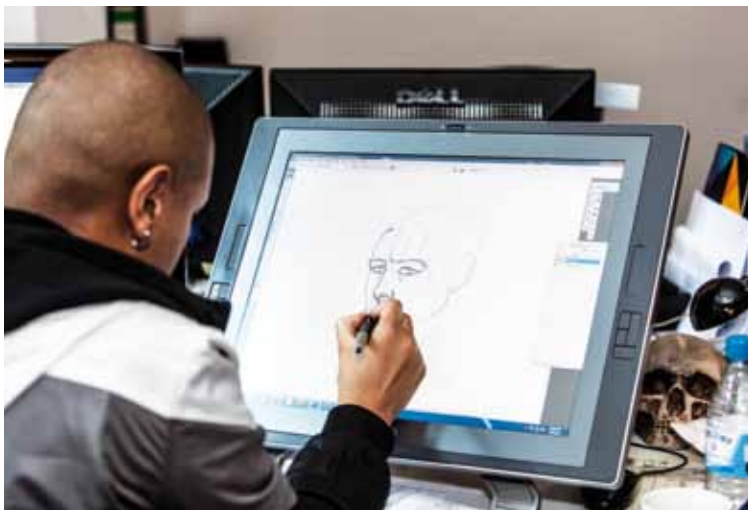
Und außerdem?

■ Mehrspieler-Part bestätigt – entsteht derzeit bei Crytek UK, ehemals Free Radical ■ Vorbesteller bekommen die sogenannte »Hunter Edition«, die einige Spielinhalte, etwa einen speziell designten Bogen, mitbringt ■ Erfolg? Sind so sicher wie »Rambo 5«!



Lang, lang ist's her. Was in den 24 Jahren zwischen Teil Zwei und Drei geschah, soll sich im Spielverlauf klären.





Bevor ein Charakter ins Spiel kommt, wird er an Grafiktablets entworfen. Dann modelliert, mit Texturen überzogen und animiert.



frei auf eine grüne, blühende Landschaft. Ein von Dunst durchzogener Regenwald, wie man ihn vielmehr in Südamerika erwarten würde, wuchert zwischen den hunderte Meter hohen Wolkenkratzen. Flüsse plätschern, wo einst breite Straßen waren. Liegeengebliebene Autos sind mit Moos bewachsen; Flechten und Sträucher haben in Telefonzellen und auf Bushaltestellen eine neue Heimat gefunden.

Plötzlich surrt ein futuristischer Helikopter am verfallenen New-Yorker-Appartementblock vorbei, der das Startgebiet darstellt. Ein starker Windschwall zieht herein. Zerfledderte Vorhänge rauschen dir entgegen; Müll, Papier und Staub wirbeln auf, während im Hintergrund gleich dem Endzeit-Streifen »I Am Legend« mit Will Smith die zerstörte Skyline von New York City im Jahr 2047 emporragt. Schlichtweg beeindruckend, was hier optisch geboten wird! »Wir wollten eine organische, lebendige Umwelt schaffen. Ich will nicht das Wort postapokalyptisch verwenden, aber... eine Welt, die von den Menschen ihrem

Schicksal überlassen wurde und wie ein selbstständiges Wesen wirkt«, analysiert Read die Kulisse.

Keine drei Minuten später ist der Spieler bereits mittendrin im Großstadtdschungel und wird per Funk über seinen anstehenden Auftrag in Kenntnis gesetzt: Ein Generator im Fulton-Hydra-Damm soll dran glauben. Die Installation der CELL Corporation muss weg. Nur so kannst du die zwielichtigen Operationen der Hightech-Privatarmee stören. Was genau diese in der von einer gigantischen Glaskuppel umschlossenen Metropole plant? Vieles deutet auf Experimente mit den hier weiterhin ihr Unwesen treibenden Aliens hin.

Wie schon in den Vorgängerspielen ist der Weg zum Missionsziel nicht fest vorgegeben. Read führt aus: »Diesmal ist alles sogar noch offener, weiter und freier – vergleichbar mit dem ersten Teil der Serie. Dennoch haben wir den vertikalen Ansatz von Crysis 2 beibehalten: Du kannst viele Gegner auch über die höheren Ebenen der Häuser umgehen – also quasi über sie hinwegstehen und sie dann hinterrücks attackieren. Oder einige auch einfach links liegen lassen.« Keine schlechte Idee, denn die ersten Patrouillen von CELL schlagen sich bereits in Gruppen durchs Unterholz. »Sie haben überall auf der Welt Kuppeln über den von Aliens befallenen Zonen errichtet«, erklärt Read das neue Szenario. »Sie sagen, das ist zum Schutz der Bevölkerung, aber du kannst dir denken, dass mehr dahintersteckt.«

Um unentdeckt zu bleiben, geht's also schleichend voran. Natürlich dank der Unsichtbarkeitsfunktion des Nano-Anzugs, der mittlerweile mit Prophet

verwachsen und Teil seines Körpers ist. Vorbei an Überresten der einst so lebendigen Stadt führen die praktischen Wegpunktmarkierungen. Eine tolle Route, denn sie offenbart viele kleine Details: umherfliehende Insekten, munter im Wasser schwimmende Fische und feiner Staub, der sich auf dem Helmvisier sammelt. Doch dann: Die Anzug-Energie ist verbraucht, der Spieler plötzlich wie auf dem Präsentierteller.

HART AM LIMIT

Es dauert nicht lange, bis die ersten Kugeln heransauen. Prophet reagiert instinktiv, hechtet hinter einen Betonpfeiler. Der aber hält der Masse an Projektilen nicht stand und zerbröckelt zusehends. Verstecken? Hier keine gute Idee! Viel cleverer: Flott den Panzerungs-Modus des Anzugs aktivieren und direkt auf eine Gruppe CELL-Söldner zustürmen. Dann Sprungangriff mittels B-Taste und – Punktlandung! Wild schleudert's die Meute durch die Gegend. Den Rest erledigt das dem Feind entwendete SCAR-Sturmgewehr. Wer die Situation hingegen leiser angehen möchte, der löst sie mit dem »Composite Bow«, einem wuchtigen Hightech-Kompositbogen. Ob da jemand zu viel »Rambo« geschaut hat? »Wer damit ankam, das lässt sich heute schwer nachvollziehen. Es sind viele Prozesse, die ineinanderfließen. Und: Ja klar, so einige hier mögen die Rambo-Filme. Aber sie waren nicht der Ursprung«, macht Read klar. »Trotzdem kann ich mir gut vorstellen, dass Stallone der Composite-Bow gefallen würde.« Ziemlich sicher sogar, denn via Back-Taste lässt er sich vielseitig

Gefahr im Anzug oder Wampe in der Badehose?



Fantastische und überaus detailreiche Grafik, betörendes Waffenarsenal, Waffen lassen sich anpassen und verändern, intelligente Gegner-KI, mehrere Herangehensweisen für jede Mission



Nicht ganz so offen wie der erste Serien-Ableger, Aliens gab's noch nicht in Aktion zu sehen, noch einige erklärungsbedürftige Story- und Logiklücken



✗ Wer ist eigentlich...

...MICHAEL READ?

Ein Großprojekt wie dieses, das Millionen Euro an Entwicklungskosten verschlingt, braucht einen, der alles koordiniert und wichtige Entscheidungen trifft. Bei »Crysis 3« ist das unser Gesprächspartner Michael Read. Der Kanadier verdingte sich schon als Produzent im Bereich Musik und Film und landete anschließend beim isländischen Studio CCP Games. Dort arbeitete er am bekannten Online-Weltraum-PC-Spiel »EVE Online« und dem für PC und Playstation 3 angekündigten Online-Shooter »Dust 514«, bevor er nach insgesamt fünf Jahren zu Crytek wechselte. Wieso? »Ich wollte etwas Neues. Und außerdem liebe ich deutsches Essen: Würstchen und Sauerkraut«, verrät Michael Read. Wer übrigens wissen will, was ein Produzent sonst so den ganzen Tag treibt: Read twittert unter twitter.com/mread.



Bei »Crysis 2« hieß es oft: Rein ins Getümmel! Bei Teil Drei darf man nun endlich wieder einen auf stiller Jäger machen, der auf seine Beute lauert und unerkannt zuschlägt.

anpassen. Standard-Pfeile, Explosions-, aber auch Elektro-Geschosse – alles kein Problem; sich heimtückisch an Gerüsten hochhangeln und von oben herab CELL-Pack mit den langen Pfeilen lautlos an Autos pinnen. Oder gleich eine ganze Gruppe per Elektropfeil ins Wasser bei lebendigem Leib schmoren – keine Frage, der Bogen verleiht »Crysis 3« eine intelligent-hinterhältige Komponente. Wem das nicht taugt, der kann freilich weiter die Rein-ins-Getümmel-Nummer abziehen. Zum Beispiel mit einer der taufrischen Alienknarren, darunter ein überschwerer Ceph Plasma-Werfer, der feurig-blaue Energiekugeln verschießt und ganze Stoßtrupps im Handumdrehen auslöscht. Auch klasse: Prophets Anzug kann nun per Nano-View, einem Spezialsicht-Modus, technisches Gerät in der Umgebung hacken – also ähnlich wie in »Syndicate« Geschütztürme umprogrammieren und Laserschranken abstellen.

AM ENDE

Fast geschafft – wäre der Generator nicht so verdammt gut bewacht. Weiter lautlos meucheln? Besser nicht, vor allem nicht mit der eben aufgeklauten Waffe im Gepäck. »Wir haben so einige irre Bleispritzen im Arsenal. Die CELL Typhoon ist meine zweitliebste – über die andere darf ich leider noch nicht sprechen«, offenbart der Produzent. »Die Typhoon feuert 500 Schuss pro Sekunde und haut dich im wahrsten Sinne des Wortes um.« Durchs Wasser anspringen, dann über einen Steg direkt ins Zentrum der Anlage, Abzug durchdrücken und der Kugelhagel bricht los. Kurz darauf liegen zehn Krieger

darnieder. Aber nicht zu früh freuen, denn mittlerweile hat ein Geschützturm Prophet im Visier. Wieder in Deckung, durchschnaufen und dann: Feuer frei! Ratzfatz reißt der zweite Kugelsturm die Abwehr-Installation in Stücke. Auch das Nachschub-Squad hat keine Chance und wird von knapp 1.000 Schuss hülsenloser Munition zersiebt!

Der noch übrige Generator? Ein Kinderspiel! Ein Lüftungsschacht führt in die Stahlkonstruktion. Der dortige Sicherheitsmechanismus ist schnell umgangen. »Keine Zeit«, raunt der Mann im Anzug und ruft das riesige Gerät mit bloßen Händen aus seiner Verankerung. GELT tot! Auf dem Weg nach draußen rauschen etliche Wagen heran, die aber ebenfalls mit Blei geduscht werden. »Ich habe eine Idee. Ich denke, sie wird euch gefallen«, brummt Prophet. Ein weiterer Wegmarker erscheint im Sichtfeld. Ein schneller Sprint, ein Sprung ins Wasser, und schon spült's den Helden direkt in das Flutfenster des Damms, wo er hastig eine kleine Bombe platziert. Den plötzlich heransurrenden, umgehend losfeuernden Heli ignoriert Prophet konsequent und springt stattdessen beherzt vom Damm herab, ergreift noch ein Kabel, während die Bombe bereits zündet und das riesige Betonmonument wie eine Abrissbirne von innen heraus zertrümmert. Gigantische Wassermassen brechen erst in konzentrierten Strömen, dann in einer gigantischen Welle heraus und begraben alles unter sich. Alter Schwede, sieht das scharf aus! Die in Echtzeit berechnete Szene könnte glatt aus einem Multimillionen-Dollar-Katastrophen-Blockbuster stammen – und lässt sogar

die Kampagnen von »Modern Warfare 3« und »Battlefield 3« ziemlich alt aussehen.

Unser Eindruck nach zweimaligem Durchspielen der Demo: eine kurze, aber intensive Erfahrung, die vor allem Fans der Serie zuversichtlich stimmen sollte. Denn auch wenn »Crysis 2« ein tolles Erlebnis bot, vermisste man doch die offenen und weiten Arealen des Vorgängerspiels ebenso wie die lebendige und wunderschöne Tropenwelt. Mit »Crysis 3« kehrt Crytek nun genau dahin zurück. »Wir haben erkannt, dass vor allem diese Offenheit nur positiv sein kann und versuchen nun, das Beste aller Crysis-Teile zusammenzuführen. Kein leichtes Unterfangen, aber ich denke, dass wir auf einem sehr guten Weg sind!« 360 Live kann sich dem nur anschließen: Was hier in Frankfurt am Main heranreift, hat Kassenschlager-Qualitäten und beweist, dass sich deutsche Studios auch im Shooter-Genre nicht hinter den Großen wie Epic Games, Infinity Ward, Treyarch und Co. verstecken müssen.

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Dank spielerischem Abwechslungsreichtum und Grafik der Spitzenklasse auf dem besten Weg, HITPOTENZIAL die Shooter-Charts zu stürmen.

8.5 von 10

DARKSIDERS® II

LIMITIERTE FIRST EDITION
JETZT VORBESTELLEN

“GRÖßER,
DÜSTERER, BESSER”
– GAMEPRO



DARKSIDERS.COM

17. AUGUST 2012

100%
U · N · C · U · T



© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. 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. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. „PlayStation“ and the „PS“ Family logo are registered trademarks and „PS3“ and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT

Von der epischen Suche nach Coolness...

Alter, was gibt es eigentlich Beschisseneres, als das neue Kind im Viertel zu sein? Noch dazu, wenn deine Eltern auf die hirnrissige Idee kommen, ausgerechnet ins verschlafene Nest South Park in Colorado zu ziehen? Logo, du könntest dich im Keller verkriechen und »World of Warcraft« zocken, bis du dick und fett wirst. Und deine Mutter anschließend zwingen, dir für große und kleine Geschäfte einen Eimer heranzuschleppen. Blöd nur, wenn Mama und Papa dich wie zu Beginn von »South Park: Der Stab der Wahrheit« aus dem neu bezogenen Haus schmeißen, um gleich mal das Bett einzuweißen. »Geh dir ein paar Freunde suchen«, ruft dir dein bereits nackter Erzeuger noch aus dem Schlafzimmer auf die öde Straße vorm Eigenheim zu. Auf den Straßen des Kuhkaffs spielen andere Kinder als Zauberer und Ritter kostümiert – und ignorieren dich erst einmal. Du bist eben der Frischling und momentan ungefähr so beliebt wie eine tief im Darm versunkene außerirdische Analsonde. Wahrscheinlich kannst du sogar froh sein, dass sie dir nicht »Onkel-ficker« oder andere Boshaftigkeiten hinterherrufen. Was tun?

Richtig, sich einfach an das größte Weichei kletten, um so vielleicht in der Hierarchie aufzusteigen und graduell in den Dunstkreis der Coolen zu gelangen. Denn um »Coolness« dreht sich im Rollenspiel von den Genreexperten Obsidian, die unter anderem für das Ödland-Abenteuer »Fallout: New Vegas« verantwortlich zeichnen, einfach alles. Das Sammeln von Erfahrungspunkten sorgt dafür, dass du in den Augen der anderen Bälger cooler wirst. Um das zu erreichen, unterhältst du dich mit dem auf der Straße spielenden Butters, dem serienbekannten Waschlapen mit blondem Haar, der von den anderen South-Park-Jungs auch mal gern als Mädchen verkleidet auf eine Pyjamaparty geschickt wird. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Jammerlappen im Paladinkostüm erfährst du, wie man bei den Kids und ihren »LARP«-Aktivitäten, also Rollenspielen in Kostümen, einsteigen kann. Eine Audienz beim großen »Zauberer« muss her. Dumm gelaufen für den Neuen, dass sich hinter dem Mächtigen niemand anderes als Fettsack Cartman verbirgt. Seines Zeichens egoistisches, antisemitisches, sadistisches und Größenwahnsinniges Mamasöhnchen, das sich an Halloween auch gerne mal als schnauzbärtiger Adolf verkleidet. Mit anderen Worten: Dieser Typ hat mehr



Auf der Jagd nach dem Stab stellen sich verrückte Gegner in deinen Weg – inklusive vieler bekannter Figuren wie den Krabbenmenschen.

Und außerdem?

- Vor dem Spiel hatten selbst die Serienmacher keinen Plan, wie du etwa von Cartmans Haus zur Grundschule kommst, weil in der Serie immer direkt auf die Gebäude geschnitten wird
- Das Geflüche ertönt in den originalen deutschen Stimmen der Figuren
- Ob's einen Erfolg für eine Liaison mit Cartmans Mama gibt? Bislang unklar!

kurz&knapp

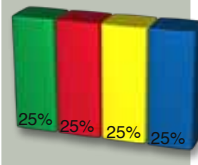
Hersteller | THQ
Entwickler | Obsidian Entertainment
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Schwarzhumoriges Rollenspiel mit allerlei Abgedrehtem.

das ist drin

- Rotschöpfe
- Goth-Kids
- Ökofritzen
- Minderheiten





✖ Sei mein Sklave!

SKURRILE BESCHWÖRUNGEN

1 Alles in »Der Stab der Wahrheit« ist ein wenig... anders. In den rundenbasierten Kämpfen können genretypisch auch Helfer beschworen werden. Wer jetzt an Drachen oder mystisches Getier denkt, vergisst die lockere Schraube bei den Serienschöpfern Matt Stone und Trey Parker...

2 Während einer Friedhofsschlacht mit den Gothic-Kindern reicht dir etwa Mr. Slave, persönlicher Lustknebe des Grundschullehrers Mr. Garrison, seine leicht warme Hand. Wobei Hand irgendwie auch nicht ganz zutrifft.

3 Wer den Lackliebhaber beschwört, sieht dabei zu, wie der gelenkige Kerl einem armen Gruftikind auf die Birne hüpfet und die Knie beugt. Nach fleißigem Tastenhämmern wird das Opfer schließlich mit dem Hinterteil einverleibt. Da staunt selbst Paris Hilton.



✖ Kindische Rollenspiele?

DIE VERZAUBERTE TV-FOLGE

Doppelwhopper Cartman mit Zaubererhut und die anderen Kids bei »LARP«-Spielen, also Rollenspielen in Kostümen? Aufmerksame »South Park«-Schauer erinnert das sofort an die Episode »Die Rückkehr der Gefährten des Rings zu den zwei Türmen«. In Anspielung auf die berühmten Tolkien-Werke gründen die Jungs eine Gemeinschaft, um ein ausgeliehenes Video vor größeren Schülern zu schützen, die ebenfalls scharf auf das Band sind. Was Cartman und Co. nicht klar ist: Dass sich aufgrund einer Verwechslung nicht die Videokassette von »Der Herr der Ringe« in der Hülle befindet, sondern der härteste Porno aller Zeiten – und die älteren Rowdies deshalb so scharf auf das Ding sind. Schmuddelstreifen gibt's in »Der Stab der Wahrheit« zumindest nach bisherigem Wissensstand zwar nicht, dennoch ist die Zaubererverkleidung Cartmans und das rollenspielerische Szenario der Folge entliehen. Clevere und lustige Idee, das Genre mit dem »South Park«-Universum zu verbinden!



Schrauben locker als Mel Gibson. Das spürt der Frischling gleich am eigenen Leib, als er im Garten des fiesen Fettsachs eine Audienz erhält. Diabetiker Scott wird zum Pflegepersonal für Cartmans Katze Mieze degradiert, ein Kinderplanschbecken tituliert der Tyrann als den »Pool der Visionen«. Als der angehende Diktator und Anführer der Clique dich nach deinem Namen fragt, erscheint rollenspieltypisch ein Eingabebildschirm. Typisch »South Park«, dass der Mini-Mussolini einfach mal auf deinen Wunschnamen schießt und dich fortan nur als »Douchebag«, also »Kotzkrücke« beschimpft.

Was hingegen nicht ignoriert wird, ist deine Klassenzugehörigkeit. Hier bietet »Der Stab der Wahrheit« die Auswahl zwischen Magier, Paladin, Abenteurer und Schurke. Von der im Vorfeld angekündigten Klasse »Jude« hingegen keine Spur – ob's nur ein derber Scherz von den Serienmachern Matt Stone und Trey Parker war, die für das Videospiel Geschichte und Dialoge erschaffen haben? Nach der Klassenwahl gestaltet sich deine erste Quest unter Cartmans Joch nicht gerade glamourös. Beim örtlichen Asia-Schnellfraß-Imbiss »City Wok« sollst du

dem adipösen Bengel »Kung Pao«-Hähnchen abgreifen. Daraus wird leider nichts, denn just in dem Moment greifen an Elfen verkleidete Kinder die Cartman-Clique an, urinieren in den Visionen-Pool. Im Anschluss an die sogleich entbrennende Keilerei ist der titelgebende »Stab der Wahrheit« verschwunden. Wertloser Tand in den Augen eines geistig Gesunden, ein ultimates Machtinstrument hingegen für Cartman. Der verdächtigt fortan die Bande rund um die Gruft-Kinder, mit dem Diebstahl in Verbindung zu stehen.

Bevor sich die Jungs sodann aufmachen, den Melancholikern die Theaterschminke aus der Fresse zu prügeln, erhält der Neue erst mal Ausrüstung. Aller Anfang ist schwer, weswegen Kotzkrücke sich zunächst mit einer Teddybärenmütze zufriedengeben muss. Die Gegenstände, zu denen auch Quatsch wie Monokel zählen, können über das Smartphone des Protagonisten verwaltet werden. Beim anschließenden Scharmützel mit den in Särgen schlafenden Goth-Kids zeigt sich, wie wunderbar schwarzhumorig und bitterböse sich das »South Park«-Universum auch auf die Kämpfe auswirkt. Die fallen nicht action-

orientiert wie in einem »Skyrim« aus, sondern geben sich fernöstlich und rundenbasiert wie in »Final Fantasy«. Mit Holzschwertern, Baseballschlägern und ähnlich improvisierten Waffen geht's den Düstern an den Seidenkragen. Oder gern auch mal mit der seltsam geformten »Vibroklänge«, welche die Bälger zuvor aus dem Nachtschränken von Cartmans Mutter gemopst haben... Der perverse, total geschmacklose »South Park«-Humor in einem Rollenspiel aus der Kreativschmiede der »Fallout«-Macher? Erzeugt Heißhunger wie Käsebällchen!

Nils Osowski

360 LIVE sagt...

Voll Tüte: Das hier wird schärfer als Rollenspiele mit Cartmans Mama. Unbedingt vormerken!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER



JETZT ERHÄTLICH!



PS3



XBOX 360



BETTER WITH KINECT SENSOR

XBOX LIVE

PC DVD ROM



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Ghost Recon, UPlay, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "XBOX 360" and "XBOX LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Tritt den legendären Ghosts bei

Tief hinter feindlichen Linien kämpfst du auf den gefährlichsten Schlachtfeldern der Welt.



4-Spieler-Koop-Modus

Erlebt gemeinsam die explosive Spannung von Kampagne- und Guerilla-Modus.



Rivalitätsmodus für 16 Spieler

Mit 3 Klassen, 7 Modi, 15 Maps und freischaltbarer Ausrüstung.

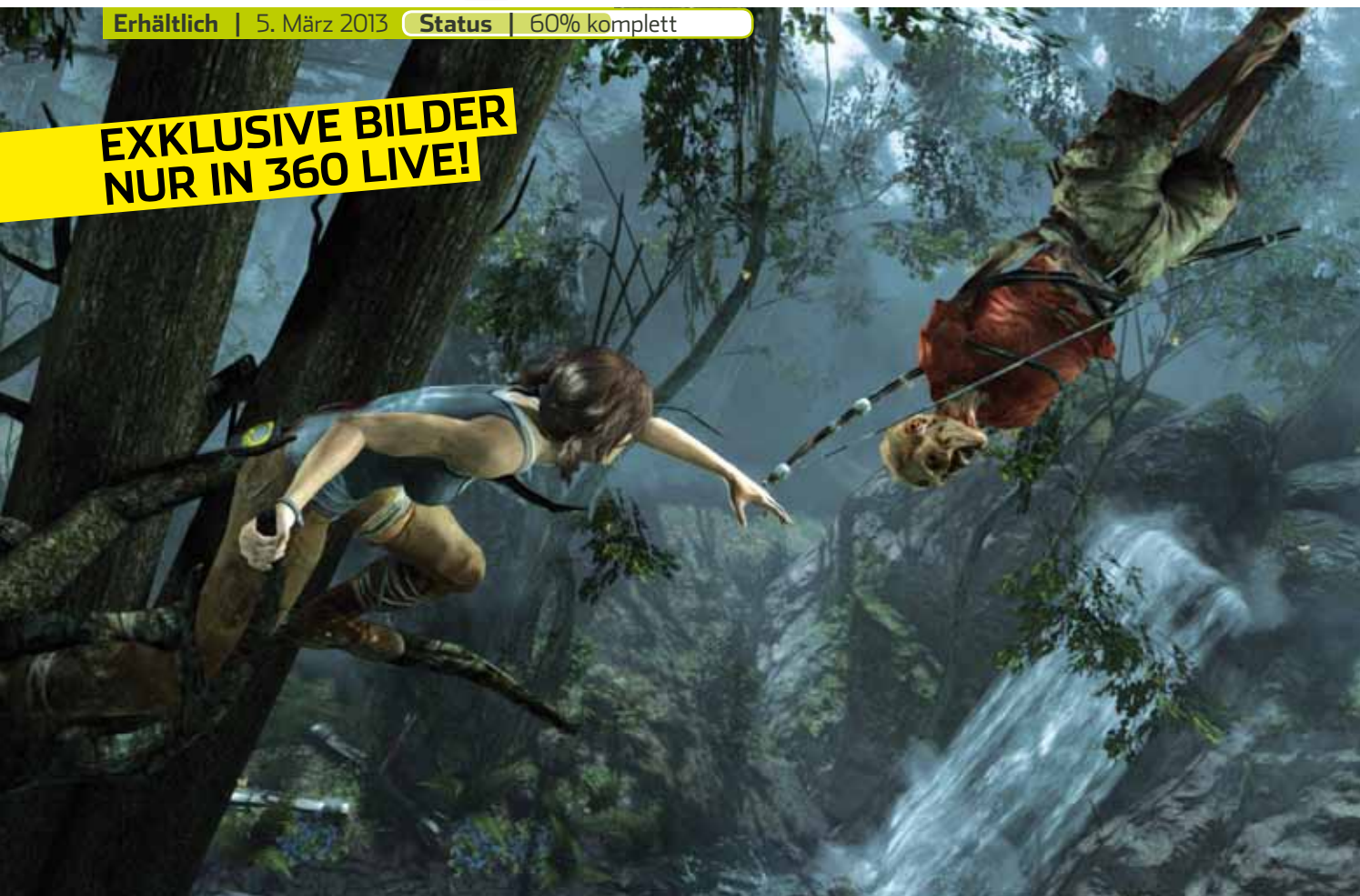


Bau die Waffe, die zu dir passt: Über 20 Millionen Kombinationen.



WWW.GHOSTRECON.COM

Erhältlich | 5. März 2013 | Status | 60% komplett

**EXKLUSIVE BILDER
NUR IN 360 LIVE!**


TOMB RAIDER

Vom verängstigten Jungspund zur furchtlosen Schatzjägerin...

kurz&knapp

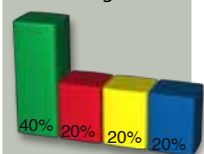
Hersteller |
Square Enix
Entwickler | Crystal Dynamics
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ausgiebig angespielt: So funktionieren Jagd, Erkundung und Equipment-Verbesserung.

das ist drin

- Jagdfieber
- Schmorfleisch
- Brutalo-Robinsons
- Todesängste



Zeit zum Anfassen! Nur wenige Wochen nach der E3 gibt Square Enix erstmals den bisher nur vom Entwickler präsentierten Code zum Anspielen frei – eine Chance, die sich 360 Live natürlich nicht entgehen lässt.

Alles beginnt mit einem fatalen Schiffsunglück: Die »Endurance« bricht nahe einer mysteriösen Insel entzwei. Nur wenige Passagiere erreichen lebend das rettende Eiland, unter ihnen Lara. Schwer gezeichnet am Strand aufwachend, macht sie sich via linkem Analogstick aus klassischer Third-Person-Ansicht auf die Suche nach weiteren Überlebenden. Doch die schroffe Klippenküste des noch namenlosen Atolls begrüßt sie ganz und gar nicht freundlich. Es blitzt und schüttet bindfadenartig. Lara schluchzt, hält sich die schmerzende Hüfte, bleibt aber fokussiert. Der Weg, auf dessen abschüssiger Seite eine unsichtbare Wand die Gestrandete vorm Sturz in die Tiefe bewahrt, führt zunächst zu einem Flugzeugwrack. Mit wenigen Sprüngen und präzise umgesetzten Richtungsangaben erklimmt sie es, um schließlich verblissen hangelnd und balancierend die andere Seite eines reißenden Flusslaufs zu erreichen. Endlich in Sicherheit, entzündet die angehende Schatzjägerin ihr nächtliches Lagerfeuer. Eine wahrlich fantastische Sequenz, begleitet von beeindruckenden Lichtspielereien, aber auch einer Spur Ernüchterung: Der Versuch, mittels Walkie-Talkie Kontakt zu anderen herzustellen, bleibt erfolglos. Sie ist völlig auf sich allein gestellt!

AUF WILDFANG

Kurzer Zeitsprung zum nächsten Morgen. Sichtbar erholt folgt Lara der bis dato linearen Wegführung in ein weitläufiges Dschungelareal. Doch auch hier lassen Herzklopf-Momente nicht lange auf sich warten. Zunächst von aufgeschreckten Krähen und Rehen begleitet, erspäht die durchtrainierte 21-Jährige plötzlich eine kopfüber von einem Baum hängende Leiche mit geschultertem Langbogen. Ein wenig kraxeln, geschickt an den knorrigen Ästen des Waldriesens emporziehen, schon steht Lara auf einem der bedrohlich knarrenden Äste und beugt sich wagemutig über den klaffenden Abgrund. Gar nicht so leicht, den im Wind baumelnden Leichnam im richtigen Moment zu packen! Als es endlich gelingt, gibt der Holzfortsatz nach – voller Wucht stürzt Lara zu Boden, lässt sich aber nichts anmerken und schnappt sich nach ein paar heruntergeschluckten Schmerzensschreien die Distanzwaffe. So viel zum Thema Bewaffnung.

Ab hier stünde der freien Erkundung der Gegend nichts mehr im Wege, würde Miss Croft nicht ständig vor Schwäche und Hunger am ganzen Körper zittern. Deshalb langsam an den nächstbesten Rehbock heranpirschen und direkt die neue Waffe ausprobieren. Die linke Schultertaste bringt den Bogen in Schuss-haltung, das Durchdrücken der rechten spannt die Sehne für zunehmend höhere Pfeilgeschwindigkeiten. Dann rauscht das Geschoss los, durchschlägt die linke Schulter des Tieres, welches nach kurzem,





Die kruden Inselbewohner nehmen Lara kurzerhand gefangen. Schlimmer noch: Ihr Anführer will ihr schon bald an die Wäsche...

Und außerdem?

■ Noch nicht USK-geprüft ■ Die Performance-Verbesserung des »Crystal Engine«-Grafikmotors hat mehrere Jahre Entwicklungszeit beansprucht ■ Für die englische Original-Tonspur wurde Ende Juni 2012 Camilla Luddington, unter anderem aus den TV-Serien »True Blood« und »Californication« bekannt, als Sprecherin für Miss Croft verpflichtet ■ Selbst wenn der Komponist noch nicht bekannt gegeben wurde: Square Enix legt viel Wert auf einen orchestralen Soundtrack, der wohl auch unabhängig vom Spiel in den Handel kommen wird ■ Noch keine Infos zu Erfolgen oder etwaigen Sondereditionen

Steiler Zahn oder Flachland-Amazone?

-  Sieht umwerfend aus, fühlt sich wahnsinnig intensiv an, erwachsene Gangart bringt echte Abenteuer-Hochgefühle
-  Zweifelsohne ein Stilbruch gegenüber den Vorgängerspielen, hoffentlich bleiben die Rätselpassagen nicht auf der Strecke

✖ Handlungsfreiheit

CONTRA-SITUATION

Wer sich in der Spielentwicklung ein bisschen auskennt, weiß: Eine durchweg packende Geschichte zu erzählen und gleichzeitig das Gefühl von großer Handlungsfreiheit zu vermitteln, gleicht einem Drahtseilakt. In den bisher gezeigten Spielabschnitten scheint Crystal Dynamics' Plan allerdings aufzugehen: So verschafft sich Lara meist auf spektakulärem, aber sehr linearem Weg Zutritt zu neuen Arealen, die dann mit all ihren Geheimnissen frei erkundet werden dürfen. Kurz vor Spielende sollen laut Entwickler dann etwa 95 Prozent der Insel frei erforschbar sein. Auch eine Landkarte wurde derweil schon im Menü gesichtet.

schmerzhaftem Blöken sofort die Flucht ergreift. Jetzt sind Reaktionsschnelligkeit und zwei bis drei weitere Pfeile gefragt, sonst ist das Mittagessen im wahrsten Sinne des Wortes über alle Berge.

