

360 LIVE

Automat des Grauens!
POLYBIUS
Der Videospiel-
Mythos enträtselt!

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

Deutschland: EUR 3,60

www.360-live.de

AUSGABE 09

€ 3,60

0 9

4 197019-903609

APOKALYPTISCH GUT!
DARKSIDERS 2
SPIEL DES MONATS: WARUM DER
TOD DEM KRIEG DIE SCHAU STIEHLT!



BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA
SLEEPING DOGS
Massaker in der Suppenküche.
Uncut-Fassung im Importtest!

MEHRSPIELER-BESTIE!
**GEARS OF WAR
JUDGMENT**
Bulletstorm-Macher werfen
Säge an: Alles auf Anfang?

3 SEITEN TEST!
**TRANSFORMERS
UNTERGANG VON CYBERTRON**
SO MÜSSEN LIZENZSPIELE AUSSEHEN!



BRANDAKTUELL
Halo 4 – Perks, Railguns, Röntgenblick: Multiplayer-Check!
Metal Gear Rising: Revengeance – Vorabversion filetiert!
Max Anarchy – Mehr Wahnsinnige als auf der Wiesen!
AUSSERDEM Crysis 3, Dust: An Elysian Tale,
GRID 2, Micky Epic 2, Skyrim Dawnguard, WWE 13, Z-Day,
Army of Two 3, Of Orcs and Men, Port Royale 3, Hybrid
Medal of Honor: Warfighter – Delta Force jagt KSK!



Plus Poster und
Gewinnspiel!

SCHLÄGT EIN WIE EIN TOMAHAWK **ASSASSIN'S CREED 3**

Endlose Freiheit im kolonialen Amerika:
Ein-Mann-Armee im Gameplay-Check!

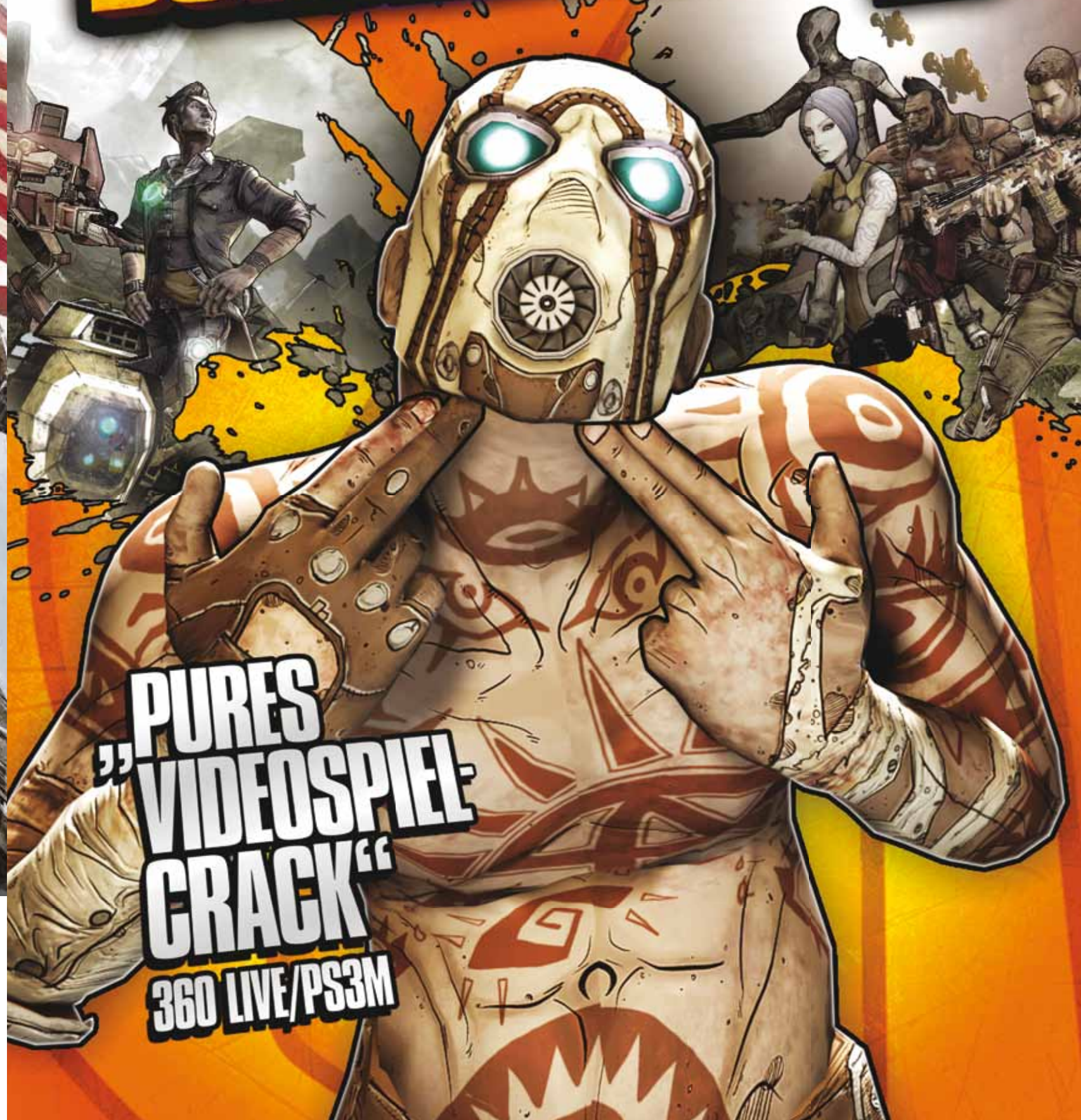
DEAD OR ALIVE 5
Dralle Argumente,
knackige Vorschau!



PES 2013 VS FIFA 13
Offensiv-Sensation versus
Lizenz-Bollwerk! 4 Seiten!



BORDERLANDS 2



**"PURES
VIDEOSPIEL-
CRACK"**
360 LIVE/PS3M

BORDERLANDS 2

NUR FÜR VORBESTELLER!
HOL DIR DEINEN ZUGANG ZUM PREMIERE CLUB
UND SICHERE DIR EXKLUSIVE ITEMS!

**KAMMERJÄGER
RELIKT**

**GEARBOX
GUNPACK**

**GOLDENER
SCHLÜSSEL**

**NEUE
CHARAKTER-
KLASSE**

KAMMERJÄGER GESUCHT!

Schnapp dir 'ne Knarre und ab nach Pandora! In der lang erwarteten Fortsetzung des preisgekrönten Koop Knallers gilt es einen ganzen Planeten zu retten und abermillionen verschiedener Items abzustauben. Spiele als einer von 5 brandneuen Charakteren, jeder mit einzigartigen Fähigkeiten und zeige dem Oberbösewicht Handsome Jack, Anführer des mächtigen Hyperion Waffenkonzerns, wo der Hammer hängt.

Worauf wartest du? Lade deine Freunde ein, und ab auf den verrücktesten Planeten der Videospielgeschichte!

**„POTENTIELLER
KOOP-KNALLER“**
GAMESTAR

AB 21. SEPTEMBER IM HANDEL



© 2009 - 2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox, and the Gearbox Software logos are registered trademarks, and the Borderlands logo is a trademark, all of Gearbox Software, LLC and are used here under license. Borderlands 2 is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PS3", "PlayStation", "PSP", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

Willkommen bei 360 Live!



Electronic Arts macht's, Activision-Blizzard ebenfalls, Ubisoft und Sony Online Entertainment sowieso und auch Microsoft ist auf dem besten

Weg. Gemeint sind natürlich Free-2-Play-Projekte, die branchenweit gerade wie Pilze aus dem Boden schießen. »Siedler Online«, »Drakensang Online«, »Aion« – die Liste ist seitenlang und wächst rasant. Crytek-Chef Cevat Yerli geht sogar so weit, zu sagen, dass er und sein Team sich bereits in einer Übergangsphase befinden »weg vom Verkauf im Einzelhandel, hin

»Einige Anleger müssen kurz vorm Herzinfarkt gestanden haben. «

zur kompletten Free-2-Play-Erfahrung«. Wird sich Crytek nach der Fertigstellung von »Crysis 3«, »Homefront 2« und »Ryse« also von allen Distributoren abnabeln und keine klassischen Vollpreis-Titel mehr veröffentlichen? Vieles spricht dafür! Ich persönlich? Finde schon die Bezeichnung Free-2-Play ziemlich problematisch. Denn was zunächst ein völlig kostenfreies Gaming-Erlebnis suggeriert, ist in Wirklichkeit alles andere als das. Klar, die Software kostet dich anfangs keinen müden Cent. Die perfekte Einstiegsdroge! Zur Kasse gebeten wird erst der, der tiefer in die Materie einsteigen oder Zeit sparen möchte. Prinzipiell ein guter Ansatz, würde die Balance dadurch nicht oft völlig aus dem Gleichgewicht geraten. Jüngstes Beispiel: Sonys kommendes, Playstation-3-exklusives Online-Shooter-Experiment »Dust 514«. Besonders mächtige Rüstungsteile für den eigenen Weltraumkrieger sind hier nur gegen harte Euros zu haben. Diese Verbesserungen im Kampf Mann gegen Mann freischalten? In der Beta nicht vorgesehen! Aber auch für all jene, die zunächst kein Geld in die Hand nehmen wollen, hat die Branche mittlerweile sehr erfolgreiche »Melk«-Strategien entwickelt. »Teste Amazons Online-Videothek

Lovefilm.de 30 Tage kostenlos und verdiene dir so 186 Edelsteine« heißt es da zum Beispiel in Gamelofts Mobile-Hack-and-Slay »Dungeon Hunter 3«. Dass sich das vielgepriesene Gratis-Abo bei nicht erfolgter Kündigung sofort verlängert, wird nur am Rande erwähnt.

Wenn all das und mehr die goldene Free-2-Play-Zukunft sein soll, dann sehe ich schwarz, pechschwarz. In einem möglichen »Crysis 4« für die Nutzung der neuen Jetpack-Fähigkeit pro Spieldurchgang 20 Cent abdrücken? In »Battlefield 4« nur noch Panzer fahren dürfen, wenn ich die dafür nötige Fahrerlaubnis gegen immer neue Kleingeldbeträge aufgefrischt habe? Beten wir, dass es nie so weit kommt. Wobei: Praktiziert wird all das bereits. Etwa im massiv auf Pro 7 beworbenen Online-Shooter »Battlefield Heroes«. Dort kaufst du dir leistungsstarke Kriegsmaschinerie, nur um Tage später festzustellen, dass die »Nutzungslizenz« dafür lediglich zeitlich begrenzt war. Tja, blöd, wenn man mal wieder das Kleingedruckte nicht gelesen hat. Da wundert's kaum, dass vielerorts auch die Skepsis wächst, ob der Free-2-Play-Ansatz auf Dauer wirklich Bestand hat. Stichwort Zynga: Als Ende Juli die Quartalszahlen des Free-2-Play-Games-Riesen bekannt wurden, müssen einige Anleger kurz vorm Herzinfarkt gestanden haben: 40 Prozent Kurseinbruch bei einem Unternehmen, das Milliarden wert ist – heftig. Auf der Suche nach Erklärungen für den plötzlichen Erdrutsch möchte ich gern Analyst Richard Greenfield vom Finanzdienstleister BTIG zitieren: »Am Ende des Tages ist der Verkauf von virtuellen Gütern wohl doch nicht der Weisheit letzter Schluss. Irgendwann hören die Leute auf, virtuelle Dinge zu kaufen, und investieren ihr Geld lieber in Greifbares.« Recht hat der Mann! Und deine Meinung? Ist Free-2-Play der Pfad der Erleuchtung? Oder doch eher ein wackeliges Kartenhaus, das schon bald unter lautem Getöse in sich zusammenstürzt? Schreib es mir im Forum oder an soenke@360-live.de.

Sönke Siemens,
Chefredaktion 360 Live Magazin

HALLO SPIELEHERBST!

»Sleeping Dogs«, »Darksiders 2«, »Transformers: Untergang von Cybertron« – mit diesem Blockbuster-Triumvirat läutet die Branche den diesjährigen Spieleherbst ein – und wir die Phase unseres diesjährigen Testmarathons. Was dir 2012 noch die Strümpfe auszieht? Dazu einfach den Preview-Teil aufschlagen: »Assassin's Creed 3«, »FIFA 13«, »Medal of Honor: Warfighter«, »Dead or Alive 5«, »PES 2012«, »Halo 4« – schon bald rollt eine wahre Flut Hochkaräter auf dich zu. Im Reportageteil analysiert Kollege Michael Förtsch ein echtes Videospiel-Mysterium: den die Psyche infiltrierenden Arcade-Automaten Polybius. **BLOCKBUSTER-TESTS AB S. 47, HERBST-HIT-VORSCHAU AB S. 14, REPORTAGE AB S. 66**

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

ASSASSIN'S CREED 3

Ein Assassine an der Front: In »Assassin's Creed 3« mischt Ubisofts neuer Meuchelmörder fleißig im Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg mit – 360 Live hat ihn auf sechs Seiten begleitet. Wie er tickt? Was ihn antreibt? Warum britischen Rotröcken schon jetzt der Atem stockt? Ob er seine Ahnen Altaïr und Ezio vom Beliebtheitsthron stoßen kann? Große Vorschau plus Tomahawk-starkes Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE SEPTEMBER 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY Assassin's Creed 3	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 VORSCHAU Spiele von morgen	46 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	70 COMMUNITY Live Arcade, Termine, Leserpost
--	--	---	---	--



HÖLLISCH GUT

48 DARKSIDERS 2

Spiel des Monats: Warum der Tod dem Krieg die Schau stiehlt!



KETTENSÄGENDE MEHRSPIELER-ANALYSE

26 GEARS OF WAR JUDGMENT

Die Bulletstorm-Macher legen Hand an: Alles auf Anfang?

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Randy Pitchford
- 06 WWE 13
- 07 Battlefield 4
- 08 Army of Two: The Devil's Cartel
- 08 GRID 2
- 09 Die Rückkehr der virtuellen Realität
- 10 Heiße Aussichten: Crysis 3 Multiplayer
- 10 Aus der Redaktion
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Assassin's Creed 3
- 20 Metal Gear Rising: Revengeance
- 23 Borderlands 2
- 24 Medal of Honor: Warfighter
- 26 Gears of War: Judgment
- 30 FIFA 13
- 32 PES 2013
- 34 Dead or Alive 5
- 36 Halo 4
- 38 Resident Evil 6
- 40 Micky Epic: Die Macht der 2
- 45 50 Minuten mit Of Orcs and Men

TEST

- 47 Dust: An Elysian Tale
- 48 Darksiders 2
- 53 Hybrid
- 54 Sleeping Dogs (Importtest)
- 58 Transformers: Untergang von Cybertron
- 61 Adidas Mi Coach
- 61 Le Tour de France
- 61 Wreckateer
- 61 Spelunky



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, Zubehör, Termine

Forum, News und mehr

- 62 Port Royale 3
- 64 Max Anarchy (Importtest)
- 72 Bellator: MMA Onslaught
- 72 Dungeon Fighter Live
- 72 Frogger Hyper Arcade Edition
- 72 Zuma's Revenge

POSTER

- 41 Assassin's Creed 3
- 42 Assassin's Creed 3

REPORTAGE

- 66 Polybius – Automat des Grauens

COMMUNITY

- 70 Interview mit Weltenbummler Richard Löwenstein
- 70 Mecker-Ecke
- 71 Mass Effect 3 DLC-Spezial
- 72 Community Arcade
- 73 Community Gamerscore Quantum Conundrum
- 74 Community Lesertest
- 75 Nachgefasst bei Spec Ops: The Line
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Skyrim: Dawnguard
- 79 Kauf- und Spartipps; Forza Horizon LE
- 80 Zubehör: Venom Twin Docking Station, Datel Game Talk Pro-2
- 81 Termine

SERVICE

- 11 Aboseite
- 46 Impressum
- 82 Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY, POSTER, GEWINNSPIEL



14 ASSASSIN'S CREED 3

Grenzenlose Freiheit im kolonialen Amerika:
Ein-Mann-Armee Connor im Gameplay-Check!



TOPSPIELE

20 Metal Gear Rising
Revengeance

- 08 Army of Two: Devil's Cartel
- 14 Assassin's Creed 3
- 23 Borderlands 2



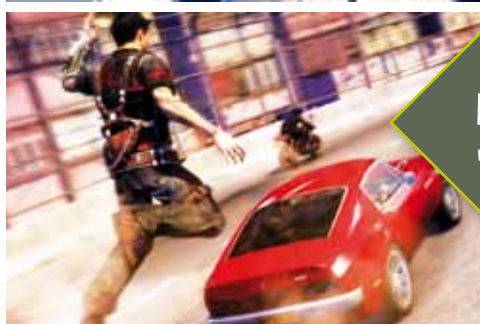
30 FIFA 13

- 24 Medal of Honor: Warfighter
- 26 Gears of War: Judgment
- 32 PES 2013



36 Halo 4

- 34 Dead or Alive 5
- 38 Resident Evil 6
- 47 Dust: An Elysian Tale
- 48 Darksiders 2



54 Sleeping Dogs

- 58 Transformers: Untergang von Cybertron
- 62 Port Royale 3

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	ARMY OF TWO	VIRTUAL REALITY	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
➔ Randy Pitchford über kommende Projekte	The Devil's Cartel	Zukunft neu entdeckt?	Crisis 3 Mehrspieler	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Randy Pitchford

Er ist der Herr der Waffen, der Herrscher über Pandora, bekennender Xenomorph-Fan und ein echter Magier. Randy Pitchford, Chef des texanischen Studios Gearbox Software, überwacht derzeit die Produktion von »Borderlands 2«, »Aliens: Colonial Marines« und »Furious 4«. Gleich drei Gründe also für einen gemütlichen Plausch unter vier Augen!

Seit dem 20. Juli ist »Borderlands 2« offiziell fertig und im Presswerk. Die Arbeiten am Code sind beendet, die Grafik schaut fantastisch aus und das Spiel läuft rund. Wer denkt, dass sich die Entwickler bei Gearbox jetzt selbst-zufrieden zurücklehnen, täuscht sich gewaltig. »Wir sind aktuell um die 210 Leute im Studio«, erklärt Gearbox-Gründer Randy Pitchford. »Dazu noch mal 150 außerhalb, mit denen wir regelmäßig zusammenarbeiten. Und wir alle haben ordentlich zu tun. Nach Borderlands 2 kommen Download-Inhalte, Aliens muss fertig werden... Freilich gibt's auch so einiges, über das wir noch nicht so viel sagen.« Dazu gehört auch »Brothers in Arms: Furious 4«, die auf der E3 2011 angekündigte, Comic-hafte Radau-Auskopplung der Weltkriegs-Shooter-Serie von Ubisoft. Darin wird ein Trupp irrer alliierter Soldaten hinter feindlichen Linien auf böse Nazi-Schergen losgelassen. Gerüchten zufolge sei die Entwicklung des Games aber nun abgebrochen. »Ja, sagt man das? Wir haben nur eine Zeit lang nicht darüber gesprochen, da wir gerade Borderlands 2 und Aliens auf dem Plan haben. Witzig, was die Leute alles aus einem Schweigen herauslesen«, scherzt der Texaner. »Es kommt bald die Zeit, in der wir verraten, wie es da weitergeht.« Plant man vielleicht den Wechsel des Grafikstils, wie einst bei »Borderlands«? Oder wird das vom Tarantino-Film »Inglourious Basterds« inspirierte Game nun doch ein ernsthafter und weniger auf Krawall und

Blutbad getrimmter Shooter? »Ich sage nur so viel: Es passieren gerade einige Dinge. Doch wär's nicht klug von mir, weiter darüber zu sprechen«, wehrt Randy ab. Und nimmt direkt im Anschluss recht freimütig zum Gerücht Stellung, Gearbox würde »Resident Evil« Konkurrenz machen wollen. »Ja, ich habe da diese Marke Z-Day schützen lassen. Wir mögen Zombies, wir finden sie super«, freut sich Pitchford. »Wir haben dazu noch nichts angekündigt, doch ich denke, wir werden daraus ein Zombie-Game machen.« Toll!

Bleibt bei all den vielen Projekten eigentlich nur die Frage: Wie zum Geier kriegt man das alles unter einen Hut? Hilft's Randy, dass er vor seiner Spieledesigner-Karriere als Zauberer in Hollywood gearbeitet hat? »Manchmal liegt beides wirklich nah beieinander«, erklärt er. »Videospiele sind eine Illusion, Magie ist es auch. Doch ist beides unterhaltsam, wenn es gut gemacht und ausgeführt wird.« Kein Wunder also, dass Gearbox-Titel seit jeher faszinieren. Schließlich war Randy kein bloßer Hobby-Magier, sondern trat sogar im berühmten Magic Castle in Los Angeles auf. »Ich war wirklich recht gut, denn ich liebte und liebe Magie, die auf den Fähigkeiten des Magiers beruht: nämlich Geschicklichkeit und Täuschung.« Da bleibt natürlich die Frage: Hat Randy auch schon mal eine Jungfrau zersägt? »Puh. Ob sie eine Jungfrau war? Hmm, das kann ich nicht genau sagen...«



BIO

Name | Randy Pitchford
Firma | Gearbox Software
Position | Gründer
Arbeitet gerade an | Borderlands 2 DLCs, geheim
Schon gewusst? | Randy wollte einst weder Videospiel-Designer noch Zauberer, sondern Anwalt werden.

» Wir haben dazu noch nichts angekündigt, doch ich denke, wir werden daraus ein Zombie-Game machen. «
 Randy Pitchford, Gearbox Software





WWE 13

Knapp drei Wochen früher als letztes Jahr steigt THQs neuester Wrestling-Spaß 2012 in den Ring. Bereits am 30. Oktober prallen wieder unzählige Superstars und Diven der WWE aufeinander, um es so richtig krachen zu lassen. Im wahrsten Sinne des Wortes: In einer auf einem Event in Dublin gezeigten Demosequenz wuchtet Schwergewicht Big Show Fleischklops Mark Henry so heftig auf die Matte, dass die komplette Ringkonstruktion krachend in sich zusammenbricht. Der Schiedsrichter taumelt, die Menge tobt, die Kommentatoren Jerry Lawler und Michael Cole sind außer sich – einer von vielen sogenannten »spektakulären Momenten«, mit denen »WWE 13« dieses Jahr auftrumpfen will. Weitere Highlights abseits vom Gastauftritt von

Mike Tyson: Die Möglichkeit verheerende Finalschläge im letzten Moment doch noch zu kontern. Dazu gesellen sich sogenannte After-Match-Aktionen, um Gegnern die Hände zu schütteln, sie vor den Augen eines Millionenpublikums zu beleidigen und dergleichen mehr. Besonders beeindruckt hat jedoch die optimierte Audio-Unterhaltung: Statt einem Grundrauschen aus Jubel und Begeisterung, das nur hin und wieder variiert, agieren die Zuschauer in vielen Situationen nun fast schon frenetisch, brüllen zu Tausenden »Oh my God!« oder buhen verhasste Stars gezielt aus – ein echter Atmosphärekick! Die Kampagne setzt ihren Fokus dagegen auf die raue Attitude-Ära Ende der 1990er Jahre und lässt dich diese in der Rolle von acht Superstars erleben – unter die Gürtellinie gehender Zank mit den Teammanagern inklusive. Ausführlicher Test in Ausgabe 11/12!

klein- GEDRUCKT

DEVIL'S THIRD

✕ Tomonobu Itagaki, Erfinder von »Dead or Alive«, hat einen neuen Unterstützer für sein Action-Game »Devil's Third« gefunden. THQ hatte zuletzt die Rechte fallen gelassen. Nun will der koreanische Spielehersteller Doobic Itagakis Spiel vorantreiben und gleich zur Serie ausbauen. Was das für ein Erscheinen in Deutschland bedeutet? Mal die Tokio Game Show abwarten.

ELDER SCROLLS ONLINE

✕ Mit »The Elder Scrolls Online« will Bethesda »World of Warcraft« angreifen – und könnte das sogar schaffen. Schade daher, dass das für 2013 angesetzte MMO nur für PC erscheint. – Oder doch nicht? Entwicklungs-Direktor Matt Firor macht Hoffnung. Er könne es sich vorstellen, dass die Internet-Welt auch für Konsolen umgesetzt würde – aber wohl erst die der nächsten Generation.

BATTLEFIELD 4

✕ Erst im Oktober 2011 erschien »Battlefield 3«. Mittlerweile arbeitet das Team bei DICE bereits an Teil Vier, wie das Studio jetzt bestätigte. Marktreif wäre das Projekt aber frühestens im Herbst 2013 – wobei zuvor eine Beta spielbar sein soll. Etliche Spieler finden das schnelle Anrücken des Nachfolgers dennoch übereilt. Ein Kritikpunkt, den das Studio in den kommenden Monaten ausräumen möchte. Wir tippen auf Details zur GDC 2012.

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



MIRROR'S EDGE 2...

...wird laut EA-Sprachrohr Frank Gibeau kommen – es sei nur eine Frage des verfügbaren Personals.

SPEC OPS: THE LINE...

...ist ein Erfolg. Das deutsche Studio dahinter, Yager, arbeitet schon am nächsten Projekt.

MIT BIKER BASH...

...entsteht beim »Shift«-Macher Slightly Mad ein inoffizielles »Road Rash«-Remake.