Das gewonnene Fleisch bereitet die nach Essen Darbende kurz darauf in einer weiteren Zwischensequenz an der Feuerstelle zu. Der Spieler dagegen erhält erstmalig Zugriff auf das sogenannte Survival-Menü. Hier kann er Laras Kampf- und Überlebensfertigkeiten sowie ihre Ausrüstung verbessern. Als Währung dienen Erfahrungspunkte; der soeben geschossene Bock bringt zum Beispiel 50, die man vorzugsweise gleich in die neue Fähigkeit investiert, erlegten Feinden Munition abzunehmen. Tomb Raider trifft Rollenspiel? Warum nicht!

MYSTERIÖSE ENTDECKUNGEN

Im Anschluss darf die Jägerin wider Willen entweder im Wald weitere Hirsche, Vögel und Hasen zur Strecke bringen oder einem mysteriösen Engels-gesang bis in ein Steinhaus folgen. 360 Live wählt Variante zwei und stößt auf eine ziemlich widerliche Schlachtkammer, die augenscheinlich einem Eingeborenen gehört. Das provisorische Beil zum Öffnen verrosteter Türen und Bewegen anderer Objekte? Am besten gleich einsacken.

Auf der anderen Seite des Verschlags dann endlich ein bekanntes Gesicht: Freundin Sam wird von einem merkwürdigen Fremden bezirzt, der bei Sichtkontakt jedoch sofort die Flucht ergreift. Wild entschlossen

nimmt Lara die Verfolgung auf, tritt dann aber ausgerechnet in eine laut zuschnappende Bärenfalle. Haut reißt, Knochenoberfläche splittert. Schmerz-erfüllt windet sie sich am Boden, was sogleich den nächsten Feind auf den Plan ruft. Im hohen Gras raschelt es, dann ein lautes Knurren, gefolgt von kurzzeitiger Stille. Verdammt! Im nächsten Augenblick springt der am Boden Kauernden ein ausgewachsener Wolf mit weit aufgerissenem Maul und blitzenden Zähnen entgegen. Wer jetzt den Bogen anlegt, verlangsamt die Zeit für einige Sekunden. Doch wisse: Wölfe sind zäh und benötigen mehrere Treffer. Es kommt, wie es kommen muss: Im Nu verbeißt sich das Vieh in Laras linken Unterarm. Es sei denn, man rammt ihm durch heftiges Drücken der X-Taste einen Pfeil in den pelzigen Torso. Ignoriert man jedoch die Tastenvorgaben, folgt eine derbe Sterbeanimation, in welcher sich das Biest in Laras Gesicht verbeißt – ziemlich blutiger Anblick! Doch die gepeinigte Schönheit hat Glück: Der Wolf zieht den Kürzeren und aus heiterem Himmel taucht auch noch Laras alte Reisegruppe auf – ade, rostige Bärenfalle!

Ein kurzer Plausch, dann geht's gemeinsam mit Archäologie-Experte Dr. Whitman in Richtung einer seltsamen, mit merkwürdigen Glyphen in Kreidschrift und dem Abbild einer leuchtenden Göttin übersäten Tempelanlage. Zum Betreten benötigt Miss Croft allerdings eine bessere Axt, da das aktuelle Modell am Öffnungsmechanismus der schweren Tempeltore zerbrechen würde. Das nächste Missions-



✖ Waidfrausheil!

ARCHAISCHES SCHNELL ERKLÄRT

1 Jeder fängt mal klein an: Der erste Bogen, den Lara in die Finger bekommt, besteht lediglich aus ein paar zusammengebundenen Stöcken und einer Zeltschnur.

2 Pfeile findet Lara in den recht weitläufigen offenen Arealen. Mitnehmen kann sie zunächst maximal 16 Stück. Später vereinfachen neue Talente die Munitionssuche und führen etwa dazu, dass Feinde bei ihrem Ableben Dinge fallen lassen.

3 Als der erste Hirsch durch Laras Hand stirbt, gibt Emotionalität noch den Ton der Inszenierung an – ein leises »Sorry!« huscht der hungrigen Lara über die Lippen. Doch das Jagen wird schnell zur Routine, denn jeder Abschuss treibt ihren Erfahrungspunkte-Zähler in die Höhe.

ziel ist damit klar: besseres Material sammeln! Das lagert in äußerst rar verteilten Kisten im Wald, aber auch versteckt hinter Stofftüchern. Letztere geben ihr Geheimnis bestehend aus Schrauben und Muttern erst preis, wenn man sie mit einer Fackel anzündet. Ausreichend zusammengesucht, kann der Tand an einer der beiden entdeckten Lagerstellen sodann in Waffenverbesserungen umgemünzt werden.

Der gestärkten Axt sei Dank, gibt das Tempeltor schnell klein bei. Direkt im Anschluss der erste Story-Appetithappen: Lara und Whitman fachsimpeln über Hinweise auf fremde Kulturen und darüber, dass die Insel in unmittelbarem Zusammenhang mit dem gesunkenen Atlantis stehen könnte. Blöd nur, dass gerade jetzt eine Meute Wilder die Szene stürmt...

BLUTIGES AUFERSTEHEN

Als Lara wieder erwacht, steht die Tempelanlage bereits in Flammen und weitere Gefangene der militanten Gorillas und ihres russisch sprechenden Anführers werden der Reihe nach exekutiert. Sie aber kann fliehen und muss nun mit den Armen auf den Rücken gebunden an den wachsamen Stammeskriegern und den tanzenden Lichtkegeln ihrer Taschenlampen vorbeigeführt werden. Wem das nicht gelingt, der stirbt erneut ziemlich grausam:

Pfeil eins trifft die sexy Klippentänzerin in den Oberschenkel, der zweite bohrt sich in den Hals, bevor sie röchelnd das Bewusstsein verliert.

Noch am Leben? Gut, denn jetzt heißt's hinter den engen Planken eines Bretterverschlags verstecken – wo sie der Anführer der Aggressoren plötzlich doch entdeckt. Wild reißt er sie zu sich, flüstert ihr drohend etwas ins Ohr und streckt seine rechte Hand gefährlich nahe an ihr Hinterteil. Den Ausgang der Szene bestimmt ein weiterer Reaktionstest: Per Tastendruck verpasst Lara ihrem Peiniger einen Schulterstoß, woraufhin der ihren Hals packt und zudrückt. Lara tobt, ringt um ihr Leben! Erst ein herber Kniertritt in seine Weichteile wirft beide zu Boden. Der zottelige Barträger windet sich und liegt plötzlich auf ihr – die verchromte Beretta in Laras Gesicht drückend. Was für ein Duell! Doch sie bleibt tapfer, entscheidet auch das folgende Tastengehämmer für sich und dann: Bam! Irgendwo nahe der Nasenhöhle dringt das Projektil in den Kopf des Tempelschänders ein und verlässt ihn einige Zentimeter oberhalb der Stirn wieder. Erst verwirrt, dann innerlich ermutigt betrachtet Lara ihre Tat – die Geburt einer neuen Heldin? Aber mit todsicherer Wahrscheinlichkeit!

Ja, das Gespielte hinterlässt Spuren. Viel Positives, aber auch zahlreiche Fragen. Etwa ob die Sterbe-

szenen wirklich derart schonungslos ausfallen müssen? Werden langjährige Fans das mögen? Gleiches gilt für die teils erbarmungslosen Trial-and-Error-Momente samt meist anschließendem Fleischsalat. Ist das noch »Tomb Raider«? Fest steht: Vor allem die allgegenwärtigen Drahtseilakt-Momente sind es, die das neue »Ich muss überleben«-Feeling vorantreiben. Doch auch sonst merkt man, dass hier Kenner mit einer klaren Vision für Laras Vorgeschichte am Werk sind. Bleibt zu hoffen, dass die kniffligen Rätselpassagen der Vorgängerspiele, von denen man bislang noch keine zu Gesicht bekommen hat, im Leveldesign nicht völlig außen vor bleiben. Unser nächstes Date mit Lara? Schon zur Gamescom ist es so weit!

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Erzählerische Intensität trifft auf opulent animierte Vollkontakt-Action. Resultat: Abenteuerlust pur!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | 17. August 2012 Status | 95% komplett



Markenware oder Fernost-Billigfälschung?

- + Schönes Missionsdesign, launige Kämpfe, offene Welt mit viel Entdeckenswertem, spannendes Szenario, Charaktere mit Ecken und Kanten
- Teils detailarme Texturen, steife Animationen, Fahrzeugsteuerung nicht immer optimal, nur deutsche Untertitel, noch keine Herstellerangabe zu möglichen Schnitten



SLEEPING DOGS

Dauerbelastungstest mit der fast fertigen Version!

kurz&knapp

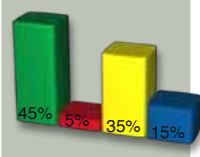
Hersteller | Square Enix
Entwickler | United Front Games/Square Enix London Studios
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Charmanter Hongkong-Trip in offener Welt mit Prügeleien, Fahrspaß und Unterwelt-Flair.

das ist drin

- Eisenfäuste
- Glasnudeln
- Fahrkünste
- Tätowierungen



Prostitution, Drogenhandel, Glücksspiel: All diese düsteren Gewerbe haben die chinesischen Unterweltkönige der Triaden fest im Griff. Mitten hinein in diesen Verbrechenssumpf begibt sich der ehemalige US-Polizist Wei Shen, der in seine alte Heimat Hongkong zurückkehrt. Als Undercover-Cop infiltrierst du die Sun-On-Yee-Organisation, um Beweise zu sammeln und die Drahtzieher dranzukriegen. Nachdem Kindheitsfreund Jacky den Rückkehrer in die schlechtesten Kreise des Molochs einführt, steht die Stadt zur Erkundung in Verfolgerperspektive offen. North Point, das erste große Gebiet des schlitzäugigen Action-Games mit »GTA«-Spielprinzip, dreht sich hauptsächlich um den Nachtmarkt. Die ersten Missionen auf dem blinklichterverseuchten, von leichten Mädchen und ganzkörper tätowierten Aggro-Asia-Gangstern bevölkerten Umschlagsplatz für raubkopierte Filme und falsche Handtaschen erklären die wesentlichen Spielelemente. Während einer Schutzgeld-Erpressungsrunde bei den DVD-Piraten übst du unter anderem die hohe Kunst der Martial Arts: Platzwunden per X-Taste verteilen, nahestehende Feinde per B-Taste packen – spielt sich prima. Vor allem aber gefällt die Interaktion mit Levelobjekten. Blitz-

hinrichtung per Stromkasten? Gedärm-Quetschung per kiloschwerem Rollladen? Nasen-Lifting mittels Abluftschacht-Ventilator? Brutal, fies und ganz schön spaßig! Wenn Fäuste nicht mehr ausreichen, schlitzt Wei Shen auch mit Messern Gangster-Sixpacks auf oder pumpt mit Uzis und Schrotflinten Blei in die Drachentattoos. Bei den Schießereien in Suppenküchen, Hafengebieten oder verruchten Elektronik-Clubs kommt zudem ein gut funktionierendes Deckungssystem der Marke »Gears of War 3« zum Einsatz.

Neben den Eisenfaust- und Schießprügel-Gefechten setzt der Hongkong-Thriller auf Fahrmissionen. In Vans, Sportwagen oder auf wendigen Rollern und Motorrädern verfolgst du Untergrund-Macker, rammst sie von der Straße oder trittst in den vielerorts stattfindenden illegalen Straßenrennen gegen sie an. Überhaupt ist »Sleeping Dogs« vollgepackt mit viel Entdeckenswertem. Willst du dem Heißspund da vorn helfen, sich an einem Rennkonkurrenten zu rächen und mit einem Radkreuz dessen aufgepimpten Flitzer demolieren? Oder testest du für Dr. Tang lieber Ortungsgeräte in einer Art Checkpunkt-Rennen? Deine Wahl! Wer will, kann sich zur Zerstreuung durch »Fight Clubs« schlagen. Durch Absolvieren von

Aufträgen sammelst du Erfahrungspunkte und investierst sie in Nahkampf-, Cop-beziehungsweise Triaden-Upgrades, darunter bessere Schadensresistenz oder neue Kampfmanöver. Abwechslungsreich: Aufgrund der Undercover-Aktivität übernimmt man sowohl Aufträge als verdeckter Gangster als auch Missionen für die örtliche Polizei, etwa Drogenrazzien. Deinen so verdienten Asiap-Zaster verjübelst du bei Hahnenkampf-Wetten oder blätterst ihn für Heiltee oder Massagen hin, was deine Attribute zeitweise optimiert. Trotz teils durchwachsener Grafik also absolut kein China-Schrott, sondern ein starker Offene-Welt-Titel in Fernost. Mega-Test im nächsten Heft!

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Spaßiger »GTA«-Konkurrent mit fernöstlicher Würze und zutätowierten Triaden-HITPOTENZIAL psychos: Diese Schlagring-Massage kommt mit einem Happy End!

8.0 von 10

Erhältlich | 21. September 2012 | Status | 80% komplett



kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

Gearbox Software

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

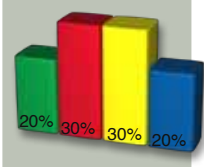
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Süchtig machende Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel.

das ist drin

- Waffen horten
- Gegner töten
- Welt erkunden
- Herzhaft lachen



BORDERLANDS 2

Die tödlichste Teeparty der Welt!

Friss Skag und stirb! Wenn man schon an der Stadtmauer mit einem solch einladenden Graffiti rund um eines dieser stinkenden, hundeähnlichen Monster begrüßt wird, dann kann man sich ja nur wohlfühlen. Na gut, ganz so schlimm ist's in Sanctuary gar nicht. Bis auf einige düster-dreckige Ecken, wie man sie auch überall anders auf dem wilden Planeten Pandora findet, geht's hier eigentlich recht gesittet zu. Mitten im schneebedeckten Gebirge liegt die kleine, verwinkelte Zufluchtstätte für Abenteurer und lädt mit meist freundlichen Bewohnern, abwechslungsreichen Plakattierungen und wehenden Fahnen zum Verweilen ein. Außerdem trifft man in Sanctuary zahlreiche Bekannte aus dem ersten »Borderlands« wieder. Mechanik-Genie Scooter zum Beispiel, der hier seine Werkstatt aufgeschlagen hat und Kunden mit seinem unverkennbaren Südstaaten-Akzent begrüßt. Oder die provokante Cougar-Dame Moxxi mit ihrem roten Zylinder und einem Ausschnitt der Marke Gletscherspalte, die vor Ort eine schummrige Kneipe bewirtschaftet.

Auch Claptrap ist wieder mit von der Partie. Als man ihn in einer dunklen Seitengasse entdeckt, schlägt sich der kleine Größenwahn-Roboter vor Freude fast ein Ölleck. Erst macht er dir den Mund mit Geschichten von einem geheimen Waffenversteck wässrig und dann zählt er plötzlich eine schier endlose Reihe von Aufträgen biblischen Ausmaßes auf. Diese will das Energiebündel allerdings erst erledigt sehen, bevor er mit der Info zum Aufenthaltsort der Waffen rausrückt. Welch brillante Situationskomik, dass just in diesem Moment wenige Meter entfernt die Klappe seines ach so sicheren Verstecks knarzend aus den Angeln fällt. Nun muss man sich nur noch gemütlich an dem Container mit allem Nötigen eindecken, während Claptrap sichtbar geknickt davonrollt.

KAMMERJÄGER, DIE ZWEITE!

Wie in fast jedem guten Rollenspiel kann man sich vor Storybeginn für eine Klasse entscheiden. Zum einen wäre da Salvador der Gunzerker, ein





Echt Borderlands oder total Borderline?

- +** Markanter Grafikstil, eingängig-direkte Steuerung, tausende Waffen, gut ausbalancierte Heldenklassen, neuer Badass-Rang motiviert, extrem viel Humor und Charme
- Noch nicht allzu viel zur Story bekannt, deutsche Synchro bisher nicht lippsynchron, teils nachladende Texturen; ob's hierzulande ungeschnitten erscheint, ist bisher unklar



Und außerdem?

■ Wie auch der erste Teil komplett eingedeutscht, was sich schon jetzt hervorragend anhört ■ Deluxe Kammerjäger Special Edition für ca. 90 Euro enthält Marcus Wackelkopf-figur, Artbook, Karte von Pandora, Comic als Download und vier exklusive Sticker. Wer 40 Euro drauflegt, stellt sich die Ultimative Beutekiste in die Vitrine. Enthalten: alle Inhalte der Kammerjäger Special Edition plus gebundene Einsatznotizen von Sir Hammerlock, Echtheitszertifikat, 4 Lithografie-Postkarten, XXL-Tabelle der Pandora-Kreaturen, Textilkarte der Spielwelt und eine Steelbook-Verpackung



✖ Rollenspiel mal anders

DER BADASS-RANG

In »Borderlands 2« lassen sich nicht nur rollenspieltypisch die einzelnen Charaktere verbessern – voraussichtlich geplant ist eine Maximalstufe von Level 70 – und mit Zusatzfähigkeiten anpassen. Erstmals führt Gearbox auch den sogenannten Badass-Rang ein. Fürs Erledigen von Zusatzherausforderungen wie »Töte Gegnertyp X so und so oft« oder »Erziele Y Abschüsse mit dieser und jener Waffengattung« gibt's Badass-Münzen, die man gegen einen Stufenanstieg des gleichnamigen Rangs eintauscht. Dafür winken anschließend etwa nachhaltige Boni auf Schildkapazität, Treffsicherheit, Nachladegeschwindigkeit und ausgeteilten Schaden. Der Clou: Der Badass-Rang gilt für jeden einzelnen Kampagnen-Durchgang, für jeden Charakter und hat keine Maximalstufe. Will heißen: Hast du das Game durchgespielt und dir dabei 200 Ränge in der Badass-Wertung gesichert, kannst du alle dadurch erspielten Boni auch in einem neuen Durchgang mit einem anderen Charakter benutzen. Gearbox erwartet, Badass-Level von 20.000 und höher zu sehen. Genial!

Lufthoheit? Die Ödland-Banditen gehen unter anderem in selbst zusammengeschraubten Düsen-Helikoptern wie diesem hier auf Spielerjagd.



Auch schweres Gerät wie Raketenwerfer kannst du mit dir herumschleppen. Die Explosivgeschosse machen aus fast jedem Gegner Kleinteil-Konfetti.



» Diese Mission bietet einfach alles: Gewalt und Pizza! «

Waffennarr vor dem Herren. Wer eher den Allround-Ansatz bevorzugt, wählt Soldat Axton. Sirene Maya wiederum hat sich vor allem auf Gegnerkontrolle und Elementarschaden spezialisiert, während Assassinie Ears ein geborener Scharfschütze und Nahkämpfer ist. Damit ergänzen sich die Recken grandios, besonders im Koop-Modus mit bis zu vier Spielern, in den man jederzeit ein- bzw. aussteigen kann. Den Meuchelmörder ausgewählt, ist es Zeit für ein Treffen mit Soldat Roland und Sirene Lilith, die in Teil Eins selbst noch die Gegnerhorden aufmischten und nach der sagenumwobenen Kammer suchten. Jetzt stellt sich heraus: Es gibt nicht nur einen dieser angeblich mit unschätzbaren Reichtümern vollgestopften Orte. Denkbare ungünstig, dass auch Bösewicht Handsome Jack davon Kenntnis genommen hat. Der nämlich kontrolliert den Waffenkonzern Hyperion; schlimmer noch: hat sich mittlerweile zum Diktator des Planeten erklärt und will nun selbst die Kammer öffnen, die Legenden zufolge einen uralten »Krieger« beherbergt. Diesen zu kontrollieren, würde bedeuten, ganz Pandora zu beherrschen. Um das legendäre Gefängnis zu öffnen, braucht man jedoch einen Schlüssel – den besitzt Jack zwar, vermag ihn aber nicht einzusetzen.

Kein Wunder also, dass die Heldentruppe Kopf und Kragen riskiert, um den Türöffner zurückzubekommen. Einen ersten Tipp, wo er sein könnte, erhalten sie von Roland. Was folgt, ist eine laut Entwickler bis zu 60 Stunden andauernde Odyssee kreuz und quer durch Pandora.

Erstes Missionsziel in der Anspiel-Version? Ein in einer Canyon-Landschaft liegender Treffpunkt irgendwo zwischen kahler Tundra-Einöde und weißer Schneewüste. Dort angekommen, muss der Kammerjäger zunächst Rolands Verbindungsperson auf ungewöhnliche Art kontaktieren: Aus Termitenartigen Hügelbauten schälen sich Varkids, langbeinige Flugwesen, die aussehen wie übergroße Moskitos. Das »Hey, hier bin ich«-Signal für den noch schlafenden Mittelsmann? Die nicht zu überhörenden Todesschreie der Ekel-Insekten. Um genügend Dezibel auf die Schmerz-Skala zu bekommen, hilft allerdings nur eines: Waffen mit Elementarschaden vom Typ Feuer. Dann schnell drei Biester ins Visier nehmen, Zunder geben und Ohren zuhalten, während die Viecher lauter schreien als ein Rudel hyperaktiver Paviane. Das Chitin-Krabbler-Barbecue beendet, zeigt sich auch schon Altkammerjäger Mordecai mit



seinem Falken Bloodwing auf dem Arm. Nach kurzem Smalltalk gibt er preis, dass sich der Schlüssel in einem Zug befindet, der unweit von hier seine Runden dreht. Nur wie rankommen an das unaufhaltsame Eisen-Ungetüm? Für dieses Problem könnte Sprengstoff-Expertin Tiny Tina eine Lösung parat haben, die ihre rustikale Terroristen-Werkstatt praktischerweise gleich um die Ecke in einer kleinen Höhle aufgeschlagen hat. Du siehst schon: In »Borderlands 2« hängt irgendwie alles mit allem auf skurril-witzige Weise zusammen. Dass die Bombenbau-Fachfrau nicht mal 1,50 groß ist und sich zudem als durchgeknallte 13-Jährige mit Pflaster auf der Nase, einer Vorliebe für selbstgeschriebene Raptexte und womöglich ausgeprägter unbehandelter ADHS-Störung entpuppt, damit rechnet man jedoch nicht. Schmunzelt aber genau deswegen umso mehr!

VON PRINZESSINNEN UND ADLIGEN

Irgendwie hat die Kleine es trotz Dauer-Umherhüpf-Drangs geschafft, zwei knuffige Stoffhasen mit genügend Sprengstoff zu präparieren, um den Zug von der Planetenoberfläche in die Umlaufbahn zu blasen. Problem: Irgendwer konnte die

»Kawummabumms«, also die zur Fertigstellung der Bombe nötigen Lenkraketen, entwenden. Doch auch dieses Missions-Puzzleteil ist schon bald in Tinas Händen. Blicke als letzte Hürde noch die kleine Terroristin selbst. Bevor sie die Dinger aushändigt, will sie nämlich unbedingt eine Teeparty veranstalten – eine tödliche Teeparty.

Wie sich das für ein saisonales Großevent dieser Art gehört, sollst du dich dabei nicht nur ums Catering kümmern, sondern auch die Gäste Sir Reginald von Bartlesby und Prinzessin Fluffybutt zum Veranstaltungsort eskortieren. Keine leichte Aufgabe, denn in der weitläufigen Canyon-Umgebung wimmelt es nur so von Plünderern, viele davon an Bord von Düsen-Helikoptern. Letztere pflückt man, begleitet von hübschen Explosionen, per Elektro-Maschinenpistole vom Himmel. Die Banditen am Boden wiederum eliminiert du am besten per Sniper-Gewehr aus sicherer Distanz. Und gerät Zero dann doch mal in eine Nahkampf-Situation, aktiviert er einfach seine »Täuschungs«-Fähigkeit, wirft ein Ablenk-Hologramm in die Gegend und verschwindet wie ein Geist. Dynamisch, knackig zu steuern, einfach herrlich!

Endlich Sir Reginald – wie sich herausstellt gar kein Mensch, sondern ein Varkid-Insekt in einem riesigen Einmachglas – und Puppen-Prinzessin Fluffybutt in deiner Obhut, geht's zurück zu Tina. Nebenbei sammelst du noch schnell ein paar leckere Crumpets-Kekse auf und die prestigeträchtige Teeparty kann fast beginnen. Fehlt nur noch der obligatorische Ehrengast...

DU KOMMST HIER NICHT REIN!

Die Rede ist von Ödland-Psychopath Flesh-Stick, der die Eltern von Tiny Tina auf dem Gewissen hat. Den aggressiven Axtschwinger erst mal in die Höhle gelockt, schlägt die Falle auch schon zu. Zunächst bekommt er einen Elektroschock, sodass er sich nicht mehr bewegen kann; dann bugsiert ihn ein weitreichendes Röhrensystem an den Ehrenplatz der Teetafel – den elektrischen Stuhl am Kopfende. Dessen Anhänger wollen das natürlich nicht zulassen, und so heißt es drei Runden lang Türsteher spielen und das heranstürmende Banditengesindel in Schach halten, während die Göre den Elternmörder zur Strecke bringt. Ziemlich makabere Szene, die bei der USK für reichlich Diskussionsstoff sorgen wird! Aber gleichzeitig auch so abgedreht inszeniert, dass man es definitiv nicht ernst nehmen kann. Oder kennst du ein anderes Spiel, in dem du Missionsbeschreibungen Marke »Diese Mission hat einfach alles: Gewalt und Pizza« findest? Eben! Wenn sich der Rest von »Borderlands 2« so rund, spannend und durchgeknallt spielt wie diese Teeparty – und danach sieht es momentan aus –, dann wird das hier ein absoluter Award-Abräumer. Und ein verdammt heißer Kandidat für den Koop-Kracher des Jahres.

Markus Würstle



Fahrbahre Untersätze wie diesen stark gepanzerten Buggy hat Entwickler Gearbox mehrfach bestätigt. Schade, dass man in bisherigen Anspielrunden noch immer nicht in einem der Gefährte Platz nehmen durfte.

360LIVE sagt...

Derbe Gangart, Humor und Pizza. Was will man mehr? Auch Teil Zwei der Shooter-Rollenspiel-Mixtur HITPOTENZIAL wird ein echter Zeitfresser!

9.0 von 10





„PURES VIDEOSPIEL-ERACK“

360 LIVE/PS3M



BORDERLANDS 2



The background of the cover is a dark, moody image of a man in a black suit, likely the character Agent 47, standing in a dark environment. The title 'HITMAN' is written in large, white, serif capital letters, and 'ABSOLUTION' is written in smaller, red, sans-serif capital letters below it. The text is separated by a thin horizontal line.

HITMAN™

ABSOLUTION

www.HITMAN.com



SQUARE ENIX®



©2011 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. EIDOS and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

15
MINUTEN
MIT...



Spielbar auf der Gamescom
in Halle 9.1, am Stand A011/B010

VORSCHAU

Erhältlich | 26. Oktober 2012

LEGO DER HERR DER RINGE

Ein Ring, die Klötze zu knechten, sie alle zu finden, über den Bildschirm zu treiben und ewig zu binden. So etwas hatte Tolkien sicher nicht erwartet, als er zwischen 1954 und 1955 die »Der Herr der Ringe«-Fantasy-Romane veröffentlichte. Doch mittlerweile ist genau diese Vision Realität – und eine ziemlich spaßige dazu, wie eine erste Anspielrunde beweist...

01:42



Der Ring mag zwar Frodo Beutlins Bürde sein, aber die muss er nicht alleine tragen. Wie in der berühmten Filmtrilogie von Peter Jackson, die hier anstelle von Tolkiens Roman als direktes Vorbild dient, stehen dem couragierten Hobbit treue Wegbegleiter zur Seite – und damit dir. Denn wie von den Lego-Spielen gewohnt, liegt auch hier der Fokus auf kooperativem Klotzen, Knobeln und Spaßhaben.

03:59



Die Handlung orientiert sich am Ablauf der drei Fantasy-Blockbuster. Das Spielziel ist klar: Den einen Ring nach Mordor bringen und ihn dort im Feuer des Schicksalsberges vernichten. Welche Szenarien man neben den Höhlen von Moria erleben wird, darüber schweigt sich WB Games aktuell aus. Sichere Kandidaten sind jedoch die Schlacht von Helms Klamm, der Kampf gegen die Riesenspinne Kankra am Pass von Cirith Ungol und natürlich der Showdown bei Minas Tirith.

07:09



Angekommen in den düsteren Minen von Moria, treffen die sieben Gefährten auf einen garstigen Höhlentroll, der den Helden an die Kunststoffgurgel springen will. Um das Felsbrocken und Nagelkeulen schwingende Ungetüm zu Fall zu bringen, ist wie immer Teamwork gefragt. Einer lenkt den tobenden Dickwanst ab, der andere beharkt ihn unsanft mit Legolas' Pfeilhagel, während Merry und Pippin auf den Rücken des Viehs springen und ihre Dolche zücken.

06:33



Die Gemeinschaft des Ringes eingeschlossen, stehen über 80 spielbare Figuren bereit. So kannst du unter anderem in die Plastikhäute von Rauschebart Gimli, Bogenschütze Legolas, Istar-Zauberer Gandalf oder die der Hobbits Samweis Gamdschie, Meriadoc Brandybuck und Peregrin Tuk schlüpfen. Aber auch Fieslinge werden spielbar sein. Ob man allerdings die neun Ringgeister, Magier Saruman oder gar Erzbösewicht Sauron selbst kommandieren darf, ist noch ungewiss.

12:24



Als das Scheusal nach mehrminütigem Kampf die Grätsche macht, ist endlich Durchschnaufen angesagt. Und damit ein bisschen Zeit, den erneut hervorragend eingefangenen Lego-Charme zu genießen. Es folgen serientypische Schalterrätsel und kleine Puzzle fürs Oberstübchen. Ständiges Atmosphäre-Plus: Wie schon in »Lego Batman 2« bringt Traveller's Tales den Baustein-Heroen das Sprechen bei. Diesmal allerdings mit Originalzitate, direkt übernommen aus den Filmen.

14:52



Zweieinhalb Minuten später scheucht der Klotz-Balrog von Moria die Ringgemeinschaft über die Brücke von Khazad-dûm und rülpst Gandalf dem Grauen mitten ins Gesicht. Der aber bleibt standhaft und schmettert dem Dämonen sein berühmtes »Du kannst nicht vorbei!« entgegen – fast schon könnte Gänsehaut-Stimmung aufkommen, wäre da nicht der übelriechende Vorfall. Ja, man muss ihn einfach mögen, diesen Mix aus düsterem Flair und kindlich-frechem Lego-Humor.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Beim zausigen Barte von Gandalf: »Lego Der Herr der Ringe« fängt die Atmosphäre der Film-Trilogie hervorragend ein. Trotzdem fragt sich 360 Live: Wo zum Baumbart bleiben echte Neuerungen? Ein Online-Koop-Modus zum Beispiel oder ein Filmschnipsel-Editor? Wie wär's mit optionalen Kinect-Mini-Spielen? Oder Versus-Duellen Gut gegen Böse? Weitere Ideen? Per Mail an redaktion@360-live.de – wir leiten sie gebündelt an die Entwickler weiter.

HITPOTENZIAL

7.5

von 10

Erhältlich | 2. Quartal 2013 Status | 65% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Topware

Entwickler |

Reality Pump Studios

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Dunkler Transsylvanien-Trip von den »Two Worlds«-Schöpfern.

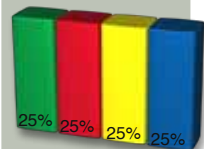
das ist drin

Werwölfe

Blutsauger

Entsetzen

Erkunden



SACRILEGIUM

In Transsylvanien saugen sie Menschen...

Inmitten der transsylvanischen Gebirge steigt eine vom Kampf gezeichnete junge Frau aus einer Öffnung im zerklüfteten Fels. Die vorangegangene Stunde hat sie unter Tage verbracht, in den trostlosen Eingeweidern einer Höhle, in der mehr Schrecken lauern als im britischen Klaustrophobie-Streifen »The Descent – Abgrund des Grauens«. Allein beim Gedanken an ihren Kampf mit den mutierten Tiefenbewohnern dreht sich »Sacriligium«-Heldin Alex der Magen um. Die einst menschlichen Abscheulichkeiten betrachten ihren schlanken, auf der Wiese ruhenden Körper mit Augen voller dunkler Begierde. Verlassen können sie die Finsternis nicht – Alex ist in Sicherheit. Vorerst.