GRID 2

AUTOS MIT PERSÖNLICHKEIT, STRASSEN MIT PROFIL

Seit Jahren wünschen sich Rennspielfans eine Fortsetzung von »Race Driver GRID«. Grund: Die Simulation von 2008 überzeugte nicht nur mit detailgenauen Fahrzeugmodellen und einer fein abgestimmten Fahrphysik, sondern auch detailverliebten Kulissen, röhrendem Sound und dem sicheren Gefühl, dass die Entwickler echte Autonarren sind! Nun wurde endlich »GRID 2« enthüllt, dass 2013 den Asphalt zum Brennen bringen soll. Dabei soll die Serie ihrer Mischung aus Arcade und Simulation treu bleiben, versprechen die Macher von Codemasters und setzen auf die von »Dirt« bekannte »Ego Engine«, die für eine realistische Fahrphysik, ein knautschiges Schadensmodell und fordernde Gegner sorgen soll. »Unsere Kernphilosophie für GRID 2 ist, dass wir Rennen als eigenständigen Charakter sehen, nicht als die einfache Konsequenz davon, dass wir Autos auf eine Straße setzen«, erklärt der ausführende Produzent Clive Moody. Klingt schon mal gut. Auch erste Bilder versprechen viel. Nämlich heiße Wagen wie den Paganì Huayra, den Ford Mustang Boss 302, den McLaren MP4-12C, den Nissan GT-R Skyline und den Mercedes SLK R172, die über reale Rennstrecken in Abu Dhabi, Miami, Chicago, Paris aber auch fiktive Bergstraßen und Stadttrennstrecken heizen. Porsche, Lamborghini und Ferrari werden Gerüchten zu Folge nicht am Start sein. Von Codemasters hingegen schon bestätigt sind eine umfangreiche Karriere, ein unabhängiger Mehrspieler-Part, ein Splitscreen-Modus für mindestens zwei Spieler und eine Rückspul-Funktion! Erste Spritztour im nächsten Heft!

»Die Serie soll ihrer Mischung aus Arcade und Simulation treu bleiben.«



✖ ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

IN MEXIKO SIND DIE TEUFEL LOS!

Die hierzulande indizierte »Army of Two«-Serie bekommt neue Munition! Im März 2013 soll mit »The Devil's Cartel« der dritte Teil der Reihe einschlagen und gleichzeitig einen Teil-Neustart markieren. Statt dem bekannten Duo Elliot Salem und Tyson Rios mimen zwei diesmal neue Anti-Helden die Zwei-Mann-Armee. Gemeint sind Alpha und Bravo, die als Söldner der privaten Militärorganisation Tactical Worldwide Operations in den vom Drogenkrieg gebeutelten Straßen Mexikos mal ordentlich durchwischen. Das wiederum soll erwachsener und finsterner von stattdessen gehen als zuvor. Bleibt zu hoffen, dass damit nicht nur mehr Gewalt und Blut, sondern auch eine Geschichte mit Tiefgang einhergeht. Wie schon in den Vorgängerspielen liegt der Fokus erneut auf Teamwork und knallharter Koop-Action: Zusammenarbeit soll nicht nur Schmuckwerk, sondern fürs Vo-

rankommen essentiell sein - online wie auch im bereits bestätigten Splitscreen-Modus.

Entwickelt wird »The Devil's Cartel« bei Visceral Montreal. Also Teilen des Teams das schon die bisherigen Teile verantwortete nun aber unter neuem Namen und der Unterstützung der »Dead Space«- und »Dante's Inferno«-Macher die Serie zu einem echten Überflieger transformieren soll. Damit Fans auch optisch die Spucke wegbleibt, setzen die Kanadier - wie viele EA Studios dieser Tage - auf die einst für »Battlefield 3« entwickelte »Frostbite 2 Engine«. Und das bedeutet zerstörbare Umgebungen, jede Menge spektakulärer Funkenflug, umher fliegende Schuttmassen und spektakuläre Explosionen. Ob das Kartel des Teufels auch hierzulande erscheint, da will sich EA noch nicht zu weit aus dem Fenster lehnen. Umfangreiche Preview-Feuertaufe im nächsten Heft!

✖ PRINCE OF PERSIA

NEUSTART FÜR DAS BLAUBLUT?

Neustarts und Reboots von Spieleserien haben Hochkonjunktur: »Tomb Raider«, »Medal of Honor«, »Devil May Cry« und »Castlevania«. Als bald, so Gerüchte, soll auch Ubisofts derweil 23 Jahre alte »Prince of Persia«-Reihe einen Neustart spendiert bekommen. Und das, obwohl bereits 2008 mit »Prince of Persia« eine Art Neuausrichtung der Serie stattfand. Das nun gemunkelte Spiel könnte jedoch vollends neue Wege gehen: Schluss mit Tausend-und-einer-Nacht! Stattdessen soll das derzeit unter dem Codenamen »Prince of Persia Zero 2« laufende Projekt auf Realismus setzen. Ein stämmiger, kahlköpfiger Krieger mimt den Prinzen, der sich in brutalen Schlachten beweisen muss. Magie und märchenhafte Paläste? Fehlanzeige. Im Mittelpunkt stehen vielmehr dreckige Marktplätze und machthungrige Kriegerfürsten, die um die Vormacht buhlen. Ob das den Fans gefallen würde? Zumindest ist's ein mutiger Schritt.

Übrigens: »Zero 2« ist nicht der erste Versuch eines Serienneustarts von »Prince of Persia«. Für die erste Xbox

arbeitete Ubisoft unter dem Arbeitstitel »Zero« an einem Spiel, das den persischen Prinz in die Gegenwartswelt geholt hätte. Aus einem weiteren Projekt namens »Prince of Persia: Assassins« wurde hingegen die heute so beliebte »Assassin's Creed«-Reihe. Neustart für den Prinzen? Braucht's das wirklich? Mach mit bei unserer Umfrage auf www.360-live.de!



✖ ALTE IDEE AUF NEUEM WEG



DIE RÜCKKEHR DER VIRTUELLEN REALITÄT

Jede Idee hat eine zweite Chance verdient. Als Bill Gates im Jahr 2001 den ersten Tablet-Computer präsentierte, mochte keiner dessen Potential erkennen. Erst mit Apples iPad im Jahr 2010 wurde das Konzept zum Erfolg. Die US-Firma Infinium Labs wollte 2004 mit seiner Phantom eine Konsole etablieren, die alleinig auf Spiele-Downloads setzt. Etwas, das heute für PC-Spieler mit dem Spiele-Download-Portal Steam zum Standard gehört. Nun scheint es, als würde auch die einst gefloppte Spielerevolution »Virtuelle Realität« zurückkehren, die 1995 mit Nintendos »Virtual Boy« schon einmal ein unruhliches Ende fand. Denn weder war die auf ein Gestell montierte Grafikbrille gut zu tragen noch war die aus roten Linien und schwarzen Flächen bestehende 3D-Grafik angenehm anzuschauen.

Grafikguru und »Doom«-Entwickler John Carmack ist schon seit einiger Zeit dabei, das zu ändern. Er hat über die letzten Monate hinweg eine Grafik-Brille namens »Oculus Rift« entwickelt, die den Spieler

direkt ins Geschehen transportieren soll. Nachdem seine Arbeit an »Rage« beendet war, wollte er nämlich sehen, wie sich die Virtual-Reality-Technik über die letzten Jahre gewandelt hat: gar nicht, wie er feststellte. Daher hat er selbst mit der Forschung begonnen und einen Prototyp entwickelt, dessen Funktionieren er mit dem Shooter »Doom 3« bereits auf Messen hinter verschlossenen Türen demonstrierte. Neigt der Spieler den Kopf, schwenkt die Sicht dank Gyroskop und Kamera mit; hebt er ihn, ebenso – und zwar ohne merkliche Verzögerung wie bei bisherigen Brillen. Gesteuert wird jedoch noch mit dem Controller. Selbst zur Marktreife bringen will Carmack die Technik aber nicht, sondern seine Erkenntnisse als eine Art Baukasten für andere freigeben.

Auch Studenten der amerikanischen Universität Südkalifornien haben sich mit ihrem »Project Holodeck« daran gemacht, Virtual Reality als neue Spielart zu entdecken. Jedoch nicht nur in dem Sinne, dass sie die Spielwelt direkt vor die Augen des Spielers

in eine Brille projizieren wollen. Nein, mittels Techniken wie Kameras und Kinect wollen sie eine Art Holodeck konstruieren, das die Bewegungen des Spielers direkt scannt und auf eine Spielfigur überträgt. Mittels Klima- und Windanlagen soll sogar die Umgebung spürbar werden – etwa Bergpässe in »Skyrim« und Luftkämpfe in »H.A.W.X.«.

Es ist eine Entwicklung, die viele Spieledesigner, etwa »Alice: Madness Returns«-Macher American McGee, als Zukunft der Spielebranche sehen: »Wenn ich ein Konsolenhersteller wäre, ich würde bei id Software die Tür eintreten und einen Deal mit Carmack für seine Brille machen«, verriet der Wahl-Chinese den Kollegen des Magazins Game Informer. »Diese Art Technik könnte einiges verändern.«

Und wie siehst du die Zukunft? Wird Virtual Reality das nächste große Ding der Spielebranche? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de oder auf unserer Facebook-Pinnwand.



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Wheatley, der Computerkern aus »Portal 2«, ist nun wirklich im Weltall. Ein anonymen NASA-Mitarbeiter hat den Kleinen mit einem Laser auf ein Panel der Versorgungskapsel HTV-3 eingraviert. Samt dem Ausruf »In Spaaaaaaace!«.

✖ **Zahl:** über 40 Millionen. So viele Mitglieder haben sich mittlerweile bei Xbox Live registriert. Das sind bei 67,2 Millionen verkauften Xbox 360 fast 69 Prozent aller Käufer der Microsoft-Konsole.

✖ **Zitat:** »Kreative Werke, egal welcher Art, haben immer Ecken und Kanten – zumindest wenn sie richtig gut sind. Das ist's, was sie erst so interessant macht«, sagt »Monkey Island«- und »The Cave«-Schöpfer Ron Gilbert über Kreativität und Mut.

Aus der Redaktion

✖ Voll gepackt mit Sachen, die das Leben schöner machen – genau, das ist diese Ausgabe! Neben tagelangen Durchspiel-Sessions für aktuelle Kracher sind wir zu etlichen Herstellern gereist, um dir bereits im Vorfeld der Gamescom die coolsten Games und neuesten Infos zu präsentieren. Sabine ging auf intensive Tuchfühlung mit »Metal Gear Rising«, Michael stattete Crytek einen erneuten Besuch ab, um den Mehrspieler-Modus von »Crysis 3« noch vor der Messe zu spielen, während ein externer Autor in USA selbiges mit »Halo 4« tat.

WAS UNS BEWEGT

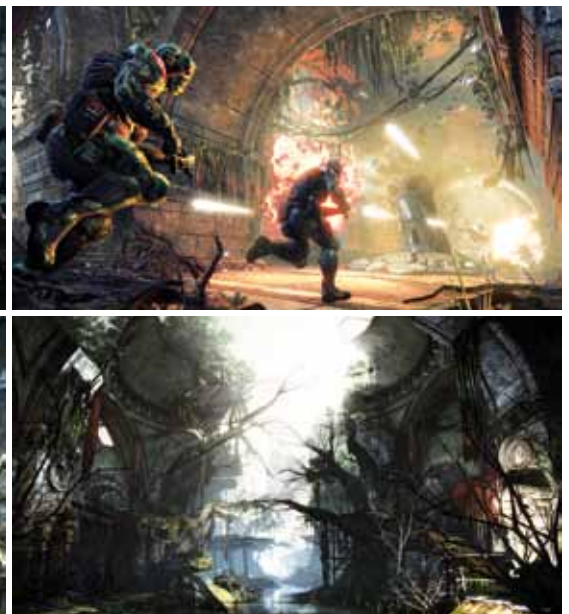
✖ Was uns dieser Tage bewegt? Natürlich die Gamescom, die sich mit dem Erscheinen dieser Ausgabe für Abonnenten gerade ihrem Ende entgegenneigt. Unser Tipp: Am besten gleich unsere Facebook-Seite ansteuern, denn dann verpasst du keine News. Hier findest du zudem die schrägsten Fotos der Messe, knackscharfe Messebabes, spannende Umfragen und vieles mehr – natürlich auch auf www.360-live.de. Die Spielthemen im Detail? Ausführlich in der kommenden Ausgabe mit Anfass-Previews und Ausquetsch-Interviews! Und sonst? Versucht die ganze Mannschaft die drückende Hitze mit eisigen Softdrinks, kaltem Gerstensaft und saftigen Burgern zu überstehen.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

Leise, unsichtbar und verdammt schnell kommt der Tod! Und zwar in Gestalt zweier Krieger mit Pfeil und Bogen. Beim Studio Crytek in Frankfurt am Main durfte 360 Live den Mehrspieler-Modus von »Crysis 3« erstmals antesten. Im Speziellen den taurischen »Hunter«-Modus. Hier stellen sich zehn gut ausgerüstete Soldaten zwei dank Nano-Anzug unsichtbaren Kriegern entgegen, die mit Pfeil und Bogen Jagd auf die Söldner machen. Inmitten der sumpfigen Karte »Museum« ist das erste Gefecht angelegt: überwucherte Gebäude, aufgebrochene Straßen und ein zerstörtes Museum prägen den Blick. Ziel der Söldner: Überleben! Ziel der Hunter? Die Söldner abservieren, die daraufhin selbst zu Hunttern mutieren. Das alles verteilt auf fünf rasante Zwei-Minuten-Runden. Aufgeschreckt teilt sich die anfängliche Zehnergruppe in kleine Teams auf. Schon nach wenigen Sekunden fällt ein Krieger – nun durchstreichen also bereits drei Jäger das Dickicht! Salven fegen umher, gefolgt von EMP-Granaten, die die tückische Unsichtbarkeit der Hunter aushebeln. Doch es ist aussichtslos: Der nächste CELL-Kamerad wird von einem Pfeil durchbohrt. Wieder Blei aus allen Rohren. Der Unsichtbare flackert und zieht das Feuer auf sich – Exitus. Schnell verstreichen die zwei Minuten. Alles wird hektischer. Die CELL-Krieger sind bald nur noch zu viert, wie die Anzeige am rechten Bildrand verrät. Statt zusammen streift man nun alleine umher, schließlich könnte an jeder Ecke ein

Hunter lauern. Und tut es auch! Fauchendes Typhoon-Gewehr-Feuer ist die Antwort. Aber die Kugeln gehen meist ins Nichts. Ein weiteres Zischen, dann zeigt die »Kill-Cam« eine Wiederholung des eigenen Ablebens. Von einer Rampe kommend hat's 360 Live mit einem Pfeil direkt in die Brust erwischt – fies. Nur wenige Sekunden steht man nun selbst als Hunter am Start. Eine Stimme befiehlt, die letzten Söldner aufs Korn zu nehmen. Und tatsächlich: Schon bald kreuzt einer den Weg. Bogen spannen. Gut zielen. Treffer! Leider zur spät – die Zeit war bereits abgelaufen. Ein CELL-Krieger überlebt, CELL gewinnt.

Klingt nach »Predator« zum Mitspielen? Ganz richtig. Und das nicht nur wegen des New Yorker Regenwaldes, der die Szenerie beherrscht. Man fühlt sich gehetzt, gejagt – Spannung pur. Auch wenn die Hunter noch deutlich übermächtig erscheinen und das Team-Play bislang nicht ganz wie gewünscht funktioniert. Aber hier betreibt Crytek bereits Feintuning. Außerdem versprechen die Frankfurter sieben weitere Online-Modi, darunter den »Crysis«-Klassiker Crashside, die klassischen Deathmatch-Varianten und einige Überraschungen. Erscheinen soll »Crysis 3« 2013. Vorbesteller liebäugeln mit der Hunter Edition. Die bietet neben individuellen Skins auch Bonus-Erfahrungspunkte für den Multiplayer und frühen Zugriff auf den Bogen.



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 26.07.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Juli 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 12	Electronic Arts
2	FIFA 13 Ultimate Steelbook Edition (Vorbesterler)	Electronic Arts
3	Halo 4 Limited Edition (Vorbesterler)	Microsoft
4	Kinect Sports 2	Microsoft
5	Darksiders 2 First Edition (Vorbesterler)	THQ

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Juli 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Gears of War 3	Microsoft
2	Max Payne 3	Rockstar Games
3	Call of Duty: Black Ops 2 (Vorbesterler)	Activision
4	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft
5	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Halo 4 Limited Edition (Vorbesterler)	Microsoft
2	Dishonored: Die Maske des Zorns (Vorbesterler)	Bethesda
3	Forza Horizon Limited Collector's Edition (Vorbesterler)	Microsoft
4	Halo 4 (Vorbesterler)	Microsoft
5	Persona 4 Ultimate in Mayonaka Arena	Atlus

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

Gerüchten zufolge wird »GTA 5« insgesamt 98 Vehikel-Typen enthalten. Darunter 48 Autos, fünf Motorräder, zehn Helikopter, 25 Boote, neun Züge und ein Flugzeug.

40%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut



HALO 4

2 Hersteller | Microsoft

37%

Tendenz



Um die »Halo 4«-Online-Modi spielen zu können wird mindestens ein acht Gigabyte großer USB-Stick oder eine Xbox-360-Festplatte vonnöten sein.

Einschätzung | sehr gut



ASSASSIN'S CREED 3

3 Hersteller | Ubisoft

26%

Tendenz



Für »Assassin's Creed 3« wird es voraussichtlich einen »Season Pass« geben. Heißt im Umkehrschluss, dass bereits etliche Download-Inhalte in Planung sind.

Einschätzung | sehr gut



4 Darksiders 2

23% Einschätzung | sehr gut

5 Far Cry 3

23% Einschätzung | sehr gut

6 Borderlands 2

20% Einschätzung | sehr gut

7 FIFA 13

20% Einschätzung | sehr gut

8 Hitman: Absolution

20% Einschätzung | sehr gut

9 Watch Dogs

20% Einschätzung | sehr gut

10 Gears of War: Judgment

17% Einschätzung | sehr gut

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

BATTLEFIELD 3

1 Hersteller | Electronic Arts

36%

Tendenz



360-Wertung | 9.0



GEARS OF WAR 3

2 Hersteller | Microsoft

32%

Tendenz



Auf der Mehrspieler-Karte Checkout kann man einen tanzenden Kriecher finden. Die genaue Anleitung, wie du das komplizierte Easter Egg freischaltest, gibt's auf Youtube.

360-Wertung | 9.4



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

3 Hersteller | Activision

21%

Tendenz



Spielcharakter »Truck« wird von Idris Elba gesprochen. Der Londoner Schauspieler ist besonders für seine Hauptrolle in der Fernsehserie »Luther« bekannt.

360-Wertung | 9.2



4 FIFA 12

18% Wertung | 9.0

5 Forza Motorsport 4

18% Wertung | 9.4

6 Ghost Recon: Future Soldier

18% Wertung | 8.4

7 Halo: Reach

14% Wertung | 9.0

8 Final Fantasy 13-2

7% Wertung | 9.0

9 Mass Effect 3

7% Wertung | 9.6

10 The Witcher 2 Assassins of Kings

7% Wertung | 9.1

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

TONY HAWK'S PRO SKATER HD

1

Hersteller | Activision

Leser-
wertung
8.0
360-Live-
Wertung
8.1

Ronin: »Damals war es ein tolles Spiel. Wer die Erfahrung erleben oder noch einmal ein richtiger Old-School-Skater sein möchte, der sollte hier zuschlagen. Wer auf schneller Gamerscore-Jagd ist, eher nicht.«

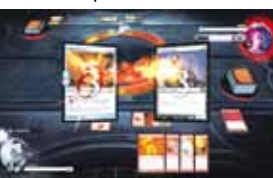


MAGIC: THE GATHERING 2013

2

Hersteller | Wizards of the Coast

Leser-
wertung
7.5
360-Live-
Wertung
8.0



chris 99: »Das jährliche Update mit optischem Feintuning. Genau das, was die Fans erwarten und wollen. Nicht mehr und nicht weniger. Ich gebe 7.5«

LONDON 2012

3

Hersteller | Sega

Leser-
wertung
6.0
360-Live-
Wertung
6.7



DerSpieler187: »Die gleiche Schmach wie zu jeder Olympiade. Dazu werden ganze Disziplinen einfach weggelassen. Hallo! Ich bleib bei Summer Games für den Amiga.«

4 Babel Rising

Hersteller | Ubisoft

Leser-Wertung | 5.0

360-Live-Wertung | 5.1

oO CRoK Oo: »Auf dem Handy ganz groß zum kleinen Zeitvertreib. Aber auf der Xbox 360? Wozu man dieses Spiel braucht, weiß kein Mensch. Für mich 5.0«

5 Ice Age 4: Voll verschoben

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 4.9

360-Live-Wertung | 5.7

Sandman2324: »Bei diesem Titel taue ich einfach nur ab. Fade Kinect-Erkennung, zu wenig Umfang. Mit der tollen Lizenz hätte man viel mehr anstellen können.«

✕ DEIN VOTING

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



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

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

DIE SACHE MIT DER REINLICHKEIT

Wie oft entstaubst du dein Spieleregale?

Mindestens einmal die Woche. Auf meine Schätzchen pass ich eben auf.	44%
Alle paar Monate. Erst bei einer dicken Staubschicht lohnt sich die Arbeit.	28%
Gar nicht! Ein gutes Spiel muss in Ruhe reifen.	22%
Zum Frühjahrsputz leg ich auch bei meinen Games den Staubwedel an.	6%

SURVIVAL-HORROR-GAMES Mehr Action, weniger Grusel?

Finde ich total doof, ich will mich zu Tode ängstigen!	62%
Ist mir eigentlich egal, solange das Gesamtkonzept stimmt.	19%
Finde ich gut, Action ist mir lieber als Grusel.	15%
Finde ich super, besonders im Koop-Modus.	4%

ALLES ONLINE, ODER WAS?

Wie gefällt dir Streaming von Videospielen, wie es zum Beispiel www.gaikai.com vormacht?

Gefällt mir gar nicht, ich will mir ein Spiel ins Regal stellen.	79%
Grundsätzlich mag ich das, ich will aber auch auf Disks nicht verzichten.	15%
Das Prinzip ist toll, wer braucht schon Spieldisks?	3%
Mir egal, Hauptsache, ich kann zocken.	3%

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

HITMAN: ABSOLUTION

1

Hersteller | Square Enix

Leser-
Potenzial
9.5
360-Live-
Potenzial
8.5

Heckinator: »Agent 47 meuchelt wieder auf höchstem Niveau. Dass Klaviersaiten nicht nur zum Musizieren dienen, beweist er mit seinem neuesten Abenteuer. Ich hoffe auf eine 9.5«



XCOM: ENEMY UNKNOWN

2

Hersteller | 2K Games

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5



DerSpieler187: »Als Spieler der ersten Stunde war ich natürlich hellauf begeistert, als die Ankündigung kam. So werde ich gerne wieder zum Weltenretter.«

TOMB RAIDER

3

Hersteller | Square Enix

Leser-
Potenzial
9.0
360-Live-
Potenzial
8.5



VercingetorixDE: »Das wird ein Fest für Grabräuber, solange es keine Leichenfledderei an Lara wird. Ich denke, hier dürfen wir einen großen Schatz heben...«

4 Resident Evil 6

Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.0

Psyconix: »Wenig Horror, umso mehr Action. Ein gutes Actionspiel wird es definitiv, ob es auch ein gutes Horrorspiel wird, wird sich zeigen müssen.«

5 Dead Space 3

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.0

Bambusknecht: »Gruselaction, die dritte. Jetzt auch endlich mit einem Elternteil spielbar. Das wird höchstens eine 8.0 kassieren.«

ASSASSIN'S CREED III

Was führt einen Assassinen an die Kriegsfront? Natürlich das Streben nach Gerechtigkeit! Der neue Meuchelmörder und Mohikaner Connor schwingt seinen Tomahawk für die Unabhängigkeit der Amerikaner – und bleibt doch ein neutrales Medium im Kampf der Supermächte. Sabine Schischka über einen Indianer der Herzen – nein, verdammt, nicht Winnetou!

Das Schlachtfeld tobt. Briten gegen Amerikaner. Das Feuer der Musketen übertönt jedes natürliche Geräusch der Umgebung. Marschierende Stiefel trampeln wie eine Elefantenherde durchs hohe, goldgelbe Gras. Eine dicke Schießpulver-Wolke legt sich wie Nebel auf die Szenerie. Chaos. Von weit oben beobachtet ein Adler das tödliche Treiben. Eine Stimme durchbricht die

Luft: »Ich habe sie kämpfen und sterben sehen. Im Namen der Freiheit. Sie reden von Unabhängigkeit und Gerechtigkeit – aber für wen?« Kreischend stürzt sich der majestätische Weißkopf-Adler in den Gleitflug. Seine Schwingen umspannen aus der Vogelperspektive ein Bild von Tod und Zerstörung. Hinein treibt es den Vogel, in dichten, dunklen Wald. Geschick weicht er tiefen Astgabeln aus, fliegt direkt

auf eine Baumkrone zu – aus der wie ein wildes Tier plötzlich ein Mann springt. Aufgeschreckt? Nein. Jagdbereit!

MARSCHBEFEHL

Szenenwechsel: Ein Feldlager der amerikanischen Blaumantel-Soldaten im Jahr 1777. Hinter den hölzernen Palisaden toben die Schlachten des

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft

Entwickler |

Ubisoft Montreal

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - unklar

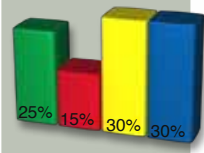
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Meuchelmörder-Mohikaner mit ausgeprägtem Sinn für Gerechtigkeit kämpft für die Amerikanische Revolution – und gegen die Templer.

das ist drin

- Geschichte schreiben
- Fronten aufmischen
- Krieg führen
- Feindreihen dezimieren



Waffenstark: Will Connor nicht auf seine eigenen Klingen zurückgreifen, stibitz er sich einfach die Muskete eines Angreifers und richtet ihn mit seinem eigenen Bajonett hin.