Aber wie hätte die 20-jährige Kalifornierin ahnen sollen, welche Schrecken im transsylvanischen Tal lauern, als sie die Reise nach Siebenbürgen antrat? Ein wertvolles, von der verstorbenen Großmutter geerbtes Stück Land lässt man schließlich nicht einfach so in die Hände des gierigen Staates fallen. Genau das wäre nämlich passiert, hätte die talentierte

Studentin nicht zusammen mit der asiatischstämmigen Kazumi und dem attraktiven Ethan die lange Reise aus den USA ins osteuropäische Siebenbürgen angetreten. Doch bereits der Hotelaufenthalt läuft gewaltig schief und bietet weitaus heftigere Probleme als nur ein ungepflegtes Bad. Vielmehr muss die Touristin mitten in der Nacht mit Transsylvanien-Kenner Ethan aus der Bleibe türmen. Wovor genau, bekommt sie – da aus dem Schlaf gerissen – kaum mit. Etwas von Gefahr hat er geizt, mehr nicht. Nur mit einer Taschenlampe gerüstet, flüchtet sich Alex in den angrenzenden, in völlige Schwärze gehüllten Wald. In Third-Person-Ansicht dirigiert du sie, vor Angstschweiß tiefend, durchs Unterholz, kletterst Felswände hinauf. Die Erkundung des Horrorwäldchens dient als Gameplay-Einführung und macht dich mit den Klettereinlagen sowie dem Kampfsystem vertraut. Denn natürlich ist Alex nicht allein: Ein Rudel mies gelaunter Wölfe kreist die Heldin ein, will große Stücke Kalifornien-Menschenfleisch aus ihrem zitternden Körper reißen. Gut nur,

dass sich die kecke Göre zu helfen weiß. Ähnlich wie in »Silent Hill: Downpour« nimmt sie Gegenstände aus der Umwelt zur Hand, um Angreifer abzuwehren. In diesem Fall wird sie spontan zur Steinwerferin und hält die Pelzträger so in Schach. Solche Survival-Horror-Abschnitte sind wesentlicher Bestandteil des dunklen Actionabenteuers. Wenn gar nichts mehr hilft, greift die turnschuhfitte Alex dank Martial-Arts-Training auf Nahkampf-Angriffe zurück. Okay, bleibt nur die Frage, wie der unbewaffnete Kampf gegen die wirklich durchschlagskräftigen Gegner helfen soll, die in einigen Bereichen von »Sacriligium« lauern.

Und außerdem?

- Die Blutsauger-Hatz unterstützt stereoskopisches 3D
- Alex kann sich der Vampire mit silberbesetzten Stiefeln und Handschuhen erwehren
- Dr. Abraham Van Helsing assistiert zeitweise via Funkgerät
- In den Bergen Transsylvaniens sollst du laut Entwickler bis zu sechs Kilometer Sichtweite genießen dürfen

Nosferatu oder Edward?

-  Aufwändige Präsentation und hübsche Kulissen dank neuem »Grace 2«-Grafikmotor, Vampire tragen weder Samtumhänge noch beginnen sie im Sonnenlicht zu glitzern, düstere Grundstimmung
-  Figurendesign teils arg stilisiert und dadurch gewöhnungsbedürftig, Story rund um amerikanische Rucksack-Touristen im alten Europa muss sich noch beweisen

In solchen Momenten nimmt man folglich besser die Beine in die Hand, wie's ja auch oft in »Silent Hill« notwendig wird. Nachdem Alex dem nächtlichen Horror entkommen ist, dient ein verlassen wirkendes Dorf als Ausgangspunkt für ihre Abenteuer im Land jenseits der Wälder. Die ortsansässige Greisin weiht sie in die Geheimnisse des Tals ein, in dem seit langer Zeit Vampire und Werwölfe ihr Unwesen treiben.

Zugegeben, die Story der amerikanischen Studentin um das Erbe in Transsylvanien scheint ungefähr mit so vielen Klischees beladen, wie ein Werwolfkörper von blutverschmiertem Haar bedeckt ist. Sehr erfrischend dagegen, dass die Vampirdarstellung im Spiel einen weniger staubigen Ansatz verfolgt. Statt der »Buffy« in spe fahle Aristokraten-Dandys in roten Samtumhängen auf den Hals zu hetzen, stellen sich ihr mutierte Ungeheuer in den Weg, die teils jegliche menschliche Züge und Verstand verloren haben – ähnlich wie du's von den Vampiren im Action-Blutsaugerstreifen »Priest« kennst. In »Sacrilegium« gehören Hausmittelchen wie Kreuze und Schwefel zur Vampirbekämpfung dem Reich des Aberglaubens an. Vampirismus ist hier vielmehr eine verzehrende Krankheit – einzig Sonnenlicht und Silber helfen gegen die Gruftbiester, leiden diese doch an einer Immunsystem-Schwäche, die sie anfällig für Vitamin D und Silbermoleküle macht. Da kommt es sehr gelegen, dass Alex im weiteren Spielverlauf neben gewöhnlichen Totmachern wie 45er-Revolver, abgesägter Schrotflinte, Molotowcocktail und Armbrust auch auf »Van Helsing's Licht« zugreifen darf. Mit der Waffe des Vampirjäger-Superstars verfrachtest du alle Vampire im Umkreis ins Grab. Das Actionabenteuer setzt auf die Erkundung des sagenumwobenen Landes in der Düsteroptik eines Barockgemäldes – zeitweise auch auf einem entwendeten Polizeimotorrad. In Finsterwäldern, weitläufigen Höhlen, Tunnelssystemen und Ruinen jagt Alex den Geheimnissen der Region hinterher und erwehrt sich mutierter Riesenspinnen, mit dem Vampirismus-Virus infizierter Fledermäusen sowie natürlich Vampiren und Werwölfen. Die Blutsäuer und Robin-Williams-Pelz-Träger machen der Heldin dabei in Form zahlreicher Subgattungen das Leben zur Hölle. In welchem Sinne das Survival-Horror-Abenteuer grauenvoll wird, hängt stark von der Ausbalancierung des Kampfsystems ab. Und davon, wie spärlich Munition und Ressourcen in der Welt von »Sacrilegium« gestreut sind. Wenn's gelingt, dürfen Genrefans diesen Vampir aber guten Gewissens ins heimische Wohnzimmer bitten.

Nils Osowski

360 LIVE sagt...

Survival-Horror-Abenteuer im Vampirismus-Mekka, das seine Zähne aber nicht nur mit Blut, sondern HITPOTENZIAL auch vielen Klischees vollsaugt.

7.5 von 10

✕ Grace 2

SCHÖN WIE ROBERT PATTINSON?

Damit »Sacrilegium« nicht aussieht wie »Dracula«-Legende Bela Lugosi während seiner tragischen Drogenphase, kommt die »Grace 2«-Engine zum Einsatz. Zur Modellierung der Spielumgebungen haben die Entwickler sich der 3D-Scan-Technologie bedient. Mit deren Hilfe entstehen von abfotografierten Objekten – Felsen, Baumstümpfe et cetera – per Scan digitale Gegenstücke. Heraus kommt eine Vampirheimat, deren Figuren allein aus jeweils bis zu 48.000 Polygonen bestehen. Für die Animation von Gesichtern und Bewegungen greift Entwickler Reality Pump auf die Hilfe professioneller Schauspieler zurück, deren Mimik und Gestik per »Motion Capturing« eingefangen und auf die digitalen Figuren übertragen werden. Wie gut all das tatsächlich aussieht, davon kannst du dich hoffentlich schon bald selbst überzeugen. Spätestens zur Gamescom rechnen wir mit erstem Bewegtbild-Material, das die »Two Worlds 2«-Macher dann auch der Gaming-Community weltweit via Youtube und Co. zugänglich machen werden.



Hey, diese Spukhütte hast du doch schon in zig Horrorfilmen gesehen, oder? Manch andere Dinge in »Sacrilegium« irgendwie auch...





London 2012

Das offizielle Videospiel
der Olympischen Spiele



Erhältlich für



PS3
PlayStation 3



PlayStation
Network



XBOX 360

KINECT
-SENSOR
EMPFOHLEN

XBOX
LIVE





Lebe den Moment



Erhältlich | 12. Oktober 2012 | Status | 70% komplett



Und außerdem?

■ Ein erster Prototyp des Spiels war eine strikte Neufassung des Originals... ■ ...der Gerüchten zufolge aber als digitaler Bonus der PC-exklusiven Special Edition beiliegen könnte ■ Vorbesteller bekommen das Elitesoldat-Pack, das die klassischen Xcom-Krieger von 1994 exklusive Rüstungen und besondere Werkzeuge zum Anpassen der eigenen Krieger beinhaltet ■ Der Art-Designer Greg Foertsch ist eventuell über mehrere Ecken doch mit dem Autor dieses Artikels verwandt – Nachforschungen dauern an

XCOM: ENEMY UNKNOWN

kurz&knapp

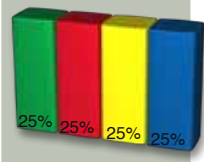
Hersteller |
2K Games
Entwickler | Firaxis
Genre | Taktik
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Neuverspielung eines der PC-Taktik-Kultgames aus den 90ern!

das ist drin

- Aliens
- Extraterrestrische
- Außerirdische
- Kosmosbestien



Von wegen Staub angesetzt...

Rundenstrategie ist staubig, altbacken und schlichtweg Unterhaltung von gestern? Von wegen! Ein Anspielen der neuesten Version von »Xcom: Enemy Unknown«, dem Remake des legendären PC-Klassikers von 1994, zeigt: Rundenstrategie kann flott, actiongeladen und vor allem verdammt atmosphärisch sein. Das bei den »Civilization«-Machern heranreifende Science-Fiction-Epos schickt den Spieler in eine gar nicht so weit entfernte Zukunft. Hier übernimmt er das Kommando über die sogenannte Xcom: eine geheime und multinationale Behörde, die sich einer sinisternen Bedrohung entgegenstemmt. Gemeint sind auf der Erde einfallende Außerirdische mit ganz und gar nicht friedlichen Absichten.

In den einleitenden Missionen lernt der Spieler den Umgang mit seinem bis zu sechsköpfigen E.T.-Arschtritt-Trupp. Und den schlägt es ausgerechnet nach München, Süddeutschland. Dort ist ein merkwürdiges, Kapsel-ähnliches Objekt eingeschlagen, das die verwirrten Passanten mit grünen Lichttentakeln attackiert und hinfortschleift. Das gleiche Schicksal ereilte einen Bundeswehrtrupp, der versuchte herauszufinden, was passiert war. Seit diesem Vorfall: Funkstille!

Doch Rettung naht bereits. Das Trägerschiff der Xcom-Einheit schwebt rasant heran, landet und schon hast du aus einer leicht schrägen Draufsicht die volle Kontrolle. Schnell bist du im Bilde, wie man mit dem linken Stick und der A-Taste Wegpfade anlegt und die drei schwerbewaffneten Spezialeinheiten sowie deren Begleiterin durch die Gegend dirigiert. Immer wieder springen dabei liebevolle Kleinigkeiten ins Auge: das Schild der Friedrich-Straße, die akkurat nachgebauten deutschen Polizeiwagen, fiktive deutsche Plakatwerbung nebst einer übel entstellten Soldatenleiche in einer authentisch nachgebildeten Bushaltestelle. Die Kapsel? Wider Erwarten leer. Was drin war, muss sich ins nahegelegene Lagerhaus gedrückt haben. Also hinterher! Dort angekommen, steht ein kreidebleicher deutscher Soldat und fleht um Hilfe. Instinktiv gehst du in Deckung, pirschst dich heran und sondierst dann die Lage: Wie's aussieht, wird der arme Wicht per Gedankenstrahl von einem großköpfigen Sectoid-Alien kontrolliert. Das wiederum wittert die immer näher kommenden Eindringlinge und geht mit seinen Kumpanen prompt zum Angriff über. Rasch müssen die ersten Xcom-Krieger dran glauben – ja, die Aliens agieren gewieft. Obendrein sind sie gut bewaffnet. Vor allem die Unterarm-

Der Arc-Thrower: Genügend Geschick vorausgesetzt, fängt man mit ihm das Alien-Pack und pfercht es in einem Kontaminationsbereich ein.



✖ Abschießen...

...UND AUSNEHMEN!

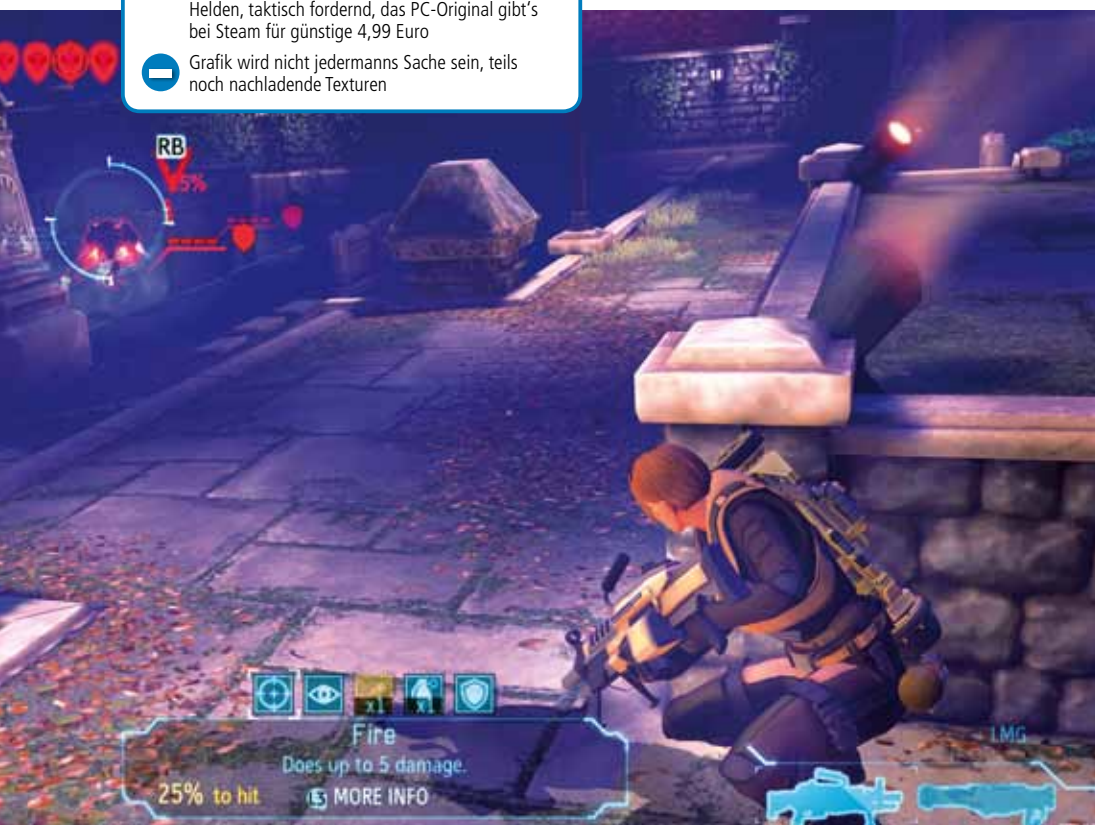
Im ersten »Xcom« wie auch der Neufassung kann der Spieler die Welt mit Radarstationen und Satelliten überwachen. Taucht ein unidentifiziertes Flugobjekt auf, wird eine Abfangjäger-Staffel entsandt, um die fliegende Scheibe von Himmel zu holen. War der Angriff erfolgreich, entsendet das Xcom-Hauptquartier umgehend einen Trupp, um die abgestürzte Untertasse und deren Insassen zu bergen. Früher geschah das auf einer nach dem Zufallsprinzip kreierten Karte. Im neuen »Xcom« dagegen sind alle Absturzstellen per Hand von den Entwicklern erstellt. Senior Designer Ananda Gupta und sein Team versprechen, dass es »so viele von diesen Leveln gibt, dass du kaum zweimal das Gleiche sehen wirst«. Was die Abschuss- und Bergungseinsätze eigentlich bringen? Vor allem die Chance, früher als bei regulären »Story-Missionen« an wertvolles Alien-Gerät zu kommen, das die eigenen Wissenschaftler anschließend studieren können. Plus: Nationen, deren Luftraum regelmäßig sauber gehalten wird, gehen spendabler mit Fördergeldern um.



Xenomorph oder Weichei-E.T.?

➕ Abwechslungsreiche und detaillierte Level, leichtgängige Controller-Steuerung, hübsches Design, vielfältige Anpassungsmöglichkeiten der eigenen Helden, taktisch fordernd, das PC-Original gibt's bei Steam für günstige 4,99 Euro

➖ Grafik wird nicht jedermanns Sache sein, teils noch nachladende Texturen



Der Spieler beginnt zunächst mit recht dürftig ausgerüsteten Soldaten. Nach und nach lassen sich jedoch immer mehr Alien-Waffen analysieren und daraus Ausrüstung für die eigenen Truppen entwickeln.

Plasmawerfer bereiten gehörig Kopfschmerzen. Wohl dem, der die Marsmensch-Bande so schnell wie möglich flankiert und aus mehreren Richtungen gleichzeitig attackiert. Scheint zu funktionieren! Während Alien A eine volle Breitseite Blei kassiert, sprengt's Kollege B mit einer Granate aus der Deckung. Der Rest beißt nach konzentrierten Feuerstößen ins Gras. Adrenalin pur? Bedingt. Vielmehr präsentiert sich das Gezeigte als wohltdosierte Mischung aus Action und Taktik. Schnell merkst du: Ein toter Xcom-Krieger ist einer zu viel und bedeutet den dauerhaften Verlust von Erfahrungen und Fähigkeiten, welche die Einheit bei absolvierten Aufträgen und Einsätzen gesammelt hat. Wer blindlings und rücksichtslos angreift, wird schon bald ordentlich ins Schwitzen kommen und die kniffligen Missionen immer und immer wieder von vorn beginnen müssen.

Spieler mit einem Blick fürs Detail, strategischer Übersicht und Geduld haben's dagegen deutlich einfacher – Gameplay ganz im Geiste des Ur-»Xcom« also.

Auch der Management-Part inklusive Aufbau geheimer Hauptquartiere würde dem »Xcom«-Erfinder Julian Gollop gefallen: Forschung für Waffen bei der deutschstämmigen Doktorin Vahlen in Auftrag geben; die eigenen Truppen optimal ausrüsten; je nach Fördermittel-Aufkommen der Basis immer neue Startplätze für Transport- und Angriffsflugzeuge hinzufügen – da lacht das Herz von Genre-Veteranen! Einziger Wermutstropfen in Sachen Basenbau: Im Original durften Stützpunkte überall auf der Welt aus dem Boden gestampft werden. Diesmal nutzt du lediglich bereits bestehende Außenposten, kannst also selbst keine weiteren errichten. Auch Angriffe von Aliens auf das eigene Hauptquartier sind passé. Schade, denn die gehörten mit zu den aufreibendsten Momenten. Davon abgesehen lassen alle gesammelten Eindrücke jedoch auf ein Paradies für Strategen und Vorausdenker schließen.

Und es kommt noch besser, wie Firaxis zeigt: Im späteren Spielverlauf beherrschen die Akte-X-Soldaten Tricks, von denen Kenner des 1994er-Originals nicht mal zu träumen vermochten. Statt nur Soldaten aus Fleisch und Blut schickst du beispielsweise ferngelenkte Drohnen mit schwerster Bewaffnung in Richtung der schleimigen Bedrohung und manövriert Jet-Pack-Scharfschützen durchs Missionsgebiet. PSI-Krieger mit übernatürlichen Kräften zerreißen Chitinegepanzerte Käfer-Aliens aus weiter Entfernung, und mit Unsichtbarkeits-Anzug getarnte Xcom-Attentäter meucheln die Eindringlinge unbemerkt aus dem Hinterhalt. Darunter auch Alien-Bastarde, welche die Helden der Menschheit nicht selten um mehr als nur ein paar Meter überragen und auf Szenen Marke »Godzilla in Tokio« hoffen lassen. Einfach fantastisch.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Taktisch, toll inszeniert und spielerisch einfach außerirdisch. Schon jetzt ein echter Geheimtipp für HITPOTENZIAL Grüne-Männchen-Begeisterte!

8.5 von 10

Erhältlich | 31. August 2012 | Status | 95% komplett



Handelsabkommen oder Exportverbot?

-  Erstaunlich gute und handliche Konsolenportierung, zwei Kampagnen mit unterschiedlichen Geschichten, hübsche Comic-Standbilder in den Zwischensequenzen, freies Spiel im Endlos-Modus, ordentliche deutsche Tonspur, angenehm fordernde Komplexität
-  Grafisch weitaus weniger opulent als das PC-Pendant, Automaten nicht optimal



PORT ROYALE 3

Schiffe versenken in anspruchsvoll.

kurz&knapp

Hersteller | Kalypso

Entwickler |

Gaming Minds

 Genre | Wirtschafts-
simulation

Spieler | 1 - 4

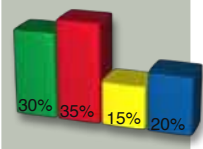
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Gut gemachte Konsolen-Umsetzung der beliebten Wirtschaftsreihe für PC.

das ist drin

-  Karibik-Imperium
-  Handelskonvois
-  Seeschlachten
-  Wirtschaftsweise



Auf der Xbox 360 hat »Tropico« den Anfang gemacht. Nun zieht ein weiterer großer Name unter PC-Spielern nach: »Port Royale 3« erscheint nach seiner Veröffentlichung für PC nun auch auf Xbox 360. Und es scheint fast so, als würde sich das Genre der Wirtschaftssimulationen und Aufbaustrategien ordentlich mausern. Denn wo »Tropico« noch mit Kamera- und Steuerungsproblemen zu kämpfen hatte, zeigt »Port Royale 3« schon in seiner Preview-Version, dass es auch ohne umständliche Menü-Klickerei geht.

Doch zunächst zur Story, auf welche die Simulation ebenfalls nicht verzichtet. Gleich zwei Kampagnen stehen zu Spielbeginn zur Auswahl, wobei die Ausgangssituation bei beiden die gleiche ist: In der Karibik zur Zeit der Kolonialisierung verlieben sich beide Helden unsterblich in die schöne Tochter des spanischen Vizekönigs. Während man als Abenteurer Bösewichte ausfindig machen muss, welche die Prinzessin entführt haben, gewinnt der Händler in seiner Laufbahn ihr Herz, indem er steinreich wird und ihren Vater beeindruckt. Auch spielerisch präsentieren sich die Kampagnen sehr unterschiedlich: Beim Händler stehen kaufmännisches

Geschick und wirtschaftliches Denken auf dem Plan, der Abenteurer erlebt dagegen rasante Seeschlachten, Küstenstadt-Belagerungen und Plünderungen.

Trotz aller angepriesenen Action bleibt »Port Royale 3« aber in erster Linie eine Wirtschaftssimulation. Und als solche legt sie eben großen Wert auf Karten, Handelsrouten, politische Verhandlungen, Angebot und Nachfrage. Was trocken klingt, erfordert zwar einige Einarbeitung, beschäftigt dann aber für Stunden. Mit ein Grund, warum die Steuerung hier so vorbildlich funktioniert, ist, dass ein Großteil des Spiels auf der eher schlicht gehaltenen Seekarte abläuft. Von hier aus erledigt man so ziemlich alles, was in einem wirtschaftlich geprägten Alltag im 17. und 18. Jahrhundert anfällt: Neue Schiffe bauen, Gebäude kaufen und verwalten, Beziehungen zu den vier schiffahrenden Nationen England, Frankreich, Holland und Spanien pflegen, Finanzbücher führen, Handelsrouten festlegen und natürlich Gewinne einfahren. Schade nur, dass das alles manuell um Klassen besser funktioniert als mit den eigentlich sehr praktischen Automaten für Handelsfahrten. Da hat man's mal wieder: Wenn man nicht alles selbst

macht...! Trotzdem ist es unglaublich faszinierend zu sehen, wie alle Handlungen direkten Einfluss auf die Wirtschaft nehmen, die wie in der Realität von einem komplexen Zusammenspiel aus Angebot und Nachfrage gesteuert wird.

Dass die Entwickler sich die echte Historie zum Vorbild genommen haben und beispielsweise originale Schiffstypen der damaligen Zeit nachgebaut wurden, sorgt neben dem kompetitiven Vier-Spieler-Modus für ein zusätzliches Grinsen auf des Seefahrers Lippen. Alles in allem hinterlässt »Port Royale 3« schon jetzt einen bleibenden Eindruck und könnte die Gewässer der Xbox 360 bald ordentlich aufmischen. Test im nächsten Heft!

Sabine Schischka

360LIVE sagt...

Absolut gelungener Einstieg ins Konsolen-Metier. Da darf die Testversion gerne HITPOTENZIAL kommen!

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

Florian Strasser, Klaus Pfeil, Christian Jüngst

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

ANZEIGENLEITUNG PRINT

Christiane Schober

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

MEDIABERATUNG ONLINE

Martina Strack

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

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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

»Battlefield 3: Close Quarters«

FREUT SICH AUF | »Xbox Smartglass«,

»Tomb Raider«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8

GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Spec Ops: The Line«,

»Running with Rifles« (PC)

FREUT SICH AUF | »Gears of War:

Judgment«, »Bioshock Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk

GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele

SPIELT GERADE | »Magic 2013«,

»Minecraft: Xbox 360 Edition«

FREUT SICH AUF | »Forza Horizon«,

»Borderlands 2«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85

GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele

SPIELT GERADE | »Lollipop Chainsaw«,

»Risen 2: Dark Waters«

FREUT SICH AUF | »Lego Der Herr der

Ringe«, »Resident Evil 6«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live

GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror

SPIELT GERADE | Grillen und LSDJ

FREUT SICH AUF | »South Park: Der Stab

der Wahrheit«, »Metro: Last Light«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec

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

SPIELT GERADE | mit seinem Sohn

FREUT SICH AUF | »Resident Evil 6«,

»Bioshock Infinite«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86

GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter

SPIELT GERADE | »Diablo 3« (PC),

»Secret of Mana« (SNES)

FREUT SICH AUF | »Star Wars 1313«,

»South Park: Der Stab der Wahrheit«



CHRISTIANE SCHOBER ANZEIGENLEITUNG PRINT

LIVE-GAMERTAG | Tearsdust

GENRES | Aufbau-Strategie, Puzzle

SPIELT GERADE | »Minecraft: Xbox 360

Edition«, »Anno 2070« (PC)

FREUT SICH AUF | »Dance Central 3«,

»Lego Der Herr der Ringe«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



Die goldene Auszeichnung

»Spiel des Monats«

verleihen wir einmal pro Ausgabe. Und zwar an das Spiel, das uns in diesem Monat am meisten begeistert hat.



Die silberne Auszeichnung

»Kauf Tipp«

dürfen sich Titel an die Brust heften, die eine Wertung ab 8.0 Punkten abräumen. Kauf Tipps also!



Die blaue Auszeichnung

»Geheim Tipp«

erhält ein Spiel ohne großen Namen, dafür mit großem Unterhaltungswert und guten Ideen.



Die grüne Auszeichnung

»Live Tipp«

erhält ein Spiel, das einen besonders gelungenen Xbox-Live-Modus hat.



Die grüne Auszeichnung

»Koop Tipp«

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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 3. August 2012

Chrom-Hakenhand oder morsches Holzbein?

- +** Stimmungsvolle Spielwelt mit abwechslungsreichen Orten, tolles dynamisches Wettersystem, typisch rauer »Risen«-Humor, viele Schätze zu entdecken, zahlreiche Helden-Talente, solide deutsche Vertonung
- Technisch sehr schwach auf der Piratenbrust: überall aufploppende Umgebungsdetails und Texturen – auch in Videosequenzen, teilweise Tonaussetzer, seltene Einbrüche der Bildwiederholrate bis zur Unspielbarkeit, statische und steife Figurenanimationen; Häuser, Dungeons und Schiffe bestehen nur aus wiederkehrenden Versatzstücken

ERSTER TEST!
JETZT SCHON
IN 360 LIVE!

kurz&knapp

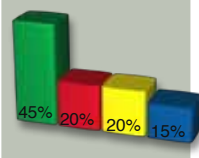
Hersteller |
Deep Silver
Entwickler |
Piranha Bytes
Preis | ab 50 Euro
Genre | Action-
Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Mit ein paar Monaten Verspätung segelt das deutsche Piraten-Rollenspiel endlich auch in den Hafen der Xbox 360.

das ist drin

- Inseln bereisen
- Grog saufen
- Alle verprügeln
- Schätze suchen

RISEN 2
DARK WATERS

Achtung! Dieses Spiel verharmlost die Wirkung von Alkohol!

Morgens halb zehn auf der Insel Takarigua: Der namenlose Held genehmigt sich nach einer Nacht auf dem Strohbett ein ausgiebiges Frühstück, bestehend aus Käse, gebratenem Feuervogel-Fleisch und... Grog. Mittags halb eins auf der Insel Takarigua: Der namenlose Held ist hungrig und tischt sein Mittagessen auf, eine Wildschwein-keule, ein Kanten Brot und... Grog. Abends sieben Uhr auf der Insel Takarigua: Zeit fürs Abendessen, bestehend aus... Grog! Schließlich will man vor dem Schlafen nicht mehr so schwer essen. Ja, fast könnte man meinen, das deutsche Studio Piranha Bytes liefert mit »Risen 2: Dark Waters« eine Trinker-Simulation ab – stattdessen erwartet den Spieler jedoch ein Vollblut-Rollenspiel mit unverbrauchtem Piraten-Setting, derbem Umgangston und leider auch einigen verkaterten Spielmomenten, über die man am ehesten noch in angetrunkenem Zustand hinwegsehen könnte. Da 360-Live-Redakteure bei der Arbeit aber grundsätzlich keinen Alkohol konsumieren – da kann die zur Testfassung mitgelieferte Buddel Rum noch so penetrant rumstehen – konnte ich leider kein Holzauge zudrücken...

LANDGANG

Irgendwie kann man's dem namenlosen Helden ja gar nicht verübeln, dass er so oft zur Pulle greift: Das Land Faranga wurde durch ihn verwüstet, er ist schuld daran, dass die zerstörungswütigen Titanen frei durch die Welt wandern, und als Protektor der Inquisition auf Caldera hat er auch nichts zu tun, außer den ganzen Tag rumzusitzen und Trübsal zu blasen. Da kommt ihm der Auftrag wie gerufen, als »Undercover-Pirat« ein mysteriöses Artefakt ausfindig zu machen, das die Titanen – und unter ihnen insbesondere die Titanen-Hexe Mara – zur Strecke bringen soll. Natürlich kommt aber alles irgendwie ganz anders und ist auch viel komplizierter und konspirativer, als zunächst angenommen. So erstreckt sich eine recht wendungsreiche und auch durchaus spannend erzählte Story über knapp 30 Spielstunden – inklusive Nebenaufgaben. Wer die weitläufige Karibik-Spielwelt bis ins kleinste Eck erkunden will, schlägt noch mal ein paar Stündchen drauf. Lohnt sich das denn? Aye, Landratte! Denn die Spielwelt ist eine der großen Stärken des Rollenspiels. Aus der Verfolgerperspektive streift man durchs grüne Dickicht





Neben Piraten und Inquisition pflegt der Held auch den Umgang mit dem kauzigen Volk der Gnome und den mysteriösen Shaganumbi, mit deren Sprache sich die Entwickler besonders viel Mühe gegeben haben.



✕ Heute schmied' ich, ...

...MORGEN BRAU ICH

Wenn des Piraten größtes Hobby – Saufen – mal ruht, betätigt sich der geneigte Kapitän eben anderweitig. Für ein paar Beutelchen Goldmünzen lernt er bei entsprechenden Ausbildern etwa das Schmieden von Klingenwaffen, wie man Musketen und Pistolen zusammenschraubt, Tränke braut und Schlösser mit einem Dietrich knackt. Für jedes dieser und anderer Talente existieren genügend Ausbaustufen, um sich gewaltig auszutoben. Wer zum Beispiel das Glück hat, unterwegs in Schatzkisten und versteckten Höhlen wertvolle Rohmaterialien zu finden – etwa magische Schwertschneiden und besonders starke Radschlösser – zimmert sich daraus im Handumdrehen mächtige und seltene Totschläger. Wer hingegen meisterhaftes Schlösserknacken beherrscht, plündert selbst Hochsicherheitskisten und häuft in Windeseile einen regelrechten Millionenschatz an. Fleißigsein lohnt sich also!

Und außerdem?

■ 56 Erfolge, von denen man nur einen Teil durch Fortschreiten in der Spielhandlung abstaubt; der Rest ist hart verdient, zum Beispiel »Krösus« für das Anhäufen von 300.000 Goldmünzen oder »Großwildjäger« für das Erlegen von 2.000 Monstern ■ Download-Inhalte sind ziemlich sicher, einen gibt's bereits gratis für Vorbesteller: Der Story-DLC »Schatzinsel« führt den Spieler zum legendären Schatz von Kapitän Stahlbart ■ DLC »Lufttempel« liegt als Code bei

Urlaubsreif? Die große Stärke von »Risen 2« sind seine zauberhaften Landschaften, das dynamische Wettersystem und das stimmungsvolle Spiel von Licht und Schatten.



Schiff? Ja. Selbst steuern? Nein. Will man mit seinem eigenen Kahn herum-schipperrn, gibt man Steuerfrau Patty einfach die Koordinaten des Ziels.

im Dschungel von Takarigua; schlendert am schnee-weißen Sandstrand der Insel der Diebe; flanirt des Nachts im Hafenviertel von Antigua durch schmale Gässchen voller bunter Papier-Lampions; erforscht klamme Höhlen mit merkwürdigen Gewächsen und Leuchtspilzen; durchforstet uralte, von Moos bewachsene Tempelruinen; und wagt den riskanten Blick einen tosenden Wasserfall hinunter. Schön: Nicht nur mit Einblicken in die tolle Landschaft wird man beim Herumlaufen belohnt; besonders neugierige Naturen freuen sich über entdeckte Schatzkisten, vergrabene Piratenschätze, verlassene Lagerstätten und auch die eine oder andere Nebenmission. Etwa die des Jägers Martinez aus Puerto Isabella, der gerne einen Jaguar erlegen möchte. Leider hat sich das Vieh in seiner Höhle verschanzt und springt jedem Besucher gleich an die Kehle. Nur im Teamwork ist das Raubkätzchen stillzulegen – außerdem fallen ein paar Münzen zur Belohnung sowie ein wertvoller Jaguarpelz an.

WAS AUFS MAUL?!

Neben den recht gefährlichen Jaguaren bevölkert noch massenweise anderes, toll gestaltetes Getier die Inseln und Halbinseln der Spielwelt: Alligatoren, Panther, Krallenaffen, überdimensionierte Termiten, Riesenkrabben, Sandteufel und wie sie alle heißen. Trifft sich gut, denn für jeden erledigten Gegner – und

auch jede absolvierte Quest – rasseln sogenannte Ruhmpunkte aufs Konto, die in neue Talente investiert werden dürfen. Unverhältnismäßig indes, dass es selbst für das Töten eines harmlosen Truthahns schon 20 Ruhmpunkte gibt... In Höhlen lassen sich gern auch mal fledermausartige Dunkeldrurrer und gigantische Klabauteurinnen blicken, am Strand greifen Ertrunkene mit ihren Äxten an und auch so manche Kloppelei unter Freibeutern in Hafenkneipen will man sich nicht entgehen lassen. Ja, sogar ein paar durch-aus beeindruckende Bossmonster hat der Entwickler eingestreut. Und wo die Kämpfe zu Spielbeginn noch aus kaum mehr als rhythmischem Knöpfchen-hämmern bestehen, kommen später ein paar angenehme taktische Feinheiten hinzu. Würde die Steuerung nicht so träge reagieren, ließen sich diese aber deutlich effektiver einsetzen: Aus einfachen Hieben mit dem Kapitänssäbel werden via X-Taste schwere Attacken; Konterattacken und Paraden erfolgen über die LT-Taste und Tritte in weichere Körperregionen mittels Y-Taste. Übermäßig anspruchsvoll macht das die Kämpfe leider trotzdem nicht. Witzig dagegen: Über die RT-Taste greift der Pirat auf sein Repertoire an schmutzigen Tricks zurück, knallt seinem Gegenüber hinterrücks eine Pistolenkugel vor den Latz, schleudert ihm Sand in die Augen, wirft ihm eine steinharte Gaganuss an

✖ Alle Mann an Deck!

DER KÄPT'N UND SEINE CREW

Kein Piratenkapitän kann seinen Kahn allein steuern – nein, auch der namenlose Weltenretter nicht. Deshalb versammeln sich im Laufe der Geschichte immer neue Crew-Mitglieder an Bord der Black Betty, mit unterschiedlichen Aufgaben und unterschiedlichen Fähigkeiten. Selbstredend mit dabei ist Patty Stahlbart, die als Steuermann, pardon -frau, das Schiff sicher durch die Gewässer manövriert. In der Kombüse sorgt Smutje Hawkins für ordentlich Feuer unterm Kuchtopf; Venturo hält mit einem Militärfernrohr Ausschau nach Land und Beute; und Gnom Jaffar tut, was er am besten kann: Die anderen Crew-Mitglieder beklaue. Neben diesen paar Landratten sind auch noch weitere Matrosen im Team möglich und alle bringen andere Talente mit. Begleitet Venturo etwa den Helden beim Landgang, kann sich dieser auf die Durchschlagskraft seiner Muskete verlassen; Patty ist geschickt mit dem Piratensäbel; und Jaffar klaubt unterwegs alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist, um es dem Helden am Ende großzügig zu überlassen. Was für Charakterköpfe!



» Da kann die zur Testfassung mitgelieferte Buddel Rum noch so penetrant rumstehen! «

den Kopf und beleidigt ihn mit »Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!« – nein, okay, Letzteres ist dann doch der »Monkey Island«-Reihe vorbehalten – aber cool wär's gewesen!

Sprüche klopfen kann »Risen 2« trotzdem – wenn auch in einem anderen, deutlich derberen Stil, mit Flachwitzen, die selbst hundertmal gefaltet noch unter einer Tresortür durchpassen: »Was? Wie bist du hier reingekommen?« – »Durch den Eingang...« Auffällig ist dabei die durchgängig gute deutsche Sprecherwahl – mit einer Ausnahme: Ausgerechnet Patty, die den Helden fast das ganze Abenteuer über begleitet, quasselt so emotionslos wie ein Beo auf Baldrian. Schade, wo sie doch einige wirklich gute Sprüche im Stil von »Du bist wirklich blöd wie Zwieback!« auf Lager hat.

KREATIVITÄT ÜBER BORD!

Ebenfalls schade ist es, dass der raue Umgangston nur allzu häufig herhalten muss, um die oft plumpen Lösungen einiger Story-Missionen zu rechtfertigen. An der Schwertküste sollen etwa einige aufs Meer gerichtete Kanonen sabotiert werden, um unbehelligt mit dem Schiff den Hafen verlassen zu können. Unglücklicherweise bewacht der emsige Benito die Geschütze rund um die Uhr – Schlaf braucht er offensichtlich keinen. Die Hoffnung, einen geeigneten Moment abzuwarten, um dann unbemerkt die rostigen Nägel ins Luntloch zu schlagen, versiegt schnell. Hier hilft nur ordentlich »was aufs Maul«, wie es in bestem Piratenjargon heißt. Ziemlich inkonsequent, wo die meisten anderen Missionen doch fast immer verschiedene Herangehensweisen anbieten. Inkonsequent ist Piranha Bytes aber auch mit den spielerischen Folgen der eigenen Aktionen. In manchen Häusern bekommt man direkt den kalten Stahl der Bewohner zu spüren, wenn man auch nur den fauligen Apfel auf der Anrichte stibitzen will; andere Leute lassen sich wiederum vor ihren Augen bis aufs Hemd ausrauben, ohne auch nur einen Mucks zu machen. Und »aufs Maul« scheinen die Menschen hier ohnehin öfter zu bekommen, denn kaum wieder aufgerufen, gehen sie wie gewohnt

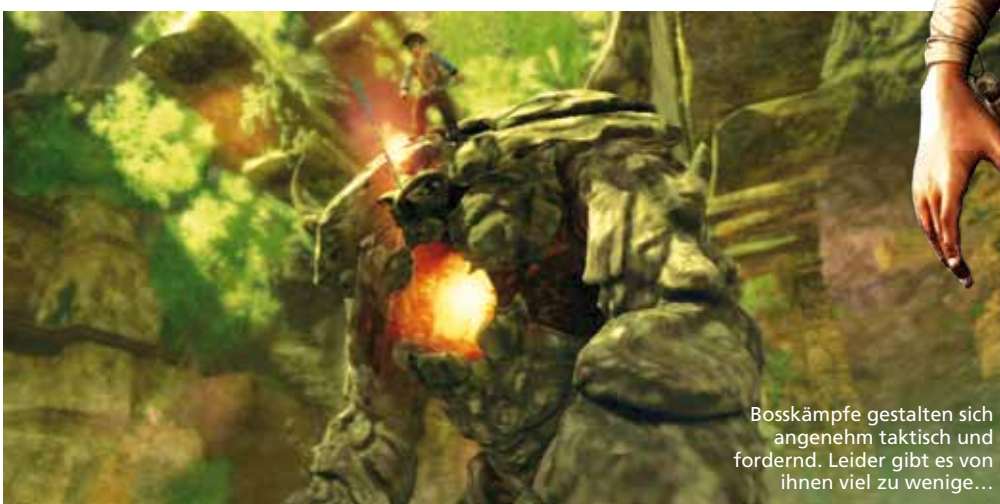
ihrer Beschäftigung nach und behandeln auch ihre Peiniger, als wäre nie etwas vorgefallen. Merkwürdig – und der dichten Atmosphäre nicht sonderlich zuträglich.

Letztere wird aber ohnehin fast ausschließlich über die stilvollen Umgebungen, das ansehnliche Wettersystem, die schicken Licht-Schatten-Effekte und den zarten Karibik-Soundtrack mit Ukulelen und Bonga-Trommeln transportiert. Einfach einsame Spitze, wenn die rot glühende Sonne im Meer versinkt und den Abendhimmel am Strand in fluffiges Rosa taucht! Die Figuren andererseits beweisen in Dialogen zwar Charakterstärke, würden mit ein paar Fäden an den Gelenken aber hölzerner wirken als Frau Mahlzahn aus der Augsburger Puppenkiste. Grauslich! Da sehen die Monster der Spielwelt hundertmal dynamischer und realistischer aus...

TECHNISCHER LEICHTMATROSE

Leider sind Mimik- und Figurenanimationen nicht das einzige Feld, auf dem sich Piranha Bytes so gut wie gar nicht weiterentwickelt hat. Noch immer krankt »Risen 2« an diversen Technikmängeln – trotz mehrerer Monate Konsolen-Verspätung wegen angeblicher Aufpolierung. Besonders störend und auffällig sind die ständig aufploppenden Umgebungsdetails, sowohl in Video-Sequenzen als auch beim laufenden Spiel. Die nach und nach spießenden Palmen am Horizont kann man quasi zählen, während man den Strand entlangläuft. Und wo gerade noch eine graue, platte Fläche ins Auge stach, legen sich in massiver Gemächlichkeit Stein-texturen über die Whitewall – wie Gras, dem man beim Wachsen zuschaut. Trotz der technischen Unterlegenheit der aktuellen Konsolengenerationen zu einem Hochleistungs-PC: So viel Schlamperei hätte nicht sein müssen. Doch es kommt noch schlimmer: Neben diesen optischen Ärgernissen prägen auch starke Einbrüche der Bildwiederholrate das Bild, gelegentlich fror die Testversion auf der Entwickler-Xbox sogar ganz ein und forderte vehement einen Neustart. Blöd, wenn man dann gerade nicht gespeichert hat und auch die Auto-Speicherung

Ober-Titan Mara ist durch und durch böse und schlecht und – sieht eigentlich gar nicht mal übel aus!



Bosskämpfe gestalten sich angenehm taktisch und fordernd. Leider gibt es von ihnen viel zu wenige...

schon wieder etliche Minuten her ist... Zum Glück tritt letzterer Fall eher selten auf und könnte unter Umständen auch einer Überhitzung der Entwickler-Konsole geschuldet sein – überprüfen lässt sich das konkret aber nicht. Zu guter Letzt vervollständigen gelegentliche Tonaussetzer das Trauerspiel. Besonders in Kämpfen fehlt dann einfach mal der klirrende Schwerterstahl und das Gekreische von aufgeschlitzten Monstern. Pfui!

TROTZDEM PIRATENSTARK?

Bei bislang so vielen negativen Aspekten sei aber eines gesagt: »Risen 2« ist absolut kein Fall für den Grabbeltisch. Im Gegenteil, es stecken so viele gute Ideen und auch ein ganz eigener Charme in diesem Spiel, dass man über viele Wehwehchen hinwegsehen kann – wenn man denn will. Insbesondere das Aufleveln und Ausrüsten des Helden weckt Begehrlichkeiten, die einem »Diablo 3« Konkurrenz machen könnten. Neue Talente wollen direkt am lebenden Objekt erprobt werden. Wann kann ich mit meinem Silberzunge-Talent endlich Patty überreden, sich zu einem stinkigen Koch auf Takarigua an den Herd zu stellen, um Proviant zu klauen? Wann bin ich endlich imposant genug, um den Metzgermeister einzuschüchtern, mir seine Muskete zu überlassen? Und

wann beherrsche ich den Voodoo endlich so gut, dass ich mit meinen handgenähten Püppchen die volle Körper- und Gedankenkontrolle erreichen kann? Jeder besiegte Gegner und jedes erlegte Tier wird durchsucht, gehäutet; jede Kiste auf seltene Artefakte und wertvolle Schätze überprüft; jedes Haus in der Stadt – das entsprechende Schleichen-Talent vorausgesetzt – infiltriert, in der Hoffnung, dass das Schlösser knacken-Talent für die verschlossene Holztruhe im Keller ausreicht. Denn unter Umständen findet man ja einen seltenen Schurkenring, einen schicken schwarzen Ledermantel, einen eindrucksvollen Kapitän-Dreispitz oder sogar eine Schatzkarte, mit der man im Umland verbuddelte Kostbarkeiten heben kann. Aye, Spaß macht »Risen 2« auch mit den Mängeln, die es eben hat und die beinahe schon charakteristisch für das Studio Piranha Bytes sind. Und auch wenn mancher Auftrag ein bisschen platt daherkommt und ein paar zu viele Hol- und Bring-Missionen das Gesamtbild trüben, ist man motiviert, der Story und ihren zahlreichen Dialogen und Überraschungen weiter zu folgen. Dennoch kosten Schönheitsfehler Punkte – da wird mir jeder Schatzmeister zustimmen. »Risen 2« kosten sie leider auch haar-scharf den Kauf Tipp.

Sabine Schischka



Zweite Meinung

Michael Förtsch: Endlich wieder ein gutes deutsches Rollenspiel. Zwar reicht's nicht an die legendären »Gothic«-Games heran, aber es macht seine Sache gut. Bloß: Hol's dir für PC! Denn dafür ist's gemacht und das merkt man. Ich gebe 7.4

Risen 2: Dark Waters

GRAFIK

Landschaften und Wetter hübsch, der Rest unteres Mittelmaß

6

SOUND

Gute Sprecher, schöner Karibik-Sound, aber Tonaussetzer

7

STEUERUNG

Handlich, mitunter aber etwas beschwerlich

7

Tolles Piratenabenteuer, dem in erster Linie die technischen Mängel den Kauf Tipp abspenstig machen.

7.8

von 10

Erhältlich | 11. Juli 2012

kurz&knapp

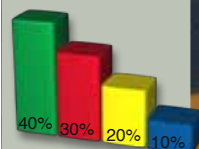
Hersteller |
Square Enix
Entwickler |
Airtight Games
Preis | 1.200
Microsoft Points
Genre | Geschick-
lichkeits-Puzzle
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Schräge Mischung
aus Puzzle- und Ge-
schicklichkeitsspiel,
ähnlich Valves Hit
»Portal«.

das ist drin

- Rätseln
- Hüpfen
- Staunen
- Schmunzeln



Und außerdem?

- Reine Einzelspieler-Erfahrung aus der Ego-Perspektive
- Dafür gibt's dutzende Bestenlisten ■ 15 Erfolge für ins-
gesamt 400 Gamerpunkte, unter anderem fürs Bewerfen
des flauschigen Maskottchens Ike mit einem Objekt und das
Abschießen aller Level innerhalb einer vorgegebenen Zeit

Quantenphysik oder ein Quantum Trost?

- ⊕ Toller Mix aus Geschicklichkeit und Knochelei, knackige und leicht erlernbare Steuerung, man kommt immer wieder ins Schmunzeln, ansprechende Grafik...
- ⊖ ...Umgebungen wiederholen sich jedoch, manche Rätsel fallen sehr simpel aus, zum Ende hin wenig Neues, einzelne Hüpfpassagen sind unverhältnismäßig schwer, erreicht nicht ganz die Klasse eines »Portal«

QUANTUM CONUNDRUM

Physik kann auch Spaß machen!

Gestatten, Professor Fitz Quadwrangle mein Name. Entschuldigen Sie, dass ich Sie gerade nicht persönlich begrüßen kann, aber... Moment mal! Wer bist du denn? Du kannst doch nicht mehr als zehn oder zwölf Jahre alt sein. Du bist mein Neffe? Stimmt, da war ja was. Ich bin gleich bei... - Krach! Wumm! Kabumm! - Verzeihung, diese Explosion war nicht so geplant.

Das kommt davon, dass du mich gerade bei meinen Dimensions-Experimenten störst! Jetzt bin ich in irgendeiner seltsamen Zwischenwelt gefangen. Wie gut, dass wenigstens mein Kommunikator noch funktioniert. In der Villa ist der Strom ausgefallen, sagst du? Nur ein paar Notstromaggregate laufen noch? Da ich momentan leider nicht genau weiß, in was für einem Limbo ich mich hier aufhalte, liegt es wohl an dir, die Hauptstromzufuhr wiederherzustellen, damit ich sicher nach Hause zurückkehren kann. Tu mir den Gefallen, ja?

Keine Panik. Du musst nur die riesigen Generatoren wieder anwerfen, die in jedem der drei Flügel des fabulösen Quadwrangle-Anwesens untergebracht sind. Okay, vielleicht sollte ich noch erwähnen, dass du zahlreiche »Testkammern« durchlaufen musst, um die gigantischen Motoren zu finden. Warum? Das ist, ähm, äh, wohl ein architektonischer Fehlgriff in der

Raumkonzeption. Lässt sich zur Zeit leider nicht ändern. Bevor ich's vergesse: Habe ich dir eigentlich schon von meinem Kollegen Cave Johnson erzählt? Der alte Tagträumer hat doch tatsächlich eine Hypothese zur Schaffung zweier Dimensions-Portale aufgestellt, die es ermöglichen sollen, Wege in kürzester Zeit zurückzulegen – fast wie beim Beamen. Pah, was für ein Anfänger! Einmal hat er Schrödingers Katze... aber ich schweife ab. Was er mit seinen Portalen anstellt, ist grundsätzlich nichts anderes, als Dimensions-Spalten zu erzeugen. Das mache ich hier schon seit geraumer Zeit und zwar mit vier unterschiedlichen Dimensionen. Wirst du gleich noch sehen! Jetzt zieh dir aber erst mal den schicken IDS-Handschuh an, der vor dir liegt. Du weißt schon, das Ding, das aussieht wie ein Gadget aus einem dieser Videospiele, mit denen ihr Kids ständig eure Zeit verplempert.

So, und jetzt hör ganz genau zu, damit auch alles glattgeht. Im blauen Flügel der Quadwrangle-Villa trifftst du erstmals auf die »flauschige« Dimension. Das Gewicht eines jeden Körpers ist hier um ein Zehnfaches leichter als in unserer Alltags-Dimension. Hebe doch einfach mal den Safe dort drüben hoch und wuchte ihn quer durch den Raum. Na, merkst du was? Als ob man einen Baseball wirft! Dass du dagegen nicht zehnmal so hoch springen kannst, hat



Gestatten: Ike. Das flauschige kleine Pelztierchen ist nicht nur verdammt drollig, sondern fungiert auch als inoffizielles Maskottchen von »Quantum Conundrum«.



✕ Kim Swift

DIE PUZZLESPIEL-DESIGNERIN

»Quantum Conundrum« erinnert nicht von ungefähr verblüffend an »Portal«, denn beide Projekte sind maßgeblich auf Spiel- und Leveldesignerin Kim Swift zurückzuführen. Swift hatte ursprünglich am »Portal«-PC-Vorgänger »Narbacular Drop« mitgearbeitet und wurde dann von Valve angeheuert, um das Team zu leiten, welches der Gaming-Welt den eingangs genannten Puzzle-Shooter schenkte. Außerdem wirkte sie an der Entwicklung der »Left 4 Dead«-Serie und »Half Life 2« mit. Das ganze »Der Kuchen ist eine Lüge«-Ding aus »Portal«? Kims Design!



✕ Auf den Kopf gefallen?

DIMENSIONSSPIELEREIEN

1 In »Quantum Conundrum« wirst du mit verschiedenen Dimensionsebenen konfrontiert. Die »flauschige« Dimension macht alle beweglichen Objekte um einen herum zehnfach leichter, während in der »schweren« Dimension alles um denselben Faktor gewichtiger wird. So kann man beispielsweise dicke Ohrensessel wie Frisbees durch die Gegend werfen oder Scheiben mit Pappkartons zertrümmern. Irre!

2 In der »Zeitlupen«-Dimension laufen alle Vorgänge rund zwanzigmal langsamer ab als in normaler Echtzeit. Dadurch lassen sich viele Hüpfpassagen des Spiels enorm vereinfachen. Auch kann man tödlichen Laserstrahlen besser ausweichen.

3 Die »Gravitations«-Dimension stellt die Erdanziehungskraft eines Raums komplett auf den Kopf, ähnlich der Hotelflur-Kampfszene des Hollywood-Blockbusters »Inception«. Frei nach dem Motto: Guck mal, da fliegen lauter Geldtresore an der Decke!

mit der Beschaffenheit des Handschuhs zu tun. Trägst du ihn, wirken sich Dimensionsänderungen nur auf deine Umwelt aus. Nur zu, baue eine Treppe aus Panzerschränken! Und schon kannst du zum nächsten Raum hüpfen.

Ich sehe schon, allzu große Probleme bereitet dir das nicht und es macht auch noch richtig Spaß, nicht wahr? Trotzdem solltest du dich nicht zu früh freuen, denn es gibt noch drei andere Dimensionen, die dein aufgewecktes Oberstübchen herausfordern werden. In der einen ist das Gewicht jedes Objekts zehnfach schwerer als gewöhnlich. In der nächsten wird die Zeit um einen Faktor von eins zu 20 verlangsamt, und in der letzten steht gar die gesamte Gravitation bestimmter Areale im wahrsten Sinne des Wortes Kopf. Richtig knifflig wird's jedoch, wenn du mittels IDS-Handschuh zwischen Dimensionszuständen wechseln musst, um via Trampolin metertiefe Schluchten zu überspringen, tödlichen Laserfeldern auszuweichen oder radioaktive Pfützen zu umgehen. Auch eine gehörige Portion Geschicklichkeit und gutes Timing werden dir die Testkammern abverlangen: riesige Würfel wie Basketbälle in Magnetröhren werfen, in Zeitlupe über fliegende Möbelbrücken hüpfen – von diesem Trip wirst du selbst

deinen Enkeln noch erzählen! Zugegeben, viele Geschicklichkeitspassagen sind oft schwieriger als die einst von mir erdachten Rätselabschnitte. Allerdings muss ich gestehen, dass ich in Testläufen auch schon den ein oder anderen Probanden beobachtet habe, den bestimmte Räume in den Wahnsinn trieben. Deinen außerordentlichen IQ berücksichtigend, solltest du aber nicht mehr als sechs bis sieben Stunden benötigen, um mich aus meiner misslichen Lage zu befreien. Also los, ich zähl auf dich!

»Quantum Conundrum« überzeugt mit fesselndem Spielprinzip, charmanter Grafik, direkter Steuerung und einem mit knapp 15 Euro sehr fairen Preis-Leistungs-Verhältnis. Teils nervige Hüpfpassagen, manches sehr einfache Rätsel und die mitunter gezwungen wirkenden Kommentare von Professor Quadwangle wollen sich dagegen nicht immer so recht einfügen. Sicherlich, Letztere wurden hervorragend auf Englisch vertont und sind für so manchen Lacher gut, an den brillanten Humor seines komplett eingedeutschten Genre-Verwandten »Portal« reichen sie aber nicht heran. Trotzdem: Man muss kein Quantenphysiker sein, um das hier zu mögen!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Wenn »Portal« Albert Einstein ist, dann ist »Quantum Conundrum« Francis Robbins Upton. Also kein großer Name, aber dennoch in der Lage zu begeistern – wenn auch mit weniger Charme als das eindeutige Vorbild. Ich gebe 8,2

Quantum Conundrum

GRAFIK

Meist schön bunt, Umgebung wirkt manchmal kahl und wiederholt sich

7

SOUND

Tolle Tonspur, leider nur auf Englisch

8

STEUERUNG

Eingängig und präzise, hier gibt's nichts auszusetzen

8

Knifflige Mischung aus Knobel- und Geschicklichkeitsspiel. Wer »Portal« mag, wird auch hiermit einige unterhaltsame Stunden verbringen.

8.4 von 10

Erhältlich | 18. Juli 2012

kurz&knapp

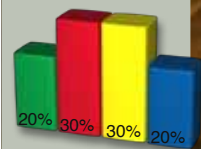
Hersteller | Activision
Entwickler |
Robomodo
Preis | 1.200
Microsoft Points
Genre | Skateboard-
Spiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Neuaufgabe des
ikonischen Skate-
board-Klassikers
»Tony Hawk's
Skateboarding«.

das ist drin

- Grabs
- Grinds
- Flips
- Stürze



Proskater oder Prokrastinator?

- +** Beim Spielen kommt sofort altes »Tony-Feeling« auf, klassische Steuerung gefällt, Texturen größtenteils hübsch anzusehen, herausfordernde Erfolge
- Keine Couchduelle möglich, kein »Horse«-Modus, Soundtrack wird irgendwann eintönig, Spiel wirkt an manchen Stellen nur halbherzig umgesetzt

Und außerdem?

■ Der erste Download-Inhalt soll bereits etwa einen Monat nach Erscheinen des Spiels bereitstehen, wird rund 400 Microsoft Punkte kosten und bietet drei neu aufgelegte Level aus »Tony Hawk's Pro Skater 3« sowie neue Fahrer. ■ 16 Erfolge im Wert von 400 Gamerpunkten gibt's vorwiegend für das Erreichen besonderer Leistungen – etwa mit Rodney Mullen 15 Manuals in nur einer Kombo durchführen



Auch mit deinem eigenen Avatar kannst du ab sofort durch die unterschiedlichen Parks shreden.

TONY HAWK'S PRO SKATER HD

Facelifting für eine Skaterlegende.

Dienstag, 27. Juli 1999. Seit 17 Jahren ist Tony Hawk Profi-Skateboarder und Rollbrett-freunden auf der ganzen Welt bekannt. Zwölf Mal in Folge kürt man ihn zum Weltmeister; er dominiert den Sport vollkommen. Und eben an jenem Tag wird er der erste Mensch sein, der es schafft, mit dem Brett zweieinhalb Umdrehungen um die eigene Achse zu vollführen und einen »900« zu stehen. Otto-Normalzocker hatten von alledem natürlich keinen blassen Schimmer, aber auch das sollte sich bereits einen Monat später ändern: mit dem Erscheinen von »Tony Hawk's Skateboarding« für die Ur-Playstation. Der Rest ist bekannt: Der ikonische erste Teil der Videospielserie revolutionierte das Genre der Trendsport-Games und hat bis heute 15 Ableger hervorgebracht. Der neueste hört auf den Namen »Tony Hawk's Pro Skater HD« und tummelt sich seit dem 18. Juli auf Xbox Live Arcade – zunächst für einige Wochen Xbox-exklusiv.

Veteranen der Serie fühlen sich sofort an alte Tage erinnert. Ist das motorische Skater-Gedächtnis nach wenigen Minuten des Warmspiels wieder hochgefahren, shreddest du wie eh und je durch die bekannten Parks, suchst Kicker und Gaps, mosht Sets und bailst wie ein Großer, bis das Griptape abscheuert. Und dann, nach nicht mal drei bis vier Runs, bist du wieder voll drin im typisch arcade-

lastigen Gameplay, das Hunderttausende Spieler über die Jahre liebgewonnen haben. Poppin, Fliptricks, Grabs und Grinds vollführen: All das erledigst du mit den Aktionstasten. Ganz im Gegensatz zum »realistischen« Ansatz der »Skate«-Serie von Electronic Arts, die mithilfe des rechten Steuerknüppels die Fußbewegungen auf dem Skateboard nachahmt. Grinds und Flips aneinanderreihen, Flatland mit Manuals überbrücken, Halfpipes für Grabs ansteuern – schon bald reihst du ein waghalsiges Manöver ans nächste und katapultierst den Punktezähler in immer neue, schwindelerregende Regionen.

Im Karriere-Modus hat man jeweils zwei Minuten, um eine oder mehrere Aufgaben aus einer Liste abzuarbeiten. Beim ersten Durchlauf zum Beispiel die Punktevorgaben für das Level schlagen, beim zweiten die kreuz und quer verteilten »SKATE«-Buchstaben einsammeln, beim dritten festgelegte Tricks an vorgegebenen Stellen vollführen und so weiter. Erfolgreich umgesetzt, investierst du den so verdienten Zaster in bessere Charakterwerte, neue Spezialtricks und Bretter. Kenner sind auch hier klar im Vorteil, denn die Aufgaben gleichen denen des Originals meist wie eine Nut der anderen. Neueinsteiger greifen dagegen im Pausenmenü erstmals auf eine Karte zurück, welche die Standorte aller Missionsobjekte skizziert.



× Die Mehrspieler-Modi SPASS FÜR VIER

Die Online-Mehrspielermodi präsentieren sich teils frisch, teils klassisch. Der »Big Head Elimination«-Modus bringt gleich dem entsprechenden Einzelspieler-Modus deinen Kopf zum Platzen, wenn du nicht rechtzeitig abgefahrene Tricks und Kombos aufs Parkett legst. Witzig! In »Graffiti« gilt es wiederum, Objekte anhand von Manövern in den eigenen Farben einzufärben. Für »Time Attack« zählt einfach nur die höchste Punktzahl und »Free Skate« lädt zum gemütlichen Erkunden der Level ein. Nur: Warum verwehrt man Fans das Couchzocken am geteilten Bildschirm? Und wo bleibt der beliebte »Horse«-Modus?



× Große Köpfe, kleine Bälle DIE EINZELSPIELER-MODI

1 Herzstücke des Spiels sind der Karriere- und der später freigeschaltete »Projectives«-Modus. In beiden gilt es, innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Aufgabenziele zu erfüllen. Zur Belohnung spült's Geld in die Kasse, das man in bessere Skaterwerte, neue Spezialtricks oder einige wenige Decks investiert.

2 Im »Hawkman«-Modus sind besonderes Geschick und Experimentierfreudigkeit vonnöten. Verschiedenfarbige Kugeln können nur mit entsprechenden Trickarten aufgesammelt werden. Um alle innerhalb einer knappen Zeitvorgabe zu erwischen, muss man vor allem die richtige Kombolinie finden.

3 Für den »Big Head Survival«-Modus gelten ganz eigene, abgefahrene Regeln. Dein Kopf wird immer größer, und wenn er eine bestimmte Größe erreicht hat, platzt er. Das gilt es natürlich mit erfolgreichen Kombos zu verhindern und möglichst lange durchzuhalten. Nichts für Schrumpfköpfe!

Für Grünschnäbel hilfreich, es dämpft aber auch den Entdeckerdrang, der in der Originalversion vonnöten war, um alle Aufgaben zu 100 Prozent zu meistern.

Alle Herausforderungen erledigt? Dann freu dich auf den so freigeschalteten »Projectives«-Modus, in welchem die Zeit für einen Run nicht nur auf gerade mal eine Minute gestutzt wird, sondern auch härtere Missionen in der Todo-Liste aufploppen. Hier gilt es beispielsweise, höhere Scores zu schlagen und auch die »COMBO«-Buchstaben kehren zurück, die – wie der Name es schon andeutet – während der Durchführung einer großen Kombo aufgesammelt werden müssen.

Leider vollführst du Kickflip, Heelflip und wie sie alle heißen auf gerade mal sieben runderneuten Standardkursen. Auch die Wahl der Level ist nicht optimal. Mit dabei: das »Warehouse«, die »Mall« und der »Downhill Jam« aus Teil Eins sowie »School II«, »Marseille«, »Venice Beach« und »Hangar« aus dem zweiten Spiel. Aber was ist mit beliebten Parks wie »School«, »Burnside« und »Skate Heaven«? Nicht nur durch die knappe Levelauswahl macht die Umsetzung an einigen Stellen einen eher halbherzigen Eindruck. Die Texturen der aufgehübschten Grafik sitzen und das Spieltempo bleibt stets flüssig, trotzdem kann die Umgebungsoptik keinesfalls mit

aktuellen AAA-Produktionen mithalten. Und Lizenzgerangel hin oder her: Warum haben es nur sieben alte und ebenso viele neue Songs ins Spiel geschafft? Klar, die Musikstücke sind hochkarätig und mit Titeln wie »Superman« von Goldfinger und »No Cigar« von Millencolin absolut zielgruppenkonform. Doch was ist unter anderem mit Mos Def, den Dead Kennedys oder den Suicidal Tendencies passiert? Nach einer gewissen Zeit nervt die magere Songauswahl einfach und man wünscht sich wie in späteren Serienteilen eine breiter gefächerte und größere Auswahl an Tracks.