Unabhängigkeitskrieges. Verwundete werden ins Lazarett getragen, der Himmel ist bedeckt von einem düsteren Wolkenschleier. Vor lauter Kanonenlärm gehen bereits die Pferde durch. Der Mann aus dem Baumwipfel betritt das Lager. Die weiße Kapuze seiner langen Kutte hat er tief ins Gesicht gezogen. Dennoch verrät seine dunkle Hautfarbe, dass sich darunter kein Kolonist verbirgt, sondern ein Ureinwohner des noch jungen Amerikas – ein Mohikaner. Unsanft wird der Mann, der sich Connor nennt, angerempelt. Eine Hand legt sich auf seine Brust. »Hey, du!« – Keine Reaktion. Connor wischt die Hand unwirsch zur Seite, als würde er ein Insekt auf seiner Kleidung verschrecken. Sein Blick ist fest nach vorn gerichtet: auf einen braunen Hengst, dessen Führer gerade allerhand Probleme hat, das nervöse Pferd im Zaum zu halten. Doch Connor weiß, was er tut. In Windeseile sitzt der Mohikaner auf dem Rücken des Reittieres, treibt es in wildem Galopp über die Palisaden direkt aufs Schlachtfeld. Kanonenkugeln schlagen wenige Meter neben ihm ein, Erde wirbelt auf, nimmt die Sicht. Unbeirrt treibt der Kuttenträger sein Ross nach vorn, immer weiter auf die gegnerische Seite zu, wo mehrere Dutzend britischer Angreifer gerade ihre Musketen anlegen. »Fertig machen! Feuer!«, dröhnt es plötzlich aus der Kehle des Generals. Eine regelrechte Kette an Salven drückt sich aus den Gewehrläufen, Connors Pferd wird aus dem Galopp gerissen, geht zu Boden, überschlägt sich.



Waidmannsheil: Connors neuer Akrobatikspielplatz sind die Wälder und Gebirge des Frontiers – erlegbare Wildtiere inklusive.



» Aufgeschreckt?
Nein. Jagdbereit! «

Und außerdem?

■ Noch keine Infos zu Erfolgen ■ Multiplayer-Modus ist ähnlich dem von »Revelations« geplant; erste Details siehe Kasten auf der folgenden Doppelseite
■ Gerüchten zufolge plant Ubisoft einen »Season Pass«, ähnlich wie zum Beispiel Rockstar Games zuletzt bei »L.A. Noire« und »Max Payne 3«. Angeblich soll es für Käufer dieses Passes ein umfangreiches Download-Erweiterungs-Paket mit in Episoden gestaffelten Inhalten geben. Um welche Inhalte es sich genau handelt, ist aber noch unklar ■ Erscheint in Deutschland voraussichtlich ungeschnitten; eine USK-Einstufung steht noch aus ■ Du willst die volle »Assassin's Creed 3«-Erfahrung? Dann sei dir »Assassin's Creed 3: Liberation«, der exklusive Ableger für Sonys Taschenspieler PS Vita ans Herz gelegt, der die Geschichte einer weiblichen Assassine in den Mittelpunkt rückt und zeitlich kurz nach dem Siebenjährigen Krieg in New Orleans spielt



Mit dem »Rope Dart« sind unvorsichtige Angreifer schnell aus dem Weg geräumt – und Connor kann sich dank »Gegengewicht« sicher aus luftigen Höhen abseilen.



Wenn sich die Entwickler ganz akkurat an die Geschichte gehalten hätten, würde es knapp 30 Minuten dauern, ein solches Schlachtschiff um 180 Grad zu drehen. So viel Geduld hätte wohl kein Spieler mitgebracht...

Der Mohikaner hat den Sattel unterdessen längst verlassen, nimmt die letzten Meter bis zum Ziel zu Fuß. Er weiß: Nur zwei Mal können die Briten aus ihren neumodischen Musketen feuern. Dann müssen sie nachladen. Bis die Insulaner ihr Pulver verschossen haben, verschanzt sich Connor hinter einem Felsen. Keine zwei Sekunden später packt er die Gelegenheit beim Schopfe, bricht hinter dem Gestein hervor wie eine Flutwelle und sprintet in vollem Tempo über die Köpfe der Infanterie an vorderster Front hinweg. Bei seiner Landung reißt er bereits einige Rotröcke von den Füßen, greift sich blitzschnell die Muskete eines Opfers und ersticht mit dem aufgesteckten Bajonett die ersten Widersacher. Weitere knüpelt er mit dem massiven Holzschaft der Waffe nieder. Währenddessen hat auch das Lager der Blaumäntel Wind

von Connors Solo-Nummer bekommen. Eilig verlangt der General nach einem Fernrohr, traut seinen Augen kaum: Mit einem britischen Soldaten als Schutzschild schreitet Connor voran zur zweiten Vorhut. Die Musketensalven schlagen tödliche Löcher ins Fleisch. Der Angreifer lässt seinen leblosen Schild fallen, zückt seinen Tomahawk und macht sich daran, die nächste Reihe an Rotröcken zu zerlegen. Das Auge kann seinen Bewegungen kaum folgen, die sich aus blutigen Pirouetten, flinken Kehlenschlitzern und brutalen Genickbrechern zu einem wahrhaften Todestanz formen. Die verbündeten Blaumäntel reagieren, feuern ihrerseits donnernde Kanonenkugeln aufs Feld, um den mysteriösen Helden bei seinem Kamikaze-Angriff zu unterstützen. Einen Einschlag später ist Connors Sicht frei auf das Ziel: den feindlichen General, der hoch zu Ross versucht, seine verbliebenen Mannen zu koordinieren. Vergeblich. Ein rasanter Sprung befördert Connor mit gezücktem Bogen in die Luft, sein Pfeil findet und trifft das Ziel schmerzhaft in die linke Schulter. Der General fällt aus dem Sattel, richtet, am Boden liegend, seine Pistole auf den unbekannten Angreifer. Pech für ihn: Sie ist nicht geladen. Triumphierend nähert sich Connor dem weißgelockten General, der bereits aus der Nase zu bluten beginnt, und schlägt mit dem Tomahawk behutsam seine linke Mantelseite zurück. Wer jetzt denkt, Connor hätte es auf etwaigen Goldschmuck seines Opfers abgesehen, irrt. Der Mohikaner kennt nur ein Ziel: das pumpende Herz seines Feindes, in das er nunmehr sein Indianer-Beil vergräbt.

Erstarrt senkt der amerikanische General, der das Tun die ganze Zeit beobachtet hat, seinen Feldstecher. Seine Gesichtszüge sind wie vereist. Nachdenklich wirft er einen Blick auf seine Soldaten, die ihren unerwarteten Sieg noch gar nicht fassen können. Dann blickt der Heerführer erneut in die Richtung des Mannes, der gerade quasi im Alleingang das erreicht hat, wozu eine ganze Armee zuvor nicht



Rund um die Kriegsfrenten finden sich Soldatenlager und Lazarette, deren Anblicke oft nur für starke Mägen empfehlenswert sind.



» Wer ist dieser Mann? Wo kommt er her? Und welches Ziel verfolgt er wirklich? «

imstande war. Das Gedankenkarussell kreist: Wer ist dieser Mann? Wo kommt er her? Und welches Ziel verfolgt er wirklich?

GEHEIMNISVOLLER HELD

Letztere Frage lässt sich wohl erst beantworten, wenn man das kommende »Assassin's Creed 3« durchgespielt hat. Bis dahin muss die Information genügen, dass Connor – der neue Held und Assassine des Actionabenteuers – vor allem ein Mann der Gerechtigkeit ist. Er bekämpft das Unrecht, wo er es bemerkt – kalt und erbarmungslos. Dazu stattet ihn Entwickler Ubisoft Montreal gleich mit einer ganzen Reihe an neuen Waffen aus. Allen voran: der Tomahawk. Aber natürlich verfügt der Ureinwohner-Assassine ebenso wie seine Ahnen über versteckte Unterarmklingen – eine pro Arm. Neu ist dagegen, dass sich diese nun auf Knopfdruck auch erweitern und »umklappen« lassen, Connor sozusagen in die Hand gleiten und dort verwendet werden können wie ein normales Kampfmesser.

Angepasst an die neuen Spielumgebungen – Wildnis und Bäume statt meterhoher Gebäude in der

Stadt – besitzt Connor nebst Pfeil und Bogen noch das sogenannte »Rope Dart«: eine Art kleiner Speer, der mit einem Seil verbunden ist. In Aktion schaut das Gerät, das ursprünglich aus China stammt, dann so aus: Connor hockt auf einem Ast in einem Baum. Zum Springen ist es zu hoch, unten patrouilliert ein Soldat der britischen Armee. Um sowohl den Boden zu erreichen als auch den Wachmann loszuwerden, durchbohrt ihn Connor von oben mit der Speerspitze seines Rope Darts. Der Soldat heult auf, wird aber sogleich den Ast emporgezogen, als Connor sich auf der anderen Seite durch das neu erlegte Gegengewicht geschmeidig abseilt. Ganz schön pfiffig!

SCHÖNE NEUE WELT

Diese mechanischen Hilfsmittel sind aber nicht die einzige clevere Idee, welche die Entwickler neu erdacht haben. Aufgefrischt wurde beispielsweise auch der bekannte Adlerruf, mit dem Ezio einst die verbündeten Assassinen seiner Bruderschaft zu Hilfe rufen konnte. Da es um die Anzahl von Assassinen im kolonialen Amerika aber noch nicht allzu gut bestellt ist, eilen Connor auf Tastendruck zuvor gerettete Zivilisten herbei und ziehen eine Farce allererster Güte auf. Boston, Sommer 1773, Hafenviertel: Connor muss unbedingt eine Stadtwache passieren, doch die Soldaten haben ein äußerst wachsameres Auge auf den Assassinen geworfen. Umgehen kann der Mohikaner seine Beobachter ebenfalls nicht, also was tun? Mit dem Adlerruf sind flugs vier als Rotröcke verkleidete Bürger zur Stelle. Die Tarnung ist perfekt! Sogar der General selbst würde die Maulwürfe nicht von seinen eigenen Gefreiten unterscheiden können. Mit bestem schauspielerischem Talent nehmen die vier Connor unsanft in ihre Mitte, geben vor, einen

Gefangenen abzuführen. Und siehe da: Das Laienspiel glückt! Freilich hätte der Meuchelmörder auch ohne Weiteres seine Waffen zücken und sich gewaltsam Zugang zur Sperrzone verschaffen können. Denn wenn Connor eines draufhat, dann ist es der Umgang mit Klingen und scharfen Schneiden sowie einige imposante Nahkampfmanöver.

So holt er etwa mit einem kräftigen Faustschlag in die Magengrube einen patrouillierenden Briten aus den Stiefeln, greift im freien Fall sein Schlafittchen und lässt seine Wirbelsäule Bekanntschaft mit der harten Kante eines hölzernen Marktstandes schließen. Das Ereignis mitten in der belebten

✱ Massenmeuchelmord

DER MEHRSPIELER-MODUS

Noch hat Ubisoft nicht alle Details zum neuen Mehrspieler-Modus verlauten lassen. Auf der E3 2012 wurde der »Domination«-Modus enthüllt, in dem zwei Teams mehrere Gebiete auf der Karte erobern und möglichst lange halten müssen. Im Rahmen der Comic Con in San Diego kündigte Ubisoft dann einen weiteren Modus namens »Wolfpack« an, der vor allem auf Schnelligkeit setzt. Insgesamt vier Spieler machen hier gemeinsam Jagd auf KI-Ziele, während erbarmungslos die Zeit herunterzählt. Welche Modi dir darüber hinaus den Schlaf rauben, ist bislang unbekannt. Auch wird es in diesem Jahr ausnahmsweise keine Beta-Version vor Veröffentlichung des Games geben. Man wolle alle Zeit und Arbeit in die Vervollständigung des Mehrspieler-Komplex stecken, anstatt sich auf eine Demo zu konzentrieren, erklärte Alex Hutchinson, der Kreative Leiter des Spiels.

Freiheitskämpfer oder Unterdrücker?



Sympathischer neuer Held, bildhübsche Grafik, riesige Spielwelt, erstmals auch Begegnungen mit Wildtieren, dynamischer Tages- und Jahreszeitenwechsel, neues Wettersystem, viel Liebe zum Detail und zu historischer Korrektheit, diverse Sondereditionen, Mehrspieler-Modus wieder mit an Bord...



...über den ist aber leider noch fast nichts bekannt, eine Multiplayer-Beta oder -Demo soll es vor Veröffentlichung nicht geben

✖ So war's wirklich!

KLEINER GESCHICHTS-EXKURS

Die Amerikanische Revolution ist nicht unbedingt eines der größten Themen im hiesigen Geschichtsunterricht. Mehrere interne Nachfragen haben sogar ergeben, dass dieser Exkurs teilweise völlig fehlt. Zur Vorbereitung auf die großen Ereignisse im Spiel daher ein kleiner Hintergrundbericht: Die Amerikanische Revolution ist sozusagen die Grundsteinlegung für die Unabhängigkeit der heutigen Vereinigten Staaten von Amerika. Bis in die 80er-Jahre des 18. Jahrhunderts besteht ein Großteil Nordamerikas aus britischen Kolonien. Als die Briten jedoch im Jahr 1763 die Besteuerung und Verwaltung ihrer Kolonien reformieren wollen, bilden sich schon bald erste Protestgruppen unter den amerikanischen Siedlern. Die Kolonien wollen die neue Wirtschafts- und Landverteilungspolitik nicht akzeptieren, die erlassenen Gesetze wie der Sugar Act – das Zuckergesetz – und der Currency Act – das Währungsgesetz – treiben sie an den Rand des wirtschaftlichen Ruins. Weitere Steuererhebungen auf importierte Grundbedarfsgüter der Kolonisten, etwa Glas, Leder, Kaffee und Tee, führen letztlich zu einem Aufstand, der gemeinhin als das Massaker von Boston bekannt ist. Um die wütende Bürgermenge in Schach zu halten, lässt das britische Empire am 5. März 1770 zwei Soldaten-Regimente in Boston einlaufen, die wahllos in die Menschenmassen feuern und fünf Bürger töten. Nach diesem Ereignis werden alle zuvor eingeführten Steuern wieder zurückgenommen. Alle bis auf eine: die Teesteuer. Für die Unabhängigkeitskämpfer exakt eine Steuer zu viel. Sie beginnen, die Teelieferungen von England nach Amerika zu boykottieren und gehen am 16. Dezember 1773 mit der bekannten »Boston Tea Party« in die Geschichte ein: Als Indianer verkleidet versenken sie Tee im Wert von 10.000 britischen Pfund – damals etwa 700.000 Euro – im Bostoner Hafenbecken. Als Konsequenz folgen die Coercive Acts, eine Reihe von Gesetzen, die der amerikanischen Widerstandsbewegung einen merklichen Riegel vorschieben sollen. Doch stattdessen verschärft sich der Zwist zwischen Kolonisten und dem Mutterland England nur noch weiter. Nach etlichen militärischen Auseinandersetzungen zwischen den britischen Soldaten und der amerikanischen Bürgermiliz kommt es zur Schlacht von Bunker Hill: Ein Pyrrhussieg der Briten, denn durch die Errichtung von Wällen auf dem Breed's Hill und dem Bunker Hill durch die Kolonisten verzeichnet das Empire Verluste von 1.054 Soldaten. Die Amerikaner kommen mit verhältnismäßig geringen Verlusten von 441 Mann davon. Bevor die Briten am 3. September 1783 endlich die Unabhängigkeit der USA anerkennen, müssen im Unabhängigkeitskrieg aber noch viele Schlachten geschlagen werden: Die Schlacht von Bennington 1777, die Schlacht von Monmouth 1778, die Belagerung von Charleston in den Jahren 1778 bis 1779, die Seeschlacht von Chesapeake Bay 1781 und die Schlacht von Yorktown im selben Jahr, um nur einige zu nennen. Höchstwahrscheinlich wird »Assassin's Creed 3« längst nicht alle Geschehnisse dieser Zeit nacherzählen – geschweige denn tief genug in wirtschaftliche und politische Zusammenhänge eintauchen, um Hintergründe ausreichend zu beleuchten. Trotzdem legen die Entwickler Wert auf historisch akkurate Arbeit nach der »30-Sekunden-Wikipedia-Regel«: Wenn eine erfundene geschichtliche Information innerhalb von 30 Sekunden auf Wikipedia entlarvt werden kann, ist sie für das Spiel nicht geeignet.

Bostoner Innenstadt bleibt freilich nicht lang unberührt. Schon bald stürmen weitere Rotröcke heran, wollen den frevlerischen Mörder mit ihren Piken und Musketen durchlöchern. Connor jedoch ist die Ruhe selbst. Sogar dann, als ihn von hinten ein Angreifer packt, ihm mit dem rechten Arm die Kehle zudrücken will, schlägt ihm der Assassine nur zielsicher den Ellbogen ins Gesicht. Aus einer Drehbewegung heraus tänzelt Connor sofort weiter zum nächsten Feind, rammt ihm einen Dolch in den Leib, wirbelt weiter zu einem Angreifer mit Bajonett, den das Stilett kurzerhand um einen Augapfel erleichtert. Und während in Connors Rücken schon die Rotröcke zum Schlag ausholen, wirft sich der Assassine in die Knie, fegt der verdutzten Nachhut die Beine weg, zückt den Tomahawk und versenkt das Beil in besonders lebenswichtige Körperorgane. Blutiges Spektakel – ob's diesmal auch wieder für eine USK-16-Freigabe reicht?

WILDE WILDNIS

Nimmt die Gegnerzahl dann aber doch mal überhand, hilft meist nur die Flucht durch unwegsames Gelände. Im Frontier genannten Gebiet vor den Toren der großen Städte Boston und New York stehen haushohe Bäume und karge Felsen für ausufernde und waghalsige Kletterpartien bereit. Witziger wird es

indes in der Stadt: Da rennt Connor auch schon mal durch geöffnete Fenster auf die andere Seite eines Gebäudes, während drinnen die leicht bekleideten Damen einer Ohnmacht nah zu kreischen beginnen: »Waaah! Es ist ein Mann!!!« In der Tat. Auch bewegte Objekte wie zum Beispiel vorbeifahrende Pferdekutschen und Heukarren dienen nunmehr als Versteckmöglichkeit – alternativ grätscht Connor auf seiner Flucht zwischen den polternden Wagenrädern hindurch und versperrt seinen Verfolgern so den Weg. All das wirkt weitaus dynamischer und natürlicher, als es noch im Vorgängerspiel der Fall war. Und wo innerorts die Bürger auf das Tun des Assassinen reagieren, bekommt es Connor in der Wildnis vor den Stadttoren mit Tieren aller Art zu tun: Wölfe und Bären greifen den Mohikaner in Zufallsbegegnungen an, Hirsche eignen sich als schmackhafte Jagdbeute und Felle lassen sich allerorts zu gutem Geld machen. Die Idee, die ansonsten doch recht trostlosen Außengebiete mit tierischem Leben zu füllen, stammt übrigens vom Kreativen Leiter des Spiels, Alex Hutchinson. In einem Interview auf der diesjährigen Comic Con in San Diego sagte dieser wörtlich: »Als ich darüber nachdachte, Tiere in die Wildnis zu integrieren, war ich wie aus dem Häuschen und dachte: Hey, ich könnte das erste Offene-Welt-Spiel mit Tieren

» Wenn Connor eines draufhat, dann ist es der Umgang mit Klingen und scharfen Schneiden sowie einige beeindruckende Nahkampfmanöver. «



✖ Assassinen auf dem Tablet

DAS IOS-COMICBOOK

Schon vor der Veröffentlichung von »Assassin's Creed 3« schürt Ubisoft ordentlich die Vorfreude und bringt die Assassinen mit »Assassin's Creed: The Fall« sogar aufs iPad – als interaktiven Comic. Die App basiert auf der gleichnamigen Comic-Miniserie, bestehend aus drei Heften, die in den USA vom Verlag Wild Storm herausgegeben wird. Geschrieben und gezeichnet von Cameron Stewart und Karl Kerschel, erzählt »The Fall« in eindrucksvollen Bildern die Geschichte des russischen Assassinen Nikolai Orelov im späten 19. und frühen 20. Jahrhundert. Dieser will – wie sollte es anders sein – den Templern ein mächtiges Artefakt entreißen und gerät dabei in einen blutigen Konflikt mit Zar Alexander dem Dritten. Das Ganze gibt's in Apples App-Store für schlanke 79 Cent – wohlgemerkt nur für den ersten von drei Bänden. Ein Schnupper-Angebot, sozusagen. Denn die beiden weiteren Comics sind als In-App-Käufe für jeweils 2,39 Euro zu haben. Achtung aber für deutsche Leser: Den Comic gibt's ausschließlich in englischer Sprache!



Kalte Freuden: Selbst durch tiefen Schnee bewegt sich Connor noch ausgesprochen flink – ganz im Gegensatz zu den britischen Soldaten, die mit dem harschen Winter Nordamerikas nicht zurechtkommen.



Ahoi, Assassine! Auch an Seeschlachten soll Connor im Laufe des Spiels teilnehmen. Ob der Mohikaner wohl selbst ans Steuer darf?



machen! Vier Monate später habe ich dann Red Dead Redemption gekauft...« Dennoch: Ohne die mehr als zwei Dutzend verschiedenen Tierarten im Frontier hätte das gigantische Areal wohl ziemlich verlassen gewirkt. Boston, New York und die Wald- und Feld-Areale drum herum sollen aber nicht die einzigen bereisbaren Fleckchen im fertigen Spiel sein. Auch einen großen Teil der Nordost-Küste Amerikas soll Connor zu Gesicht bekommen, der dann größtenteils mit dem Schiff erkundet wird.

Was Ubisoft bisher von »Assassin's Creed 3« gezeigt hat, scheint also lediglich ein Bruchteil des großen Ganzen zu sein. Und natürlich bewahrt der Hersteller auch noch etliche Geheimnisse, die wohl frühestens zur Veröffentlichung enthüllt werden. Zum Beispiel die Antwort auf die Frage, ob »Assassin's Creed 3« tatsächlich die Geschichte des Gegenwarts-Assassinen Desmond Miles beendet! Denn etwas in der Art hat zumindest Hutchinson auf einer Pressekonferenz verlauten lassen: »Jede Episode hat eine eigene Geschichte. Assassin's Creed war Altairs Story, und auch mit Ezio haben wir bereits abgeschlossen. Man kann diese einzelnen Geschichten zwar auch ohne die von Desmond verstehen, aber irgendwann

müssen wir auch seinen Strang zu Ende bringen. Wenn Dinge zu lange andauern, verlieren sie an Resonanz.« Recht hat er, obwohl sich gerade Connor zu einem der interessantesten und vielschichtigsten Charaktere der Assassinen-Saga mausern könnte. Bleibt zu hoffen, dass Ubisoft bei all den guten Vorzeichen den stringenten, alle Gameplay-Facetten zusammenführenden Storyfaden nicht vergisst. Das allerdings wird erst der Test Ende Oktober zeigen. Bis dahin: Tomahawk wetzen, Kriegsbemalung auf Vordermann bringen und zur geschichtlichen Vorbereitung mal die TV-Serie »John Adams« reinziehen!

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Der Oktober wird revolutionär. Wie gut, dass just zur Veröffentlichung des Spiels eine Reihe von Feiertagen HITPOTENZIAL ansteht!

8.5 von 10



kurz&knapp

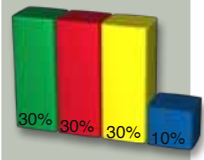
Hersteller | Konami
 Entwickler | Platinum Games
 Genre | Action
 Spieler | 1
 Xbox Live | unklar

kurz gesagt

Raiden schnetzelt sich als wildgewordener Cyber-Ninja durch robotisierte Feindesscharen.

das ist drin

- Scheibchen
- Stückchen
- Häppchen
- Melonensalat



METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Scheibchenweise Action.

Die rheinische Traditionsfirma Zwilling, bekannt für ihre weltweit hochgelobte Messerschleifkunst, kann nur neidisch sein auf dieses Prachtexemplar einer Klinge: gut anderthalb Meter lang, leicht, schnell und so scharf, dass es selbst Stahl und menschliche Knochen mühelos in millimeterdünne Scheibchen schneidet. Sein Besitzer: nicht etwa ein namhafter Sashimi-Koch aus dem Land der aufgehenden Sonne, sondern ein Kerl im hautengen Kampfanzug, mit mechanischem Kiefer, Robotik-Auge, Cyborg-Arm und auch sonst so vielen High-Tech-Implantaten, dass Wolverines Adamantium-Skelett so zart wirkt wie ein frisch gepudertes Baby-Popo. Kurz: Cyber-Ninja Raiden ist zurück. Der blonde Ex-Agent dürfte Kennern der »Metal Gear«-Reihe noch aus dem zweiten Ableger »Sons of Liberty« beziehungsweise dem etwas später auf Xbox erschienenen »Substance« bekannt sein. Wenn nicht, auch kein Problem, denn im Action-Spin-off »Metal Gear Rising: Revengeance« hat Raiden sein altes Ich hinter sich gelassen. Nahezu vollkommen technisiert,

kämpft er neun Jahre nach den Ereignissen des PS3-exklusiven »Metal Gear Solid 4« für eine Paramilitär-Organisation und sinnt auf blutige Rache an denjenigen, die seinen menschlichen Körper einst vernichteten. Klingt nicht gerade nach einem Story-Koloss. Allerdings erwartet den auch wohl keiner – denn »Revengeance« verabschiedet sich ganz klar vom gemächlichen Schleich-Taktik-Gameplay seiner namentlichen Verwandtschaft und setzt auf rasante Action, schnelllebige Kämpfe und Blut, so weit das Cyber-Auge reicht.

HEUTE GIBT'S GESCHNETZELTES!

Nach der ersten hochgezogenen Augenbraue wird aber schnell klar, woher die neue Ausrichtung kommt. Schließlich hat Entwickler-Ikone Hideo Kojima das Projekt nach etlichen Start-Schwierigkeiten an die japanische Spieleschmiede Platinum Games übertragen, die dem ehemals bloß »Metal Gear Rising« betitelten Game noch den Zusatz »Revengeance« verpasste. Und die Ähnlichkeit zu Action-Perlen wie





Sashimi oder Schlachtschüssel?

- +** Extrem rasantes und actionreiches Gameplay, fette Inszenierung, sehr präzises Schneidesystem, Quick-time-Reaktionstests fügen sich gut ein, englische Synchro wirkt stimmig, vielfältige Tötungsmethoden, die auch die Umgebungsobjekte mit einbeziehen, anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad dürfte Old-School-Gamern gefallen
- Grafisch kein Überflieger, vom Story-Rahmen wurde noch so gut wie nichts enthüllt – wirkt daher aktuell eher platt, Steuerung und Kamera-Fokus derzeit problembehaftet, hoffentlich wird die Schnitzel-Orgie auf Dauer nicht zu eintönig, sehr hoher Gewaltgrad

Und außerdem?

- Noch keine Informationen zu etwaigen Multiplayer-Modi oder Online-Funktionen ■ Ob's hierzulande geschnitten erscheint, ist bislang unklar ■ Keine Kinect-Unterstützung
- Eine spielbare Demo wird der HD Collection von »Zone of the Enders« beiliegen, die im Herbst 2012 in Europa erscheint; zu einem späteren Zeitpunkt soll die Demo auch via Xbox Live verfügbar sein. Auch in Deutschland? Abwarten...
- Läuft auf der stark modifizierten »Platinum«-Engine

✖ Raiden live

BIZARRE LIVE-ACTION-TRAILER

Bereits im Mai dieses Jahres veröffentlichte Konami zu Werbezwecken diverse Live-Action-Trailer zu »Revengeance« – also Trailer mit echten Schauspielern. Sie zeigen die verschiedenen Stadien von Raidens »Umbau« und der Implantation seiner Cyborg-Körperteile. Außerdem beleuchten sie – wenn auch nur schwach – die Vergangenheit des High-Tech-Ninjas, als er noch seinen echten Namen, Jack, trug und als Kindersoldat rekrutiert wurde. Auch dürfte den Zuschauern hier klar werden, warum Raiden ausgerechnet so scharf auf Schwerter und Klingen ist, statt effektivere Schusswaffen zu nutzen. Insgesamt drei zusammenhängende Live-Action-Videos hat Konami im Netz veröffentlicht. Wer neugierig geworden ist, kann sich die nicht jugendfreien Filmchen auf www.360-live.de anschauen.



Oben: Auch mehrere Feinde gleichzeitig haben Raidens scharfer Klinge wenig entgegenzusetzen. Sind ihre Schaltkreise ausreichend zerschnitten, explodieren die Angreifer.

Unten: Im »Blade Mode« verlangsamt sich die Zeit, damit Raiden möglichst präzise Schnitte am Gegner setzen kann. Ein Chirurg könnte kaum exakter amputieren!



»Bayonetta« und »Vanquish« ist definitiv nicht zu leugnen: Statt seine Feinde geschickt zu umschleichen, sie mit der Betäubungspistole auszuschalten und ihre Körper unauffällig in Schränken zu verstauen, schlägt Raiden ein wie ein Dampfhämmer. Aus der Verfolgerperspektive wetzt der Brachial-Ninja in einem Affenzahn in Richtung seiner Gegner, teilt über die X-Taste vertikale und horizontale Klingenhiebe aus, um seine Opfer mürbe zu machen. Dann der blutige Abschluss: Über die LT-Taste aktiviert Raiden den sogenannten »Blade Mode« – ein Modus, in dem die Zeit verlangsamt wird und der blonde Häscher besonders präzise Schnitte und Amputationen am Gegenüber vornehmen kann. Eine rot leuchtende Linie markiert die Schneidrichtung, der rechte Stick vollführt die tödliche OP – so oft und so lange, wie die »Blade Mode«-Zeit eben ausreicht. Normalisiert sich die Zeit nach dem Eingriff wieder, zerfällt der Widersacher wahlweise in stückiges Gulasch oder fein gehobeltes Carpaccio. Und tatsächlich hat Raiden bei seinen unappetitlichen Schnitten freie Hand: Den ganzen Arm ab oder doch nur ein Schnitt am Handgelenk? Gleich an der Kehle ansetzen oder nur die Schädelplatte oberhalb der Stirn etwas lüften? Quer

durch die Mitte oder senkrecht? Alles möglich. Für nahezu unmöglich – zumindest in dieser Form – hält 360 Live nach aktuellem Stand indes eine USK-Freigabe. Menschen verblüffend ähnlich sehende Cyborgs zerschneiden, selbst wenn sie schon vor ihrem Henker knien und um ihr Leben winseln? Da versteht der Jugendschutz keinen Spaß... Schade eigentlich, wo doch »Metal Gear Rising« damals sogar Möglichkeiten bieten sollte, das komplette Game auch ohne einen einzigen getöteten Gegner abzuschließen. Davon ist »Revengeance« nun weit entfernt!

DIE WAFFEN EINES NINJAS...

Neben den normalen und »Blade Mode«-Angriffen beherrscht Raiden noch ein paar Spezialmanöver, die in bestimmten Kampfsituationen auf Tastendruck ausgelöst werden können. Beobachtet der Cyber-Ninja ein Opfer etwa von einem erhöhten Vorsprung aus, bewirkt ein Druck auf die B-Taste, dass er zum Sprung ansetzt, sein Katana senkrecht durch den Schädel im Körper des Feindes versenkt und noch eine Weile wie ein Äffchen auf dem Griff seiner Klinge hocken bleibt, um sein blutiges Kunstwerk zu



bestaunen. Gleichzeitiges Drücken der X- und A-Taste katapultiert den Cyborg-Gegner in die Luft, wo dann per LT der »Blade Mode« aktiviert und der unglückliche Angreifer noch im Flug in der Leibesmitte zerteilt wird. Bekannt und berüchtigt ist auch das »Absaugen« wertvoller Energie-Zellen. Wer im richtigen Moment die eingeblendete Taste drückt, reißt dem Cyborg-Feind das technisierte Rückgrat heraus und zerquetscht das blau leuchtende Knochengerüst für einen Energieschub. Action-Freunde reiben sich da schon jetzt gierig die Hände – für Fans von »Metal Gear« ist diese schiere Übermenge an Brutalität derweil gewöhnungsbedürftig, wenn nicht für so manchen gar geschmacklos. Aber über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten. Und wer schon immer mal ein »Metal Gears of War« oder ein »Metal May Cry« ausprobieren wollte, liegt hiermit tatsächlich goldrichtig.

HIRN AUS, HASS AN

Du hast es bestimmt schon erraten: Rätsel sucht man in »Revengeance« bisher so vergeblich wie geworfene Wattebäuschchen. Dafür sorgen immer wieder eingestreute Quicktime-Reaktionstests in rasanten Zwischensequenzen für Adrenalinschübe. Besonders spektakulär: Bei gedrückter RT-Taste muss Raiden mit dem pfeilschnellen Ninja-Run einer einstürzenden Betonbrücke entkommen, während hinter ihm zwei Kampfhelis aus vollem Rohr ziel-suchende Raketen abfeuern. Brillant, wie cineastisch die Kamera hier das Geschehen einfängt, Staubwolken aufwirbeln, Trümmer fliegen und Raiden über Autowracks und gähnende Abgründe pestert, als wären sie sein natürliches Biotop. Dann ein Fehler, ein Fall, die Brücke bricht. Wer schnell genug auf die Y-Taste hämmert, erlebt, wie Raiden sein Katana in den Beton schlägt, sich an seiner Klinge nach oben

wuchtet und per Wandlauf doch noch sicheren Boden erreicht. Wow, Nervenkitzel pur!

Und auch die zahlreichen Bossgegner schinden Eindruck: Zehn Meter hohe Gekko-UG-Mechs auf zwei Beinen greifen mit mächtigen Tritten und einer Kabelzunge an. Und noch viel größere, beinahe wolkenkratzerartige Mech-Monster, die bislang nur in kurzen Einblicken gezeigt wurden, wollen Raiden mit surrenden Bohrharnen an den Ninja-Suit. Ob sich der Blondschof auf Blutrache auch mit veränderbarer Ausrüstung solcher und anderer Ärgernisse erwehren wird, wollte Konami bislang nicht enthüllen. Fakt ist jedoch, dass sich Raidens Outfit in den bisher präsentierten Gameplay-Sequenzen, Trailern und Videos verändert – die Chancen für rollenspielartige Rüstveränderungen oder vielleicht sogar neue Cyber-Implantate wie in »Deus Ex: Human Revolution« stehen also gar nicht so schlecht! Und wer weiß: Vielleicht drückt die USK ja doch beide Augen – und alle Hühneraugen – zu und lässt den Anti-lautlos-Ninja auch in Deutschland ungeschnitten schneiden. Dass Raiden nämlich nicht nur menschlich anmutenden Cyborgs die Platinen zersäbelt, beweist er in einem Gameplay-Video von der Comic Con: Hier probt der Aggro-Agent unter Anweisungen seines russischen Trainingsbosses Boris seine Klingenkunst an unschuldigen Wassermelonen – lecker, und der rote Saft spritzt dabei mindestens genauso schön!

Trotzdem heißt es für Fans und solche, die es werden wollen, erst mal abwarten. Bis dahin: Do svidaniya, tovarich!

Sabine Schischka



Neben seinem Katana kann Raiden auch andere Waffen aufsammeln und nutzen. Etwa Raketenwerfer für besonders große Widersacher.

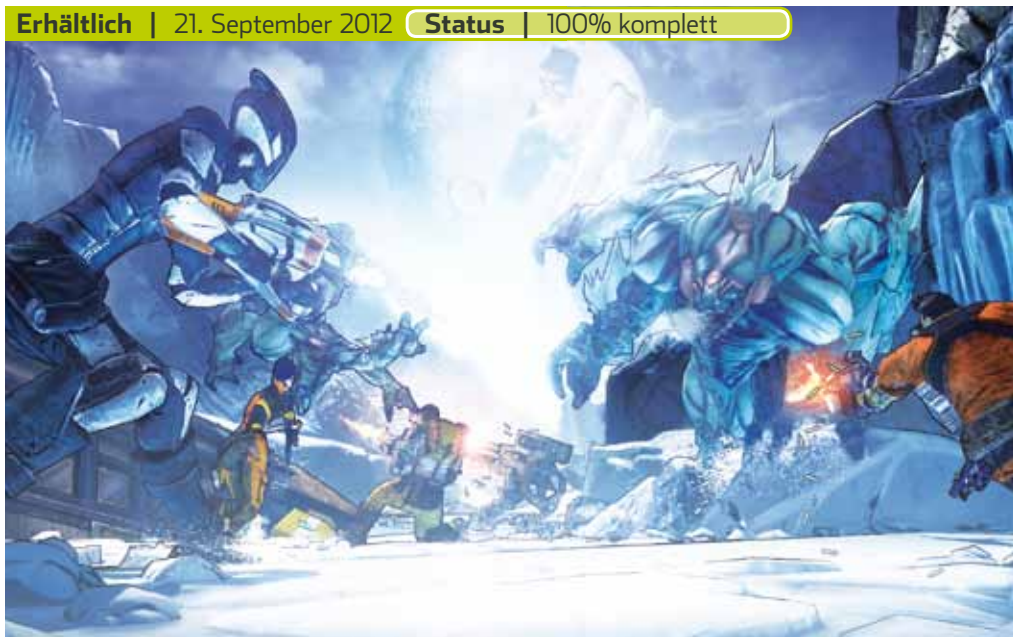
360LIVE sagt...

Vorerst mal das »Metal Gear« im Namen ausblenden! Dann kann man sich umso mehr auf **HITPOTENZIAL** eine rasante und raue Action-Orgie freuen.

7.5 von 10



Erhältlich | 21. September 2012 | Status | 100% komplett



Unvergleichlicher Wüstenplanet oder wüster Planet?

- + Hervorragende Steuerung, unverkennbarer Grafikstil, witzige Charaktere und Dialoge, gigantischer Umfang, auch in der USK-Fassung ungeschnitten
- Zur Story sind bisher nur wenige Einzelheiten bekannt, ob alle Missionen so abwechslungsreich sind wie bisher Gezeigtes?

**PREVIEW LESEN
UND ALS LESER-
TESTER BEWERBEN!**

BORDERLANDS 2

Endlich uncut durch Pandora!

kurz&knapp

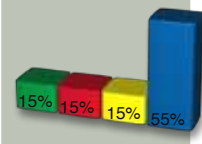
Hersteller | 2K Games
Entwickler | Gearbox Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ego-Shooter-Rollenspiel-Mischung mit mächtig Bumms, viel Herzblut und Koop satt.

das ist drin

- Roboter
- Menschen
- Tiere
- Leichenteile



In »Borderlands 2« erkundest du allein oder mit bis zu drei Online-Kumpels die unwirtliche Welt von Pandora und stoppst den größtenwahnwitzigen Bösewicht Handsome Jack dabei, die Alleinherrschaft über den Himmelskörper an sich zu reißen. So weit, so bekannt.

Wichtigste Meldung, seit Gearbox die Fertigstellung des Spiels Ende Juli bekanntgab: Die spritzige Mixtur aus Ego-Shooter und Rollenspiel kommt weltweit ungeschnitten in den Handel. Zwar ist »Borderlands 2« in seiner Gewaltdarstellung nicht derber als das Vorgängerspiel, aber eben auch keineswegs harmloser. Banditen werden mit Elektroschocks zu Tode gefoltert, Ödland-Getier zerspringt in feinstückige Fleischnebel und dergleichen mehr – nichts für schwache Mägen. Weil sich aber auch am markanten Grafikstil und dem derb-sarkastischen Humor seit Teil Eins nicht all zuviel geändert hat, fragt man sich schon, warum das erste »Borderlands« vor knapp drei Jahren hierzulande nur stark gekürzt erschien. Sei's drum: Volljährige Planetenretter jubeln. Dass ein beachtlicher Anteil der Gegnerschaft nicht aus Humanoiden, sondern aus kreuchendenden Aliengetier und dickköpfigen Roboterschergen besteht, könnte ein weiterer Grund

für die Entscheidung des Gremiums gewesen sein.

Das Spiel ist abgeschlossen, die Testversion auf dem Weg in die Redaktionen. Zeit also für Gearbox, die Füße hochzulegen? Nein, denn gerade werkelt das Team an der sogenannten Mechromancer-Klasse. Diese soll als Ergänzung zu den vier im Hauptspiel enthaltenen Standardklassen Gunzwerker, Assassine, Commando und Sirene fungieren und 60 bis 90 Tage nach Erscheinen der abgedrehten Koop-Hoffnung als Download bereitstehen. Wer sich das Game vorbestellt, erhält die junge Lady mit den grünen Augen, den roten Lolitazöpfchen und dem mechanischen Cyborgarm sogar kostenlos dazu. Obendrauf gibt's einen Schlüssel für die Sanctuary-Beutetruhe, ein Kammerjäger-Relikt und drei goldene Waffen. Allzu viel ist bisher leider nicht über den kecken Rotzlöffel bekannt; allerdings weiß man, dass sie in der Lage sein soll, einen riesigen Roboter mit der Seriennummer D374-TP zur Hilfe zu rufen, der aufmüpfiges Feindpack wie winzige Schmeißfliegen zerschmettert. Apropos Feinde: Ödland-Kundschafter werden nicht wie in den meisten Shootern auf zwei Handvoll Gegnertypen treffen – »Borderlands 2« glänzt von vornherein mit knapp 20 Grund-

arten von Widersachern, die jeweils bis zu ein Dutzend andersartige Varianten aufweisen. Macht zusammengerechnet über 200 verschiedenenartige Schergen, denen du im knapp 60-stündigen Storyverlauf eine bleihaltige Abreibung verpasst.

Du kannst es – wie wir – kaum abwarten? Dann bewirb dich bis zum 31.8. per Mail an redaktion@360-live.de bei uns als Lesertester, um Anfang September die Vorleser anderer das fertige Spiel in der Redaktion zu zocken und deine Meinung im nächsten Heft zu verewigen. Die An- und Abreise mit der Bahn wird übernommen. Die Vollversion gibt's zum Release obendrauf. Einzige Voraussetzung: Du musst volljährig sein und in Deutschland, Österreich oder der Schweiz wohnen.

Markus Würstle

360LIVE sagt...

Sprengt dich weg! Ein wahres Meisterwerk, das hier auf Rollenspieler und Shooter-Fans HITPOTENZIAL zurollt.

9.0 von 10

Erhältlich | 25. Oktober 2012 | Status | 90% komplett

**MEHRSPIELER-
ACTION IM
CHECK!**
Kommandosoldat oder GeZi-Nichtsnutz?

- +** Hübsche und farbenfrohe Grafik, beeindruckende Effekte, einige sehr nette und intelligente Mehrspieler-Ideen, Sondereinsatztruppen statt Soldatenklassen gefallen, authentische Soldatenausrüstung
- Wie sich die Modi abseits von »Fire Team« spielen, ist bisher fraglich; Luftangriffe sorgen noch etwas zu häufig für Chaos – hier darf in Sachen Balance nachgelegt werden



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Gemeinsam sind wir stark!

kurz&knapp

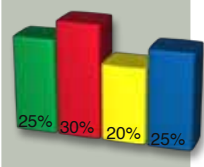
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Danger Close
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 20
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Zweiter Teil des Serien-Neustarts von »Medal of Honor«.

das ist drin

- Durchhetzen
- Draufhalten
- Teamwork
- Taktieren



Kugeln sausen umher. Gips und Stein splintern unter dem Einschlag pfeifender 5.56mm- und 9mm-Geschosse. Schwer beladen mit Splitterschutzweste, Magazintaschen und mehr hetzt der Spieler atemlos durch die verschlungenen Pfade des somalischen Piratennests Al-Shabaab, das im Mehrspieler-Komplex von »Medal of Honor: Warfighter« in Flammen steht. Überall Explosionen, Rauchschwaden, ohrenbetäubender Lärm – kein Leichtes, sich in diesem Chaos zurechtzufinden. Doch genau darum geht's!

Im neuen »Fire Team«-Modus schlüpft der Spieler in die Rolle der besten Soldaten der Welt. Je nach Karte darf er frei zwischen den Spezialeinheiten von zehn Nationen wählen, die zugleich die Klasse bestimmen: Die amerikanischen Navy Seals mimen die Scharfschützen und dürfen zudem Drohnen-Verstärkung aus der Luft ordern. Die polnischen GROM stellen die typischen Fußsoldaten dar: AK-103 im Anschlag, Wärmebildkamera griffbereit – mit den Jungs ist nicht gut Kirschenessen. Und wer trägt kiloschwere Knarren mit sich herum? Das sind die Kanadier von der Joint Task Force 2. Wer lieber alles in Schutt und Asche legt, wählt die mit Milkor-MGL-Granatwerfer und Schrotflinte ausgerüsteten Delta-Force-Truppen der Amerikaner. Taktiker liebäugeln mit den britischen SAS: Mit Steyr-Aug-Sturmgewehr bestens gerüstet, können sie per Laser-Peilung oben-

drein noch Artilleriebeschuss anfordern. Blicke nur noch die »Spec Ops«-Klasse, hier vertreten von der »OGA«, also der Other Government Agency. Deren Markenzeichen: das höchst zuverlässige HK416-Scharfschützengewehr und die Möglichkeit, Luftschläge anordnen zu können.

Macht zusammen fünf Klassen, die zudem von weiteren weltweit agierenden Spezialeinheiten wie dem deutschen KSK, dem norwegischen Hærens Jegerkommando und der russischen Gruppe Alfa repräsentiert werden. Damit beeinflusst die Klassenwahl also nicht nur den Look des Spielers, sondern die komplette, durchaus authentische Ausrüstung. Wer also patriotisch nur nach Nation wählt, kann bitter auf die Nase fallen, wenn die Waffen nicht zur eigenen Spielweise passen.

Endlich geht's ans Eingemachte! Zwei konkurrierende Teams mit maximal je zehn Spielern müssen drei Flaggenpunkte einnehmen und halten, die sich über die von Palmen gesäumte somalische Küste respektive die staubigen Gassen des angrenzenden Hafenörtchens verteilen. Sofort lospreschen und den Rambo spielen ist jedoch nicht zielführend, denn Kern des Modus sind nun mal die besagten »Fire Teams«: Gewollt oder nicht, wird der Spieler quasi an einen Teamkameraden gekettet. Der ist dann Lieferant für Munition und Medikits, stellt aber gleichzeitig den



Vor allem Waffennarren dürften an »Warfighter« Gefallen finden, sind doch im Arsenal einige echte Exoten vertreten: HK M320 und das LaRue Tactical OBR 5.56 zum Beispiel.

✖ Das KSK...

...UND WIE MAN DA MITMISCHT

Du willst nicht nur Spezialeinsatz spielen, sondern gerne selbst als solcher aktiv werden? Dann wäre das KSK, das Kommando Spezialkräfte, das Richtige für dich. Falsche Hoffnungen sollte man sich jedoch nicht machen, denn hier wird kräftig ausgesiebt. Zunächst steht ein ausführliches Bewerbungsgespräch an, bei dem »schießwütige«, »gewaltbereite« und »politisch fragwürdige« Bewerber aussortiert werden. Hinzu kommt: Nur wer's mit der Karriere ernst meint, wird genommen. Immerhin verpflichtet man sich für mindestens zwölf Jahre. Es folgt eine Eignungsfeststellung mit physischen und psychischen Belastungstests: Dauerlauf, Sprint, Klettern, Schwimmen, Tauchen, sieben Kilometer marschieren mit 20 Kilo Gepäck und mehr. Auch Intelligenztests sind Teil des Eignungsverfahrens. Klingt machbar? Tja, nicht mal 30 Prozent der Bewerber überstehen die ersten Aufgaben. Wer's hinbekommt, den erwartet eine zweijährige Grundausbildung, an deren Ende du keinesfalls darüber reden darfst, dass du beim KSK beschäftigt bist. Trotzdem verlockend? Details siehe www.bundeswehr-karriere.de.



Der Mehrspieler-Part des Vorgängers wurde noch von »Battlefield«-Entwickler DICE entworfen. Diesmal stammt er vom Los-Angeles-Studio Danger Close.

Wiedereinstiegspunkt dar, wenn man ins Gras beißt. Klingt nach dem kleinen Bruder des Squad-Systems aus »Battlefield 3«? Richtig. Spielt sich jedoch gänzlich anders und deutlich taktischer. Um den Kameraden nicht aus den Augen zu verlieren, wird er zum Beispiel ständig von einer dicken grünen Silhouette umrandet. Macht Sinn, fördert es doch die Zusammenarbeit ungemein: Feinde aus der Reserve locken, flankieren und dann koordiniert zuschlagen. Das Ergebnis spielt sich geradezu chirurgisch. Zusätzlichen Pepp verleihen taktische Twists: Wird der »Fire Team«-Kollege eliminiert, knüpft man sich am besten gleich dessen Mörder vor. Gelingt's, darf der Kampfgefährte ohne Wartezeit an deiner Seite wieder ins Spiel einsteigen. Obendrein würzt Entwickler Danger Close das Geschehen mit einem Abschussserien- und

Punktesystem, das nicht nur Kills, sondern auch Flaggeneinnahmen, Teamwork-Aktionen und mehr berücksichtigt, um über die Zeit neue Waffen und Fähigkeiten freizuschalten.

Das alles vermengt sich zu einer flotten, durchdachten und in jeder Hinsicht spaßigen Mixtur, die bereits in diesem Modus weitaus persönlicher und weniger überbordend daherkommt als Schlachtfeld-König »Battlefield 3«; sich gleichzeitig aber nicht vor dem auf kompakte Scharmützel fokussierten »Call of Duty« zu verstecken braucht. Gilt insbesondere dann, wenn keiner der Mitspieler einen auf einsamer Wolf macht. Im Optimalfall eilt man also dem Kameraden wann immer möglich zur Hilfe, rächt dessen Ableben oder prügelt mit dem M249-MG einen feindlichen Trupp nieder, derweil der Partner, gut getarnt als Heckenschütze oder Artillerie-Koordinator, wertvolle Unterstützungsarbeit leistet. Heißt: Wer dem Partner hilft, hilft sich selbst!

Aber nicht nur dieser Fokus gefällt. Auch technisch legt sich »Warfighter« online mächtig ins Zeug. Kam die Optik auf Basis der »Frostbite 2«-Engine zur Enthüllung im Rahmen der GDC durchweg steril und grau daher, wirkt sie nun lebendig und farbenfroh. Blätter wirbeln umher, dicht-voluminöser Staub und Sand behindern die Sicht, die tief stehende Sonne taucht die Hafenszenarie in diffuses Orange-Rot, das zudem wunderschön durch Baumkronen und löchrige Bretterdächer schimmert. Abprallende Kugeln lassen auf Metall Funken sprühen, Holz zerbricht glaubhaft und Bombenangriffe wuchten in grellen Licht- und Feuerblitzen zentnerweise Geröll und Dreck in die Luft. Herrlich anzusehen – auch wenn so mancher Effekt fast eins zu eins aus DICE drittem »Battlefield«-Teil zu stammen scheint. Kurz: die ersten Mehrspieler-Eindrücke überzeugen und zeigen Kampfbereitschaft, es mit den großen Feldherren auf dem Online-Schlachtfeld aufzunehmen.

Michael Förtsch

Und außerdem?

- Weitere Mehrspieler-Modi neben Fire Team: Combat Mission, Team-Deathmatch und Sector-Control
- Zum Soundtrack von »Warfighter« wird unter anderem die Band Linkin Park beitragen
- Vorbesteller der Limited Edition dürfen an der »Battlefield 4«-Beta teilnehmen, die im Herbst 2013 stattfinden soll
- Für Veteranen und aktive Mitglieder der amerikanischen Armee produziert EA eine »Military Edition«, die noch nicht enthüllte Zusatzinhalte mitbringen soll



360 LIVE sagt...

Schnell, spaßig, taktisch. Der Mehrspieler-Part überrascht. Wenn Danger Close jetzt noch bei der HITPOTENZIAL Kampagne nachlegt, wird's ein Volltreffer.