Auch bei den Skatern herrscht durchwachsene Stimmung. Neben dem Birdman und anderen Legenden sind Neulinge wie Tonys Sohn Riley oder Jake Harrison mit dabei. Selbst Officer Dick und dein Xbox-Avatar geben sich die Ehre. Nur warum gibt's keinen für heutige Verhältnisse zum Standard gehörenden Charakter- und Deckeditor? Außerdem: Wohin sind die ganzen Skate-, Bail- und Outtake-Videos verschwunden, welche die Serie seit jeher so schön abrunden? Keine Frage: »Pro Skater HD« rockt gewaltig, den Kultstatus des Originals erreicht es jedoch zu keiner Zeit.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Nils Osowski: Griffige Steuerung wie zu Tony-Hochzeiten und die süchtig machende Punktejagd locken mich zurück aufs Brett. Aber warum darf ich mich in gerade mal sieben Arenen austoben? Viel zu wenig! Trotzdem haarscharf ein Skate-Tipp – ich gebe 8.0

Tony Hawk's Pro Skater HD

GRAFIK

Texturen wurden merklich aufgehübscht, läuft flüssig

7

SOUND

Guter Soundtrack, der sich aber schnell wiederholt

7

STEUERUNG

Meist sehr direkt und schlüssig

8

Auch der HD-Tony ist ein Champion, doch dank einiger Ungereimtheiten gründet er nicht bis zum Legendenstatus seines Vorbilds.

8.1 von 10

Erhältlich | 1. August 2012

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Tequila Works

Preis | 1.200

Microsoft Punkte

Genre | Jump 'n' Run

Spieler | 1

Xbox Live | nein

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Jump 'n' Run, das schlurfende Zombies und nette Rätsel verbindet.

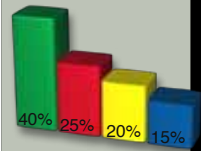
das ist drin

● Rennen

● Flüchten

● Springen

● Kämpfen



DEADLIGHT

Alleine in einer zerstörten Welt.
Umgeben vom lebenden Tod.

Schließe einen Moment deine Augen und stell dir vor, ein Zombie-Virus bricht aus. Was würdest du tun? ... Fertig? Gut. Dann vergiss alles, was du dir ausgemalt hast. Vergiss das Helden-Getue, das »Resident Evil 6«-mäßige Dauergeballer und überlege dir stattdessen jetzt noch einmal: Wie könnte ich tatsächlich überleben, was müsste ich wirklich tun? Hast du nun ein Bild vor Augen, das dich alleine zeigt, wie du vor Zombies fliehst? Wie du notdürftig zusammenklaubst, was nutzbringend sein könnte? Wie du dich verwahrlost durch eine tote Stadt schleppst, nur bewaffnet mit einer Axt und einem Revolver mit wenigen Schuss in der Trommel? Dann hast du eine ungefähre Vorstellung, wie die Zombie-Apokalypse wohl in Wahrheit ablaufen würde – und wie du im XBLA-Game »Deadlight« um dein Leben kämpfst. Denn hier sind die Untoten kein bloßes Kanonenfutter und das Überleben stellenweise eine echte Tortur...

Finstere Gewitterwolken hängen am 4. Juli 1986 tief am Himmel über Seattle, USA. Regen prasselt auf die Welt herab. Donner grollt im Hintergrund, ein Stöhnen und Flattern von Plastikplanen ist zu hören. Frontal fällt der Blick auf einsame Klinkerbauten, eine Straße mit verrottenden Autos und Strommasten. Eine Szene wie aus der TV-Serie »The Walking Dead«. Auf einem Dach: Randall Wayne, dessen Mantel leicht

umherschwingt. In der Hand lässig eine Axt. Mit dem linken Stick wird er nach rechts gescheucht, rennt und sprintet beim Gedrückthalten der RB-Schulter-taste. A-Taste angetippt, schon springt er von der Dachkante ab, segelt durch die Luft und klammert sich am nächsten Dachvorsprung fest. Er klettert hoch, rennt weiter, noch ein Satz und landet auf einer Feuerleiter. Jetzt durch ein Fenster, einen verlotterten Raum. Mit Anlauf durch eine verrammelte Tür, die splitternd aufspringt. Weiter durch das ganze Appartement und wieder nach draußen. Was für ein geschmeidiger Spielfluss! Weit unten streifen sie dann umher: die Hirntoten, die Fleischfresser, die Zombies... oder Schatten, wie man sie hier nennt. Jetzt runterspringen und alle umnieten? Nein, denn auch wenn »Deadlight« mit seiner 2D-Frontansicht-Welt wie der Sidescroller »Shadow Complex« anmutet, ist's gänzlich anders. Vielmehr orientiert sich das Apokalypse-Abenteuer an dem verstörenden Schwarz-Weiß-Traum »Limbo«. Klettern, flüchten, denken – darum geht's! Wayne ist kein Superheld, kein Killer. Schon ein einziger der faulenden Hirnlosen kann den Tod bedeuten. Kämpfen? Ist hier nur im Notfall angesagt: Mal mit der Axt eine der Bestien zu Boden knüppeln, um durch einen Raum zu kommen. Für viel mehr reicht auch Randalls Ausdauer nicht, die eine Leiste am oberen Bildschirmrand signalisiert.



✖ Tagebuch schreiben...

...IST AUCH WAS FÜR KERLE

Man weiß nicht wie, aber irgendwie hat's das Tagebuch des Helden Randall Wayne über die halbe Welt verteilt. Denn überall findet er Seiten aus seinen handgeschriebenen Aufzeichnungen. Natürlich ist das total unlogisch – aber sei's drum. Trotzdem macht es entgegen manch anderem Spiel tatsächlich Freude, die Einträge des unfreiwilligen Helden zu lesen. Über sage und schreibe 96 Seiten wälzt das Kurt-Russel-Double die Geschichte der Zombie-Pandemie aus. Zumindest Spieler, die sich auf die Welt von »Deadlight« einlassen und gerne mal etwas mehr Zeit in den Textkonsum investieren, werden daran Freude finden. Er erzählt vom Ausbruch der Epidemie, seinen Träumen, der Angst im Dunkeln. Wie die ersten Aktionen der Regierung aussahen, wie plötzlich überall Menschen in Schutzanzügen und Hubschraubern auftauchten. Wie Hunger und Durst sich breit machten und die Städte im Wahnsinn versanken, bis schließlich irgendwann alles einfach vor die Hunde ging. Spannend! Weshalb man umso mehr hofft, das anfänglich etwa zur Hälfte komplette Tagebuch nach und nach zu vervollständigen.



Und außerdem?

■ Schon aufgefallen? Der Hauptcharakter sieht aus wie Kurt Russell aus dem Film »Das Ding« ■ Im Spiel können drei Handheld-Konsolen gefunden werden... ■ ...die quasi kleine Spiele-im-Spiel mitbringen ■ 30 Erfolge fürs Voranschreiten in der Story und das Lösen von Rätseln



Hoffnungsschimmer? Hin und wieder entsinnt sich Randall in Träumen einer hellen und heilen Welt, in welche dann jedoch die dunkle Wirklichkeit einbricht.

Zwar ist der Überlebende schon bald nicht nur mit der Axt, sondern auch einem .38er-Revolver und einem Gewehr ausgerüstet, doch die Munition dafür ist rar und die Zombies in der Überzahl.

Warum »Deadlight« trotz eher reduziertem Fokus aufs Zombie-Abschlachten so fasziniert? Weil es deinen Überlebenssinn anspricht. Du willst vorankommen, um jeden Preis. Und natürlich die Rätselpassagen überwinden. Beides erfordert mal mehr, mal weniger Geschick und Hirnschmalz. Beispiel: In einem Lagerhaus versperren dir gleich mehrere Zombies den Weg. Links und rechts neben ihnen eine Wasserlache, die dank zeitgesteuertem Generator immer wieder unter Strom steht. Was tun? Nun, Pfeifen mittels Y-Taste wäre eine gute Lösung. Das lockt die Schlurfgesossen in die eigene Richtung wo sie – doof wie sie sind – direkt in die Pfütze tappen und vor sich hin brutzeln. Randall hingegen hangelt sich an einem Rohr über der Gefahrenzone entlang, schaltet den Generator ab, sprintet los und vollführt eine Hechtrolle durch die Pfütze, bevor der Strom wieder anspringt. Später folgen zeitraubende und zuweilen frustrierend schwere Passagen im Todeslabyrinth eines Kriegsveteranen, der sich selbst »die Ratte« nennt. Ein falscher Schritt, ein zu weiter Sprung und der Held wird von Pfählen aufgespießt, von Stahlplatten zerquetscht oder stürzt tief auf den harten Betonboden – »Limbo« lässt grüßen. Dazu typische Kistenschiebe-, Hebelumlege- und Knopfdruck-Rätsel, die immer neue Ebenen offenbaren. Das spornt in der Mehrzahl der Fälle an, kann aber auch schnell mal öde werden. Dennoch: Man will wissen, was in dieser Welt passiert ist. Das erzählt Wayne selbst im Spielverlauf mit düsterer englischer Stimme

und mit deutschen Untertiteln. Auch Zwischensequenzen in hartkantiger Comic-Grafik treiben den Plot voran. Beschreiben das Auftauchen von Patient 0, dem ersten Infizierten. Die Panik auf den Straßen, die Quarantänelager, die toten Menschen. Leider bleiben Randall Wayne und auch alle weiteren Charaktere dabei recht blass und farblos. Wirklich charismatisch und nahbar werden sie nicht.

Überhaupt verblasst vieles neben der wunderschönen Grafik, die fotorealistische Landschaften auf den Schirm zaubert. Highways mit liegengebliebenen Wagen, aus denen sich langsam Zombies schälen. Eklige Kanalisationsschächte. Zerstörte Brücken, hinter denen sich die Sonne erhebt, saftige Wälder und von Bomben zerstörte Städte, hinter denen der Abendhimmel erstrahlt. Einfach wunderschön, diese Bilder. Schade nur, dass die Entwickler dem Gameplay und der Story nicht immer genauso viel Herzblut opferten. Ausprobierenswert bleibt's allemal!

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Markus Würstle: Seit Langem habe ich kein solch atmosphärisch stimmiges Spiel wie »Deadlight« mehr in die Finger bekommen. Trotz einiger Ungereimtheiten und der doch sehr knapp bemessenen Überlebensaspekte fröne ich der düsteren Endzeit. Ich gebe 8.2

Deadlight

GRAFIK

Einfach nur wunderschön!

9

SOUND

Stimmig, gute Synchronsprecher

8

STEUERUNG

Funktioniert wunderbar, manchmal etwas schwammig

7

Ein Abenteuer mit atemberaubender Optik und packender Stimmung, aber doofen Zombies und zahlreichen Frustrationspassagen.

7.6 von 10

Überlebender oder Todgeweihter?



Grandiose, zuweilen fotorealistische Grafik mit superben Effekten, meist butterweicher Spielfluss; intelligente, aber nicht zu komplexe Rätsel; stimmiges Ich-bin-alleine-Gefühl, atmosphärische Geräuschkulisse, kurze Ladezeiten



Seltene, aber vorkommende Grafikeinbrüche und -fehler; Rätsel wiederholen sich, teils leicht zu übersehende Objekte, nicht immer ganz verständliche Story, an einigen Stellen unmenschlich schwer

Erhältlich | 29. Juni 2012



Medaillenanwärter oder Disqualifikation?

- +** Zahlreiche Olympia-2012-Disziplinen und -Stadien vertreten, viele verschiedene Modi; stereoskopisches 3D wird unterstützt, wahlweise mit Controller oder Kinect spielbar...
- ... Letzteres macht wegen Erkennungsmängeln aber nur bedingt Spaß, sehr sterile Umgebungen, oft hölzernen wirkende Figuren, keine echten Olympioniken, Olympia-Feeling kommt trotz lichter Momente nicht auf

LONDON 2012

Keine Qualifikation für Olympia!

Wer sagt eigentlich, dass man für Olympia ein knallharter, zähnezusammenbeißender und durchtrainierter Athlet sein muss? Eines kann ich dir jedenfalls verraten: Es war noch nie so einfach, bei Olympia Medaille um Medaille abzustauben, wie bei »London 2012«. Das offizielle Videospiel zu den Olympischen Sommerspielen 2012, die vom 27. Juli bis 12. August in London ausgetragen werden, verlangt nämlich kaum mehr als halbwegs koordiniertes und gut getimtes Knöpfchen-drücken.

HÖHER, SCHNELLER, ENTSPANNTER

Die Auswahl an Leibesertüchtigungen ist groß. Über 40 offizielle Sportarten – von Tischtennis, Beach-Volleyball und Trampolin-kür über Turmspringen, Bogenschießen und 100-Meter-Hürdenlauf – locken mit Bronze, Silber und Gold. Unterm Strich wiederholen sich einige Disziplinen aber dennoch, denn ob man als Spieler nun die 200- oder die 100-Meter-Freistil-Strecke absolviert, macht höchstens auf dem Papier einen Unterschied. In der Solo-Kampagne werden insgesamt zehn Olympia-Tage simuliert, an denen man sich in jeweils zwei frei wählbaren Ressorts erproben und Punkte sammeln darf. Hat man das nach einer knappen Stunde erledigt, folgt die nett inszenierte, aber insgesamt sehr sterile Siegerehrung und man beginnt von vorn. Langzeitmotivation? So weit entfernt wie ein Edelmetall für die nicht qualifizierten deutschen Basketballer. Womit wir beim

nächsten Manko wären: Viele Mannschafts-sportarten, allen voran Tennis, Hockey, Fußball, Handball, Wasserball und eben Basketball, sind nicht Teil des Pakets. Schön dagegen: Statt ödem Tastenhämmern steht beim Rest meist der gezielte Einsatz der Aktionstasten im Fokus. So will beim Turmspringen etwa mit Quicktime-Reaktionstests ein galanter Tauchgang gemeistert werden; beim Keirin-Radrennen gilt es, mit abwechselnden Sprints und Pausen die Ausdauer zu halten und den Windschatten der Mitfahrer auszunutzen. Verschlossene Gamepads also vorher besser noch mal tauschen!

PLASTIK-APPLAUS

Abgesehen von der recht kurzen Kampagne können sich Sofa-Olympioniken noch in Online-Ranglisten-Matches, einem Herausforderungs-Modus und dem Party-Modus für bis zu vier Spieler auspowern. Letzterer funktioniert auch mit Kinect – leider mehr schlecht als recht. Die Erkennung schwankt zwischen »na ja« und miserabel. In vielen Fällen bringt es sogar mehr, wild mit den Armen zu fuchteln, statt koordinierte Bewegungen auszuführen. »London 2012« gibt sich durchaus Mühe, nicht nur den sportlichen Inhalt, sondern auch die Atmosphäre des Spektakels einzufangen. Leider gelingt das nur bedingt. Während die Stadien durchweg gefallen und Kommentatoren und TV-Einblendungen das Drumherum angenehm auflockern, zerreißen plastikhafte Sportler mit steinerner Mimik

und gekünsteltes Tribünen-Publikum die Illusion. Das geht besser – wie EA und 2K Sports immer wieder beweisen. Insgesamt taugt »London 2012« daher eher als Lückenfüller in den Werbepausen der echten TV-Übertragung denn als vollwertige interaktive Ergänzung.

Sabine Schischka

kurz&knapp

Hersteller | Sega

Entwickler |

Sega Australien

Preis | ab 55 Euro

Genre | Sport

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

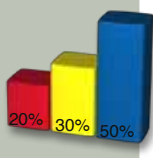
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Das offizielle Spiel zu Olympia 2012 – leider ohne Chance auf Edelmetall.

das ist drin

- Gold
- Silber
- Bronze
- Trostpreis



Zweite Meinung

Michael Förtsch: Jubel, Mitfieber-Gefühl und großartige Olympioniken – all das kommt hier viel zu kurz. »London 2012« verströmt weder Schweiß noch Sportlust. Und lässt Disziplinen einfach weg. Alles andere als großer Sport! Ich gebe 6.1

London 2012

GRAFIK

Hübsche, aber leblose Stadien; »Plastik«-Sportler

6

SOUND

Verbreitet leider so viel Stimmung wie ein leeres Stadion

6

STEUERUNG

Mit Controller okay, mit Kinect oft katastrophal ungenau

5

Sega gibt sich redlich Mühe, Olympia auf die Konsole zu bannen; leider gelingt's nur im Ansatz.

6.7 von 10

Erhältlich | 29. Juni 2012



THE AMAZING SPIDER-MAN

Aus großer Welt folgt großes Scheitern...

kurz & knapp

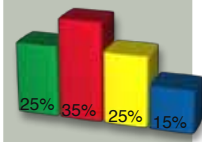
Hersteller | Activision
Entwickler | Beenox
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-abenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Mäßiges Superheldenabenteuer im leblosen Manhattan.

das ist drin

- Spinnensinn
- Spinnergegner
- Spinnenfäden
- Spinnende Kamera



Wie kommen eigentlich Schweine-spuren an die Decke? Richtig: »Spiderschwein, Spiderschwein, macht was immer ein Spiderschwein macht!« Mitunter ist »The Amazing Spider-Man« dem an der Decke tapsenden Nutztier im zitierten »Simpsons«-Film nicht ganz unähnlich. Schaut lustig aus, ist letztlich aber doch tendenziell sinnfrei. Schade, da das Lizenzspiel zum neuen Film mit ein wenig mehr Herzblut richtig gut hätte werden können.

DIE SPINNEN, DIE SUPERHELDEN

In der Haut des jungen Peter Parker erlebst du den Epilog zum diesjährigen Sommerblockbuster. Weil die Fieslingsfirma Oscorp die Genexperimente nicht sein lassen kann, machen entlaufene Artenkreuzungen wie Riesenratten die Supermetropole New York noch ein Stück unsicherer, als sie ohnehin schon ist. Aus Verfolgerperspektive schwingst du dich als der Arachnoiden-Athlet durch die offene Welt Manhattans, verprügelst Schurken und stoppst den ansteckenden Mutationsvirus. Via rechtem Trigger handelst du dich per Fadenschuss durch Häuserschluchten, während Gedrückthalten der RB-Taste den »Netz sprint-Modus« aktiviert. Überall in der Welt erscheinen dann Spidey-Silhouetten. Anvisiert, Taste losgelassen, schon hechtet der Spinner per Fadenschuss aufs markierte Ziel, etwa einen Häuservorsprung. Die schwingende Erkundung kommt imposant daher, keine Frage. Nur leider wirkt die Stadt fast immer recht leblos und bietet kaum Entdeckenswertes – hier und da

Zivilisten in Mini-Nebenmissionen vor fiesen Schlägern retten oder Comicseiten sammeln, das war's dann aber auch schon.

ICH GLAUB' MEIN SPINNENSINN KLINGELT...

Die Hauptmissionen führen dich von der Oberwelt Manhattans in schlauchige Innenlevels wie eine Irrenanstalt oder die stinkende Kanalisation. Hier offenbaren sich die größten Schwächen. Parker klärt monoton Raum für Raum von Gegnerscharen. Das gestaltet sich wenig spaßig, da die Schurken strunzdoof agieren. Beispiel? Flüchtest du dich in eine Ecke des Raums, sind die Kerle mit Aggressionsproblemen nicht mehr in der Lage, dich zu finden. Die Kämpfe gewinnst du durch simples Hämmern auf die X-Taste oder dadurch, dass du Container und andere Objekte auf Feinde schleuderst. Ausweichen musst du deshalb kaum – ein gut ausbalanciertes Kampfsystem schaut anders aus. Grafisch wirken die Kämpfe ob der kargen Areale und vielfach matschiger Texturen wie von Spinnenweben überzogen. Immerhin überzeugen die Boss- und Zwischengegner-Rängeleien mit Bösewicht Rhino oder gigantischen Robospinnen, wenngleich dir auch hier die störrische Kamera immer wieder Steine in den Weg legt. Abseits der Prügeleien warten noch recht simpel gestrickte Schallerrätsel. Mit den Fäden der Spinne verklebst du etwa einen riesigen Ventilator, hier und da knippst du Fotos, um Beweise gegen Oscorp zu sammeln. Dennoch: Wegen der vielen Makel

Heldenhaft oder spinnefeind?

- ➕ Hübsches Charaktermodell des Helden, spaßige Schwingereien, nette Endgegnerkämpfe
- ➖ Nervige Kamera, einfallslos designte Areale, leblose Stadt mit wenig Entdeckenswertem, hakelige Steuerung, Spideys deutsche Stimme ist nervtötend, wenig spannende Missionen

kann man das hier selbst Spidey-Fans nur unter Vorbehalt empfehlen. Um mal einen der Geisteskranken zu zitieren, die im Irrenanstaltsabschnitt eine heiße Sohle aufs Parkett legen: »Tanzen wir die Probleme einfach weg!« Wenn dasselbe doch nur mit den Spielschwächen klappen würde. Geh lieber ins Kino – der Streifen hat zumindest Emma Stone...

Nils Osowski

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Am seidenen Faden durch Manhattan segeln macht einfach Laune. Leider taugt die Freiheit allein nicht viel. Die Welt ist so öde, dass es fast schon traurig ist. Mit mehr Liebe zum Detail hätte das hier deutlich mehr verdient als nur 6.2!

The Amazing Spider-Man

GRAFIK

Gute Weitsicht, ordentliche Bildrate, aber sonst karg und detailarm

6

SOUND

Komplett deutsche, aber mittelmäßige Synchronisation

6

STEUERUNG

Passabel beim Herumschwingen, störrisch in den Kämpfen

6

Beinharte Spinnenfans wagen einen Ausflug in den Big Apple, alle anderen holen sich lieber ein Spiderschwein nach Hause!

6.1 von 10



Erhältlich | 22. Juni 2012



Klotzhelden oder Blockschurken?

- +** Gewohnt charmante Atmosphäre, kunterbunte und sehr detaillierte Grafik, endlich Speicherpunkte innerhalb von Levelabschnitten, gute deutsche Sprachausgabe
- Zuweilen hakelige Steuerung, wann gibt's endlich einen Online-Koop-Modus?

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Mama, Papa spielt schon wieder mit meinem Lego!

kurz&knapp

Hersteller | WB Games **Entwickler** | Traveller's Tales **Preis** | ab 48 Euro
Genre | Actionabenteuer **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | Zielgruppengerechtes Lego-Spiel mit witziger Superhelden-Thematik und riesigem Umfang.

Mit Lego spielen ist für viele ein fester Bestandteil ihrer Kindheit. Aber auch die Videospiele rund um die beliebten Plastikbausteine erfreuen sich großer Beliebtheit bei Jung und Alt. »Star Wars«, »Fluch der Karibik«, »Harry Potter«, »Indiana Jones« – viele Topfilme wurden bereits ins Klötzchen-Universum geholt. Zeitnah zum Kinostart von »The Dark Knight Rises« kommen Comic-Fans nun wieder voll auf ihre Kosten – wenn auch mit komplett eigenständiger Story. »DC Super Heroes« macht seinem Namen alle Ehre und zeigt so viele Publikums-liebhaber in Aktion wie nie zuvor. Der dunkle Ritter selbst, Robin, Superman, Wonder Woman, Catwoman, Joker, Sinestro, Lex Luthor, Captain Boomerang und über 40 weitere DC-Comic-Ikonen vereint in einem Spiel? Top!

Einmal in Spandex und Cape geschlüpft, geht's Bösewicht Joker und seinen Handlangern an den Kragen, die mal wieder dabei sind, Gotham City ins Chaos zu stürzen. Als Knotenpunkt zwischen einzelnen Levels dient dabei nicht wie bisher ein sehr kompaktes Areal, sondern die komplette Stadt – ausufernde Erkundungstouren vorprogrammiert! Am bequemsten in einem der zahlreichen Vehikel, darunter Cat-

womans Motorrad, das Batboot oder Robins Helikopter. Abseits davon vermöbelst du diese Klotzgegner, löst nicht allzu schwierige Schalterrätsel, suchst versteckte Objekte und nutzt Magnetschuhe, Thermosicht sowie ein riesiges Sammelsurium weiterer Gadgets und Fähigkeiten, um Gotham aus dem Würgegriff der Unterwelt zu befreien. Ganz neu: Erstmals sind sämtliche Dialoge vertont. Musste man bisher stets unverständliches Gebrabbel über sich ergehen lassen und stand als Nichtkenner der Filme zuweilen auf dem Schlauch, kannst du dem roten Storyfaden nun viel besser folgen. Gepaart mit der ansehnlichen Grafik und dem gelungenen Leveldesign überzeugt das Ergebnis Kenner wie Neueinsteiger gleichermaßen – insbesondere im Couch-Duett mit einem Freund. Trotzdem: Revolutionär Neues sollte hier niemand erwarten.

Markus Würstle

Wertung

Knuffig, witzig, motivierend – ein Lego-Spiel, wie Fans es lieben. Vor allem der Koop-Modus ist der Hit für die ganze Familie.

8.1 von 10

Erhältlich | 29. Juni 2012



Säbelzahn tiger oder Faultier?

- +** Schöne Videosequenzen, komplett in Deutsch, hoher Charmefaktor, Online-Bestenlisten
- Zweispieler-Modus ohne Koop-Variante, nur zehn Minispiele, aufgesetzter Story-Modus, oft zickige Kinect-Steuerung, kaum echte Höhepunkte

ICE AGE 4 VOLL VERSCHOBEN

Aufs Glatteis gegangen?

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Behaviour Interactive **Preis** | ab 55 Euro
Genre | Minispiel-Sammlung **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Eilige Kinect-Minispiel-Sammlung mit viel Charme und wenig wirklich Fesselndem.

Mittlerweile weiß wohl auch das begriffsstutzigste Kind, wer die bunt zusammengewürfelte Herde rund um Mammut-Pärchen Manni und Ellie, Säbelzahn-tiger Diego und Faultier Sid immer wieder in Schwierigkeiten bringt. Letzterer Tollpatsch nämlich, hierzulande gesprochen von Blödelbarde Otto Waalkes. Schönerweise ertönen im Spiel alle Originalstimmen aus der Filmvorlage. Als Sid über einen in einer Nuss versteckten Schatz stolpert, gerät die Herde in einen Konflikt mit einer Bande fieser Piraten unter der Führung eines Irokesenschnitt-tragenden Affen. Der beansprucht die Beute nämlich ebenfalls für sich. Also müssen zehn Winterspiele absolviert werden, um das Dilemma zu lösen. Um Mammut Manni zu zitieren: »Mögen die Spiele beginnen, die Sid uns eingebrockt hat!« Der Story-Modus wartet zwar mit schön gemachten Zwischen-sequenzen auf, verbindet aber letztlich nur Minispiel mit Minispiel. In den via Kinect gesteuerten Wettkämpfen absolvierst du Bobrennen durch vereiste

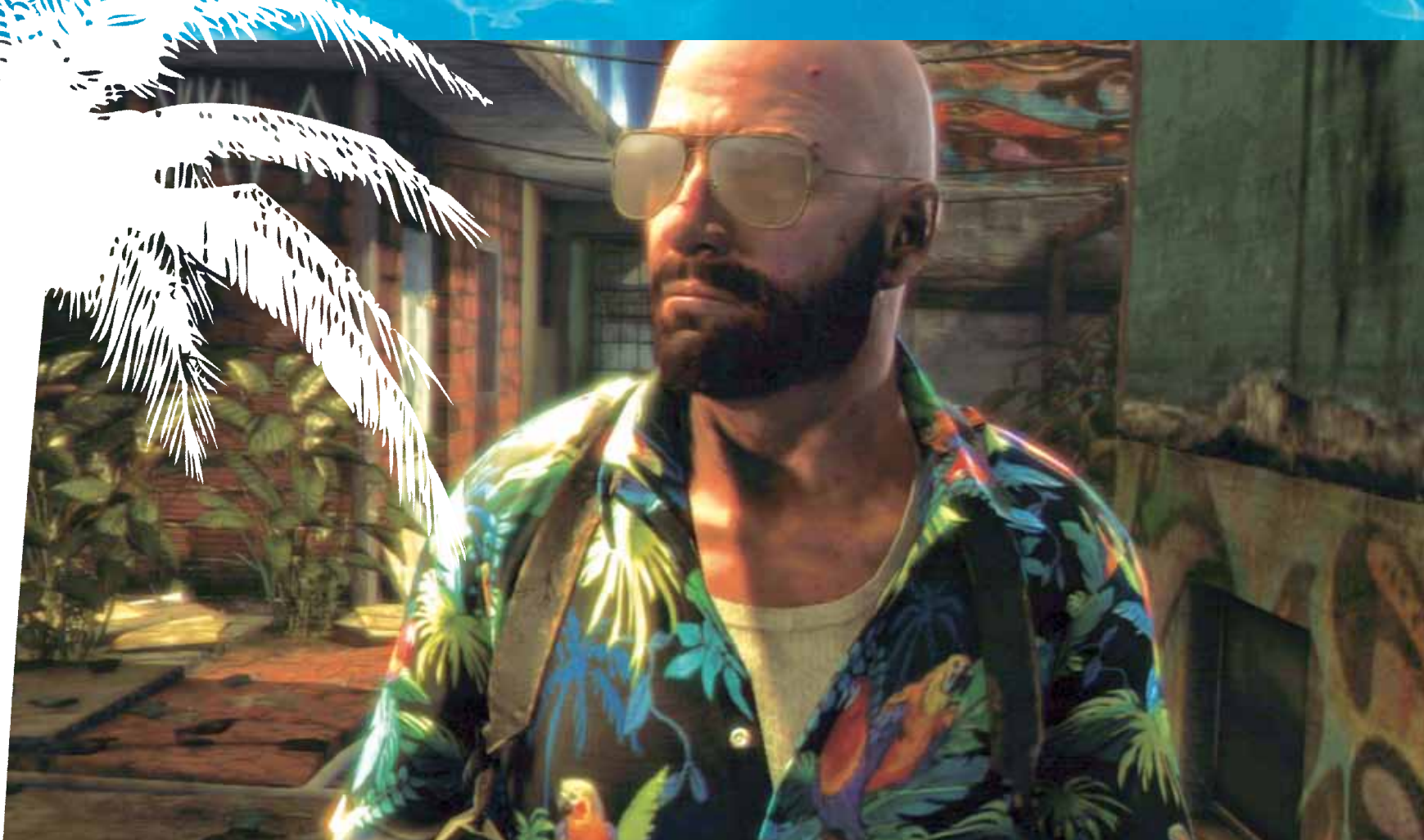
Tunnel, gehst Skispringen und Slalomrennen mit den Prähistorischen an oder meisterst die martialisch klingende Curling-Variante »Panzerspiele«. Das alles wird je nach Spielvariante über Körperneigung, Hüpfen oder Manövrieren der Gliedmaßen kontrolliert. Was dem wahlweise auch lokal mit zwei Spielern bestreitbaren Tiefgefrier-Spiel am meisten den Spaß vermagelt, ist die doch recht eigenwillige Steuerung. Schulterdrehungen zwecks Zielen wollen etwa beim Abfeuern der »Nusschleuder« oft wegen übermäßiger Sensibilität nicht so recht gelingen. Beim »Klempnerei«-Duell hingegen reagieren die Taten von Säbelzahneichhörnchen Scrat viel zu träge, wenn du per Armbewegungen Risse in einer instabilen Gletscherwand stopfst. Hübsch anzusehen ist das Spiel mit seinem lieblosen und kargen Umgebungsdesign obendrein nicht. Leider verhindert auch der typische »Ice Age«-Charme die Spielspaß-Gletscherschmelze nicht wirklich. Der arme Manni ...

Nils Osowski

Wertung

Für Kids mit einem Herz für »Ice Age« vielleicht spaßig, alle anderen erleben schnell die Spielspaß-Eiszeit.

5.7 von 10



GAMING EISKALT

Mal ganz ehrlich: Denkst du bei 30 Grad im Schatten und feinstem Badewetter allen Ernstes noch an Videospiele? Wenn ja, gehörst du entweder zu der Sorte Mensch, die bei schönem Wetter einfach die Rollläden runterlässt und trotzdem zockt. Oder du weißt, wie du dir im Sommer selbst mit deinem liebsten Hobby Abkühlung verschaffst. Denn Gaming und Grillwetter: Das muss sich nicht zwingend ausschließen, sondern verträgt sich teilweise richtig gut. Beweise? Liefert die Galerie auf der nächsten Doppelseite!

Klar, die einfachste Möglichkeit wäre natürlich, einen Ventilator neben die Konsole zu stellen und die Brett-Simulation »Shaun White Snowboarding« ins Laufwerk zu legen. Einen richtig kühlen Kopf macht das aber leider nicht. Überhaupt sind die meisten Videospiele eben nicht die ideale Sommerbeschäftigung: Heimkonsolen gehen in aller Regel nicht mit an den Strand, stoßen trocken-warme

Luft aus und machen bei Raumtemperaturen über 24 Grad auch gerne mal schlapp. Das Pad zerfließt förmlich in den Händen und macht akkurates Knöpfchendrücken bedingt durch Schweißabsonderungen umso schwerer. Die Bildschirme von Handhelds wie Sonys Playstation Vita oder Nintendos 3DS kommen dagegen mit direkter Sonneneinstrahlung so gar nicht zurecht. Und für die nächste Wasserbombenparty sind sie auch nicht gerüstet – blöd!

ICE, ICE, BABY!