8.0

von 10

Erhältlich | 19. März 2013 | Status | 60% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Epic Games/People

Can Fly

Genre | Action

Spieler | 1 - 16

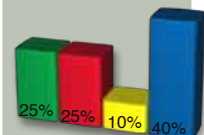
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Vorgeschichte zur »Gears«-Reihe mit viel Action, Körper-saft und Mehr-spieler-spaß.

das ist drin

- Menschen-gedärm
- Locustblut
- Knatternde Sägen
- Harte Action



GEARS OF WAR: JUDGMENT

Alles Schlechte kommt von unten!

Alte Weisheit: Fremdartige Invasoren kommen von oben. Genauer: aus den Weiten des Alls. Dachten wohl auch die Bewohner von Sera – bis sich überall auf dem Planeten die Erde auftut und mordlüsterne Monstren den Spalten und Klüften entstiegen. Die Locust, reptilienartige Wesen mit teils anthropomorphen Zügen, terrorisieren seit Serienteil Eins die Menschheit. In »Gears of War 3« wurde den Genozidern bereits ein eigener Modus spendiert. Ziel im Bestien-Modus: die KI-gesteuerten menschlichen Widerständler in ihre muskelbepackten Einzelteile zerlegen – Fleischwelle um Fleischwelle. Das Reptilien-Gegenstück zum Horde-Modus also, wo in Menschen-rolle Locust geschnetzelt werden. Für den Mehr-spieler-Modus von »Judgment« hat man sich wohl gedacht: Hey, wie genial wäre es, diese beiden Modi zu mischen? Das Ergebnis der blutigen Neukreation: Overrun. Die neue Spielvariante ist im Gegensatz zum Bestien- und Horde-Modus kompetitiver Natur und lässt zehn menschliche Spieler simultan in die Sera-

Schlacht ziehen. Fünf Stereoiden-Fresser in Gears-Rüstung sägen sich mit fünf Locust-Ungeziefern um die Kontrolle eines Generators. Rollenverteilung: die Erdlinge verteidigen, die Reptilien-Schleimer agieren als Aggressoren. Das Ganze funktioniert rundenweise. Zuerst schützt ein Team als Menschenpack den Generator, dann heißt es Seitenwechsel und derselbe Spielertrupp greift in der Rolle der Locust-Bande an. Wer den Generator schneller zerlegt, gewinnt.

Um den Generator als Verteidiger der Koalition der ordentlichen Regierungen, kurz KOR, zu schützen, darf auf bekannte Waffen wie Lancer-Kettensägen-gewehr, Gnasher-Shotgun oder den »Boom, Baby«-Ausrufe erzeugenden Boomshot zurückgegriffen werden. Anders als in den Vorgängern weht ein Hauch »Battlefield«, weil in Overrun verschiedene Klassen mit spezifischen Fähigkeiten und Knarren in die Endzeitschlacht ausrücken. Auf Seite der KOR wäre da etwa die auf Waffen spezialisierte Soldaten-klasse mit Boomshot. Die sorgt mit ihren verhee-

renden Explosivgeschossen nicht nur für Locust-Leichenteilregen, sondern kann zusätzlich Munitionskisten für Kameraden verteilen. Der Techniker zwingt Locust mit Hilfe zeitbegrenzter Geschütztürme in die Knie, welche automatisch aufs angreifende Getier ballern und den Schutzbereich rund um den Generator mit klebriger Gedärmpampe zupflastern. Via Y-Taste zückt er außerdem seine Lötlampe, mit der er Befestigungen reparieren kann. Taktisch: Ist die Barrikade einmal komplett zerstört, war's das, und kein KOR kann sie neu errichten. Verwundeten hilft

Und außerdem?

- People Can Fly verspricht neben Overrun einen Haufen weiterer Mehrspielermodi
- Baird, Cole und der Rest des Kilo-Squads stehen in der Kampagne vor dem Kriegsgericht – Vorwurf: Diebstahl experimenteller Technologie und Desertation!
- 360 Live will das von Produzenten Rod Fergusson getragene Shirt mit dem Aufdruck »Chicks dig the Baird«!

Kettensägen-Kracher oder Forstwirtschaft-Betriebsunfall?

- +** Viele spielbare Locust dürften Fanherzen höher schlagen lassen, coole Spezialfähigkeiten, düster-dreckiger Gears-Grafik-Stil, Overrun-Modus erfordert Kooperation und Taktik
- Klappt die Ausbalancierung der zwei Rassen?, Overrun könnte Gears-Traditionalisten abschrecken, wenig zum restlichen Multiplayer-Teil bekannt, bislang noch keine neuen spielbaren Locust gezeigt

die sexy Sanitäterin auf die muskelprotzigen Beine, indem sie Stimulanzien-Gasgranaten wirft. Cool, dass die nicht nur heilen, sondern niedergeschossene und somit ausblutende Kameraden wiederbeleben. Ebenfalls Teil des Zerfetzquartetts: der Späher, der mit seinem Scharfschützengewehr munter Kopfschüsse verteilt. Dank seiner Agilität erreicht er nur für diese Klasse zugängliche hoch gelegene Stellen auf der Karte. Mit seinem Markierungs-Wurfgeschoss bestimmt er außerdem für alle Kameraden einsehbare Feindpositionen – sogar durch Wände per roter Umrandung sichtbar.

Die monströsen Angreifer spielen sich gänzlich anders. Clou: Im Generatorkampf sammelst du Punkte, um fetteres Hordengesocks freizuschalten. Die ultraflinken Ticker können mit ihren Klauen Barrikaden zerstören oder sich wie Selbstmordreptilien in die Luft jagen. Als Wretch hingegen dürfen Spieler über Verteidigungen springen und die speziellen Areale der menschlichen Späher beklettern. Per fiesem Betäubungsschrei lähmt der Hüpfen KOR-Soldaten zudem kurzzeitig. Die ihrer Gestalt nach zumindest menschenähnlichen Grenadiere füllen Gears-Rüstungen per Granatenwurf mit Blut und Eingeweiden, der Kantus hingegen heilt per Energiefeld nahestehende Schützenbrüder. Witzig: Sowohl Grenadier und letzterer Heiler können ihre Spezialfähigkeit besser nutzen, wenn sie auf dem Rücken eines Bloodmounts hocken. Diese wuchtigen Reittiere sind ebenfalls als Unterstützer-Klasse auswählbar. Ordentlich Eindruck hinterlassen aber folgende Monstren: Insektenkriecher Serapede attackiert mit scharfkantigen Mundwerkzeugen und spuckt Säure. Fliegelschwingende Mauler können zwar nur von Nahem angreifen, auf diese Distanz sind sie dank ihres rotierenden Schilds aber tödlich. Damit wehren sie nicht nur Kugelhagel ab, sondern zerstückeln Humanoide – ein wandelnder Mixer sozusagen! Und die spinnenartigen Corpser zerquetschen Gegner mit ihren gigantischen Beinen und können sich in die Erde eingraben.

Eine interessante Frischzellenkur der bewährten »Gears«-Formel. Ob die neue Spielvariante zu einem ähnlichen Klassiker wie Horde avancieren könnte? Das Potenzial ist jedenfalls da. Jetzt muss »Bulletstorm«-Entwickler People Can Fly nur noch die Balance feintunen – ausführliche Betatests sollen da ja wahre Wunder wirken...

Nils Osowski

✕ Neue Helden braucht das Land

DIE EINZELSPIELER-KAMPAGNE

Neuer Held, neuer Entwickler: Die Kampagne von »Judgment« spielt 14 Jahre vor den Ereignissen des ersten Serienteils und rückt Blondie Damon Baird ins Rampenlicht. Der ist, zumindest laut von »Gears«-Schöpfer Epic durchgeführten Spielerbefragungen, immerhin der beliebteste männliche Charakter der Serie. Nun gut, der Autor dieses Artikels favorisiert den Cole Train, aber sei's drum. In Bezug auf das Gameplay will sich Entwickler People Can Fly am ersten Serienteil orientieren. Ausufernde Filmsequenzen sollen einem Direkteinstieg ohne große Umschweife zur Action weichen. Trennen will man sich bei den »Bulletstorm«-Machern auch von einem allzu geskripteten Ablauf. Und weil man im Hause Epic den Schwierigkeitsgrad von »Gears 3« als zu niedrig empfand, erschaffen People Can Fly eine dynamische Herausforderung. »Smart Spawn System« heißt das und soll die Schwierigkeit an deine Leistung anpassen. Darüber hinaus verspricht es variable Abläufe. Ambitionierte Ansätze und eine Rückkehr zu den Wurzeln – finden wir gut!



Blut, Blut, Locust saufen Blut... Auch in Judgment spritzt Körpersaft noch und nöcher. Ob das wieder uncut mit einer USK-18 durchgeht, steht derweil noch nicht fest.

360 LIVE sagt...

Mensch gegen Monstrum, Runde vier. Mit interessanten Neuerungen sagt sich das hier HITPOTENZIAL vielleicht noch tiefer ins Multiplayer-Herz als seine Vorgänger.

8.5 von 10

HITMAN™

ABSOLUTION

**BESTELLE HEUTE HITMAN: ABSOLUTION VOR, ERHALTE DIE EXKLUSIVE
PRE-ORDER-BOX UND SPIELE SOFORT DIE HITMAN SNIPER CHALLENGE***

**THE
ORIGINAL
ASSASSIN**

PC | DVD
ROM



PS3
PlayStation 3

XBOX 360

XBOX
LIVE

Io-Interactive

SQUARE ENIX®



DIE PRE-ORDER-BOX UND DIE EXKLUSIVE HITMAN SNIPER CHALLENGE IST VOM 15.MAI 2012 BIS 19. NOVEMBER 2012 ERHÄLTlich

*Die Bestellbedingungen für die Pre-Order-Box können variieren, gegebenenfalls ist eine Zahlung notwendig. Bitte beachten Sie die jeweiligen Bestell- und/oder Kaufbedingungen. Dieses Angebot kann den Geschäftsbedingungen des jeweiligen Händlers unterliegen. ©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN 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. "PS3", "Playstation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.



kurz & knapp

Hersteller |

Electronic Arts

Entwickler |

EA Canada

Genre | Fußball-
Simulation

Spieler | 1 - 22

Xbox Live | ja

kurz gesagt

Selten im Mittelfeld
hängender Offensiv-
zauber gegen
Abwehrtaktik.

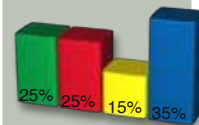
das ist drin

● Tödlicher Pass

● Kreuzeck

● Grätschen

● Authentizität



Erhältlich | 27. September 2012 | Status | 75% komplett



FIFA 13

Nimm du ihn – ich hab ihn sicher!

Neues Jahr, neues »FIFA«! Doch in dieser Sommerpause stand EA Sports vor einer strategisch wichtigen Entscheidung: Wo und wie Hand anlegen am meistverkauften Sportspiel aller Zeiten – mal abgesehen von »Wii Sports«? Das nämlich war »FIFA 12« mit weltweit über zehn Millionen abgesetzten Exemplaren für Xbox 360 und PS3. Was also ändern? Wie es schaffen, eine positive Entwicklung aufzuzeigen, die derart viele Spieler weiterhin begeistert? EA Sports Antwort: Lieber nicht zu viel wagen, sich auf die Details konzentrieren und den Kunden noch stärker als bisher in das Produkt einbinden. Ergebnis dieser Bestrebungen sind unter anderem eine umfangreiche Facebook-Integration, eine spielbegleitende Mobile-App und ein eigenes soziales Netzwerk, den »EA Football Club«, über den du auf Seite 80 mehr erfährst. Dazu hat »FIFA 13« natürlich auch in diesem Jahr das größte Lizenzauflage des Genres am Start. Und damit wissen die Entwickler so einiges anzustellen...

Schon in den ersten Minuten merkst du: Das bewährte Spielgefühl bleibt erhalten, nur hier und

da gibt es ein bisschen Ergebniskosmetik. So wurde beispielsweise die Ballkontrolle des jüngst erschienenen »FIFA Street« in Ansätzen implementiert. Allerdings haben sich die Macher offenbar nicht getraut, sie eins zu eins zu übernehmen. Wer die LT- und RT-Schultertaste gleichzeitig gedrückt hält, führt das Leder eng am Fuß und darf auf die Reaktion des Verteidigers warten, ehe er sich für einen Pass oder ein Dribbling entscheidet. Taktisch sinnige Tempowechsel sind so ein Leichtes. Mit hoher Geschwindigkeit das Spielgeschehen über einen Flügel aufziehen, dann auf den Ball treten, einen Verteidiger kommen lassen und darauf vertrauen – was die KI vorbildlich erledigt –, dass einer der Kollegen in den freien Raum Richtung Grundlinie vorstößt. Anschließend das Spieltempo wieder steigern, indem man den Anspielpartner mit einem kräftigen Pass in den Fuß bedient und... Toraus? Ja, bei »FIFA 13« sollte man Vorsicht walten lassen, bei der Entscheidung, wem man hart und vielleicht zu hart in die Füße passt. Denn es kommt vermehrt vor, dass das Rund bei der Annahme verspringt. Was genau geschieht, ist wiederum ab-

hängig von den jeweiligen Werten des Kickers. Spielt man allerdings einem Spieler vom Kaliber Rooney die Kugel zu, bekommt er sie in der Regel unter Kontrolle und bringt die Flanke. Einen starken Stürmer vorausgesetzt, ist die Vollendung oft nur noch Formsache.

Es funktioniert also nicht mehr alles wie auf dem Reißbrett. Gerade bei den Akteuren, hinter denen

Spitzenkick oder Spitzkicker?

- +** Ball- und Passkontrolle eingängig, Zweikampf-Führung direkt und sinnvoll, tolle Stadionatmosphäre, kompetente Kommentatoren, Steuerung sinnvoll erweitert, riesiges Lizenz-Paket, umfangreiches Online-Angebot, authentisches Torhüter-Verhalten
- Grafik hebt sich kaum vom Vorgänger ab, Außenverteidiger bislang etwas von der Rolle, einzelne Animationen wiederholen sich zu häufig, Stockfehler können auf Dauer frustrieren

✕ Lass uns reden

PASS AUF, WAS DU SAGST!

Auf Xbox 360 schickt »FIFA 13« eine Sprachsteuerung aufs Feld. Mit Hilfe von Kinect kann der Spieler, ohne extra Pause drücken zu müssen, ins laufende Spiel eingreifen. Taktische Veränderungen anordnen oder wechseln? Hiermit auf Zuruf möglich. Im »Be A Pro«-Modus darf dagegen via Kinect mit den Kollegen kommuniziert werden. Du forderst sie beispielsweise zu Pässen oder Schüssen auf. Das soll im fertigen Spiel sogar so weit gehen, dass zu häufiges Hadern mit dem Schiedsrichter dazu führt, dass dieser dich schon bald auf dem Kieker hat. Wer den Unparteiischen gar beschimpft, muss mit strengeren Entscheidungen rechnen. Auch die Kommentatoren nehmen darauf Bezug. Selbst verschiedene Handlungsstränge im Karriere-Modus soll dies generieren. 360 Live ist gespannt auf die finale Umsetzung, gratuliert aber schon jetzt zu so vielen kreativen Ideen.

Das Torhüterspiel in »FIFA 13« ist vorbildlich. Die Flanken müssen schon genau passen, damit beispielsweise Petr Cech sie nicht ablenkt.



Und außerdem?

■ »EA Sports Football Club« soll die Spielerschaft noch intensiver zusammenführen ■ Unterstützt Sprachbefehle via Kinect – Details siehe Kasten ■ Auch als »Ultimate Steelbook Edition« erhältlich – siehe Kaufberater in dieser Ausgabe ■ Über 15.000 lizenzierte Spieler aus über 500 lizenzierten Vereinen ■ Details zu einer Demoversion zu Redaktionsschluss noch unter Verschluss

sich nicht absolute Topwerte verstecken, gilt: Augen auf beim Solo-Lauf! Wer zu viel auf eigene Faust versucht, der ist den Ball schneller wieder los, als Uli Hoeneß »Rostbratwurst« sagen kann. Das liegt nicht zuletzt an der ansprechend agierenden KI, die in der vorliegenden Version allerdings noch einen markanten Schwachpunkt aufweist: Die Außenverteidiger agieren in der Rückwärtsbewegung häufig recht indisponiert. So lässt es sich zwar beinahe luxuriös angreifen – es steht auf beiden Seiten immer eine zusätzliche Anspielstation zur Verfügung –, im Umkehrschluss fängt man sich jedoch einen Konter nach dem anderen ein. Die kanadischen Entwickler sind sich dieses Problems aber bewusst und versprechen: »Wir arbeiten daran!«

Durchgehend Freude bereitet dagegen das Drumherum. Wie schon letztes Jahr liegt »FIFA« hier vor Konkurrent »PES«. Die kompetenten Kommentatoren wissen einiges zu erzählen. Wie sich die Borussia aus Mönchengladbach wieder gefangen hat zum Beispiel. Oder wie bemerkenswert die Entwicklung des BVB unter Jürgen Klopp ist. Auch

das Spielgeschehen analysieren die beiden, in der Vorabfassung bisher nur englischen Moderatoren, vorbildlich. Die restlichen Details fügen sich ebenfalls herrlich ins Gesamtbild ein. Spielt man mit den Bayern zu Gast in Dortmund, wird Manuel Neuer ab dem ersten Ballkontakt konsequent ausgepiffen, bei Regen werden die Trikots transparent und kleben am Oberkörper der Spieler fest und die inzwischen etablierten – und in »FIFA 13« um einige Übungen erweiterten – Minispiele in den Ladezeiten sorgen für Kurzweil. Hier lernt man unter anderem, wie man schießen soll. Wer viel Raum und Zeit hat, darf den Balken ruhig weiter aufladen, drückt die RB-Schultertaste dazu und zirkelt die Pille im weiten Bogen um den gegnerischen Keeper herum. So weit, so bekannt. Anders allerdings verhält es sich diesmal bei Volleys: Schuss aufladen, LT drücken und sich über spektakuläre Abschlüsse freuen! Vor allem mit Akteuren wie Ibrahimovic strahlt man so ständig Gefahr aus. Dazu kommen »Taktische Freistöße«. Bis zu drei Mann dürfen antreten und den Gegner verwirren, indem sie über die Kugel laufen, Schüsse antäuschen und am Ende doch nur einen Pass hinter die Mauer spielen. Dabei kann der Gegner reagieren, indem er zusätzliche Verteidiger in die Mauer stellt, einzelne aus ihr herausstürmen oder sie im richtigen Moment in die Luft steigen lässt.

EA Sports Football Club erneuert vieles richtig und wird sich auch in diesem Jahr voraussichtlich nicht von der Konkurrenz aus Japan überholen lassen. Wenn jetzt noch die kleinen Macken – gerade in Sachen taktisches Verhalten in der Defensive – ausgebügelt werden, steht einem Angriff auf die eigenen Rekordverkaufszahlen nichts mehr im Wege.

Florian Straßer

Die KI sucht ständig nach freien Räumen. Flach in die Spitze oder doch lieber hoch? Drogba hat hier die Wahl!



360 LIVE sagt...

Alle Lizenzen – verpackt in eine solide Simulation. Als Fußball-Gesamtpaket ist »FIFA 13« nach HITPOTENZIAL aktuellem Stand nicht zu toppen.

8.5 von 10

kurz&knapp

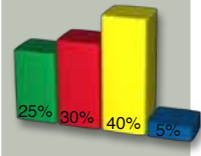
Hersteller | Konami
Entwickler | PES Productions
Genre | Fußball-Simulation
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nach neuer Hardware lechzende Grafik erlebt ihren zweiten fußballerischen Offensiv-Frühling.

das ist drin

- Dribbeln
- Flanken
- Schützenfest
- Lizenzen



Erhältlich | Herbst 2012 **Status** | 80% komplett



PES 2013

Wo Stürmer endlich Tore schießen!

Fußball ist die schönste Nebensache der Welt. Und auch in diesem Jahr geht es Konami um nichts weniger, als diese ansprechender umzusetzen als die Konkurrenz von EA Sports. Dass man dabei in Sachen Lizenzen weiterhin das klare Nachsehen hat, überrascht inzwischen niemanden mehr. Deutsche Vertreter dieses Mal? Bislang der FC Bayern und – dafür will www.proveo.de Hinweise haben – der FC Schalke. Trotz der exklusiven Champions-League-Rechte werden aber auch in diesem Jahr weder Borussia Dortmund noch Titelverteidiger FC Chelsea mit an Bord sein – die beiden haben exklusive Sponsorenverträge mit Electronic Arts abgeschlossen. Doch gerade deswegen gilt bei »PES 2013« mehr denn je: Wichtig ist auf dem Platz!

Und hier schickt Konami erneut Schwergewichtiges auf den Rasen. Allem voran rücken die Japaner »Player ID« als wichtige Neuerung in den Fokus. Die bekanntesten Spieler – der Hersteller selbst spricht von 50 – wurden individuell an ihre Originale angepasst. Ob man mit Robben ganz klassisch vom rechten Flügel in die Mitte dribbelt und abzieht oder den Gegner damit zur Verzweiflung treibt, dass Ibrahimovic scheinbar aus allen Lagen trifft – zumindest die absoluten Topstars versprühen ordentlich Authentizität. So führt Xavi den Ball perfekt am

Fuß, um auf den idealen Pass zu warten, Nani hat gefährliche Fernschüsse im Fußgelenk und auch ein Manuel Neuer ist dank seiner Körpersprache sofort als eben jener zu erkennen.

KEINE EXPERIMENTE

Apropos Torhüter: Auch hier, so verspricht Konami, habe sich einiges getan – die Schlussmänner verhielten sich so realistisch wie nie zuvor. Die Preview-Fassung zeigt: Stimmt – zumindest teilweise. Zwar spielen sie vorbildlich mit und fangen Pässe in die Tiefe ab, indem sie aus ihrem Kasten eilen, oder vereiteln im Eins-gegen-eins auch mal hundertprozentige Torchancen. Doch der Eindruck, dass da lediglich eine Pixelbarriere auf der Linie steht, deren Darstellung sich eben etwas angepasst hat, der bleibt hier und da bestehen. Trotzdem: Ein weiterer Schritt in die richtige Richtung ist getan. Ganz im Gegensatz zur Grafik: Hier scheinen die Japaner am stärksten gespart zu haben. Die namensgebende Evolution ist bei ihr kaum zu erkennen und es scheint sich erneut zu bewahrheiten, was die Videospiel-Branche schon seit Längerem beklagt: Ohne bessere Hardware sind wahre Qualitätssprünge wohl kaum mehr möglich. So lange also nicht Crytek in einem überraschenden Coup die Engine für das nächste »PES« stellt, scheinen sich die Entwickler mit ganzem Herzen dem Gameplay zu widmen und dieses schon einmal fit für die nächste Konsolengeneration zu machen.

Was uns zum Kern eines jeden »PES« bringt: der Bedienbarkeit. Vereinfacht gesagt bleibt das Gameplay von »PES 2012« erhalten, wird aber um einige Aspekte erweitert. Da wäre beispielsweise die Möglichkeit, das Leder dank »Deft Dribbling« auf engstem Raum gezielt unter Kontrolle zu behalten. Die Parallelen zum jüngst erschienenen »FIFA Street« sind unverkennbar. Letzten Endes aber ist's nicht so konsequent umgesetzt wie bei der Konkurrenz. Via



Trainier dein Timing! Das Spiel über die Flanken – mit anschließendem Kopfball – entpuppt sich beim ersten Anspielen als überaus effektiv.



Dank »Player ID« sollen Torschützen nicht zuletzt an ihrem Jubel erkennbar sein. 360 Live sagt: Kommt in vielen Fällen hin!

Und außerdem?

- Konami stellt in Aussicht, dass angepasste Spielerbewertungen während der Saison via Download-Inhalt nachgereicht werden
- Die Vorschauversion läuft noch ohne »Become a Legend«- oder »Meisterliga«-Modus auf – was sich in diesen Modi im Vergleich zu »PES 2012« tut, ist noch ungewiss
- Soll laut Internet-Gerüchteküche Sprachbefehle an die Spieler unterstützen – allerdings bisher nur in der Xbox-360-Version mit vorhandenem Kinect-Sensor; unter anderem um Spieler aus- und einzuwechseln. Konkurrent »FIFA« hat eine solche Funktion auf der diesjährigen E3 angekündigt

✖ Mach's dir selbst!

DIE VOLLE PASSKONTROLLE

Neu in »Pro Evolution Soccer 2013«: die Möglichkeit, während des Spiels alle Pass- und Schusshilfen abzustellen. Dazu einfach – mit dem Ball am Fuß – die LT-Schultertaste gedrückt halten. Schon erscheint ein Pfeil neben dem Pixelprofi, der die Richtung, in die du den linken Stick gerade gedrückt hältst, anzeigt. »Da wollte ich nun wirklich nicht hinspielen«, kann dank dieses Features keiner mehr schimpfen. Lässt man die Taste wieder los, verschwindet der Pfeil und die Unterstützung ist wieder zugeschaltet. Das funktioniert nicht nur beim Passspiel, auch geschossen werden darf damit. Nach erstem ausführlichem Anspiel stellt 360 Live allerdings fest: Wie die meisten zusätzlichen Funktionen in Sachen Gameplay ist auch für die Anwendung dieser Funktion einiges an Einarbeitung sowie Fingerspitzengefühl notwendig. Gerade im Eins-gegen-eins mit dem Torwart erweist es sich häufig als die bessere Entscheidung, sich beim Schießen helfen zu lassen, anstatt es auf Teufel komm raus mit der manuellen Variante zu versuchen. Hat man sich aber einmal reingefuchst, erweist sich diese Funktion – gerade für den finalen Pass – als unverzichtbar, um auf Nummer sicher gehen und das Spielgerät auch dorthin spielen zu können, wo man es gerade haben will. Du bist »PES«-Neueinsteiger? Dann ab in den Trainings-Modus und üben, üben, üben, ...