Wer in der heißen Jahreszeit trotzdem nicht gänzlich auf sein Spielzeug verzichten mag, kann sich aber entsprechend ausrüsten. In der eigenen Wohnung eine Klimaanlage einzubauen ist dabei

» Das Pad zerfließt förmlich in den Händen und macht akkurates Knöpfchendrücken umso schwerer. «

nicht unbedingt die beste Möglichkeit – und mit Sicherheit auch noch die teuerste. Die Konsole stehen lassen und seine Leidenschaft trotzdem nach außen tragen, das ist die Devise. Bei der nächsten Grillfeier könnten zum Beispiel putzige »Tetris«-Eiswürfel in der Limonade zum Einsatz kommen – und das Holzfäller-Steak wird mit Salz und Pfeffer aus »Pacman«-Geister-Streuen gewürzt. Und nach einem schweißtreibenden Tag an der frischen Luft gibt es doch nichts

Schöneres, als unter die kalte Dusche zu hüpfen und sich mit Original-Game-Boy-Duschschaum einzuseifen!

KÜHLE BRISE

Nicht dein Ding? Dann bleibt dir wohl wirklich nichts anderes übrig, als trotz der Sonne auszusperren und mit dem richtigen Spiel für Abkühlung zu sorgen. Allerdings gibt es nicht viele heiße Anwarter auf die Konsolen-Kälte-Medaille. Allen voran »Lost Planet: Extreme Condition«, das dich mit Tiefschnee und Kältetod-Erfahrungen in eine regelrechte Tiefkühlhölle schickt. Snowboard-Freunde, die sich jetzt den kommenden Winterurlaub kaum mehr abwarten können, kühlen sich stattdessen bei einer Pistenabfahrt mit »SSX« ab. Und wer quasi den ganzen Sommer über in virtuellen kalten Gefilden verbringen möchte, stapft in »The Elder Scrolls 5: Skyrim« über schneebedeckte Gipfel und durch frostige Tundren – brandaktuell auch mit der Erweiterung »Dawnguard«. Wasser statt Schnee würde dir zur Erfrischung schon reichen? Die »Bioshock«-Reihe hat so viel davon, dass es dir bald bis zum Hals stehen wird – oder darüber hinaus.

Lass uns ehrlich miteinander sein: Man muss schon sehr an seinem Hobby hängen, wenn man selbst bei höchsten Sommertemperaturen nicht die Finger von Games lassen kann. Aber sei's drum, schließlich gibt es einige wirklich innovative, witzige und skurrile Ideen für eben solche Vollblut-Gamer, die ihren Nerd-Stempel mit Stolz tragen – wie es sich gehört!

Sabine Schischka



DIE ZEHN BESTEN SOMMER-GADGETS

ABGEDUNKELT



Den vollen Durchblick bei direkter Sonneneinstrahlung hat man mit den Sonnenbrillen aus der 6dpi-Reihe von Dmity Samal in Retro-Pixel-Optik. Die Brillenkollektion des Pariser Designers soll die »unerklärliche Faszination für die informatrische Ästhetik des Pixel-Effekts« wiedergeben, wie Samal selbst sagt. Wer hinter dem Plastik-Look billige Fabrikware befürchtet, liegt aber falsch. Die Brillen werden in Frankreich handgefertigt und mit Gläsern von Christian Dalloz Sunoptics hergestellt – mit hundertprozentigem UV-Schutz. Dieser Luxus hat aber auch seinen Preis: Zwischen 150 und 500 Euro kostet allein das Gestell – ohne Gläser. Wem das zu teuer ist, der greift lieber zur ebenfalls handgefertigten Sonnenbrille im »Pacman«-Design der griechischen Designerin »Tina«. Auf Etsy.com vertreibt sie ihre Werke. Die handbemalte Brille gibt's für gerade mal 33 Euro zuzüglich Versand, mit UV400-Gläsern.

SCHAUMBAD



Nintendos Game Boy ist nicht wasserfest – sein Duschschaum-Pendant schon. Ältere Semester erinnern sich vielleicht noch: In den 90er Jahren war das Duschbad im Original Klotz-Handheld-Look und mit Wasserspiel im »Bildschirm« der Renner. Mittlerweile gibt es das Körperwasch leider nur noch als Sammlerstück. Ob man damit wirklich noch duschen will? Das bleibt jedem selbst überlassen. Aber immerhin lässt sich damit auch unter der Dusche daddeln. Wie jedes Sammlerstück hat aber selbst abgelaufener Duschschaum seinen Preis: Stramme 30 Euronen kostet der Wasserspaß bei Konsolenkost.de.

EISKALT



Wer die zuvor erwähnten »Tetris«-Eiswürfel zu öde findet, kann auch den immerwährenden Kampf zwischen Menschen und Aliens in seinem Limo-Glas nachspielen – mit den Eiswürfelformen zu »Space Invaders« von getDigital.de. Insgesamt 24 Aliens lassen sich in der Silikonform einfrieren und nachher in einem Getränk eliminieren. Der Versandhandel bietet für den Sommer aber noch mehr eiskalte Formen: »Batman«-Fans freuen sich beispielsweise über das Bat-Logo und Freunde der »Star Wars«-Reihe über frostige R2D2s, erfrischende Darth-Vader-Köpfe, eisige X-Wings und Han Solo in Carbonite. Preise? Je rund 13 Euro pro Eiswürfel-Modell.



GEPFEFFERT!



Salz und Pfeffer kann man immer gebrauchen – im Sommer vor allem am Grill zu einem saftigen Steak. Umso besser, wenn die Gewürze aus gamerfreundlichen Salz- und Pfefferstreuern im »Pacman«-Design kommen. Die bekannten Geister Inky und Blinky schütten auf Wunsch Salz und Pfeffer aus und sind zu besonderer Überraschung aus hochwertiger Keramik, nicht aus Plastik. Da kann man für den schlanken Preis von gerade einmal zehn Euro – unter anderem zu haben bei getDigital.de – wahrlich nicht meckern. Sind dir die »Pacman«-Geister zu bunt? Dann greif zur Alternative: den Salz- und Pfefferstreuern im »Space Invaders«-Design von 3DSupply.de für 15 Euro.

BADEWETTER



Sommerzeit ist Schwimmbadzeit! Und zumindest waschechte Spielerinnen dürfen hier ihr Hobby stilecht der Außenwelt präsentieren. Mit dem Retro-Gamer-Swimsuit in fester »Tetris«-Optik. Den Badeanzug gibt's in den Größen XS bis L, mit Original »Tetris«-Steinen in Original-Farben auf Vorder- und Rückseite. Verkauft wird das gute Stück von der australischen Firma BlackMilk-Clothing.com. Für umgerechnet 75 Euro ist der Anzug aber wahrlich kein Schnäppchen. Zudem kommen noch mal rund 30 Euro Versandkosten obendrauf. Aber bekennende Daddler und Nostalgiker schrecken solche Preise ja bekanntlich nicht ab.

FEUER FREI!



Apropos Schwimmbad: Was darf da auf keinen Fall fehlen? Natürlich ein aufblasbares Wassertierchen! Aber mal ehrlich: Delfine, Enten, Schildkröten und Nessies hat ja fast jeder. Und kindisch sind die obendrein. Deswegen geht der echte Gamer nur mit seinem aufblasbaren »Sentry Turret«-Geschützturm aus »Portal 2« ins kühle Nass. Der ist knapp einen Meter groß und bei ThinkGeek.com wahlweise einzeln für 16 Euro oder gleich als Drei-Turret-Armee für 45 Euro zu haben. Falls das obligatorische Handtuch zum Bewachen des besten Platzes am Pool mal wieder nicht ausreicht. Schade: Nervige Badegäste vertreibt der Laser-Geschützturm nicht aus dem Becken...

ZOMBIEZWERGE



Wem es am Pool ohnehin immer viel zu voll ist, der kann als Gamer auch ganz entspannt im eigenen Garten Farbe bekennen. Nervt dich mal wieder der hässliche Gartenzwerg mit Metalllaterne oder der pinke Plastik-Flamingo in Nachbarns Garten? Die »Original Zombie Gnomes« des kalifornischen Designer-Paares Chris und Jane Place zeigen ihm schnell, wie gute Garten-Deko auszusehen hat. Die bitterbösen Gnome werden allesamt handgefertigt, über Etsy.com vertrieben und bringen die Apokalypse auch zu dir nach Hause! Da gibt es Zombie-Gnome, die sich gerade über die Innereien eines toten Flamingos hermachen, Pinwheel Penny, deren Bauch durchbohrt ist von einer amerikanischen Flagge und sogar einzelne, abgetrennte Körperteile, die auf Wunsch quer über die Gartenfläche verteilt werden können. Die Preise für die Zwerge liegen im Schnitt bei 43 Euro, die Handarbeit nimmt sechs bis sieben Wochen in Anspruch.

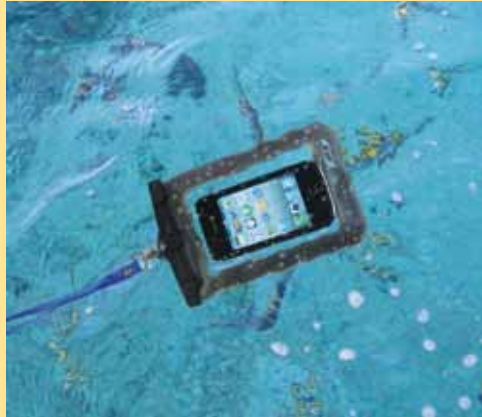
OUTDOOR-RENNEN



Draußen den Fun-Racer »Mario Kart« spielen geht auf zwei Arten: Entweder die Konsole samt Fernseher in den Garten schleppen – nay. Oder stattdessen die ferngesteuerten »Mariokart Racer« von getDigital.de umher sausen lassen – yay! Im Paket für 55 Euro sind Klemmer Mario samt roter Karre und Kollege Yoshi samt grüner Karre enthalten. Außerdem natürlich zwei Fernbedienungen und ein neunteiliger Streckenbausatz aus Pappe, inklusive Start- und Ziel-Törchen. Einfach nur seine Runden zu drehen würde »Mario Kart« aber nicht gerecht werden. Deswegen darf über die Fernbedienung eines von fünf verschiedenen Power-ups

mit dem Original-Spielsound ausgelöst werden. Die da wären: Turbo-Pilz, grüner Panzer, Blitz, Stern und die Bananenschale.

WASSERFEST



Die Xbox 360 ist nicht gerade Outdoor-tauglich – Nintendos 3DS schon eher! Und wenn man bereits vorher weiß, dass der Tagesausflug an den See nass werden könnte, steckt man seinen Handheld eben in eine wasserdichte Schutzhülle von Gomadic. Die Vorteile gegenüber einem einfachen Gefrierbeutel: Die Hülle besteht aus einem speziellen TPU-Material, das rund zehn Mal kräftiger ist, als normales Vinyl. Zudem bleibt das Display durchs klare Frontfenster immer gut sichtbar und schwimmen wie eine Boje kann die Tasche auch noch. Ihre Wasserdichte wird bis 20 Meter angegeben, ferner schützt sie auch vor Regen, Sand und Staub. Schade eigentlich, dass es das praktische Ding nicht für Heimkonsolen gibt, sondern lediglich für Handhelds wie den Nintendo DS und Smartphones wie das iPhone und diverse Windows-Phone-7-Geräte.

DURSTLÖSCHER



An einem lauen Sommerabend muss es nicht immer Bier sein. Der »Street Fighter Dragon

Punch«-Energy-Drink haut mindestens genauso rein – zumindest im übertragenen Sinne. Die schmale Dose ziert das Abbild von Ken, der Drink selbst schmeckt nach süßer Kirsche und die Inhaltsstoffe klingen schon fast nach Doping: Fruktose-Mais-Sirup, Taurin, künstliche Aromen, Pottasche, Inositol, Koffein, Guarana, Ginseng – um nur einige zu nennen... Zu kaufen gibt's die Prügler-Stärkung über ThirstMonger.com im 24er Pack für 48 Euro. Und wenn du doch Angst hast, dass der »Street Fighter«-Drink dich ausknockt: Mega Man, Donkey Kong und Super Mario haben ebenfalls eigene Energy Drinks. Und für all unsere volljährigen Leser: Der Discounter Norma hat aktuell »Monkey Island«-Rum im Angebot – nicht offiziell lizenziert aber dafür mit stilechtem Piratenbuddel-Design.



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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	MESSE-INFOS	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
➔ Meckerecke, Szene-News, Interview	Gamescom 2012	Pinball FX 2 – Marvel Pinball Birds of Steel	Bang Bang Racing, Babel Rising, Magic 2013, Mini Ninjas Adventures	Lesertest: Max Payne 3	Lollipop Chainsaw

✕ Battlefield mal anders

FRISCH-ZELLENKUR

Die Zeiten ändern sich. Bei der Consoles Sport League gilt dieses Motto nicht nur für die zahlreichen Mitglieder, sondern auch für die dutzenden Ligen, verteilt auf insgesamt 22 Xbox-360-Spiele. Anders formuliert: Um den sich regelmäßig wandelnden Vorlieben der Gaming-Community gerecht zu werden, passt auch die CSL Turnierbäume, Cups und Ladders immer wieder an. Aktuell im Fokus: »Battlefield 3«. Da die Teilnehmerzahlen in letzter Zeit ziemlich in den Keller gingen und nur noch wenig los war in den entsprechenden Ligen, trafen sich die Administratoren des »Battlefield 3«-Bereichs

»Alte Statuten wurden gnadenlos über Bord geworfen.«

und beschlossen in einer fünfständigen Konferenz wichtige Änderungen. Um die Spieleraktivität wieder anzukurbeln, wurden unter anderem alte Statuten gnadenlos über Bord geworfen. Im Vier-gegen-vier-Rush-Regelwerk ist es darum ab sofort erlaubt, eine P90- und eine MP7-Maschinenpistole pro Team zu verwenden. Ebenfalls neu seit dem 19. Juni: die »1on1 Fun Liga«, in der Duelle Mann gegen Mann im Mittelpunkt stehen. Seit Anfang Juli steht zudem erstmals die »Battlefield 3«-Bundesliga ins Haus. Alle Ergebnisse findest du natürlich wie immer auf unten genannter Webseite.



Die Mecker-Ecke

VOM HORROR DER ZWEISAMKEIT

Bedrohlich erheben sich in der Ferne gigantische Eisgletscher, tauchen wie frostige Pranken in das letzte blutrote Licht des Tages. Hier auf dem Eisplaneten Tau Volantis soll Isaac den Quell des Bösen finden, das Mysterium hinter den Nekromorph enthüllen; den Albtraum-Extrahierten, übel entstellten Abscheulichkeiten, die ihm seit Beginn der »Dead Space«-Reihe an den Kragen seines Rig-Anzugs wollen. Eigentlich grauenhaft wie eh und je, was ein flüchtiger Blick auf die neuen Spielszenen von »Dead Space 3« offenbart. Aber Moment, wer ist bloß der gute Mann in rötlicher Rig-Rüstung, der Held Isaac da so treudoof in den Tiefkühlschlund der Hölle hinterherdackelt? Richtig befürchtet: Bei dem tollkühnen Recken handelt es sich um Clarkes neuen Partner, denn Teil Drei führt erstmals einen kooperativen Spielmodus in den Weltall-Schocker ein.

IM ALL HÖRT DICH NIEMAND SCHREIEN. HALT, SEKUNDE...

Panikattacken verursachend kommen Teil Eins und Zwei daher. Mit den Horrorschockern hat Visceral Werke geschaffen, welche die emotionale Grundstimmung der »Alien«-Filme hervorragend einfangen. Die Erkundung verlassener Raumschiffe fernab jeglicher Zivilisation vermittelt Angst insbesondere deshalb so stark, weil du dich verloren fühlst. Alle um dich herum sind tot oder sterben vor deinen Augen. Klar, Isaac trifft ab und an Besatzungsmitglieder oder erhält per Funk Hilfe, doch über weite Strecken dominiert ein Gefühl von Einsamkeit. Die Story wird größtenteils anhand von Audioaufzeichnungen und Logbucheinträgen erzählt – ein geschicktes Mittel, diese Grundstimmung weiter zu schüren. Mit der Integration eines Koop-Modus in eine der besten Survival-Horror-Marken dieser Konsolengeneration entstellt EA die Reihe übler als Isaacs »Disc Ripper« so manchen Nekromorph. Warum? Weil die physische Anwesenheit eines Begleiters das Schreckensgefühl der Serie zunichtemacht. Und weil Online-Koop mit amerikanischen Halbstarken inklusive deren Gebrabbel, Kaugeräuschen oder im Hintergrund erklingender Metal-Mucke auch nicht gerade hilft...

EIN FALL FÜR ZWEI? NÖ, LASS MAL...

In dieselbe Falle tappen auch die neuen »Resident Evil«-Ableger sowie ein beschlagnahmter Zombieinsel-Badeurlaub. Koop-Modi sind eine feine Sache. Gleichsam ist ihre Integration ins Survival-Horror-Genre nur ein weiterer Sargnagel dieses ohnehin an den Rand gedrängten Spielgenres. Daher meine Bitte, liebe Hersteller: Packt eure Kreuze aus und führt einen Exorzismus am Action- und Koop-besessenen Survival-Horror dieser Tage durch!



BIO

Name | Nils Osowski
Schon gewusst? Nils Osowski schreibt seit 2012 für 360 Live und gruselt sich am liebsten mutterseelenallein.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Peter Inmann vom E-Sport-Verband Österreich



Name | Peter Inmann **Alter** | 41
Beruf | Head of Community Management
Wohnort | Wien **Webseite** | www.area52.at

360 Live: Du bist Sportlicher Leiter beim E-Sport-Verband Österreich. Was sind deine Aufgaben?

Peter: Die allgemeinen Aufgaben des österreichischen E-Sport-Verbandes bestehen darin, den elektronischen Sport in allen Bereichen zu unterstützen, die bereitstehenden Mittel zu nutzen und zu koordinieren sowie den E-Sport gegenüber Gesellschaft und Politik zu vertreten. Meine persönlichen Aufgaben liegen in der Betreuung von Turnieren und Events. So haben wir zum Beispiel das »European Nation Championship« in Wien veranstaltet oder die nationale ESL Pro Series organisiert, die rund 3.000 Spieler besuchten.

360 Live: Wie viele Mitglieder habt ihr? Und: Würdest du zustimmen, dass der E-Sport auch in den allgemeinen Medien immer beliebter wird?

Peter: Die Mitgliederzahl in den Alpen beläuft sich auf rund 65.000 Spieler. Die generellen Medien und Nichtspieler interessieren mich allerdings überhaupt nicht. Mir persönlich ist es total egal, ob die Leute wissen, was E-Sport ist oder nicht. Ich halte diese Überkonzentration auf die öffentliche Meinung für den völlig falschen Ansatz. Das Wissen und Nichtwissen der Masse wird durch den Generationenwechsel von selbst behoben werden.

360 Live: Die österreichische Staatsmeisterschaft für Konsolenspieler 2012 steht an. Welche Disziplinen gibt es und wie kann man sich fürs Finale qualifizieren?

Peter: Bei der Staatsmeisterschaft wird »Modern Warfare 3« im Fünf-gegen-fünf-Modus gespielt. Die weiteren Titel sind ausschließlich Eins-gegen-eins-Turniere: »FIFA 12«, »Forza Motorsport 4«, »Street Fighter X Tekken« und »Doritos Crash Course«. Im Gegensatz zu 2011 werden dieses Mal wieder alle Turniere auf der Xbox 360 ausgetragen. Wir hatten bereits die PS3 und die Wii integriert, waren aber mit der User-Anzahl nicht zufrieden. Das Finale wird auch in diesem Jahr auf Österreichs größter Gaming-Messe »Game City« in Wien abgehalten.

360 Live: Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit zwischen deutschen und österreichischen Clans und E-Sport-Verbänden?

Peter: Die Nationalteams haben keine Gemeinsamkeiten und sind komplett auf sich selbst gestellt. Innerhalb einer Disziplin kennen sich die Spieler aber sehr genau und sind oft sogar im selben Clan engagiert. Bezüglich der Verbände würde ich mir mehr Zusammenarbeit wünschen. Ich bin der Meinung, dass der österreichische E-Sport-Verband ein Vorzeigeprojekt für andere Länder sein kann.

360 Live: Wie relevant ist die »Gamescom« für den E-Sport?

Peter: Sehr relevant. Ich war von Anfang an dabei. Erst in Leipzig, dann in Köln. Wer sich selbst als E-Sportler bezeichnet, muss die Messe auf jeden Fall mal erlebt haben.

PINBALL FX 2 MARVEL PINBALL AVENGERS CHRONICLES

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Zen Studios

Mit diesem 800 Microsoft Points teuren Zusatzinhalt bittet Entwickler Zen Studios Flipper-Fans ganz schön zur Kasse, versetzt sie andererseits aber auch ganz schön in Euphorie. Denn die vier neuen Tische zum Marvel-Kinofilm »Avengers« sehen einfach todschick aus und spielen sich zudem prima. Plus: Zwölf frische Erfolge im Wert von 200 Gamerpunkten treiben zu immer neuen Geschicklichkeits-Meisterleistungen an.



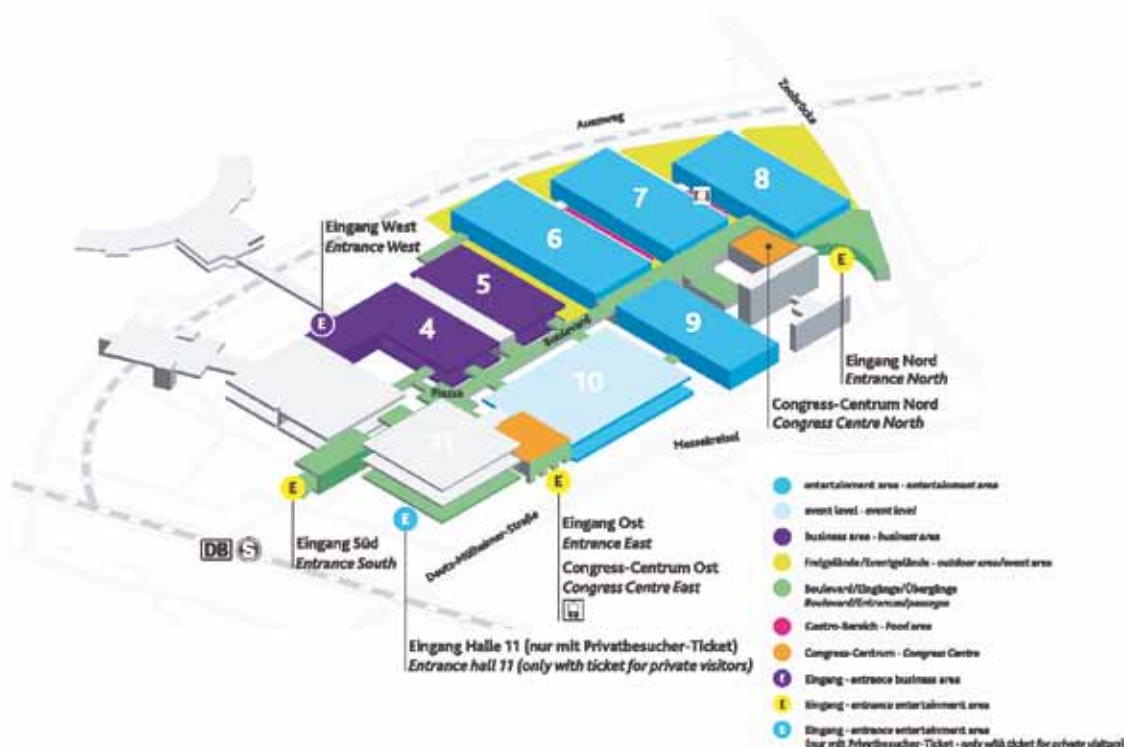
BIRDS OF STEEL STALINGRAD UND KORSUN

Preis | 640 Microsoft Points
Hersteller | Konami

Mit dem Kartenpaket »Stalingrad und Korsun« kannst du zwei der berühmtesten Ostfront-Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs nun erstmals auch auf Xbox 360 erleben. Konkreter gesprochen in sieben Solo-Missionen, die allesamt auf historischen Ereignissen beruhen. Ebenfalls Teil der Download-Erweiterung: drei frische Layouts für den Missionseditor, drei dynamische Feldzüge und drei Versus-Mehrspieler-Areale. Eine Punktlandung also!



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



✖ Messe-Infos

GAMESCOM 2012

Am Donnerstag, den 16. August, werden in Köln zum vierten Mal die Tore der – geht's nach Besucherzahl und Ausstellungsfläche – größten Videospiel-Messe Europas aufgestoßen. Wie immer lautet auch das diesjährige Motto der Gamescom 2012: »Celebrate the games« – Feiert die Spiele. Diesem Vorsatz folgend werden volle vier Tage lang unzählige Videospiel-Neuheiten für dieses und nächstes Jahr der Weltöffentlichkeit präsentiert. Am Donnerstag und Freitag hast du die Möglichkeit, dich von 10:00 Uhr bis 20:00 Uhr auf den neuesten Stand in Sachen Videospiele zu bringen; am Samstag öffnen die Tore sogar schon um 9:00 Uhr, am Sonntag ist von 10:00 Uhr bis 18:00 Uhr Spielzeit. Eintrittskarten zum Gaming-Spektakel gibt's an allen gängigen Vorverkaufsstellen, direkt vor Ort sowie auf der offiziellen Messe-Webseite www.gamescom.de. Ein Tagesticket kostet je nach Wochentag zwischen 6,50 und 17 Euro für Erwachsene. Wer mit der Familie kommt, zahlt 22 Euro für zwei Erwachsene und bis zu drei Kinder – allerdings nur am Familien-Sonntag. Eine Dauerkarte für eine Person schlägt im Vorverkauf mit 32 Euro und an der Tageskasse mit 34 Euro zu Buche. Außerdem ganz neu geregelt dieses Jahr: Eintrittskarten für den Samstag sind nur im Vorverkauf zu erwerben. Wer eine Fahrgemeinschaft organisieren und

sich mit Gleichgesinnten verabreden möchte, den laden wir recht herzlich in unser Forum auf www.360-live.de und auf unsere Facebook-Seite unter www.facebook.com/360livemagazin ein. Du hast nach der Messe noch nichts vor? Dann solltest du dir das in Zusammenarbeit mit der Stadt Köln organisierte »Gamescom Festival« vormerken, das auch dieses Jahr ein abwechslungsreiches Alternativ- und Entspannungsprogramm anbietet. Im Zentrum der Innenstadt kann man nach Messeschluss Musikern unterschiedlicher Genres auf mehreren Bühnen lauschen oder an einem der zahlreichen Gaming-Module den Tag ausklingen lassen. Tipp für alle Kurzentschlossenen: Wem ein Hotelzimmer zu teuer ist, der kann sich auf dem eigens eingerichteten Campinggelände niederlassen, das zu Fuß nur zehn Minuten von der Messe entfernt liegt.

Du willst 360 Live auf der Messe treffen? Kein Problem! Zwar haben wir – nicht zuletzt weil auch diverse Hersteller wie Sega, THQ und Microsoft nicht vor Ort sind – keinen eigenen Stand, dafür werden wir schon in Kürze auf Facebook und bei uns im Web den Ort für ein gemütliches Treffen mit einigen aus der Redaktion bekanntgeben. In diesem Sinne: Wir sehen uns in Köln!

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER »2ON2 BELAGERUNG LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	SNG-eSports GR FS	1048	2
2	ElecTroniC ReacT 2on2	977	1
3	Hugoloos	975	1

STREET FIGHTER X TEKKEN »1ON1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	UD Payne	1071	3
2	flx LuCypha X	1025	1
3	GB360 RedBull9	1025	1

DORITOS CRASH COURSE »1ON1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Overlord Nero	1437	56
2	FRZY	1409	68
3	T0kEn	1267	51

* Auswertung erfolgte am 24.06.2012

LIVE ARCADE TOTAL

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

BABEL RISING

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

Du wolltest schon immer mal wissen, wie es sich anfühlt, als gnadenloser Gott so richtig auf den Putz zu hauen? Die Menschheit für ihren ständigen Größenwahn zu strafen? Dann könnte dir dieser nicht ganz ernst gemeinte Download-Genozid gefallen. Im Geschicklichkeitsspiel ist es dein erklärtes Ziel, emsige Arbeiter aus isometrischer Seitenansicht am Turmbau zu Babel zu hindern. Mit Naturgewalten der Marke lodernder Feuerwall, brachialer Meteorschauer und endzeitliche Flutwelle verkohlst, zerschmetterst und ertränkst du die armseligen Götzenverehrer, die ununterbrochen versuchen, den Turm mit Baumaterial im Gepäck zu erklimmen und noch weiter gen Himmelreich zu erweitern. Kurzfristig macht das dank eingängiger Steuerung und ansehnlichen 3D-Levels durchaus Spaß und kommt dank absolut blutfreier Präsentation sogar mit USK-6-Freigabe daher. Schnell verliert man jedoch trotz unterschiedlicher Kampagnen-, Überlebens- und Mehrspieler-Modi die Lust am simplen, immer gleichen Spielgeschehen. Und die Kinect-Unterstützung? Am besten gleich im imaginären Weihrauchkessel verbrennen!



Wertung **5.1** von 10

MAGIC: THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS 2013

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

Neues Jahr, neue Auflage des Kult-Sammelkartenspiels »Magic: The Gathering«. Wie gehabt duelliert man sich als Magier mit anderen seiner Zunft. Mal mit heraufbeschworenen Kreaturen, mal mit mächtigen Zaubersprüchen, die dem Gegner im rundenbasierten Kampf die kostbaren Lebenspunkte rauben. Ausführliche Anleitungen und Lernabschnitte helfen Einsteigern beim Zurechtfinden im komplexen »Magic«-Universum. Kenner finden dagegen sofort rein. Dreh- und Angelpunkt der Hexerei sind zehn vorgefertigte Kartendecks, die nach und nach durch gewonnene Kampagnen-Duelle freigespielt werden. Der »Planechase«-Modus, der den »Erzfeind«-Modus aus dem letzten Jahr ersetzt, lässt vier Spieler gegeneinander antreten und setzt erstmals auf Würfelglück und Zufallsprinzip – als Gaming-Snack zwischendurch ganz nett, mehr aber auch nicht. Ebenfalls neu: Sinnvolle Verbesserungen innerhalb der Menüführung und die Möglichkeit, einzelne Länder manuell zu »tappen«, sprich zu aktivieren. Dagegen fad: Noch immer kannst du dein Deck nicht vollständig individualisieren. Hinzu kommen nervige Ladezeiten. Besitzer der 2012er-Version spielen erst mal Probe.



Wertung **8.0** von 10

TEST

BANG BANG RACING

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Digital Reality

Schwierigkeit | mittel **Spieler** | 1 - 4

Bei diesem Arcade-Raser aus ungarischer Produktion jagst du aus der Vogelperspektive eines von 20 Spielzeugautos, verteilt auf vier Fahrzeugklassen, über neun Rundkurse mit insgesamt 54 Streckenvarianten. Schade bloß, dass in Standard-, Eliminierungs- und Zeitrennen dank träger bis schwammiger Steuerung und des kaum vorhandenen Geschwindigkeitsgefühls wenig bis gar kein Adrenalin freigesetzt wird. Hinzu kommt, dass die Macher im Gegensatz zu ähnlichen Genrevertretern komplett auf Waffen und Gadgets verzichten. Lediglich Nitro-Einspritzung spielt eine Rolle, um sich auf den Pisten mit unterschiedlichen Bodenbelägen an die Spitze zu setzen. Zusammen mit dem fehlenden Online-Mehrspieler-Modus raubt das den Auseinandersetzungen gegen sieben KI-Fahrer respektive drei Splitscreen-Couch-Kontrahenten früher oder später den Langzeitspaß. Nächstes Mal besser noch ein paar Monate länger in der Garage daran werkeln!



Wertung **5.9** von 10

MINI NINJAS ADVENTURES

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Square

Enix **Schwierigkeit** | einfach **Spieler** | 1

Schon vor drei Jahren machten die »Mini Ninjas« die Xbox 360 unsicher. Jetzt sind sie als Arcade-Game exklusiv für Kinect zurück. Quintessenz des Spiels im putzigen Super-Deformed-Comic-Look: Sich als Mini-Ninja Hiro durch Horden von Feinden schnetzeln, um seine entführten Freunde zu befreien. Statt sich aber frei durch die knallbunten und durchaus hübschen Fernost-Kulissen zu bewegen, gleitet Hiro wie auf einer Schiene nur von links nach rechts, während von vorne Feindwelle um Feindwelle angerückt kommt. Die sind mit einfachen Katana-Hieben, gezieltem Pfeilschuss und Shuriken-Wurfsternen aber kinderleicht besiegt. Spezial-Angriffe wie Tritte, der Ninja-Team-Angriff und Zauber bringen kurzzeitig Abwechslung rein, täuschen aber nicht darüber hinweg, dass sich alle Level gleich anfühlen, gegen Ende nur länger dauern. Zudem ist die Auswahl der Gegner ebenso beschränkt wie ihre KI, ein Koop-Modus wieder nicht vorhanden und die Kinect-Erkennung oft zu unsauber für echten Schattenkrieger-Spaß.