Volltreffer oder Ehrentor?

- +** Die ohnehin tiefe Spielmechanik wurde noch mal erweitert, kurzweiliger Offensiv-Fußball. »Player ID« verleiht manchem Kicker viel Authentizität, gutes Balancing, Statistiken nach dem Spiel sinnvoll erweitert, Datensätze aus »PES 2012« importierbar...
- ...doch noch ist unklar, ob das lediglich für die Spielerprofile oder auch für die »Community« und andere Modi gilt. Grafik hebt sich kaum von der Vorjahresversion ab, das leidige Lizenzproblem bleibt aktuell, Anfänger dürften auch mit diesem Serienteil überfordert sein

Fackel! Wer einfach mal draufhält, wird regelmäßig mit Traumtoren oder der Chance auf einen Abstauber belohnt.



RT-Schultertaste streicheln Neymar und Ronaldinho die Kirsche mit der Sohle, warten auf die Reaktion des Verteidigers und ziehen dann in die entgegengesetzte Richtung an diesem vorbei; oder nutzen die Funktion, um das Tempo des Spiels einfach mal zu verschleppen. Ähnlich die First-Touch-Funktion, dank der sich ein Spieler die Kugel in eine bestimmte Richtung vorlegen kann. Die äußerst sinnvolle Möglichkeit, das Rund in Relation zum Körper des Kickers um sich herum zu bewegen und so den Ball abschirmen zu können – wie beim Straßengebolze von EA Sports –, wurde allerdings nicht integriert. Hier wäre mehr drin gewesen.

SCHIESS DOCH EINFACH MAL!

Auch das Passspiel wurde – wie bei jedem »PES« – leicht überarbeitet. Vor einer Sache sei direkt gewarnt: Wer unter Druck einen Rückpass zu seinem Keeper spielen und die Murren via B-Taste nach vorn prügeln will wie bisher, wird sich schnell wundern. Die Pille landet so auch bei voll aufgeladener Leiste zuverlässig in den Reihen des Gegners, der es dann direkt aus 30 Metern mit einem Schuss versuchen kann. Grund: Die hohen Pässe wurden etwas verändert. Das merkt man weniger bei Flanken von der Grundlinie, als vielmehr wenn man es mit einem Flügelwechsel oder eben Bällen aus der eigenen Hälfte versucht. So bekommt man bei gezielten Klärversuchen Probleme und wird zu konsequenterem Vorgehen gezwungen.

Außerdem spürbar überarbeitet: das Schießen. Das erste von unzähligen Testspielen endete mit einem farnosen 4:4. Verantwortlich dafür: filigrane Lupfer, unglaubliche Schlenzer und die direktere Zweikampfführung, an die sich zu gewöhnen etwas Einarbeitung fordert. Die Werte der Kicker unterscheiden außerdem nicht mehr zwischen Pass- und Schusstärke, es gibt nur noch den generellen Wert »Kicking Power«. Auch das ist sinnig: Schließlich kommt ein zu hart getretener Pass dank der Hilfen des Spiels an – also muss auch ein Schuss zumindest gefährlich sein und auf das Tor kommen. Das macht die Sache vor allem für Neueinsteiger einfacher. Dabei stellt eine Schussart

sich schon früh als sehr effektiv heraus: das Schlenzen. Einfach die RT-Schultertaste während des Schusses drücken und der Spieler versucht, das Leder um den Keeper herumzuschneiteln. Hier sind Traumtore vorprogrammiert! Überhaupt wird Offensiv-Fußball erster Güteklasse zelebriert. Für den Geschmack von so manchem wohl zu offensiv: Die Teams gehen derart mit der Brechstange vor, dass wegen der extrem weit aufrückenden Außenverteidiger – Lahm in der Sturmmitte? Passiert! – einerseits Konter immer eine Gefahr darstellen und andererseits sich das Spiel über die Außen als das effektivste entpuppt. Wer will kann beides – Passen und Schießen – jeweils auch völlig manuell nutzen. Mehr dazu im Kasten auf dieser Seite.

Trotzdem leistet die KI stets hervorragende Arbeit. In der Defensive hilft immer einer der Kollegen, derartige Löcher zu stopfen, im Angriff stoßen sie intelligent in freie Räume und fordern den Pass. Stures Orientieren am taktischen Grundsystem? Passé! Das Ergebnis ist ein ausgesprochen flüssiges Spielgeschehen, bei dem es auch in Sachen Balancing stimmt: Kein Spieler, keine Mannschaft, keine bestimmte Vorgehensweise im Angriff wirkt übermächtig. Kurz: »PES 2013« fühlt sich richtig gut an und lässt dank des scheinbar gelungenen Drahtseilakts zwischen Zugänglichkeit und Tiefe des Gameplays die Stimmung schnell steigen. Für Anhänger der Serie sowieso ein Muss – aber auch für alle anderen steht seit dem 25. Juli die Demo als Download zur Verfügung, um sich selbst zu überzeugen.

Florian Strasser

360 LIVE sagt...

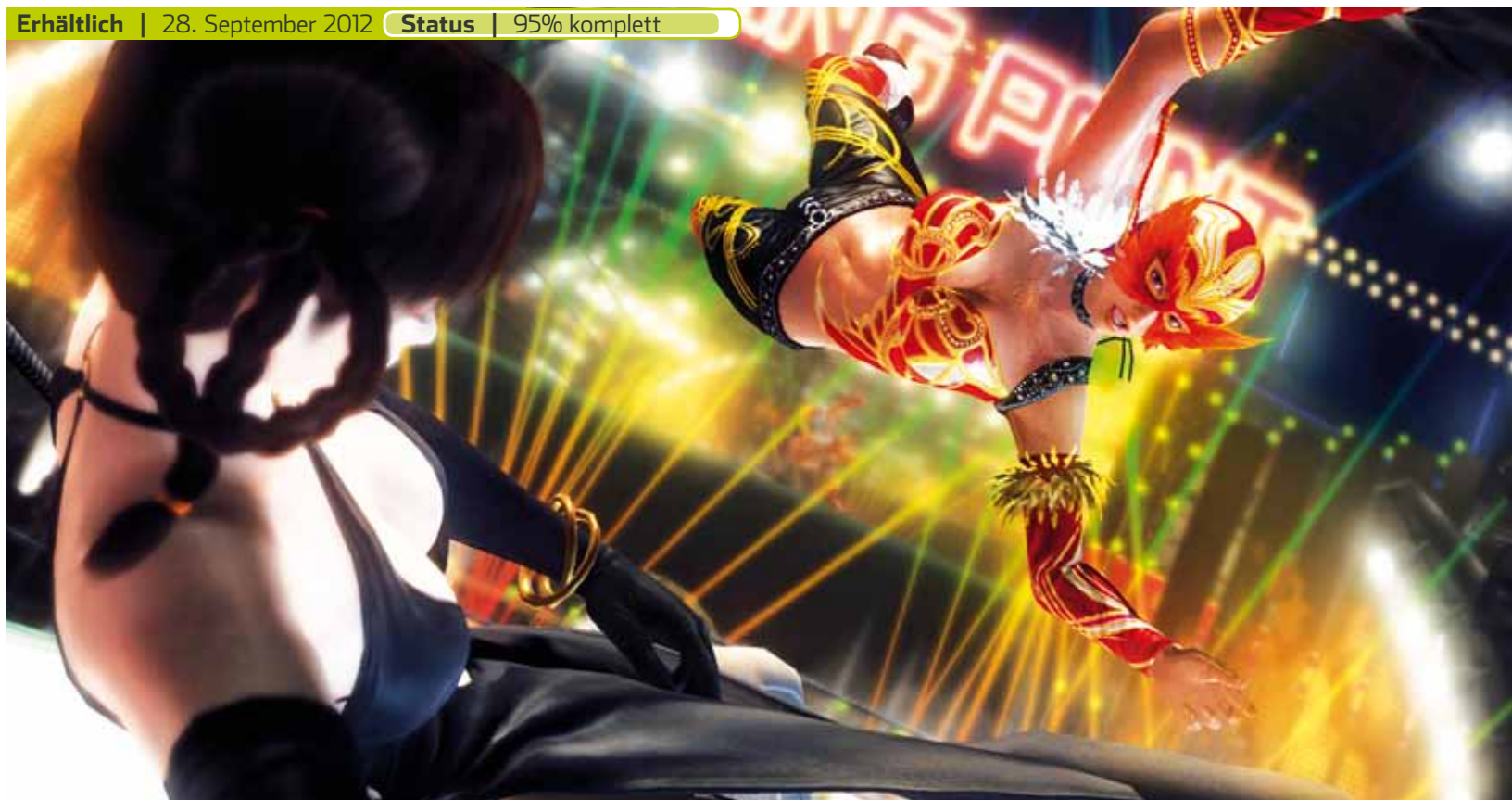
Genre-Thron hin, Genre-Thron her – das hier macht einfach Laune!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10



Erhältlich | 28. September 2012 **Status** | 95% komplett



Und außerdem?

■ Vorbesteller erhalten den Zusatz-DLC »DOA Angels & Devils«: dreimal weiße Bademoden für Kasumi, Leifang und Hitomi; dreimal schwarze Strandoutfits für Christie, Tina und Ayane ■ Für 79,99 Euro als Collector's Edition im edlen Steelbook mit noch mehr Frivolitäten: Premium Bade-Outfits für alle weiblichen Charaktere, ein Artbook mit Hardcover, Soundtrack auf CD und ein Poster mit allen Kämpfern
■ 15 bisher bestätigte Kämpfer: Kasumi, Ayane, Hayate, Hayabusa, Bayman, Christie, Zack, Leifang, Hitomi, Kokoro, Rig, Bass, Tina; außerdem zwei Gast-Kämpfer der »Virtua Fighter«-Reihe, nämlich Akira und Sarah ■ Insgesamt über 20 sehr unterschiedliche Kämpfer ■ Bis zu sechs Zuschauer pro Online-Lobby ■ Sechs bisher bestätigte Schauplätze: Kreuzung, Kriegsgebiet, Die Show, Fluss, Sakura, Zündstoff ■ Sieben Schwierigkeitsgrade für die Modi Arcade, Versus, Time Attack und Survival

DEAD OR ALIVE 5

Wenn Brüste wackeln und Hintern kreisen...

kurz&knapp

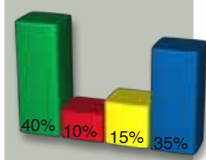
Hersteller | Tecmo
Entwickler | Team Ninja
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Eine der kultigsten Prügelspielreihen auf Konsole wird endlich fortgesetzt!

das ist drin

- Konterattacken
- Power-Schläge
- Danger Zones
- Bademoden



Es ist noch gar nicht so lange her, da konnte sich ein gewisses Entwicklerstudio namens Team Ninja seines Kultstatus sicher sein. Denn die Japaner haben die »Ninja Gaiden«-Reihe so erschaffen, wie viele sie heute noch in Erinnerung haben, und mit etlichen »Dead or Alive«-Titeln gezeigt, was im Beat-'em-Up-Sektor wirklich noch gefehlt hat: eine realitätsnahe Brustphysik. Nach über sechs Jahren Abstinenz karren die Nahkampfexperten aus Fernost nun endlich Teil Fünf an den Start. Auf Basis einer recht umfassenden Vorabversion hat sich 360 Live schon mal warmgespielt.

Wie man das von der Reihe gewohnt ist, steigt auch die jüngste Ausgabe mit einem auf Spaß

getrimmten Dreieck-Kampfsystem – sehr ähnlich dem Stein-Schere-Papier-Prinzip – in die Arena. Griffe sind demnach mächtiger als Direktangriffe, die wiederum Würfen überlegen sind. Würfe dagegen übertrumpfen Griffe. So schließt sich der Kreis, der auch routinierten »Dead or Alive«-Profis immer wieder ein Quäntchen Glück abverlangt.

Wenn also etwa die dralle Tina dem 1,96-Meter-Profiwrestler Bass die Faust mit einem Direktangriff in die Backe zimmern will, der allerdings im selben Moment einen Wurf ansetzt, vollführt der grobschlächtige Hüne anstelle des Wurfs eine aufgewertete Konterattacke, die erhöhten Schaden zufügt. In der Praxis profitiert das bodenständige Kampfsystem



✖ Klippenspringer

ACHTUNG, FALLOBST!

Jede der Kampfarenen bietet mehrere Ebenen und oft auch versteckte Fallen. Um einen Gegner von einem Abschnitt in den nächsten zu befördern, braucht's nicht unbedingt den neuen Power-Angriff. Einige gut platzierte Treffer sollten es allerdings schon sein. Wenn der Gegner im hohen Bogen über eine Brüstung in die Tiefe stürzt, bleibt trotzdem noch Zeit, mit einem gut platzierten Tastendruck das Schlimmste abzuwenden. Klappt der Rettungsgriff, wird eine »Cliffhanger« genannte Sequenz ausgelöst, in der der Stoßende A den am Sims hängenden B attackieren kann, während Kontrahent B versucht, sich hochzuziehen. Gelingt dem Angreifer A in dieser Sequenz ein weiterer Treffer, fügt er dem nun Fallenden B deutlich mehr Schaden zu als bei einer normalen Attacke. Das alles sieht nicht nur verdammt cool aus, sondern bringt auch ordentlich Nervenkitzel rein.



Lapdance oder Prügelstrafe?

- +** Bildhübsche Charaktermodelle, tolle Animationen; einstiegsgünstig, aber schwer zu meistern; interaktive Arenen, viele Modi und Einstellungsmöglichkeiten, Fotomodus
- Könnte etwas abwechslungsreicher sein, nichts Freispielbares in der aktuellen Vorabversion, Bademoden nur als Teil der Vorbesteller-Edition



extrem von solchen Momenten, da es tatsächlich dazu verleitet, seine Taktik eben nicht nur aus Angriff und Verteidigung zu stricken, sondern dem Gegner mit kritischen Kontermanövern Paroli zu bieten. Zudem wirken die Abläufe eines solchen Kampfes ob der vielen Griff- und Wurfsituationen und dem damit einhergehenden häufigen Körperkontakt wesentlich organischer als in vielen anderen Genrevertretern.

Auch die sogenannten »Danger Zones«, sprich Gefahrenzonen, halten mit Teil Fünf wieder Einzug. Die Rede ist von interaktiven Arealen innerhalb eines Kampfschauplatzes, die Gegnern zusätzlich Schaden zufügen, sobald man sie dort hineinkatapultiert – optimal also, um vorlauten Couchnachbarn mal so richtig eins auszuwischen. Im Zirkus-Szenario sind's etwa Glitter-gefüllte Luftballons, die lautstark explodieren und ein Effektfeuerwerk entfachen; auf der Hochhaus-Baustelle muss man sich derweil mit herunterraselnden Stahlträgern und explodierenden

Ölfässern arrangieren. Um den Gegner in eine dieser Gefahrenzonen zu bugsieren, eignet sich insbesondere der erstmals in Teil Fünf verfügbare Power-Angriff. Jeder Charakter kann ihn entfachen, muss dazu aber für wenige Sekunden seine Kräfte sammeln. Sobald besagte Attacke den Gegner trifft, kannst du noch festlegen, in welche Richtung die Reise des Kontrahenten gehen soll – und schon macht er den Abflug.

Keine Frage, »Dead or Alive 5« hat das Zeug zum Genre-Liebling und könnte das knapp zwei Wochen vorher erscheinende »Tekken Tag Tournament 2« ganz schön in Bedrängnis bringen – auch optisch. Wenn etwa die blonde Wrestlerin Tina nach einem Sieg ihren knackigen Hintern im engen Lederoutfit vor der Kamera hin und her schwingt oder die bildhübsche Ninjitsu-Schattenkämpferin Hitomi mit ihrem hellblauen Tiefseeblick in die Linse lächelt, muss vor allem die männliche Spielerschaft aufpassen, in Gedanken nicht allzu weit abzuschweifen. Dass bei so viel Doppeldeutigkeiten der Spielspaß als auch die Technik nicht auf der Strecke bleiben, spricht für die langjährige Erfahrung der Macher. Schnell, sexy, knackscharf und auf dem besten Weg, das Genre ordentlich aufzumischen.

Jan Heinrich

360 LIVE sagt...

Der (fast) nackte Wahnsinn! Nicht nur Kampfsport-Profis werden das hier lieben...

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

✖ Blickfang

DIE FOTOFUNKTION

Schon seit jeher ist Team Ninja für seine aufreizenden Figurenmodelle bekannt. Insbesondere die weiblichen Akteure, wie etwa die beiden Ninja-Halbschwester Ayane und Kasumi, sind hier eine wahre Augenweide und mit etlichen unterschiedlichen Outfits jeweils individuell anpassbar. Auch witzig: In Teil Fünf sieht man teils deutlich, wie Schweißtropfen an un verhüllten Körperteilen herunterlaufen und die Kleidung Stück für Stück transparenter werden lassen. Das i-Tüpfelchen: die Screenshot-Funktion für laszive Schnappschüsse.

Sympathisch: Bereits im Vorfeld dementiert Team Ninja zukünftige Charakter-Download-Erweiterungen, um die Fairness innerhalb der Kämpfe auch auf lange Zeit zu gewährleisten.

Erhältlich | 6. November 2012 **Status** | 80% komplett

kurz&knapp

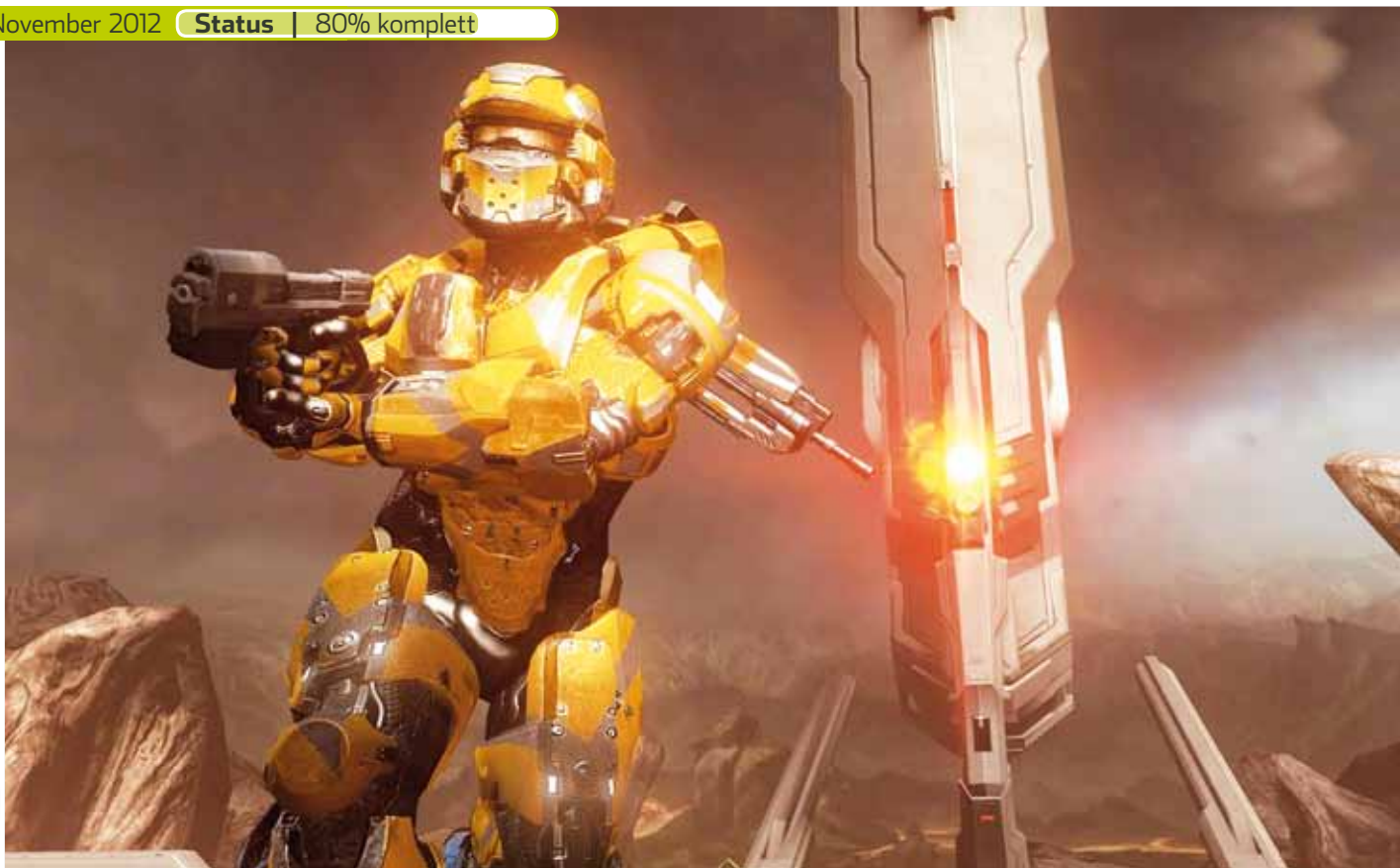
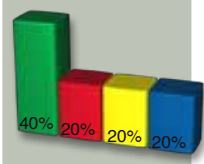
Hersteller | Microsoft
Entwickler |
343 Industries
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Das neue »Halo«: das gleiche Spielgefühl, aber frische Waffen und endlich ein Erfahrungspunktesystem.

das ist drin

- Kugel in den Kopf
- Messer in den Rücken
- Granate auf die Motorhaube
- Erfahrungspunkte aufs Konto



HALO 4

Ach wie gut, dass niemand weiß, dass ich Warthog-Killer heiß!

Das Grölen des Motors, das Rattern der Reifen auf dem Asphalt und das Fauchen der Gatling. Hach, schön, gleich kommt das nächste Opfer... ähm, der nächste Warthog um die Ecke geschossen. Granate unter die Räder, und das Fahrzeug knallt wie ein Flummi gegen den nächsten Felsen. Den Fahrer zerlegt es, sein Schütze springt panisch davon und blinzelt direkt in den Lauf der brandneuen Scattershot-Schrotflinte. Ja, 360 Live hat Spaß auf diesem »Halo 4«-Mehrspieler-Event im Rahmen der »Rooster Teeth Expo« im texanischen Austin.

Aber ist das hier noch »Halo«? Riecht, schmeckt und fühlt es sich so an wie die alte Schule unter Bungie? Die Antwort ist eindeutig: ja. Die Sprünge sind recht ähnlich, die Geschwindigkeit wurde um Nuancen erhöht, aber das griffige Handling der Waffen praktisch nicht verändert. Noch immer sind Scharfschützengewehre auch ohne zu zoomen extrem präzise und verziehen kaum. Und warum kann der schwerbewaffnete Warthog hier keinen Stich landen? Vermutlich aus drei möglichen Gründen: Der Fahrer ist zu langsam, sein Schütze unfähig oder die Kartenbalance einfach spitze. Letzteres würde die Redaktion zumindest der Map »Longbow« attestieren, die sich rund um eine stillgelegte Sonden-Abschussanlage der UNSC dreht. Die Polarstation ist nicht betretbar, gekämpft wird ergo in den recht engen Zufahrtsstraßen zur Basis, auf Hügeln und Plateaus sowie im Eingangsbereich. Das Ziel im gespielten Modus »Infinity Slayer«: 600 Punkte einstreichen.

Warum hier die Balance so gut funktioniert? Weil mit Warthog, Ghost und dem wendigen M274-»Mongoose«-Quad bereits drei schnittige Vehikel gezeigt wurden, die aber nicht überdominant die Partie beherrschen. Konkreter: Hier rasen die Fahrzeuge auf recht engen Passagen. Es gibt die Hauptstraße, die direkt vom Eingang der Basis über das ganze Gelände führt; dann eine Kurve rund um den Außenposten rechter Hand und noch mal eine Rampe linker Hand, die auf das Hauptplateau der Anlage und wieder runter führt. Die Fahrer drehen also immer wieder einen recht großen Bogen auf engem Raum, viele Ausweichmöglichkeiten gibt es nicht. Klar, wer einen sehr guten Fahrer im Team hat, der auch auf kleiner Fläche sicher manövriert und seinen Schützen in Szene setzt, füllt garantiert das Punktekonto.

Doch das pfiffige Kartendesign gibt auch einer eher auf Infanterie-Attacken fokussierten Mannschaft viele Möglichkeiten, das Ding nach Hause zu schaukeln: Scharfschützen gehen auf den obersten Plateaus in Stellung, Grenadiere suchen sich Orte für Hinterhalte – etwa auf einem kleinen Berg oder indem sie sich in der Garage der Basis verschanzen. Großartig dazu passen neue Waffen wie der M363 Haftgranatwerfer.

Spartaner oder Sparflamme?

- ⊕ Starke Karten-Balance, alle Perks direkt per D-Pad anwählbar, spannende Spezialwaffen wie das Energieschild und die Scattershot-Schrotflinte
- ⊖ Einige Perks sind riskant: Ein Scharfschütze mit doppelter Munition könnte die Balance gefährden



Besonders praktisch gegen Camper ist die neue Durch-die-Wände-guck-Kamera. Die »Promethean Vision« taucht das Bild in einen blauen Ton, Gegner werden rot, Verbündete grün angezeigt.



✖ Schildbürger... ...LEBEN LÄNGER

Einer der spannendsten Rüstungsgegenstände ist das Hardlight-Shield: ein Energieschild, das den Spieler acht Sekunden lang vor jeglichem Beschuss schützt – sogar vor den bereits bei einem Direkttreffer tödlichen, an Wänden abprallenden Projektilen der neuen Scattershot-Schrotflinte. Allerdings benötigt die Schutzvorrichtung Energie. Wird sie getroffen, wechselt die Farbe von Blau zu Orange. Färbt das Schild sich rot, kann es kaum noch Schaden abhalten. Trotzdem ein sehr nützliches Gadget, das 360 Live während der Anspielrunden immer wieder den gepanzerten Hintern rettete.



✖ Von Sprintern und Rambos

WICHTIGE PERKS IM DETAIL

1 Die Fertigkeit »Mobility« lässt dich fast doppelt so schnell und vor allem doppelt so lange sprinten. Das dürfte sich insbesondere auf rasante »Flaggenklau«-Matches auswirken.

2 Die Eigenschaft »Ammo« verdoppelt die Munition. Besonders spannend für Scharfschützen, die auf Ghost- und Warthog-Jagd gehen wollen. Oder 360-Live-Grenadiere, die dann doppelt so viele Granaten einpacken dürfen.

3 Extrem spannend auch der Perk »Firepower«. Diesen aktiviert, kannst du bis zu zwei Primärwaffen gleichzeitig herumtragen und muss nicht zwingend auf spezielle Waffen-Drops warten, die beim Auffüllen der Abschussleiste vom Mega-Raumschiff UNSC Infinity abgeworfen werden.



Beliebte Taktik: Kurz auf einem Plateau ausharren, Granate von oben auf den heranrasenden Warthog oder Ghost feuern und boom, wirft es das Fahrzeug aus der Bahn und die Kollegen müssen die Gestrandeten nur noch aus der Ferne mit dem extrem präzisen Kampfgewehr – Veteranen können es – vom Typ BR85 Heavy-Barrel Service Rifle krähen. Alternative: Die brandneue ARC-920 Railgun. Ihr Linear-Accelerator feuert hochexplosive Geschosse mit unglaublicher Geschwindigkeit ab – sofortiges Ableben bei einem Direkttreffer garantiert!

Und außerdem?

■ Neuer Mehrspieler-Modus »Regicide«: Ein Spieler mimt den König, bekommt besonders viele Lebenspunkte und alle anderen müssen ihn jagen ■ In »Flaggenklau« darf der Flaggenträger jetzt seine Pistole benutzen und ist nicht mehr ganz so hilflos wie noch in »Halo: Reach« ■ Mehrspieler-Modus erfordert acht Gigabyte freien Speicher – entweder auf der Festplatte oder einem kompatiblen USB-Medium ■ Der Schmiede-Modus zum Ummodeln bereits vorhandener Karten ist an Bord und verspricht mehr Komfortfunktionen, etwa eine Objektsperre, damit man bereits platzierte Elemente nicht aus Versehen verrückt ■ Spiel auch im 320 Euro teuren Bundle mit einer Xbox 360 Slim, einem Headset und zwei Controllern erhältlich – die beiden Letztgenannten im schicken »Halo 4«-Design

Generell nähert sich die Mehrspieler-Erfahrung dem an, was heute fast jeder Online-Shooter exerziert: ein mehr oder weniger komplexes Anreiz-Belohnungs-System. Man will weg von der bei »Halo« bisher so verbreiteten »Ich will den Kill, gib ihn mir«-Ego-Tour und stattdessen ein stärkeres Zusammengehirn der Teams fördern. Etwa durch Punkte für Unterstützungsaktionen wie in »Battlefield 3«. Bläst man etwa einen Ghost mit den brandneuen Haftgranaten von der Straße und ein Kollege räumt ab, teilt man sich die fette Beute von 40 Punkten.

Die werden in aktive Rüstungsfähigkeiten und passive taktische Gadgets investiert. Etwa das praktische Hologramm. Damit verwirrst du den Gegner, der in der Regel wie wild auf eine Kopie deiner Figur ballert, während du ihn umschleichst, ihm dann dein Kampfmesser zwischen die Rippen rammt und so 15 Zähler einstreichst. Die Punkte geschickt verteilt, kannst du deinen eigenen Spielstil optimal fördern. Bist du der Homerun-Typ, der gleich nach Spielstart losflitzt und sich direkt die Flagge schnappt? Dann investier in ein Beinschienen-Upgrade, das dich schneller laufen lässt. Du erledigst die Drecksarbeit lieber aus großer Distanz? Dann sichere dir mittels Perk doppelte Munition, um mit der neuen S99-Sniper in kurzer Zeit noch mehr Unheil

anrichten zu können. Zuweilen spielt 343 Industries hier allerdings auch mit dem Feuer. Wer sich zum Beispiel als Sniper ständig selbst mit Munition versorgen kann, ist weniger auf Begleit-Infanterie angewiesen, die Deckung gibt. Der Entwickler läuft Gefahr, den Mannschaftsgedanken, den man durch das neue Erfahrungspunktesystem so herrlich fördert, aufzuweichen. Doch das sind Balancedetails, die bereits in Fan-Foren ausschweifend diskutiert werden. Wenn 343 dort regelmäßig mitliest – wovon auszugehen ist –, klappt's auch mit der Mehrspieler-Krone.

Benjamin Kratsch

360 LIVE sagt...

Fühlt sich herrlich nach »Halo« an, bricht aber mit einigen alten Formeln und fördert durch das HITPOTENZIAL Erfahrungspunktesystem vor allem das Teamplay.

9.0 von 10

Erhältlich | 2. Oktober 2012 | Status | 90% komplett

kurz&knapp

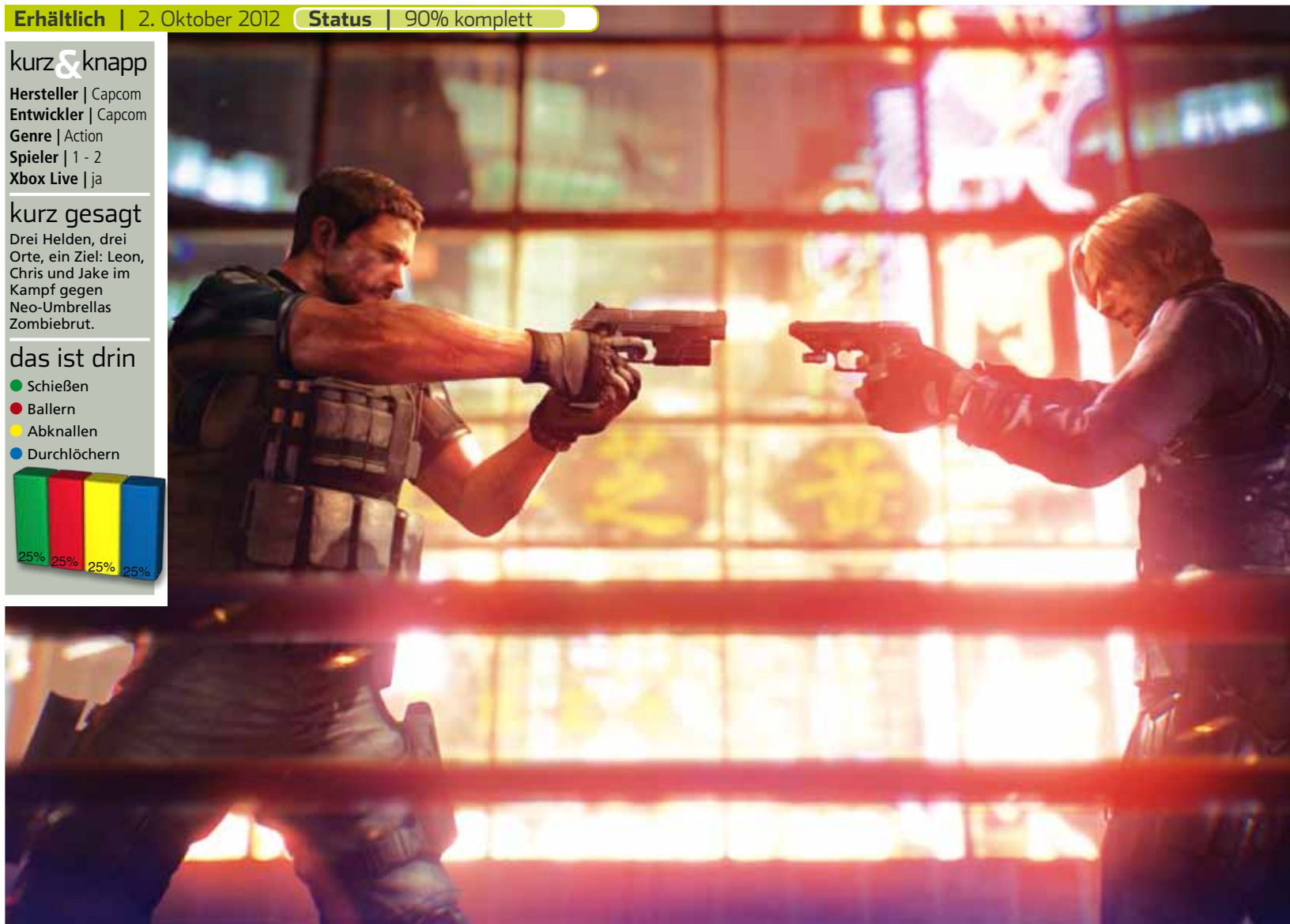
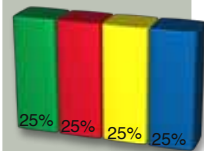
Hersteller | Capcom
 Entwickler | Capcom
 Genre | Action
 Spieler | 1 - 2
 Xbox Live | ja

kurz gesagt

Drei Helden, drei Orte, ein Ziel: Leon, Chris und Jake im Kampf gegen Neo-Umbrellas Zombiebrut.

das ist drin

- Schießen
- Ballern
- Abknallen
- Durchlöchern



RESIDENT EVIL 6

Der beste Weg aus der Zombiekalypse? Hundert Tonnen Blei!

Moderne Zombies haben einiges zu leisten: Sie müssen rennen statt schlurfen, springen statt hinken, Waffen bedienen statt ihre Zähne in menschliches Fleisch zu schlagen und sogar Panzer fahren! Und wer macht's möglich? Natürlich Capcom mit »Resident Evil 6« – oder besser gesagt der neu gegründete Pseudo-Pharma-Konzern Neo-Umbrella, der seinen hochinfektiösen C-Virus diesmal gleich an drei Orten in der Welt freigesetzt hat: In einigen Provinzen Nordamerikas, im osteuropäischen

Staat Edonia sowie in der chinesischen Stadt Lianshiang. Und weil das Beamen auch im neuen Teil, der im Jahr 2013 spielt, noch nicht erfunden wurde, müssen diesmal drei Helden gleichzeitig ran: Blondschopf Leon S. Kennedy, der zusammen mit der US-Agentin Helena Harper die Seuche bekämpft; Muskelprotz Chris Redfield, der mit seinem BSAA-Kumpanen Piers Nivans aufs Schlachtfeld zieht; und Jake Muller – Sohn des berühmten Albert Wesker –, der sich mit Wissenschaftler-Tochter Sherry Birkin zusammentut. Gut gezählt, lieber Leser: Das macht zwei Nasen pro Team – und damit ein ausreichendes Grundgerüst für einen erneuten Zwei-Spieler-Koop-Modus. Wie schon in »Resident Evil 5« dürfen Zombiejäger-Duos wahlweise on- oder offline per System-Link oder am geteilten Bildschirm – hier allerdings mit verminderter Übersichtlichkeit – ran.

Aber nun nichts wie rein in die erste ausführliche, gut zehn Stunden Gameplay bietende Preview-Fassung; genauer gesagt in die Haut von Chris Redfield und... geradewegs auf einen Kriegsschauplatz?! Stirnrunzeln macht sich breit, während Chris aus der Schulterperspektive und mit entsichertem

Taktik-Sturmgewehr im Anschlag durch staubige osteuropäische Straßenschluchten marschiert. Hinter ihm, neben ihm, vor ihm: seine Kameraden von der »Bioterrorism Security Assessment Alliance« – Soldaten, so weit das Auge reicht, Panzer, die röhrend über den Kies kriechen. Von Einsamkeit, Grusel, Angst und schleichendem Terror keine Spur. Auch später nicht, als sich Chris und sein Partner Piers über eine halb zerstörte Betonbrücke vorkämpfen sollen. Denn statt auf Schockmomente setzt Capcom auf waschechten »Gears of War«-Deckungskampf, rüstet mit dem C-Virus infizierte Osteuropäer mit Schusswaffen aus und setzt sie sogar an Steuer und Geschützrohr eines Militärpanzers.

Ernüchtert, wenn auch dank Koop-Modus und Dauer-Reizüberflutung zumindest mit Adrenalin versorgt, wird nach dem Durchspielen dieses Abschnitts die Kampagne von Leon ausgewählt. Die beginnt ungleich vielversprechender in einem düsteren, verlassenem Universitätsgebäude, während vor den trüben Fenstern ein Gewittersturm die Nacht erhellte. Bis auf das eigene Schnaufen und gelegentliche Einwüfe von Kollegin Helena ist es totenstill. Ab und

Bleipuste oder Pustekuchen?



Tolles Licht-Schatten-Spiel, 1A-Soundkulisse mit guten englischen Sprechern, deutsche Sprachausgabe ist geplant, viele verschiedene Zombie-Typen, detailreiche und atmosphärische Levels, geniale Kill-Animationen, Offline- und Online-Koop...



...der aber den Grusel komplett killt, sehr lange Ladezeiten vor Kapitelbeginn, Kamera klebt zu dicht an den Figuren, inflationärer Gebrauch angeblich gruseliger Schock-Einlagen, »Überraschungsmomente« vorhersehbar, Gameplay-Elemente wiederholen sich andauernd

Und außerdem?

■ Alle drei Kampagnen wahlweise mit KI oder echtem Partner spielbar; offline im recht unübersichtlichen, weil untereinander und mit Seitenbeschnitt angeordneten Splitscreen-Modus, oder via Xbox Live ■ Auch als limitierte Collector's Edition für 150 Euro; Inhalt: Game in Steelbook-Verpackung, Hardcover-Artbook, Xbox-Avatar, Kapuzenpulli der Ivy Universität von Tall Oaks in Einheitsgröße, emailliertes Emblem der drei Protagonisten mitsamt Unterschriften der wichtigsten Entwickler ■ 50 Erfolge – davon neun geheim – gibt's vorrangig für Standardkram wie Abschüsse und das Abschließen eines Kapitels; witzig: »Ups – das tut mir aber leid« gibt's für denjenigen, der zehn Zombies in einen Abgrund schubst

zu knarzt der alte Holzboden, irgendwo außer Sichtweite rumpelt etwas, dann ein Schatten, der hinter der nächsten Ecke verschwindet. Hoffnung keimt auf – nämlich darauf, dass das hier doch noch ein echtes »Resident Evil« werden könnte! Und doch ist auf Anhieb klar, was als Nächstes passieren wird, als Leon unvermittelt über einen vermeintlich leblosen Körper am Boden stolpert. Ein Ächzen keimt auf, ein Stöhnen, dann erhebt sich der Korpus eiternd zum Angriff. Vorhersehbar. Uninspiriert. Das Magazin der 9mm-Pistole im Anschlag zählt nur zehn Schuss. Ist das wertvolle Blei aufgebraucht, geht Leon eben in den Nahkampf über, prügelt die untoten Aasfresser mit Tritten, Fäusten und Spezialmanövern ins Nirvana. Da werden Köpfe an Wänden zerquetscht, per Roundhouse-Kick selbige von den Schultern gefegt und Messer in Wirbelsäulen versenkt. Sicherlich, das sieht dank butterweicher Animationen verdammt scharf aus! Leider mangelt's dem Gezeigten aber an echten inhaltlichen Neuerungen. Schlauchige Levels mit wenigen bis keinen Geheimnissen, keine Rätsel, zu wenig Abwechslung. Bis auf das gelegentliche Einführen neuer Gegnertypen wie des J'avo oder der spinnenartigen Zombies mit Menschentorso geizt Teil Sechs mit so ziemlich allem außer Action und Quicktime-Reaktionstests. Wird der Spieler von einer Zombie-Hundemeute zu Boden geworfen, kann er den zahnbesetzten Kiefern nur durch wildes Rütteln am linken Stick entgehen; umklammert ihn ein Schlurfer von hinten, malträtiert er die A-Taste, um nicht angeknabbert zu werden; und nur, wer im richtigen Moment die LT-Taste drückt, kann eine Attacke mit einem Konter noch abwehren. Grundsätzlich fügt sich das zwar gut ins sonst eher starre Gameplay ein, auch hier hätte allerdings Klasse statt Masse die Spielernerven geschont.

War im letzten Heft die Hoffnung noch groß, dass in einer umfangreicheren Anspielversion der Gruseffaktor noch anzieht, macht sich nun, nach ausführlichem Anspielen aller drei Kampagnen, wieder Skepsis breit. Noch mehr Action, noch mehr Koop, noch rasanteres Gameplay plus Inszenierung auf Hollywood-Niveau – so gesehen eine bombastische Action-Perle! Aber eben kaum mehr ein Resident Evil.

Sabine Schischka

✗ Resident Evil

EIN ROLLENSPIEL?

Einige getötete Zombies hinterlassen wertvolle und gern gesehene Munition, andere Talentpunkte in unterschiedlicher Höhe, die man gleich einem Rollenspiel in neue oder verbesserte Fähigkeiten investiert. Die Fertigkeiten reichen dabei von einfachen Verbesserungen der Schießkünste und einer ruhigeren Hand beim Zielen bis hin zu Spezialtalenten, um etwa die neuen J'avos effektiver schlafen zu legen. Das Aufleveln kostet aber ordentlich was: Unter 2.800 Talentpunkten ist nichts zu haben. Und die meisten Gegner lassen gerade mal 50 bis 100 Punkte fallen. Inwiefern die Talente besonders auf höheren Ausbaustufen die Spielbalance gefährden, ließ sich anhand der Vorschaubildung nicht ausmachen. Schade: Talente werden stets für das Zweier-Team gekauft – der menschliche Mitspieler hat keine Möglichkeiten, seine eigene Figur individuell aufzuleveln.



Einer der neuen Zombietypen ist der J'avo – das serbische Wort für »Teufel«: eine C-Virus-Mutation, die sich heilen und abgetrennte Körperteile durch bizarre neue Auswüchse ersetzen kann.

360 LIVE sagt...

Mehr »Rambo Evil« als »Resident Evil«, dennoch könnt's ein heißer Anwärter sein: für den KOOP-HITPOTENZIAL Action-, nicht für den Survival-Horror-Thron!

8.0 von 10

Erhältlich | 17. November 2012 **Status** | 75% komplett



Micky Maus oder Marilyn Manson?

- +** Hübsche Umgebungen in liebevollem Disney-Design, originelle Spielmechanik, Koop-Modus auch lokal am geteilten Bildschirm, variabler Spielablauf...
- ...der auf Basis des Gezeigten jedoch kaum beurteilbar ist, vorliegende Version hat mit Kamera-Problemen zu kämpfen, Koop-Elemente noch zu inkonsequent integriert, kleinere Schwächen bei der Grafik



MICKY EPIC 2: DIE MACHT DER 2

Mal die Welt, wie sie dir gefällt!

kurz&knapp

Hersteller | Topware

Entwickler |

Junction Point Studios/
Blitz Games

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - 2

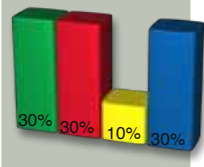
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Mausohriges
Pinselfabenteuer für
Micky-Möger und
Koop-Freunde.

das ist drin

- Pinsel
- Farbe
- Langohren
- Koop-Zauber



Das Wasteland: dunkles Reich der verlorenen Disney-Charaktere. Ausgerechnet Giganto-Ohren-Träger Micky führte dieses Dschungelcamp für B-Promis der Cartoonwelt einst unabsichtlich ins Verderben. Wie der Mäuserich den Malstrom aus Verzweiflung aus den Fängen des düsteren Shadow Blot rettet, erzählt das Wii-exklusive »Epic Micky«. Doch die Idylle hält nicht lange an. Erdbeben plagen das Wasteland – Vorzeichen dunkler Mächtschaften, die das magische Land bedrohen. Erneut kann nur die berühmte Maus Rettung bringen – die vom putzig-drolligen Gremlin Gus Augenblicklich über einen verzauberten Fernseher zurück ins Refugium vergessener Zeichentrickfiguren teleportiert wird.

Der Sympathieträger findet sich im Labor des Magiers Yen Sid wieder, wo der Spieler in Third-Person-Ansicht die grundlegenden Steuerungsmechanismen erlernt. Schnell schlägt es das Großbohr in eine zauberhafte Fantasiewelt, wo Stürme durch einen violett erstrahlenden Kosmos wirbeln. Auf einem schwebenden Felspfad klabt Micky den für die Spielmechanik essentiellen magischen Pinsel auf. Fortan beeinflusst der Held das magische Reich mit dem Wunderzeichner, färbt Objekte ein oder lässt diese verschwin-

den. Wie das funktioniert und welche spannenden Möglichkeiten sich daraus ergeben? Das wird in einem Bosskampf später im Spiel deutlich. Zusammen mit Dauerbegleiter Oswald, dem glücklichen Hasen, betritt Micky eine kreisrunde Höhle. Flammen züngeln aus der brennend heißen Lavamasse wie Teufelszungen, als sich ein riesiger Drache aus der Höllenglut erhebt. Nein, Schmunzelmonster Elliot ist gar nicht so gut drauf, wie sein Name suggeriert. Mit scharfen Drachenzähnen will das Flammen speiende Ungetüm Maus-Hasen-Gulasch aus dem Knuff-Duo machen. Mäusevater und »Deus Ex«-Schöpfer Warren Spector lässt dir in solchen Momenten die Wahl: Soll Micky dem Lava-Besitzer mit Farbe aus dem Pinsel auf den schuppigen Leib rücken? Oder den Drachen mit Verdünner bekriegen? 360 Live entscheidet sich für Ersteres und benetzt das Vieh mit mehr Farbe, als ein Künstler im Kreativrausch seine Leinwand.

Neben den fiesen Drachenschwanz-Attacken ärgert uns in der gezeigten Version leider noch die zickige Kamera, die das Zielen unnötig erschwert. Da wird die Wii-Herkunft des Titels sehr deutlich – ebenso wie bei der hübschen, doch im Detail noch verbesserungswürdigen Optik. Hilfreich dagegen,

dass Hase Oswald per verzauberter Fernbedienung Gegner elektroschocken und Schalter umlegen kann. Ist für das Koop-Spiel mal kein Partner auf Xbox Live oder am lokalen Bildschirm parat, übernimmt die KI die Steuerung Oswalds. Gegen Ende des Gefechts bringt der Mäuserich schließlich drei Säulen zum Einsturz und Elliot fällt die Decke auf den Kopf – wuchtiger Abgang! Weil Micky den gewählten Hase gewählt hat, ist der Drache nun sein Freund. Mit Verdünner wäre er nämlich schlicht ausstrahlt worden. Disney verspricht, dass sich Entscheidungen dieser Art später auch auf den Spielverlauf auswirken. Wie viel Pepp das zusätzlich reinbringt, verrät der Test im nächsten Heft!

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Verzauberter Ausflug ins Land der vergessenen Disney-Figuren, der mit einigen **HITPOTENZIAL** Detailverbesserungen zum magischen Koop-Spaß avancieren könnte.

7.5 von 10

ASSASSIN'S CREED III





UBISOFT®

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are
trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S.
and/or other countries.

ASSASSIN'S CREED III





UBISOFT



© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

OF ORCS AND MEN

Orks stinken, sind ungehobelt und fressen kleine Kinder. Und von ihren Tischmanieren wollen wir erst gar nicht anfangen. Dachte sich wohl auch die Menschheit im düsteren Rollenspiel-Reich von »Of Orcs and Men« und begann, die Kreaturen mit den markanten Stiernacken zu versklaven und den unnachgiebigen Rest langsam, aber sicher auszurotten. Doch die Orks wären keine Orks, würden sie das einfach so hinnehmen...

02:36



Die Grünhäute entsenden ihren gefürchtetsten Krieger Arkail auf eine Mission, um dem Treiben ein Ende zu setzen. Er soll den König des Imperiums der Menschen töten, bevor dieser eine Koalition mit den Zwergen und Elfen eingehen kann. Denn dieses Bündnis würde die Auslöschung für die ohnehin stark ausgedünnten Reihen der Orkschaft bedeuten. Zuerst muss Arkail aber einen Ortskundigen treffen, der ihn durch das Gebiet der Menschen geleitet.

08:52



Wie sich herausstellt, ist der Wegbegleiter zwar eine Grünhaut, jedoch kein Ork, sondern ein Goblin. Natürlich kommt es erst mal zu einer gehörigen Verwechslung, denn eigentlich können Orks die kleinen rattenähnlichen Kerlchen gar nicht leiden. Und warum kann der Typ in den Multiple-Choice-Dialogen – Styx sein Name – überhaupt sprechen? Die Viecher geben sonst doch nicht mal einen einzigen Mucks von sich!

28:46



Zu jeder Zeit kannst du zwischen den beiden Charakteren hin und her wechseln und den Feind so in der Rolle von Styx durch Schleichangriffe bereits vor dem Kampf schwächen oder als Arkail direkt in die Vollen gehen. Abgerundet wird das vielversprechende Kampfsystem von einem Katalog unterschiedlicher Heldenfähigkeiten, die du frei bestimmten Aktionstasten zuweisen kannst. 360-Favorit: Goblins auf Gegner werfen.

19:13



Ergebnis des eher unauffälligen inszenierten Dialogs: Die beiden schließen sich prompt zusammen, denn dem Goblin-Volk droht durch den Blutdurst der Menschen ebenfalls der Untergang. Und siehe da: Das ungleiche Paar gibt ein perfektes Team ab. Arkail ist zwar langsam, teilt mit seiner 2,40-Meter-Statur dafür umso heftiger aus. Styx hingegen misst gerade mal einen Meter, ist im Gegenzug aber flink wie ein Eichhörnchen und ein Meister unentdeckter Meuchelmorde.