Wertung **5.8** von 10

DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! LOLLIPOP CHAINSAW

SCHNETZELN, TURNEN, FENSTER PUTZEN



Sieben der leichtesten Erfolge von »Lollipop Chainsaw« bekommst du schlichtweg fürs Abschließen der unterschiedlichen Level – 105 Gamepunkte gibt's obendrauf. Du willst dich »Nachwuchs-Zombiejägerin« nennen und weitere 5 Punkte einstreichen? Dann suche einen »Chop2Shop.com«-Laden auf, kaufe dort eine neue Schlag- oder Tritt-Kombo und probiere diese erstmals aus. Voilà! Auch

ohne großen Aufwand vollbracht: 30 Kopfschüsse mit dem Blaster. Besonders Schwesterherz »Cordelia gefällt das«, weshalb sie auch umgehend 10 Gamepunkte dafür springen lässt. Genauso leicht wird die sexy Cheerleaderin zu einer »Hupfdohle«: Ganz simpel zehn aneinandergereihte Sprungspagatte über einem Zombie vollführen, schon sind ebenso viele Zähler dein. Die ideale Vorbereitung: Die Gegend bis

auf einen einzigen Wandelkadaver säubern, sich dem stinkenden Ex-Klassenkameraden auf wenige Zentimeter nähern und diesen dann per B-Taste zum Bockspringen verdonnern.

Für den einzigen Online-Erfolg im Spiel muss die kecke Turnerin dagegen eine »Internationale Zombiejägerin« werden, sprich sich in allen Abschnitten in der Welt-Bestenliste verewigen. Das ist allerdings erst nach dem ersten Durchspielen und dem damit verbundenen Freischalten des sogenannten Rang-Modus möglich. Kostet zwar Zeit, nervt aber bei Weitem nicht so sehr wie die folgenden zwei Erfolge: Zur »Meisterin der Glitzerjagd« für magere 10 Gamepoints wird nur, wer eine Glitzerjagd durch eine siebenfache Simultanenthauptung abschließt. Am besten füllst du dazu zuerst deine Regenbogen-Leiste auf, pferchst das Zombiemark per Pom-Pom-Attacke näher zusammen und hoffst, dass du genügend verrottete Birnen gleichzeitig erwischst. Besonders in den späteren Levels erhält Juliet dank eines erhöhten Gegneraufkommens hierzu vermehrt die Möglichkeit. Nerv-Erfolg Numero zwei: »Keine Angst vor großen Höhen«. Im vierten Level gilt es, ein Arcade-Spiel zu meistern, in dem man eine Fensterputzer-Gondel an der Außenseite eines Gebäudes bis zum Dach führen muss. Das Problem: Für den 15-Punkte-Erfolg darfst du entgegenkommende Hindernisse nicht abschießen. Na dann, Hals- und Beinbruch!

LECK MICH!

Den Sammlerfolg »Lollisüchtig« für 30 Zähler freischalten klappt nur, wenn man alle 40 in den Levels versteckten Lutscher-Verpackungen findet. Erschwert wird die Suche dadurch, dass Miss Starling zum Auftreiben aller Lolli-Hüllen mindestens auf »Schwer« ran muss. Einige der Umschläge kann das Blondchen nämlich nur dort auftreiben. Wesentlich entspannter: »Immer am Telefonieren« für ebenfalls 30 Punkte. Dazu einfach alle Telefonnachrichten sammeln, was automatisch vonstattengeht, während du dem Story-Faden folgst. Die Botschaften kannst du sodann ganz einfach im Jugendzimmer der akrobatischen Schülerin abhören. Im Gegenzug wieder ziemlich aufwendig gestaltet sich die Vervollständigung des Zombialbums, für das man alle Haupt- und Zwischenbosse zur Strecke bringen muss. Auch alle Musikstücke freischalten kann dauern. Tipp: Man erhält sie sowohl fürs Abschließen von Levels als auch gegen kostbare Platinmünzen im »Chop2Shop.com«-Laden. Diese auf die hohe Kante legen lohnt also.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	50
Anzahl der Online-Erfolge:	1
Anzahl geheimer Erfolge:	0
Zeitfaktor:	mindestens 25 Std.
Schwierigkeit:	5 von 10

Nicht nur pubertierende Jungs und Lustmolche freuen sich über »Ehrlich... es war ein Versehen!«, sondern auch Erfolge-Jäger. Für 10 Gamepunkte musst du versuchen, unter Juliets Röckchen zu spitzeln. Die Punkte schalten sich nur frei, wenn man den rechten Analog-Stick mehrere Sekunden nach unten drückt und ausdauernd genug versucht, einen Blick auf das Cheerleader-Unterhöschen zu erhaschen.

WER IST DEIN PAPA?

Insgesamt 210 Gamepoints verteilt auf sieben Erfolge gibt's einzig und alleine dafür, den Highscore von Juliets Dad im Prolog und den folgenden sechs Levels zu übertrumpfen. Angehen sollte man das Ganze allerdings erst, wenn man bereits genügend Erfahrung und Münzen gesammelt hat. Um die vorgelegten Punktezahlen zu schlagen, empfiehlt es sich nämlich Juliet zuerst vollständig aufzurüsten: Ein

vergrößerter Energiebalken, höhere Durchschlagskraft und stärkere Kombo-Angriffe erleichtern die Highscore-Hatz der Kettensägen-Lolita ungemein. Dann einfach im Eiltempo durch die Spielabschnitte huschen und unterdessen mit möglichst vielen Kombo-Enthauptungen den Zähler zum Rattern bringen – ohne zu sterben, versteht sich, denn das bedeutet Punktabzug. Fertig zur Glitzerjagd!



LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

WERDE ZUM LESERTESTER

Wie gewohnt findest du den Lesertest an dieser Stelle im Heft. Also einen Spielbericht, der nicht von einem Spielredakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst einen Test dazu. Darin schilderst du deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht das Ganze Spaß? Was macht es für dich zu etwas Besonderem? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann trau dich und schreib deinen Lesertest. Der beste Test wird abgedruckt und mit einer aktuellen Xbox-360-Spiele-Vollversion prämiert. Einzige Beschränkungen: Das vorgestellte Spiel muss eine USK-Freigabe haben und dein Text sollte nicht länger als 2.700 Zeichen – gezählt mit Leerzeichen – sein. Lust bekommen? Dann geh ins Forum auf www.360-live.de und hau in die Tasten! Alternativ schickst du dein fertiges Werk an redaktion@360-live.de!

UNSER LESERTESTER

Name | Christian Kazan **Alter** | 27

Wohnort | Berlin

Kurz-Bio | Abgesehen vom Hausbauen und Baumpflanzen ist Christians Lebensplanung weitestgehend abgeschlossen - im Mai dieses Jahres ist zu seinem Sohnmännchen noch eine Tochter hinzugekommen. Und weil es in puncto Familienplanung nicht mehr viel zu tun gibt, arbeitet Christian unter anderem an seinem Gamerscore und dem Plan, von Berlin nach Süddeutschland zu ziehen.



✖ Aktion Lesertest

MAX PAYNE 3

Welcome to São Paulo!

Wie viel Max steckt in einem Payne ohne Mantel, dafür aber mit geschorenem Kopf? Rockstar anstelle von Remedy als Entwickler – ist das also tatsächlich ein dritter Teil oder ein anderes Spiel? Meine Erwartungen waren hoch. Nicht viele Spiele sind so intensiv wie die beiden ersten Teile, kaum ein Held je so gebrochen wie Max. Und heute? »Max Payne 3« ist nun gänzlich aus Rockstars Feder und vor allem auch völlig im Zeitgeist angelangt. Der Film Noir ist ein Film Rouge: Noch immer düster, doch vor allem dreckig und blutverschmiert. Wie gewohnt tragen des Protagonisten Monologe die Geschichte voran, doch ebenso tut es der Schnitt, der aus dem, was eigentlich ein Spiel sein sollte, einen interaktiven Film macht. Die Animationen, besonders während der Zwischensequenzen, sehen großteils umwerfend realistisch aus. Doch gerade zu Beginn der gut zwölf Stunden währenden Story fragt man sich hier und da, ob die Vorgänger auch so eintönig waren. Denn der Rhythmus ist denkbar einfach: zuschauen während der Zwischensequenz; schießen; es folgt die nächste Zwischensequenz; schießen... In den ersten Stunden kann das sehr ermüdend wirken. Doch gelingt es Rockstar schnell, das nötige Interesse beim Spieler zu wecken, herauszufinden, was passiert ist – und vor allem noch passieren wird. Rätsel sind allerdings nicht dabei, stattdessen wird viel geschossen und gestorben. Nicht selten natürlich in der vom Vorvorgänger eingeführten »Bullet Time«: die Verlangsamung der Zeit zur Präzisierung der eigenen Schüsse. Die

Steuerung ist anfangs leider recht hakelig, doch später bekommt man den Dreh raus und erhält einen realistisch anmutenden Bewegungsapparat ohne Akrobatikeinlagen. Nur um sich zu schießen ist eine Sache, doch einen Grund darf das bitteschön auch haben. Dieser ist in Shootern ja gerne eher Makulatur. »Max Payne 3« versteht es indes vorzüglich, die Story durch diverse Hakenschläge etwas zu verkomplizieren. Noch verstärkt wird dies dadurch, dass man sich als Nicht-Englisch-Muttersprachler etwas mehr anstrengen muss, alles zu verstehen – es gibt nur deutsche Untertitel. Max jedenfalls ist in New York nach den verlustreichen Ereignissen der ersten beiden Spiele weit unterhalb des Abgrundes angelangt. Da bietet ihm jemand an, in Brasilien für eine reiche Familie den Wachhund zu spielen. Trotz himelschreiender Dummheit willigt Max ein. Was folgt, ist ein Parforceritt über Entführungen, Hinrichtungen, Korruption und Menschenhandel. Die Gefechte sind auch wegen der komplexen Steuerung fordernd und intensiv. Allgemein gilt jedoch, dass ein behutsames Vorgehen mehr Erfolg verspricht als die reinrassige Ramboversion. Denn selbst auf den niedrigen Schwierigkeitsstufen verträgt Max nicht allzu viel Blei in seinem Blutkreislauf. Am Ende der Gewaltorgie ist man regelrecht erleichtert. Es waren anstrengende zwölf Stunden voller Wucht mit genialem Soundtrack. Natürlich wirkt es, als hätte sich das Spiel dem heutigen Hunger nach immer mehr »Krach-Bumm-Peng« angebeidert, doch ist diese Ausprägung auch ausgesprochen logisch, betrachtet man Max' Lebenslauf.

Christian Kazan/ sab



Leserwertung

Max Payne ist gealtert, aber definitiv nicht alt geworden.

360-Live-Wertung in Ausgabe 06/12: 8.6

9.2 von 10



✖ Nachgefasst

Modernster Technik-Schnickschnack, nützlichere Erfindungen als Daniel Düsentrub sie je gebastelt hat und bleihaltige Third-Person-Schießereien: »Future Soldier« markiert die Rückkehr der »Ghost Recon«-Reihe. Ob die Mischung aus Taktik und Action auch bei der Community ankommt, diskutieren 360-Live-Leser im Forum.

Forennutzer Ollmann ist der Erste, der seinen Einsatzbericht mit dem Spezial-Team der »Ghosts« abliefern: »Mein Ersteindruck ist sehr gut. Future Soldier sieht schön aus, auch wenn's ab und an ganz leicht flimmert. Die deutsche Synchronisation ist top, ebenso wie der Sound im Allgemeinen. Es steuert sich flüssig und ist selbst für Anfänger nach kurzer Zeit leicht handzuhaben. Schleichpassagen wechseln sich mit actionreichen Szenen ab. Dass man die Waffen so detailliert modifizieren kann, gefällt mir ausgesprochen gut.« In der Tat bietet der »Waffenschmied«-Modus im Spiel ausführliche Anpassungsmöglichkeiten der Zukunfts-Schießereien. Auch 360-Live-Leser AuzZ hat Spaß mit den »Ghosts«: »Bin jetzt bei der siebten Singleplayer-Mission und muss sagen: Das Spiel bockt von Mission zu Mission immer mehr! Ich liebe es, mich an meine Gegner anzuschleichen und sie dann lautlos auszuschießen. Für mich meine Überraschung 2012! Hab gehofft, dass es gut wird, aber dass es mir so viel Spaß bereitet, hab ich auch nicht gedacht! Top!« Von Heckinator gibt's eine Empfehlung des Koop-Modus: »AuzZ, du musst das mal im Koop-Modus. Hab's mit einem Kumpel letztes Wochenende durchgezockt. Die Vorgehens-taktik und erforderte Präzision sind der absolute Hammer – ungemein motivierend!« Nutzer Gamezone008 mag die Begeisterung nicht so ganz teilen: »Ich fand Ghost Recon Advanced Warfighter 2 deutlich besser als Future Soldier. Hat mich mehr gefesselt.« Ob's an der Gewichtung der

Taktik- und Action-Anteile des Spiels liegt? Dazu äußert sich gR Sensenmann in seinem Fazit: »Die Grafik ist ganz okay: gute Lichtstimmung, nette Effekte, aber teilweise sehr detailarme Texturen. Die Steuerung wirkt etwas überladen, für Kenner der Serie ist das aber kein Problem. Anfänger dürften sich da wohl etwas länger dran gewöhnen müssen. Die Unsichtbarkeit ist ein ganz nettes Feature, welches aber etwas zu stark ausgeprägt ist. Manchmal kann man Konfrontationen dennoch nicht aus dem Weg gehen – etwas schade, wie ich finde. Insgesamt noch taktisch, aber weit weniger als die alten Ghost-Recon-Spiele und etwas weniger als die Advanced-Warfighters-Ableger. Die Missionen sind auch kürzer geworden, die Spielwelten kleiner. Vielleicht liegt's daran, aber insgesamt finde ich das Spiel bisher deutlich zu einfach, um wirklich als Taktik-Shooter durchzugehen. Meist ist es sehr leicht, den Rambo raushängen zu lassen.« Für ElCoyote scheitert aufgrund dieser eher Action-orientierten Spielmechanik der Spezialeinsatz »Future Soldier«: »Ich will mir das nicht in einem Taktik-Shooter vorgeben lassen – das ist genau das, was mich ankotzt an Ubisoft: Alles wird vereinfacht in Richtung Shooter. Früher befahl man den Zivilisten im Spiel einfach zu laufen oder zu warten und nahm sich die Gegner vor, jetzt muss man effekthascherisch mit den Typen im Schlepptau rumlaufen. Ich will ein Advanced Warfighter zurück und keinen verhunzten Taktik-Shooter Marke superlight. Den nächsten Teil kann Ubisoft behalten – so was

kaufe ich nicht mehr. An sich ist das Spiel nicht schlecht, aber ich fühle mich getäuscht und absolut unterfordert.« Forennutzer Warx1992 verweist auf den »Guerilla«-Modus, einen Koop-Spießbrutenlauf wie Horde in »Gears of War 3«, der in seinen Augen deutlich anspruchsvoller ausfällt als die sowohl allein als auch kooperativ mit bis zu drei anderen Mitstreitern spielbare Kampagne. Einen weiteren Mangel führt gR Nexas an: »Mir gefällt's auch voll super. Was ich aber extrem schade finde, ist, dass es keinen Koop-Modus lokal an einer Konsole gibt. Das Spiel wäre doch perfekt dafür geeignet, die Story zu zweit an einem Bildschirm zu spielen. Ich verstehe einfach nicht, was daran so schwer ist. Bei Halo und Konsorten klappt's doch auch.«

Insgesamt gesehen kommt »Future Soldier« trotz kleinerer Macken also gut an. Den von Ollmann angeprangerten Zwang zum Online-Pass – und da sind sich alle einig – hätte sich Ubisoft dennoch lieber gespart.

Schlüpft die 360-Live-Redaktion liebend gern in die Haut der Ghosts oder umschleicht sie den Taktik-Shooter lieber? Fünf Redakteure sprechen über ihren Dienst als Zukunftssoldaten.

Jan Heinrich:

Mehrspieler-technisch bleib ich dann doch lieber bei »Gears of War 3« – aber im Vierer-Koop zündet »Future Soldier« kerosinartig! Das wird dann schnell taktisch anspruchsvoll und bedarf sinnvoller Teamabsprachen. Leider wird's aufgrund des eingeschränkten Splitscreen-Koops von mir persönlich doch eher selten eingeworfen.

Markus Würstle:

Mich hat »Future Soldier« nicht sonderlich beeindruckt. Weder mit seinem zeitnah-futuristischen Setting und den vielen Gadgets noch seinem überraschungsarmen Gameplay. Außerdem wirkt die Taktikkomponente im Vergleich zu den Vorgängern etwas aufgesetzt. Für mich nicht mehr als solide Shooterkost für ein paar Stündchen.

Nils Osowski:

Ein paar Stündchen Action und dann auf Nimmerwiedersehen – Mensch, dieser unromantische Kollege Markus! Spaß beiseite: Das Nahe-Zukunft-Szenario langweilt mich, und ein Taktik-Shooter ist das hier nicht. Trotzdem empfehle ich's Koop-Fans fast ohne Einschränkung – vor allem die koordinierten Sniper-Attacken pumpen Dopamin ins Blut.

Sönke Siemens:

Mich haben die taktisch angehauchten Gefechte von »Future Soldier« völlig in ihren Bann gezogen – besonders die Horde- und Versus-Modi begeistern. Und weil's scheinbar vielen im Forum so geht, veranstalten wir am 23. August ab 19 Uhr eine zünftige Community-Session! Details siehe www.360-live.de.

Moritz Wanke:

Soldaten, Wüste, Taktikballerei: Alle drei Hauptmerkmale lassen mich eigentlich völlig kalt. Doch ich muss zugeben, dass der Shooter zusammen mit drei Freunden ordentlich rockt. Nur: Wo ist der Zombie-Modus? Und was soll der aufgesetzte Kinect-Schnickschnack?



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

360 LIVE LESERPOST



Endlich ist der große Tag gekommen, der Rekord gebrochen: 360 Live durfte kürzlich auf Facebook seinen 1.000sten Fan begrüßen! Und versprochen ist versprochen: Unter allen Fans haben wir zwei Exemplare des Razer Onza Controllers für Xbox 360 verlost. Gewonnen haben Ralf Tegeder und Stephanie Luible. Herzlichen Glückwunsch, und auf die nächsten 1.000 Fans!

LESERTEST

In eurem Heft gibt es ja den Lesertest, bei dem man bei Veröffentlichung eine Vollversion spendiert bekommt. Leider finde ich auf eurer Website keine Infos dazu. Wonach entscheidet sich, welcher Artikel genommen wird? Wie lang muss er mindestens und darf er höchstens sein? Wohin schicke ich ihn? Ich würde es nämlich gerne mit »Lollipop Chainsaw« versuchen, doch vorher brauche ich noch die genauen Angaben. Sebastian Sherlock, per Mail

Sabine: So ziemlich alle wichtigen Infos rund um die Lesertests findest du im Forum von 360 Live unter www.360-live.de/forum. Aber ich fasse sie auch gerne nochmal kurz für dich zusammen:

✕ 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

Dein Text sollte nicht länger – und auch nicht viel kürzer – als 2.700 Zeichen, gezählt mit Leerzeichen, sein. Was neben deinen eigenen Eindrücken vom Spiel nicht fehlen sollte, sind eine Überschrift, ein Motto – das steht in unseren Tests immer unter dem Titel – und ein abschließendes Fazit mit Note. Abgedruckt werden außerdem nur Tests zu Spielen, die eine USK-Freigabe erhalten haben. Also keine Import-Tests oder Berichte zu indizierten oder gar beschlagnahmten Games! Ist dein Text fertig, schick ihn am besten an redaktion@360-live.de oder veröffentliche ihn gleich bei uns im Forum, damit dir die anderen Nutzer wertvolles Feedback geben können.

FEHLERTEUFEL

Erstmal vielen Dank für die tolle Vorschau auf das neue »Splinter Cell: Blacklist«. Trotzdem hat sich der eine oder andere Fehler eingeschlichen. Ihr schreibt, dass »Blacklist« als Prequel fungiert, das die Gründung von »Third Echelon« in den Fokus stellt und lange vor »Conviction« spielt. Das stimmt aber so nicht. »Blacklist« spielt nach »Conviction« und die Spezialeinheit trägt den Namen »Fourth Echelon«, welche nach den Ereignissen von »Third Echelon« durch Sam Fisher gegründet wurde. Er ist somit Gründer und auch Chef der neuen Einheit. Roman Isler, per Mail

Jan: Asche auf unser Haupt. Und das unseres Autors Benjamin, der in Los Angeles, wo der Artikel im Rahmen der E3 entstanden ist, wohl etwas zuviel um die Ohren hatte – kein Wunder bei einer Spielpräsentation alle 30 Minuten, und das drei Tage am Stück. Richtig ist natürlich: »Blacklist« ist eine Fortsetzung, kein Prequel, und spielt einige Monate nach »Conviction«. Genauer gesagt,

nachdem die NSA und die Präsidentin »Third Echelon« dicht gemacht haben. Stattdessen haben sie »Fourth Echelon« aus dem Boden gestampft und die Besten der Besten aus Militär, CIA und NSA an-

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Ich wollte mich beim gesamten Team von 360 Live bedanken! Als mir der Postbote heute ein Päckchen brachte und ich auf dem Absender Airmotion Games Verlags GmbH gesehen habe, war mir nicht ganz so klar, was sich darin befindet: Das Spiel »Call of Duty: Modern Warfare 3«, »Act of Valor: The Album« und zwei Kino-Gutscheine für den Film »Act of Valor«. Alles klar, jetzt weiß ich es wieder: Es gab da mal vor ein paar Ausgaben ein Gewinnspiel, an dem ich teilgenommen und das ich total vergessen habe. Und ich hätte auch nicht damit gerechnet, zu gewinnen. Aber jetzt habe ich tatsächlich gewonnen! Ich bin auch treuer Leser eures Magazins und werde es weiterhin lesen, weil es einfach das beste Xbox-360-Magazin ist, das es zu kaufen gibt.

Daniel Benteinrieder, per Mail

Sönke: Überraschungen sind doch immer wieder am schönsten! Außer dir haben sich diesmal übrigens auch noch zahlreiche andere Leser bei uns gemeldet und sich für ihren unverhofften Gewinn bedankt. Wir mögen in puncto Preise verschicken vielleicht nicht die Schnellsten sein, vor allem wenn mal wieder der Redaktionsschluss vor der Tür steht – aber solch positive Rückmeldung spornt natürlich an, weitere Gewinnspiele zu organisieren. In dieser Ausgabe übrigens zu finden im »Hitman: Absolution«- wie auch im »Resident Evil 6«-Preview. Und natürlich auch auf www.facebook.com/360livemagazin und bei uns auf der Webseite.

✕ TOPTHEMA

IHR SEID ANDERS

Wieder einmal habe ich eine Ausgabe Ihres Magazins 360 Live in die Hände bekommen, das mein Sohn regelmäßig bezieht und mich über seine aktuellen Objekte der Begierde und Begeisterung informiert. Oft wird mir hierbei die Differenz zwischen den Generationen bewusst, aber auch, wie weit sich das Rad der interaktiven Unterhaltung in den vergangenen Dekaden gedreht hat, welche optische Opulenz und Narrativik Videospiele derweil auszustrahlen vermögen. In Hinblick darauf möchte ich vor allem Respekt für den Text Ihres Redakteurs Michael Förtsch zu »Spec Ops: The Line« aussprechen, der gut vermittelt, was laut meinem Sohn viele weitere Videospiel-Fachmagazine beiseite lassen. Die inhaltlichen und empathischen Facetten und

Gewichtungen nämlich, welche standardisiert als Richtmaß bei Spielfilmen angelegt werden und als wichtige Kriterien für Qualität, Erzählstärke und Eindringlichkeit gelten. Ein essentieller Schritt meines Erachtens, der nicht nur der Evolution des Mediums gerecht wird, sondern Norm sein sollte. Lob ebenfalls für den Text zu »Watch Dogs« von Nils Osowski, der gut die Möglichkeiten des Spiels aufschlüsselt und selbst bei einem wenig engagierten Spieler wie mir Interesse an Geschichte und Spielverlauf weckt. Vor allem die Parallelen zu Romanen wie »1984« oder dem Film »Brazil« lassen die Hoffnung in mir wachsen, dass hier ein Unterhaltungsprodukt entsteht, das Bewusstsein für die eigene Umwelt und die potentiellen Bedrohungen durch die Weiterentwicklung der Überwachungstechnik schafft.

Matthias Bandler, per Mail

Michael: Vielen Dank für das fundierte und höchst intellektuelle Lob! Wir sind tatsächlich der Auffassung, dass Tests, Vorschauen und ganz allgemein Texte über Videogames nicht nur Stiftung-Warentest-Charakter haben sollten. Das würde dem wachsenden Medium einfach nicht gerecht. So einige Spiele sind nicht mehr nur Spiele, sondern Vehikel für Meinungen, Gedankenwelten und Geschichten, die eines Romans und Kunstfilmes würdig wären. Sie beziehen sich auf Kunst, Kultur und den menschlichen Geist. Werke wie »Bioshock«, »Limbo« und der PS3-Titel »Heavy Rain« sind da die besten Beispiele. Und eben diesen sollte man auch respektvoll und gleichzeitig kritisch begegnen. Das heißt für uns: Hinter das Spiel blicken und auch alles neben dem Spielfluss, Steuerung und Grafik für unsere Leser fassbar machen.

✕ LASS ES RAUS!

ÜBERBEWERTET

Das Heft ist unterhaltsam wie immer, ich möchte euch aber zu der möglicherweise weltweit besten Wertung zu »Steel Battalion: Heavy Armor« gratulieren! Habt ihr das wirklich gespielt oder nur Presstexte abgetippt? Falls ihr das doch gespielt habt, würde mich mal euer »Testgelände« interessieren. Oder habt ihr einen magischen Kinect-Prototypen? Nichts gegen objektive Wertungen, aber ihr liegt dermaßen weit neben dem Schnitt, dass es doch auffällt... Ich selbst habe sowohl die Demo, als auch die Verkaufsfassung bei zwei Leuten mit ihrem jeweils eigenen Kinect zocken dürfen und ich kann euch sagen: In meinen gut 26 Jahren als aktiver Gamer hab ich selten so einen Murks spielen dürfen. Steuerungstechnisch eine glatte sechs, da kann der Rest so gut gemacht oder gemeint sein wie er will; wenn in einem Auto die Lenksäule fehlt, helfen auch 1.000 PS nix. Chefkoch78, aus dem Forum

Jan: Eigentlich war nichts Außergewöhnlich an meinem Kinect-Test-Setup. Und zum Wertungsschnitt: Bei manchen Titeln kann man sich darauf verlassen, bei anderen klappt das leider überhaupt nicht – insbesondere wenn gefühlt die Hälfte aller US-Webseiten dem Titel nur eine Einser-Wertung einschenken. Keine Frage, »Steel Battalion« ist so zäh und träge wie seine zweibeinigen Kampfmaschinen. Das ist aber völlig in Ordnung so, an Charakterstärke kaum zu übertreffen und schafft ein völlig eigenständiges Spielgefühl. Diesem Tempo muss man auch seine Bewegungen anpassen. Ich glaube ehrlich gesagt, ein Großteil der Tester ist daran gescheitert und hat frustriert das Handtuch geworfen. Klar gab's bei mir auch herbe Startschwierigkeiten, die geforderten Gesten einzustudieren und dann immer auf Befehl abzurufen. Aber es hat sich schließlich ausgezahlt, denn das Game ist ein absolutes Atmosphäre-Brett, wenn man sich denn dann mal einmanövriert hat.

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 | Christoph Schneider **Wohnort** | Stendal **Alter** | 21 **Name im Forum** | Dr Cornwallace

Kurz-Bio | Zur Einschulung eine Spielkonsole geschenkt bekommen: Davon träumt wohl jedes Kind. Bei Christoph war's damals ein Sega Megadrive - und der Beginn einer großen Zockerleidenschaft, die er auch als Moderator beim deutschen Gamers-Ground-Netzwerk auslebt. Nebenbei ist Christoph noch passionierter Hobbyfotograf und geht auf Schatzsuche beim Geocaching.



360 Live: Statt online spielst du am liebsten mit ein paar Kumpels auf der Couch. Was denn genau?

Christoph: Meist sind es Klassiker wie »Halo 3«, »Guitar Hero« oder ein paar Runden Firefight, aber manchmal wird auch einfach die Lightgun vorgeholt, um bei »Cabela's Dangerous Hunts« ein paar virtuelle Tierchen zu erlegen und auf Highscore-Jagd zu gehen.

360 Live: Beim Geocaching schießt du nicht nur viele Fotos, sondern findest hoffentlich auch hin und wieder den versteckten »Schatz«. Was hast du bisher alles aufgestöbert?

Christoph: Da gab es schon vieles, von einer kleinen Schatztruhe in einem Waldstück nahe der Straße, bis zu einem Schatz, der außerhalb eines Truppenübungsplatzes

versteckt war. Mit einem größeren Cache habe ich noch eine Rechnung offen. Diesen habe ich, als ich ein paar Freunde besucht habe, mit ihnen in Angriff genommen. Jedoch irrten wir uns öfter in den weiterführenden Koordinaten, was dazu führte, dass wir bis es dunkel wurde im Wald herumlaufen und alles abblasen mussten.

360 Live: Als leidenschaftlicher Sammler von Sondereditionen hast du bestimmt schon ein paar neue Objekte der Begierde im Auge...

Christoph: In diesem Jahr wird es eher mau, da ich einige uneingeplante Ausgaben hatte. Nicht entgehen lasse ich mir aber die »Halo 4 Limited« und die »Assassin's Creed 3 Freedom Edition«. Da ich hier keinen Gamestop in der Nähe habe, ist für letztere bereits ein Ausflug nach Berlin geplant.

geheuert, um einen neuen operativen Geheimdienst zu bilden. Gegründet hat Sam »Fourth Echelon« allerdings nicht allein. Er wurde aber als Commander eingesetzt. Nochmals Tschuldigung für diese Schnitzer! Der Verantwortliche wurde auf strikten Messe-Babe-Entzug gesetzt.

TV GESUCHT

Ihr habt einmal in eurem Magazin ein paar Fernsehgeräte mit dem Schwerpunkt Videospiele getestet – etwa im Sommer oder Herbst 2011. Leider habe ich diese Ausgabe des Hefts während meines Umzuges verloren. Besteht die Möglichkeit, dieses Heft nochmal als PDF zu kaufen? Oder könntet ihr mir möglicherweise sagen, welches die getesteten Geräte waren? Ich interessiere mich speziell für den Panasonic Fernseher aus dem genannten Test, aber die genaue Modellbezeichnung weiß ich nicht mehr...

Max Baumann, per Mail

Markus: Wir haben jetzt hier gemeinschaftlich noch mal alle Ausgaben des Jahres 2011 – und auch darüber hinaus – durchgesehen, auf der Suche nach angeblich getesteten Fernsehgeräten. Obwohl wir es schon irgendwie merkwürdig fanden, dass wir einen solchen Hardware-Test einfach vergessen haben. Doch siehe da: Kein Test zu irgendwelchen Gaming-TVs weit und breit. Da kommt mir der unangenehme Verdacht, dass du vielleicht gar nicht 360

Live, sondern ein ominöses Blatt der Konkurrenz gelesen hast. Über diesen Frevel will ich jetzt aber mal, gutmütig wie ich bin, hinwegsehen. Zur Strafe bestellst du das komplette Jahres-Sortiment der 2011-Ausgaben von 360 Live. Bitte.

SPERRVERMERK

Welchen Sinn haben eigentlich die Embargos? Schaden sich die Hersteller damit nicht selbst? Sonst hättet ihr »Spec Ops: The Line« in der letzten Ausgabe schon bewerten können. Und nach eurem Bericht zu urteilen, hätte es wohl eine gute Wertung bekommen.

Ricardo Helms, via Facebook

Sönke: Bei einem Embargo handelt es sich um einen sogenannten Sperrvermerk des Herstellers, der vorgibt, wann die Berichterstattung frühestens an die Öffentlichkeit gelangen soll. Der Nutzen für gedruckte Magazine: Sie dürfen die Information meist früher veröffentlichen. Quasi ein Zugeständnis, an die »langsamen« Printler, die im Gegensatz zu Onlinern eben nicht jede Info direkt verbreiten können. So ein Heft will schließlich erst gedruckt werden. Ferner wollen die Hersteller die Aufmerksamkeit steuern: Ein Test zeitnah zur Veröffentlichung hält das Game schließlich besser im Gedächtnis. Im Falle von »Spec Ops« ist uns und einigen Print-Kollegen das spät angesetzte Embargo aber eher in die Quere gekommen.

✕ SCHNIPSEL

Ich will ein »Zelda« für die aktuelle oder nächste Konsolengeneration. Nintendo soll die Rechte für zumindest ein »Zelda«-Game an Microsoft geben! Das wäre der Hammer!

ol CaRLiTo lo, aus dem Forum

Für Microsoft wäre das der Hammer, für Nintendo ein Schuss ins eigene Knie. Warum einen der stärksten Markennamen an die Konkurrenz abtreten? Das ist ja fast so, als würde Moritz seine heilige Mega-Man-Sammlung dem Neubiberger Waisenhaus spenden...

Zum Thema »Resident Evil 6«-Demo: Finde die Ausrichtung jetzt zu actionlastig. Die Wurzeln des Spieles sind Survival-Horror, und »Tomb Raider« zeigt gut, wie Survival-Horror heute auszusehen hat. Die Serie kommt mir inzwischen vor wie »Gears of Resident Evil«...

Michael Kutschka, via Facebook

Da bist du nicht der Einzige! Wie du in unserer Vorschau in diesem Heft nachlesen kannst, vertreten auch etliche Redaktionsmitglieder deine Meinung – und finden diese Entwicklung der Serie mehr als schade.

Erst mal ein riesen Lob an euch. Ihr macht euren Job richtig gut. Ich hätte mal eine Frage zu »Halo 4«: Wie sieht es denn da mit der Spezial-Edition aus? Was wird da alles drin sein?

Philipp Hurst, via Facebook

Am besten du blätterst einige Seiten weiter zur Terminliste und liest die Bildunterschrift rechts unten in der Ecke. Hier sind zugegeben sehr vielfältige Inhalte zusammengefasst. Zudem wissenschaftlich: Wer den Mehrspieler-Modus nutzen will, braucht mindestens acht Gigabyte Speicher. Ist deine Platte voll, tut's auch ein entsprechend großer USB-Stick.

Auf eurer Seite hat Michael ja unter unvergessene Spielemusik »Düm, düdüdü, düm, düdüdüdüdü« angegeben. Soll das die Titelmusik von »Super Mario Bros.« sein? Sorry, aber das interessiert mich jetzt. Hab gerade nämlich länger darüber nachgedacht, was das sein könnte.

Thomas Brych, per Mail

Wir haben das gerade mal versucht nachzusummen, denn angeblich handelt es sich um die Melodie von »Tetris«. So ganz hat's mit den »düm's« aber nicht hingehauen... Denk dir also im Zweifelsfall, es ist »Highway to Hell«.

✕ SPRUCH DES MONATS

» Ich habe keine Rechtschreibfehler, das hier ist die Beta-Version für die neue deutsche Rechtschreibung. «

WhiteZombie

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

360^{LIVE}
AUGUST 2012

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 HARDWARE DES MONATS

Nokia Lumia 900

79 SPARTIPPS

Aliens: Colonial
Marines Collector's Edition

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?

Die reduzierte Oberfläche ist mit ihrer Kachelstruktur ein echter Hingucker.



Die Navigation per Touchscreen funktioniert prima, das Text-Tippen fällt hingegen mitunter hakelig aus.

Die rückseitige Kamera macht Bilder in annehmbarer Qualität, während die vorderseitige Videochatten via Skype ermöglicht.



NOKIA LUMIA 900

Wer ausgewählte Xbox-Live-Arcade-Titel auch unterwegs genießen will, ist mit dem Nokia Lumia 800 bis jetzt ganz gut gefahren. Nun schieben die Finnen das Nachfolgegerät hinterher. Neue Meilensteine? Solltest du hier nicht erwarten – eher dezentes Feintuning.

Typ | Smartphone Hersteller | Nokia Aktueller Preis | ohne Vertrag ab 490 Euro Erhältlich | bereits im Handel Webseite | www.nokia.com

Das wahlweise in blau, schwarz oder weiß erstrahlende Polycarbonat-Gehäuse übernimmt das minimalistische Design des Vorgängers. Mit 163 Gramm Gewicht ist's aber vergleichsweise schwer und insgesamt klobiger als das Lumia 800, nichtsdestotrotz ebenso hochwertig verarbeitet. Die Abzüge bei der Handlichkeit schuldet das Gerät seinem 4,3 Zoll großen OLED-Display. Das brilliert durch sehr satte Farben und gute Kontrastwerte – wenngleich die Auflösung von 480 mal 800 Pixel nicht mehr ganz zeitgemäß ist.

An der Oberseite entdeckst du einen Schacht für deine Micro-Sim sowie einen Micro-USB- als auch Kopfhörer-Anschluss. In Sachen Konnektivität also etwas eingeschränkt – NFC-Funktionalität und Ports für Micro-SD-Karten, HDMI- oder MHL-Verbindungen fehlen. Der 1830 mAh-Akku ist fest verbaut, braucht nur zwei Stunden zum Laden, liefert aber eine eher mäßige Performance: sieben Stunden quasseln in sehr guter Sprachqualität respektive drei bis vier Stunden daddeln – dann muss er wieder an die Dose.

Der interne 16-GB-Speicher – tatsächlich nutzbar sind 14 – fällt ebenfalls etwas mau aus und ist nicht erweiterbar. Intensiv-Spieler und Multimedia-Fans kommen ums Daten-Jonglieren nicht herum. Besser wiederum zeigt sich die Kamera. Sie schießt gute Aufnahmen mit nur leichtem Farbrauschen. Im Bereich der Windows Phones geht der 1,4 Gigahertz-Einzelkern-Prozessor in Ordnung, mit Spitzenklasse-Smartphones auf Android-Basis wie dem »Samsung Galaxy S3« kann die CPU aber nicht mithalten. Fällt dennoch kaum auf, denn die Bedienung klappt dank Windows Phone 7.5 und seiner aufgeräumten Kacheloberfläche sehr intuitiv und stets flüssig. Lediglich bei der Eingabe von Texten hakt die Abfrage zuweilen. Flüssig auch die Wiedergabe von 720p-Videos und aktuellen Spielen.

Zum schnellen Surfen hat Nokia an der Geschwindigkeitsschraube gedreht. Die neue LTE-Generation wird zwar im Gegensatz zum US-Modell nicht unterstützt, dafür jedoch CD-HDSAP mit Downloadgeschwindigkeiten von bis zu 42 MB/s. Theoretisch

klasse, praktisch bisher nur von Telekom und Vodafone an vereinzelten Standorten unterstützt. Weiterer Trumpf sind die vorinstallierten Apps »Nokia Karten« und »Nokia Navigation«, die insbesondere mit ihrer Offline-Funktionalität punkten. Dank des Online-Streaming-Dienstes »Mix Radio« sowie des Song-Shops »Nokia Musik« gibt's außerdem ordentlich was auf die Ohren. »Nokia E-Books« fällt hingegen mager aus, bietet aber immerhin einigen Gratis-Lesestoff. Schade: Ein Update auf das im Herbst erscheinende Windows Phone 8 ist laut Microsoft nicht vorgesehen. Lumia-Nutzer müssen sich mit einer Aktualisierung auf Windows Phone 7.8 begnügen.

Macht in der Summe ein noch gutes Gerät mit zahlreichen Stärken, das Spieler in erster Linie ob des großen Displays schätzen lernen – sofern sie Defizite bei Konnektivität, Speichergröße, Akkulaufzeit und Zukunftssicherheit in Kauf nehmen.

Nils Osowski

Wertung 7.5

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 30 Euro, Spielegrötte.de

In »Revelations« schlüpfst du sowohl in die Haut von Meuchler Ezio als auch in die von Altair. Das Abenteuer rund um den Dauerkonflikt zwischen Templern und Assassinen überzeugt einmal mehr durch eingängige Steuerung, stimmungsvolle Areale und eine Atmosphäre, so schneidend wie die versteckten Meuchelklingen!

Wertung **8.6**

MICHAEL FÖRTSCH



FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE

Genre | Action **Hersteller** | Tecmo Koei
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 15 Euro, Amazon.de

Mit den eigenen Fäusten Gegnermassen vor lauter Wut sprichwörtlich zum Platzen bringen hat schon was, auch wenn das Gameplay insgesamt mehr Abwechslung vertragen könnte. Die harte Gangart, treibender Metal und ein phänomenaler Preis von 15 Euro machen das hier zum Frust-Ablass-Geheimtipp!

Wertung **7.9**

MORITZ WANKE



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Genre | Action **Hersteller** | Konami
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 6
Aktueller Preis | 30 Euro, Amazon.de

Man kann's nicht oft genug sagen: Das hier ist eine der besten Spielesammlungen auf Xbox 360. »Metal Gear Solid 2«, »Metal Gear Solid 3«, der PSP-Ableger wie auch die beiden MSX2-Vorgänger der wegweisenden Schleich-Action-Reihe in einer Box. Für 30 Euro?

Kaufen! Jetzt! Sofort!

Wertung **9.0**

NILS OSOWSKI



FALLOUT 3: GAME OF THE YEAR EDITION

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Bethesda
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 20 Euro, Amazon.de

Der Maya-Kalender prophezeit ja für 2012 den Weltuntergang. Wenn's damit nicht klappt, stürz dich einfach ins grandiose Postapokalypse-Abenteuer »Fallout 3«. Fantastische Endzeitstimmung und eine riesige Welt fesseln dich wochenlang – in der »Spiel des Jahres«-Edition mit allen Zusatzinhalten erst recht!

Wertung **8.1**

SABINE SCHISCHKA



LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 5 - 7

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | WB Games
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 25 Euro, Amazon.de

Clötzchen stapeln, Zaubersprüche lernen und nebenbei die letzten drei Abenteuer von Harry Potter erleben – da kommen Anhänger der Filmreihe und auch dänischer Bauklötzchen gleichermaßen ins Schwärmen. Echte Neuerungen sucht man neben einem Online-Koop-Modus jedoch vergebens.

Wertung **8.0**

MARKUS WÜRSTLE



DRIVER: SAN FRANCISCO

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 19 Euro, Amazon.de

Mit der »Shift«-Funktion bringt »Driver« eine neue Idee ins sonst so festgefahrene Arcade-Raser-Genre. Per Knopfdruck die Kontrolle über einen beliebigen Wagen innerhalb der Spielwelt übernehmen und diesen dann frontal in einen Konkurrenten jagen, muss man erlebt haben. Tolle Rückkehr der einst verrosteten Lizenz!

Wertung **8.2**

SPECIAL EDITION

ALIENS COLONIAL MARINES COLLECTOR'S EDITION

Aus liebevoller Alien-Königinnen-Aufzucht...

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Sega
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 8 **Preis** | ca. 80 Euro
Erhältlich | 12. März 2013

Gute Zeiten für Anhänger der extraterrestrischen Säureblut-Schleudern. Nicht nur krabbeln sich die Biester – oder zumindest ihre Vorfahren – im August dieses Jahres unter der Regie von Ridley Scott in »Prometheus« zurück auf deutsche Kinoleinwände. Im März 2013 infizieren sie mit »Aliens: Colonial Marines« auch deine Xbox 360. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, auch in einer wunderhübsch-grauenhaften Sammleredition für Vorbesteller.

ÄTZEND? KEINESWEGS!

Die Box selbst erstrahlt im Design eines Xenomorph-Brutstocks. Wimmelnde Aliens auf kaltem Raumschiffstahl – eklig, aber gleichsam todschick anzusehen. Das Innere der Box hat Sega, Ripley sei Dank, nicht mit Säureblut, sondern mit schicken Extras befüllt. Wer »Aliens« gesehen hat, wird dank der hochwertigen Figur nostalgisch. Zeigt diese doch einen Soldaten, der im Mech-artigen »Power-loader« sitzend eine der Bestien am schleimigen Schlafittchen packt. Schräg: Gefertigt ist die Figur aus Kunstharz – seltsame Idee, die »Alien«-Kreatureschöpfer H. R. Giger aber mit Sicherheit gefallen würde. Im Kampf gegen die bissigen Luftschaft-Liebhaber hilft dann hoffentlich das beiliegende Dossier in Farbdruck. Auch für das Spiel selbst beinhaltet die »Xeno Hive Box« diverse Zusatzinhalte. Angehenden Weltraum-Kammerjägern drückt Sega mit der in der Box enthaltenen Limited Edition von »Colonial Marines« vier spielbare Film-Charaktere aus »Aliens«, zusätzliche Anpassungsmöglichkeiten der Figuren sowie Ripleys Flammenwerfer in die Hand. Obendrauf gibt's als exklusive Spielinhalte ein Schießplatz-Level sowie die Mehrspieler-Waffen »Phase Plasma Rifle« und »Sonic Electronic Ball Breakers«. Schöne Sammlerfassung, die sich wie Säureblut in Fan-Herzen brennt.

Nils Osowski



Kaufen?

JA

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

FAR CRY 3 INSANE EDITION

Mit Ukulele in die Drogenhöhle!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Ubisoft
USK	unklar	Xbox Live	ja
Spiele	1 - 16		
Preis	80 Euro	Erhältlich	6. September 2012

So ein Insel-Trip ist doch eine schöne Sache, oder? Schwachsinn! In Ubisofts Eiland-Actionbrett verbrennen dir statt Sonnenstrahlen Flammenwerfer die Haut und statt Longdrinks warten Drogen-Cocktails. Wie du den Wahn überleben sollst? Vielleicht mit der »Far Cry 3 Insane Edition«...

EINE INSEL VOLLER IRRSINN

Praktisch, dass die Sonderedition wie ein aufklappbares Überlebens-Kit aufgebaut ist. Die mit Knöpfen besetzte graue Falttasche ist liebevoll gestaltet und mit einem Aufnäher verziert. Passend schlummert im Kit ein farbig gedruckter Inselführer, der wichtige Informationen zur Spielwelt liefert – und dem Paradies dann hoffentlich mehr Mysterien entlockt, als die TV-Serie »Lost« im Verlauf ihrer Sendezeit stets aufwarf. Wer trotz des Führers noch dem Wahn anheimfällt, bekommt mit der abgedrehten Wackelfigur von Spielbösewicht Vaas einen tollen Blickfang für die Zeit in geistiger Umnachtung. Absolut witzig, wie der Snuff-Hobbyfilmer in Hula-Rock und mit Ukulele als zwölf Zentimeter hohe Wackelkopffigur daherkommt! Neben diesen physischen Boni belohnt die »Insane Edition« Inselfieberige mit spielinternen Zusatzmissionen und -waffen. »The Lost Expeditions« schickt dich auf zwei mehr als 40 Minuten andauernde Abenteuer, während »Monkey Business« die Spielzeit mit vier Missionen von Auftraggeber Hurk um eine weitere Stunde verlängert. Obendrauf gibt's zwei exklusive digitale Tattoos und einen Dolch im sogenannten »Warrior Pack«, ein M700-Jagdgewehr im »Hunter Pack« sowie vier Raubtiere und einen Bogen für den Mehrspieler-Modus im »Predator Pack«. Die geistig unzurechnungsfähige Sonderedition erscheint in Deutschland exklusiv über den Onlinehändler Amazon. Shooter-Fans üben ihre Medikamente ab und greifen zu!



Kaufen?

JA

ZUBEHÖR-TEST

XBOX 360 MEDIA REMOTE FERNBEDIENUNG

Hersteller	Microsoft	Typ	Fernbedienung
Preis	ab 12 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Du schaust laufend DVDs über deine Xbox 360, hast aber die Faxen dicke, dafür ständig das bekanntlich doch recht gewichtige Pad in die Hand zu nehmen? Dann drückt dir Microsoft mit der »Xbox 360 Media Remote« eine ordentliche Hilfe in die Hand.

DU DRÜCKST MEINE KNÖPFE...

Äußerlich gewinnt die Fernbedienung nicht den Titel von »Germany's Next Topremote«, doch die schlichte schwarze Optik ist für ein Gerät dieser Art absolut passend gewählt. Die Gestaltung punktet durch eine sehr aufgeräumte und sinnvolle Tastenplatzierung. Mittig ertastest du das mit eingängigen Druckpunkten versehene Navigationsrad, mit dem du dich durchs Dashboard und andere Anwendungsoberflächen klickst. Oben hat Microsoft die Aktionstasten A, B, X und Y, die Guide-Taste sowie Knöpfe zum Vor- und Zurückspulen beziehungsweise der Auswahl von DVD-Kapiteln platziert. Dort wandert deine Hand auch hin, wenn du zwischen TV- und Xbox-Modus wechseln willst. Richtig: Die Fernbedienung stellst du auf deine Glotze ein. Bevorzugt per automatischer Suchfunktion. Wenn das nicht klappt, programmierst du sie manuell auf deinen TV. Dazu einfach auf www.xbox.com/mediaremote surfen und den TV-Code des Geräts eingeben. Feine Funktion, wenngleich es schade ist, dass andere Zuspeler wie Blu-ray-Player und Ähnliches nicht ebenfalls programmiert werden können. Darüber sei aber geflissentlich hinweggesehen, bedenkt man, dass die Fernsteuerung gut verarbeitet ist, angenehm in der Hand liegt und die Tastenwiderstände allesamt stimmig wirken. Ob man das gute Stück wirklich braucht, muss dagegen jeder für sich entscheiden. Schließlich klappt die Bedienung aller Xbox-360-Menüs auch mit dem Controller wunderbar.



Gute Fernbedienung für Xbox und TV und für mittlerweile unter 15 Euro preislich absolut fair.

7.5

SENNHEISER X2 HEADSET

Hersteller	Sennheiser	Typ	Headset
Preis	ab 20 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Mal Hand aufs Herz: Perfekt ist das offizielle 360-Headset aus dem Hause Microsoft weder auf Klangebene noch in Sachen Verarbeitung. Dafür kostet der Spaß dich gerade mal zehn Euro beziehungsweise liegt deiner Xbox 360 im Optimalfall schon bei. Für den doppelten Preis bietet Sennheiser eine Alternative – aber was kann die wirklich?

GERÄUSCHREDUKTION? IRGENDWIE NICHT...

In Sachen Verarbeitung macht das »X2« einen auf Anheb besseren Eindruck. Klar, hier wurde Plastik verbaut, doch im Vergleich mit dem Microsoft-Modell kommt es eine Ecke stabiler daher – für diese Preisregion absolut in Ordnung. Die Schnittstelle zum Xbox-Live-Partychat sitzt angenehm auf der Zockerrübe und schaut mit dem auf dem Kabel angebrachten Herstellerschriftzug und dezenten Grünelementen an der Muschel zudem schick aus. Aber weshalb hat Sennheiser den Mikrofonbügel so gebaut, dass du ihn nur in eine Richtung drehen kannst und du damit zwangsläufig die Ohrmuschel links tragen musst? Ebenso unerklärlich wie die Tatsache, dass auf der Verpackung des »X2« die »Noise Cancelling«-Funktion angepriesen wird. Die ermöglicht es dem Mikrofon, störende Umgebungsgeräusche herauszufiltern und nur deine Stimme erklingen zu lassen. Lustig: Das halb so teure Microsoft-Konkurrenzprodukt beherrscht diese Filterfunktion deutlich besser, allerdings bist du mit dem hochwertigen »X2«-Mikrofon im Gegenzug auch wesentlich verständlicher für deine Sabbelkumpels. Klanglich hingegen ist das Sennheiser-Headset seinem Vorbild ohnehin überlegen und sein Frequenzgang ist – besonders lange Tragezeiten betreffend – spürbar angenehmer als der des Originals.



Gut verarbeitet und mit spürbarem Boost für die Chat-Verständlichkeit.

7.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

RALPH REICHT'S

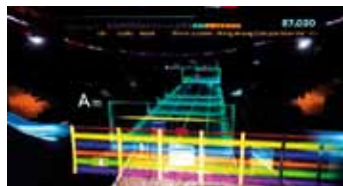
Hersteller **Activision** Genre **Arcade-Action**



Am 6. Dezember dieses Jahres bringt Disney einen besonders für Gamer interessanten Animationsfilm in die Kinos. In »Wreck-it Ralph« – so der Originaltitel – bricht die Videospielfigur Ralph mit ihrer Karriere als Fiesling und flüchtet kurzerhand durch die Stromleitung des Arcade-Automaten. Fortan hilft er anderen Bildschirmhelden in ihren eigenen Videospielen und besucht sogar eine Selbsthilfegruppe für Videospiel-Schurken, im Bild zu sehen mit Bowser aus »Super Mario« und M. Bison aus »Street Fighter«. Den gleichnamigen Arcade-Sidescroller zu dieser witzigen Thematik bringt Activision. Termin? Zeitnah zum Kinofilm-Start.

ROCKSMITH

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



Noch in Ausgabe 05/12 berichteten wir von der Verschiebung von »Rocksmith« auf November. Der Streit um die Namensrechte mit der gleichnamigen britischen Rock-Kombo konnte nun augenscheinlich schneller aus der Welt geschafft werden als erwartet. Ubisoft nutzt den Rückenwind und verschiebt den Titel wieder nach vorn und zwar auf exakt den ursprünglichen Verkaufstermin: 27. September 2012.

AIR CONFLICTS PACIFIC CARRIERS

Hersteller **bitComposer**
 Genre **Simulation/Action**



Dogfight-Action mit Zweiter-Weltkriegs-Thematik gibt's für die aktuelle Konsolengeneration wie Kampfmittellrückstände im deutschen Erdreich. Der neueste »Air Conflicts«-Ableger hat dennoch gute Chancen, sich unter den vielen Blindgängern im Genre durchzusetzen. Denn du erhältst darin das Kommando über einen gesamten Flugzeugträger, kannst Bordgeschütze abfeuern und vieles mehr. Oder du bewaffnest ein ganzes Geschwader individuell und wechselst dann im Kampf je nach Belieben das Cockpit. Klingt vielseitig und sah auch technisch in einem ersten Probespiel ansprechend aus.

TERMIN	TITEL
6. Juli	Test Drive: Ferrari Racing Legends
10. Juli	NCAA Football 13
13. Juli	Inversion
2. Aug.	Persona 4: The Ultimate in Mayonaka Arena (Import)
3. Aug.	Risen 2: Dark Waters
17. Aug.	Darksiders 2
17. Aug.	Sleeping Dogs
30. Aug.	Madden NFL 13
31. Aug.	Transformers: Untergang von Cybertron
Aug.	Port Royale 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
25. Sept.	Dead or Alive 5
27. Sept.	FIFA 13
27. Sept.	Micky Epic: Die Macht der 2
27. Sept.	Rocksmith
Sept.	F1 2012
2. Okt.	Resident Evil 6
5. Okt.	NBA 2K13
9. Okt.	Sniper: Ghost Warrior 2
12. Okt.	Dishonored: Die Maske des Zorns
12. Okt.	Xcom: Enemy Unknown
16. Okt.	007 Legends
19. Okt.	Doom 3: BFG Edition
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 2013
Okt.	Skylanders Giants
Okt.	WRC 3: FIA Rally Championship
6. Nov.	Halo 4
13. Nov.	Call of Duty: Black Ops 2
20. Nov.	Hitman: Absolution
29. Nov.	Far Cry 3
2012	Air Conflicts: Pacific Carriers
2012	Alarm für Cobra 11: Undercover
2012	Anarchy Reigns
2012	Brothers in Arms: Furious 4 (Import)
2012	Defiance
2012	Family Guy: Back to the Multiverse
2012	Fist of the North Star Ken's Rage 2
2012	Galaxy Beast
2012	Lego Der Herr der Ringe
2012	Lingerie Football League
2012	Nascar The Game: Inside Line
2012	Of Orcs and Men

TERMIN	TITEL
2012	Overstrike
2012	PES 2013
2012	Prey 2
2012	Race Driver GRID 2
2012	Ralph reicht's
2012	Rambo
2012	Raven's Cry
2012	Rayman Legends
2012	Skylanders Giants
2012	Sonic & All-Stars Racing Transformed
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	Doom 4
2013	Duke Begins
2013	Fable Next
2013	Gears of War: Judgement
2013	Grand Theft Auto 5
2013	Homefront 2
2013	Injustice
2013	Insane
2013	Killer is Dead
2013	Lost Planet 3
2013	Metal Gear Rising: Revengeance

TERMIN	TITEL
2013	Metro: Last Light
2013	Sacrilegium
2013	Saints Row: Enter the Dominatrix (Arbeitstitel)
2013	Scivelation
2013	Southpark: Der Stab der Wahrheit
2013	Splinter Cell: Blacklist
2013	Star Trek
2013	Star Wars 1313
2013	Tekken X Street Fighter
2013	The Ripper
2013	Thief 4
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Tomb Raider
2013	Watch Dogs
2013	Wet 2
2013	Xcom
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2013	Zwei

KINECT

TERMIN	TITEL
12. Okt.	Fable: The Journey
Okt.	Dragon Ball Z für Kinect
2012	Crimson Dragon
2012	Dance Central 3
2012	Harry Potter für Kinect
2012	Nike+ Kinect Training
2012	Twisted Mania
2013	Ryse

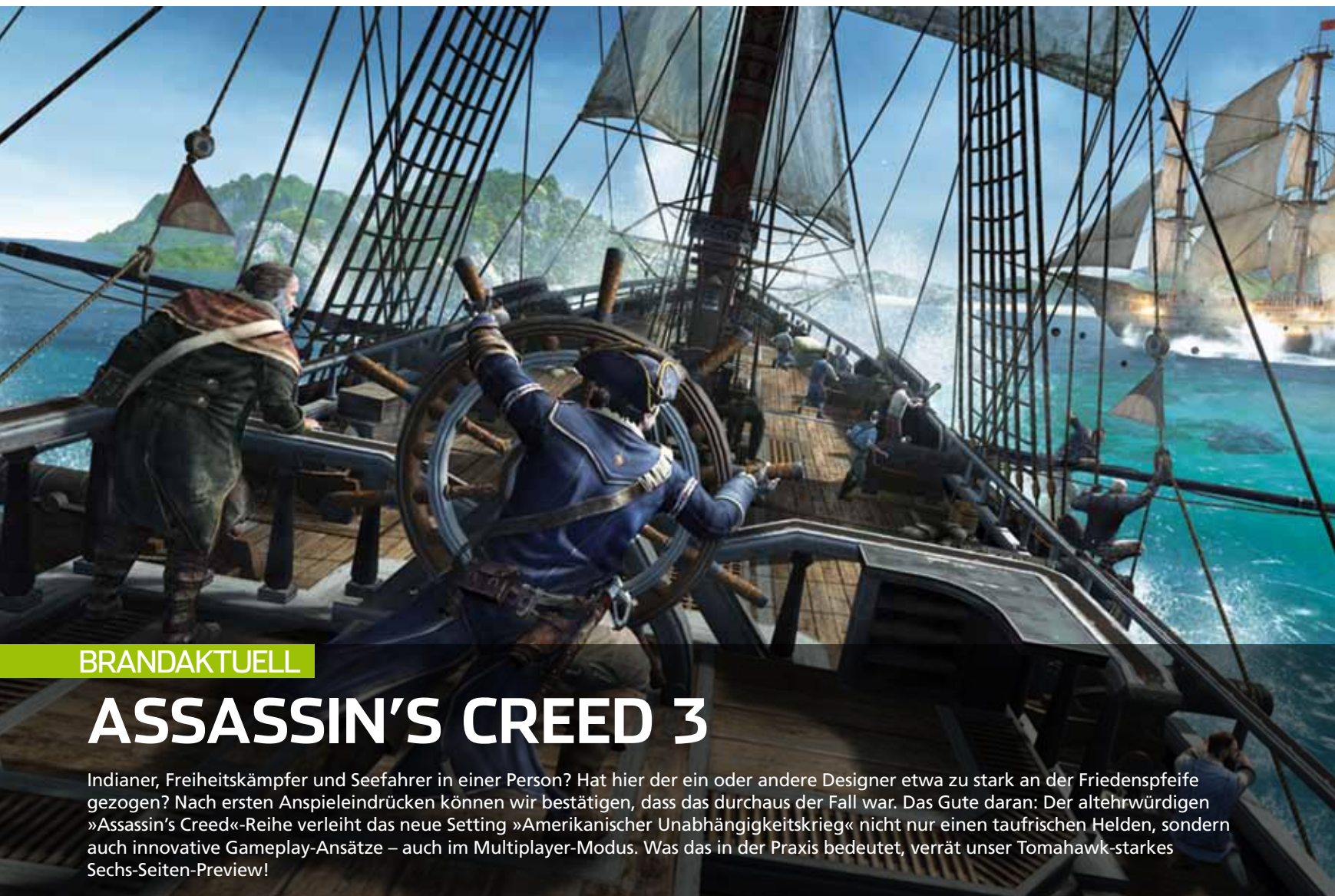


Die Limited Edition zu »Halo 4« – Kostenpunkt etwa 80 Euro – enthält unter anderem eine 90-minütige Sonderfassung von »Halo 4: Forward Unto Dawn«. Die fünfteilige Filmserie befasst sich mit der Vorgeschichte zu »Halo 4« und erscheint vor Spielveröffentlichung auch online. Ebenfalls an Bord: Ein Freischaltcode für neun weitere Mehrspieler-Karten, die nach Release zusammengefasst in Paketen von je drei Maps erscheinen sollen. Abgerundet wird die Box im UNSC-Design mit Download-Codes für Rüstungs- und Waffen-Skins, Extras für den eigenen Xbox-Live-Avatar und sechs Spezialisierungen für den Mehrspieler-Charakter.

360 LIVE NEU AB DEM 22. AUGUST!

IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

ASSASSIN'S CREED 3

Indianer, Freiheitskämpfer und Seefahrer in einer Person? Hat hier der ein oder andere Designer etwa zu stark an der Friedenspfeife gezogen? Nach ersten Anspieleindrücken können wir bestätigen, dass das durchaus der Fall war. Das Gute daran: Der altehrwürdigen »Assassin's Creed«-Reihe verleiht das neue Setting »Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg« nicht nur einen taufrischen Helden, sondern auch innovative Gameplay-Ansätze – auch im Multiplayer-Modus. Was das in der Praxis bedeutet, verrät unser Tomahawk-starkes Sechs-Seiten-Preview!

DARKSIDERS 2

Er ist der reitende Fürst allen endlichen Lebens, ein Dämonenschlächter, ausgezogen, um die Unwürdigen abzustrafen. Unterstützt wird er dabei von seinem knochigen Gaul Verzweiflung, einem edlen Ross mit Hufen so groß wie Elefantenfüße. Bleibt die Frage: Verschont dich der apokalyptische Reiter Tod oder zieht er dich mit seiner Grafikpracht und seinen auf Abwechslung getrimmten Gameplay-Hochgefühlen für immer in seinen Bann? Die Antwort gibt der Test im nächsten Heft. Unser Tipp bis dahin: Sämtlichen Resturlaub zusammenzählen und einreichen!

HALO 4

Bäm! Next-Gen-Grafik mitten ins Gesicht – und es kommt noch dicker. Schon in der nächsten Ausgabe gibt's wieder eine vier Seiten starke Vorschau zur Wiedergeburt des Master Chiefs mit brandneuen Spieleindrücken, inklusive aller Fakten zur Kampagne und zentralen Mehrspieler-Modi. Wie spielt sich die Story im Koop-Modus? Wie nutzt Entwickler 343 Industries Technik-Gimmicks wie Kinect und Smartglass? Außerdem im Visier: Bringt Microsoft womöglich noch dieses Jahr die »Halo 2 Anniversary Edition«?

PLUS!

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Die Zukunft der Menschheit sieht hoffentlich anders aus – wird wohl jeder denken, der »Black Ops 2« schon in Aktion erleben durfte. Ob's im Jahr 2025 tatsächlich zum dritten Weltkrieg kommt, sei mal dahingestellt. Fest steht jedoch: In der kommenden Ausgabe infiltrieren die 360-Live-Spezialeinheiten erstmals den neuen Mehrspieler-Komplex und fühlen allen Neuerungen auf die Patronenhülse. Plus: Ob die Untoten bis dahin auch schon aus ihren Gräbern auferstehen? Wir sind optimistisch.

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

Kurz vor Redaktionsschluss wurde bekannt: Die neue Scharfschützen-Sensation verschiebt sich erneut. Statt im August soll sie nun am 9. Oktober erscheinen. Gut fürs Feintuning oder ein schlechtes Omen? 360 Live stülpt sich den Ghillie-Anzug über und nimmt die nächste Preview-Version ganz genau unter die Lupe. Wie gut sind die Ballistik-Berechnungen wirklich? Was können Story, Umfang und Mehrspieler-Modus? Und wie war das mit den Fahrzeug-Missionen, gibt's die nun eigentlich? Treffsichere Vorschau!

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 ... FORZA HORIZON, RAMBO: THE VIDEO GAME, GEARS OF WAR: JUDGMENT, TEKKEN TAG TOURNAMENT 2, LEGO DER HERR DER RINGE, SLEEPING DOGS, THIEF 4, GTA 5, FAR CRY 3, DUST: AN ELYSIAN TAIL, NHL 13, MADDEN NFL 13, RAGE DLC, FABLE: THE JOURNEY UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 22. AUGUST 2012!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 13

**"HEISS WIE
WÜSTENSAND"**

PS3M

**"INTENSIVES
ACTIONBRETT"**

360^{LIVE}

SPEC OPS THE LINE

**100%
UNCUT**

JETZT ERHÄLTlich
WWW.SPECOPSTHELINE.COM



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



YAGER



© 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/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. Darkside and the Darkside logo are trademarks of Darkside Game Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. This software product includes Autodesk® Kynapse® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Kynapse is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Uses FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 by Firelight Technologies. All other trademarks are property of their respective owners. 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 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.

ASSASSIN'S CREED

III



ERHEBT EUCH!

31.10.2012



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
DVD
ROM



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.