37:24



Wer den Feind nicht im Echtzeit-Kampf beharken möchte, verlangsamt die Zeit und erteilt den Kampfgesellen eine Reihe von Befehlen, die sie im Anschluss nach und nach abarbeiten. Wohl dem, der in solchen Situationen um die Befähigungen der anrückenden Angreifer weiß. Gehen zum Beispiel drei Speerträger auf Arkail los und Styx hilft ihm nicht rechtzeitig aus, wird der langsame Ork von der Schnelligkeit der Gegner überrumpelt. Bringt Taktik rein!

48:59



Genre-typisch lassen sich die Fähigkeiten von Arkail und Styx im Spielverlauf an eigene Vorlieben anpassen. Der Ledernackte kann beispielsweise auf aggressiven Nahkampf oder stahlharte Verteidigung setzen, während Kollege Knollnase sich auf Fernkampf oder düstere Magie spezialisiert. Dass du nebenbei immer neues Rüstzeug kaufst und Attribute wie Stärke und Beweglichkeit aufpeppst, versteht sich von selbst.

✖ ZUSAMMENGEFASST

Grafisch gestaltet sich das neue Projekt der »Blood Bowl«-Macher bisher durchwachsen.

Während etwa das schneebedeckte Gebirge Postkarten-Qualität bot, wirkte die Stadtumgebung ziemlich karg. Wie viel Abwechslung das hier auf Dauer bietet und ob die Story wirklich so zündet, wie die Franzosen es versprechen, ließ sich anhand der knapp gehaltenen Präsentation ebenfalls nicht zuverlässig sagen. Interessierte warten besser den Test im übernächsten Heft ab.

HITPOTENZIAL

7.0

von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Maximilian Trautmann, Florian Strasser

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Alice Klink

DRUCK

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

VERTRIEB

BPV Medien Vertrieb GmbH & Co. KG,
Römerstraße 90, 79618 Rheinfelden,
Tel.: 07623 / 964-0 Fax: 07623 / 964-259,
E-Mail: vertriebsservice@oz-bpv.de, www.bpv-medien.com

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

Martina Strack,
Tel.: +49(0)89 / 856 327-57,
E-Mail: media@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 eingesandene Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München. Covermotiv: »Assassin's Creed 3« von Ubisoft. Bildmotive von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de. VW Stand Q3 2011: Verbreitet 18.993, Verkauf 17.587. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin.



360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Two Worlds 2«,
»Quantum Conundrum«
FREUT SICH AUF | »Halo 4«,
»Doom 3: BFG Edition«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Indiziert«,
»Running with Rifles« (PC)
FREUT SICH AUF | »Xcom: Enemy
Unknown«, »Bioshock Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Sleeping Dogs«,
»No More Heroes: Heroes' Paradise«
FREUT SICH AUF | »Dead or Alive 5«,
»Borderlands 2«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Darksiders 2«,
»Port Royale 3«
FREUT SICH AUF | »Tomb Raider«,
»Rocksmith«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Pokémon Gelbe
Edition« (GB), »Darksiders 2«
FREUT SICH AUF | »The Walking Dead
Video Game«, »Dead Island: Riptide«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Darksiders 2«,
»Sleeping Dogs«
FREUT SICH AUF | »Resident Evil 6«,
»Bioshock Infinite«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Darksiders 2«,
»Zelda: Majora's Mask« (N64)
FREUT SICH AUF | »Dead Island:
Riptide«, »Tomb Raider«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Risen 2: Dark Waters«,
»Sim City Social« (Facebook)
FREUT SICH AUF | »Borderlands 2«,
»Micky Epic: Die Macht der 2«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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



Erhältlich | 15. August 2012



Augenweide oder Augenkrebs?

- +** Ausgewogener und sehr motivierender Cocktail verschiedener Genres, aufwändige Erzählweise, bildhübsche Animationen und Grafikeffekte, überaus charmante handgezeichnete Designs, Kombo-Liste im Pause-Menü jederzeit einsehbar, dank Online-Bestenlisten, vier Schwierigkeitsgrade, Neues-Spiel-Plus
- Nur ganz selten wünscht man sich etwas mehr Abwechslung



DUST: AN ELYSIAN TALE

Trio Infernale
auf Abwegen

kurz&knapp

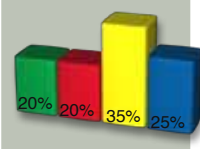
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Humble Hearts
Preis | 1.200 Microsoft Points
Genre | Hack 'n' Slay
Spieler | 1
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Kunstvolle Mischung aus Jump'n'Run und 2D-Schnitzler mit starker Rollenspiel-Komponente.

das ist drin

- Sammelwut
- Upgrade-Wahn
- Kombo-Ketten
- Gegnerflut



Als er inmitten einer schummrigen Waldlichtung erwacht, kann sich der blaupelzige Schattenkrieger Dust an nichts mehr erinnern. Da taucht plötzlich ein riesiges Schwert vor ihm auf, stellt sich mit dem Namen Ahrah vor und beginnt munter drauf los zu quatschen. Als ob das nicht abstrus genug wäre, kommt ein komisches Mischwesen – halb Fuchs, halb Fee – dahergeflogen und faselt etwas von Bestimmung, und dass es das Schwert beschützen und deshalb auch Dust folgen müsse. Die antike Klinge gibt von nun den Ton an und bestimmt das Ziel der Reise, ohne dieses allerdings im Detail zu benennen. So kommt's, dass sich das ungleiche Duo eher planlos als über das eigene Bestreben bewusst auf den Weg zum Dorf Aurora macht...

FABELHAFTE KLATSCHES

Das Gameplay verläuft im Folgenden auf zweidimensionaler Ebene: Gezielt von einer Plattform zur nächsten hüpfen, Bereiche erkunden, dabei vielleicht Händler, Schlüssel oder versteckte Truhen aufstöbern und massenweise Gegner über die Klinge springen lassen – das spielt sich extrem klassisch und erinnert wie schon »Shadow Complex« wohlthuend an »Super Metroid« aus Super-Nintendo-Zeiten, zumal Dust mithilfe des Fidget genannten Flugwiesels auch unterschiedliche Projektiltypen Richtung Feindpack abfeuern kann. Trotzdem lässt's sich Spielmacher Dean Dodrill nicht nehmen, von vornherein komplett eigene Designideen

aufzutischen: spielerisch wie optisch. Resultat ist nahezu rastlose Hack-and-Slay-Action mit intelligent eingestreuten Rollenspiel-Elementen, angesiedelt in einer wunderhübschen, handgezeichneten Spielwelt genannt Falana. Dazu gesellt sich ein Kampfsystem mit etlichen Kombo-Möglichkeiten, das die Verkettung von Angriffen mit kontinuierlichem Erfahrungspunktezuwachs belohnt, was wiederum die Charakterentwicklung vorantreibt. Apropos Kombos: Dust kann sich mit der Klinge Ahrah wie ein Wirbelsturm in die Lüfte schwingen, dabei dutzende Gegner mit sich reißen und deren malträtierte Körper bis zu ihrem Ableben jonglieren – was für ein Spaß! Im späteren Spielverlauf landet Dust auf diese Weise nicht selten bis zu tausendfache Trefferketten. Die Fülle von stetig wechselnden Gegnerdesigns mit jeweils ganz spezifischen Angriffsmustern lässt zudem nur selten Langeweile aufkommen.

ABER BITTE MIT ANSPRUCH

Was Rollenspiel-elemente angeht, motiviert neben Dusts Ausbildung zum Elitekrieger insbesondere ein fein austariertes Handelssystem sowie das allgegenwärtige Sammeln von über 40 Baumaterialien zum Herstellen von Amuletten, Waffenverbesserungen und weiterem Rüstzeug. Zwischendurch stößt Dust ferner auf etliche Nichtspieler-Charaktere sowie spezielle Herausforderungsarenen, die oft mit Nebenmissionen verbunden sind und die Spielzeit auf gut und gerne auf über 30 Stunden anwachsen lassen. All das wird

mit englischer Sprachausgabe und erstklassig eingedeutschten Bildschirmtexten in aufwendiger wie neckischer Erzählweise vorangetrieben. 30 Erfolge und drei Avatar-Auszeichnungen runden die mit außerordentlicher Hingabe gestaltete Spielerfahrung gelungen ab. Der Geheimtipp des diesjährigen Summer of Live Arcade!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Alles ist bunt, alles ist knuffig und das Spiel hat Bambis! Was gibt's da bitte nicht zu mögen? Nun mal im Ernst: »Dust« ist für mich ganz klar eines der besten Spiele des diesjährigen Summer of Arcade. Ein toller Genre-Mix. Ich gebe 8.4

Dust: An Elysian Tale

GRAFIK

Definitiv der hübscheste 2D-Schlitzler auf Xbox 360

9

SOUND

Charakterstarke englische Sprachausgabe, zauberhafte Kompositionen

9

STEUERUNG

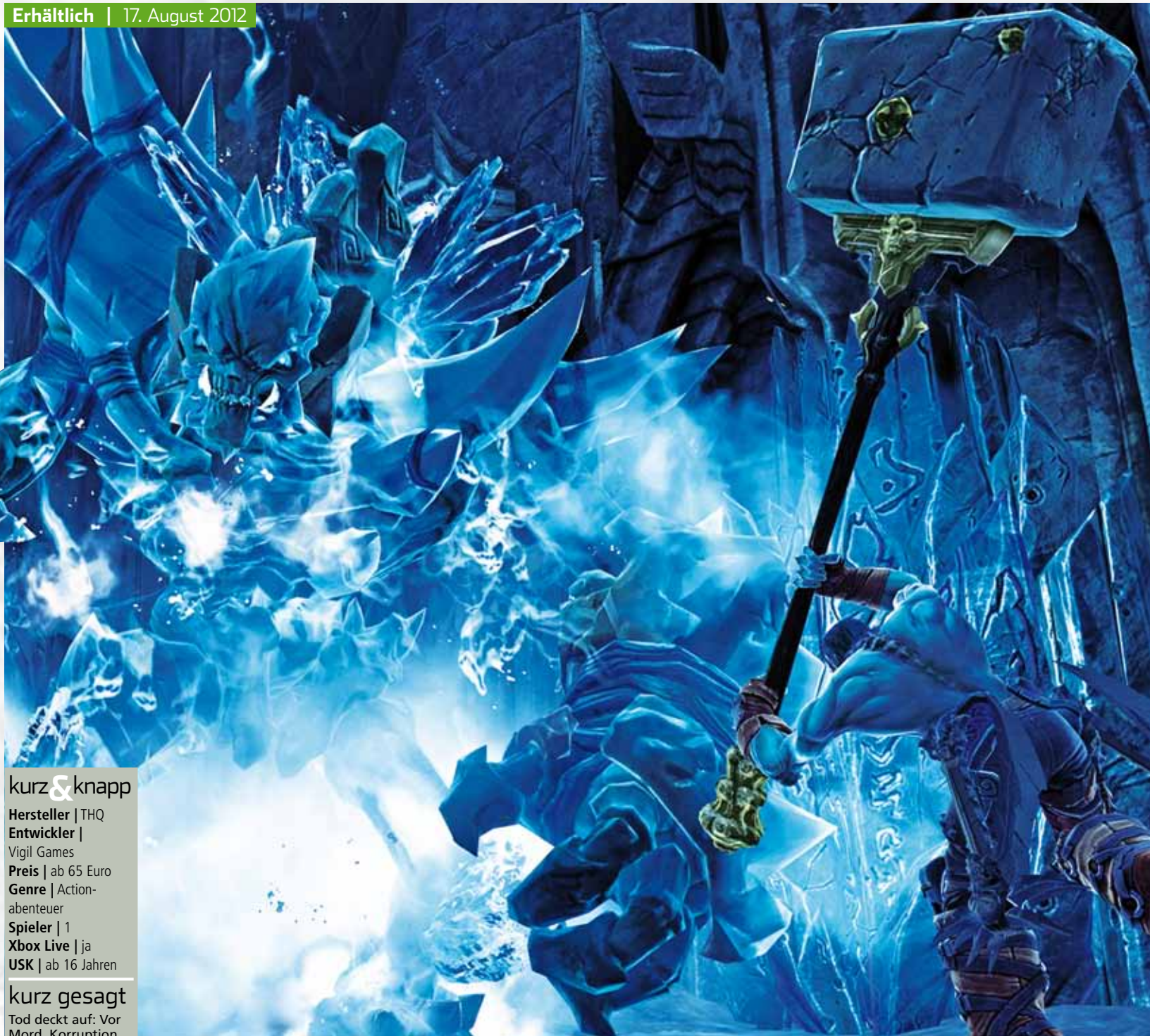
Legt einem auf unkomplizierte Art und Weise extreme Macht in die Hände

9

Wunderschön inszeniertes Fantasy-Game, das spielerisch erstklassig zu unterhalten versteht.

9.2 von 10

Erhältlich | 17. August 2012



kurz&knapp

Hersteller | THQ

Entwickler |

Vigil Games

Preis | ab 65 Euro

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | ja

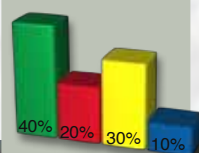
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Tod deckt auf: Vor Mord, Korruption und Verschwörungen ist selbst die heile Unterwelt nicht gefeit.

das ist drin

- Kopfnüsse knacken
- Gegner schlachten
- Schätze anhäufen
- Sünden bereuen



DARKSIDERS 2

Niemand kann dem Tod entgehen, denn ihn dürstet es immerzu nach den Seelen der Lebenden. Doch wenn Himmel, Hölle und der Feurige Rat gegen den Sensenmann aufbegehren, muss selbst der Tod um sein unheiliges Leben fürchten. Aber egal, ob sich ihm Engel, Dämonen oder die Schöpfer selbst in den Weg stellen, der fahle Reiter verfolgt eisern sein Ziel: seinen Bruder Krieg vor dem unrechten Urteil des Rates bewahren.

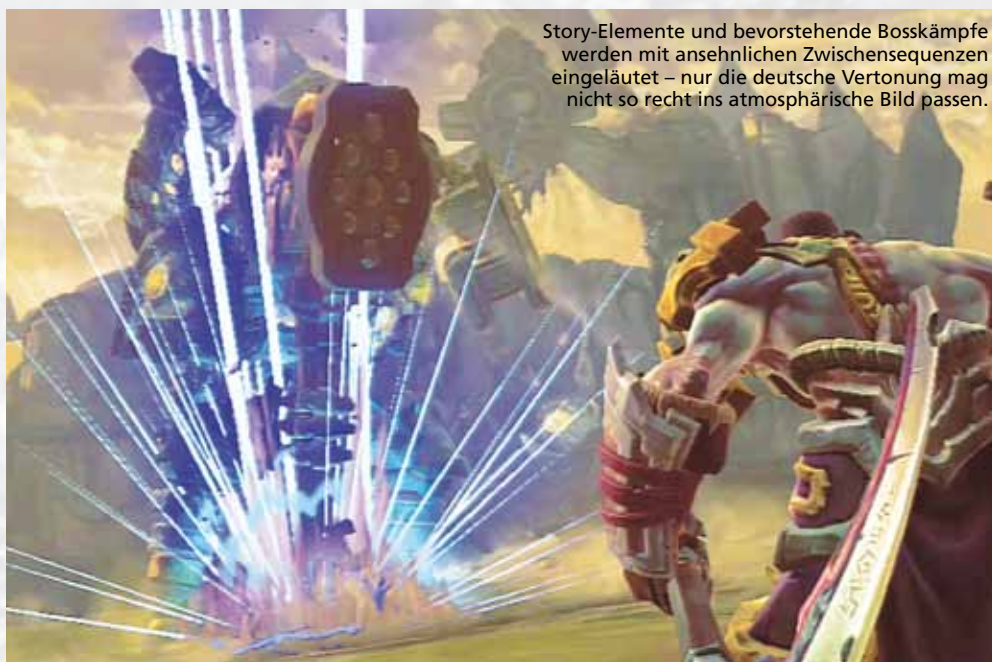


Strategen gesucht! Die meisten Bossgegner lassen sich nicht mit roher Gewalt, sondern nur per spezieller Taktik zerlegen.

✖ Welle für Welle

DIE FEUERPROBE

Hat man die Kampagne einmal abgeschlossen, darf sich Tod freilich weiter in der offenen Spielwelt austoben – etwa vernachlässigte Nebenmissionen erledigen oder Ruinen und Katakomben erkunden, die zuvor wegen fehlender Ausrüstung nicht betretbar waren. Er kann sich aber auch einer Herausforderung der besonderen Art stellen: der Feuerprobe. Ähnlich wie im bekannten »Horde«-Modus von »Gears of War 3« stellt sich der Sensenmann in dieser Unterwelts-Arena immer stärker werdenden Wellen von Widersachern. Alle fünf Runden wird er zudem vom Arenalmeister vor die Wahl gestellt: Belässt er es bei seinen bisherigen Untaten, sackt eine Beutekiste ein und verlässt die Feuerprobe wieder? Oder stellt er sich weiteren fünf Wellen voller Qual und Leid, um irgendwann, nach Welle 100, gegen den Arena-Champion anzutreten und sich das ultimative Rüstungsset zu sichern? Zur Warnung sei aber gesagt: Die Feuerprobe ist eine verdammt harte Nuss, der man sich nur bestens gerüstet, hochgelevelt und mit vollem Repertoire an Heiltränken stellen sollte – sonst beißt sich selbst der Tod die knöchernen Zähne daran aus.



Story-Elemente und bevorstehende Bosskämpfe werden mit ansehnlichen Zwischensequenzen eingeläutet – nur die deutsche Vertonung mag nicht so recht ins atmosphärische Bild passen.

Manche meinen, die Apokalypse sei nah, 2012 das Ende der Welt, der Untergang der Zivilisation. Dabei musste die Menschheit, das dritte Königreich, doch schon im Jahr 2010, im ersten »Darksiders«, ihrem Ende ins Auge blicken. Krieg, der ehrbarste der vier Reiter der Apokalypse, soll das Chaos auf die Erde gebracht und die Menschen ausgelöscht haben. Nun steht er für seine Taten vor dem Feurigen Rat, den Vermittlern zwischen Himmel und Hölle, denjenigen, die bis zum Jüngsten Tag das Gewebe der Existenz bewahren sollten – und erwartet seine Strafe. Eine Strafe, die den Falschen trifft, glaubt man Kriegs Bruder Tod. Der gefürchtete der vier Reiter würde alles tun, um die Unschuld seines Bruders zu beweisen – und legt sich im Actionabenteuer »Darksiders 2« dafür mit allen Instanzen des Dies- und Jenseits an. Sein unendlicher Durst nach der Wahrheit führt ihn zunächst in die Schmiedelände, in denen die Erschaffer einst die drei Königreiche der Engel, Dämonen und Menschen aus der Taufe hoben. Hier erhofft sich der Sensenmann Antworten auf all die Fragen, die ihm in seinem Knochenschädel herumgeistern: Wer, wenn nicht Krieg, hat die Apokalypse ausgelöst? Und warum? Und gibt es eine Möglichkeit, das Geschehene ungeschehen zu machen? Die Menschen wieder ins Leben zurückzuholen? Ungewöhnliche Gedanken für den Meister der Toten, den Herrn der Vernichtung,

der sonst doch nur Leben raubt, statt es zu schenken. Und doch der exakt richtige Ansatz: Im geheimnisvollen Quell der Seelen soll Tod all das finden, wonach es ihn gelüstet. Aber selbst für den apokalyptischen Reiter, der mit seinem fauligen Ross Verzweiflung durch die Unterwelt galoppiert, könnte kaum ein Weg beschwerlicher sein...

HÖLLISCHE REISEPLANUNG

Ein Blick auf die umfangreiche Karte der offenen Spielwelt genügt, um sich der langen Reise, die dem Schnitter bevorsteht, gewahr zu werden: Allein die Schmiedelände mit ihrer Stadt Drei-Stein, der großen Gießerei und der Gussfestung sind kein Nachmittagsausflug. Tods bedrohlich leuchtende Augen unter der knöchernen Maske lassen den Blick weiter schweifen: Über den Fjord führt ein Weg über die Klageklippe in die Schattenklamm. Von dort erreicht man Steinvaters

Tal, reitet hinein in den Unheilsforst, weiter zum Baum des Lebens – und sieht sein Ziel noch nicht mal weit entfernt am Horizont winken. Aber was soll's. Bei so überragenden Kulissen lässt man sich mit der Durchreise auch gerne mal etwas mehr Zeit! Da wird Urlaub in der Unterwelt fast schon zum Insider-Tipp: In den Schmiedeländen dominieren gewaltige Steinwesen das Bild – Golems ohne Herz und Seele, einst von den Schöpfern als Arbeiter eingesetzt, nun seit Äonen stille Wirte für wucherndes Moos; der Ewige Thron, eine Festung aus Stein und Eisen, wird von zwei Kontinent-großen Luftdrachen durch einen aschgrauen Himmel mit roter Sonne gezogen, die sich immer wieder in Reißbattaken verzetteln; und der Außenposten Ödlicht erinnert mit seinen imposanten Engelsbauten, den verkümmerten Bäumen und dem allgegenwärtigen goldgelben Farbton frappierend an die Festung Minas Tirith aus »Der Herr der Ringe« –

Totenmaske oder Leichentuch?

- +** Lange Spielzeit von rund 25 Stunden, durchgängig flüssige Bildwiederholrate, ansprechende Comic-Grafik mit verstörend-schönen Umgebungen, taktische Bosskämpfe, riesige offene Spielwelt mit entdeckenswerten Geheimnissen, coole Kampf-Moves und Akrobatik-Einlagen, toll erdachte Rätsel und teils heftige Kopfnüsse, absolut stilssicheres Duster-Design, komplett deutsche Vertonung...
- ...die qualitativ aber um Längen nicht mit der englischen Sprachausgabe mithalten kann, Kamera fängt das Geschehen nicht immer vorbildlich ein, teils unausgewogener Schwierigkeitsgrad bei Normal- und Bosskämpfen; bis zu zehn Sekunden dauernde, plötzlich stattfindende Ladezeiten bei Gebietswechseln

Der Tod ereilt jeden. Insbesondere in seiner superstarken Ernte-Form ist der Schnitter quasi unbesiegbar.



eine vergangene Schönheit. Ja, selbst einen Abstecher auf die verkohlte Erde der Menschen wagt der knöcherne Gesell im Laufe der Story! Und wenn vor lauter Details und unendlichen Weiten der Areale doch mal die Orientierung flöten geht, hilft ein Druck auf den linken Stick: Damit ruft Tod seinen Raben Asche zu Hilfe, der mit seinem scharfen Schnabel und den wachen Augen nicht nur schmackhafte Kadaver aufspürt, sondern auch den Weg zum nächsten Ziel.

Die ganz Eiligen schwingen sich statt auf den löchrigen Rücken von Gaul Verzweiflung aber lieber auf die Weltkarte im Inventar, die mit einem komfortablen Schnellreisesystem lockt. Wer sich für diese Variante entscheidet, verpasst allerdings einiges.

Überall mal mehr, mal weniger gut versteckte Schatzkisten zum Beispiel. Oder die Möglichkeit, sich an diversen Nebenmissionen zu versuchen. Zwar sind die meisten reine Sammelaufgaben, ab und zu steht aber auch einfach eine verlassene, ziemlich weitläufige Katakomben in der Ödnis, in deren Kellern ein massiver Bossgegner mit einem noch massiveren Schatz haust. Entdeckerdrang wird also belohnt. Seinen Blick allzu sehr in den abwechslungsreichen und betörenden Umgebungen zu verlieren, dafür hat Freund Hein allerdings keine Zeit. Viel zu sehr muss er sich auf die überall kreichenden Unterweltbewohner konzentrieren, die scheinbar keinen blassen Schimmer von Tods Berufung haben – sonst würden sie schnellstens das Weite suchen. Der Sensenmann ist ein Meister mit – wer hätte es gedacht – seinen Sensen und ein Ästhet in seinen Bewegungen. Ein bisschen Koordination und Rhythmus im Tastendrücker beim Spieler vorausgesetzt, sind Tods Wirbelangriffe, Sprungattacken und Ausweichschritte kaum getrennt voneinander wahrzunehmen, so gleichmäßig und fließend sind ihre Übergänge. Aus der Verfolgerperspektive huscht der blasse Bruder wie ein Schatten über die Kampffläche, das Blitzen seiner Klinge und das Spritzen von schwarz-roten Blutfontänen begleiten sein tödliches Stakkato. Ein Hieb mit der Besessenen Doppelsense über die X-Taste, ein zweiter, ein dritter – dann ein geschwinder Rückwärtssalto über die RB-Schultertaste. Und noch bevor Tods Füße wieder den Boden berühren, schnellst hinter seinem Rücken durch Druck auf die Y-Taste ein gewaltiger Hammer hervor, der einen tiefen Krater in den steinernen Weg schlägt. Die Erde bebt, die Druckwelle schleudert umgebende Feinde mehrere Meter zurück. Dann die Chance: Über dem Kopf eines vierbeinigen Feuersdämons leuchtet das B-Tasten-



Stets im Bilde: Vor Spielstart und nach dem Laden eines Spielstandes fasst »Darksiders 2« die bisherigen Geschehnisse in stilvollen Comic-Standbildern noch einmal zusammen.

Ausgesprochen hübsch: Wer hätte gedacht, dass die Unterwelt so faszinierende Areale zu bieten hat! Da kann man sich gar nicht sattsehen.



✖ Sense, Hammer, Klauenhandschuh

TÖDLICH GUT AUSGESTATTET

Ein Tod ohne Sense? Unvorstellbar! Aber auch mit anderen Totschlägern kann der Seelenfresser verdammt gut umgehen. Als Zweitwaffe rüstet er sich etwa mit wuchtigen Hämmern, überdimensionalen Streitäxten, flinken Glefes und massiven Faustschilden aus, die mittels Y-Taste einen regelrechten Schlacht-Reigen entfachen. Hinzu kommt, dass die meisten Waffen nicht gewöhnlicher Natur sind, sondern ähnlich wie im PC-Hit »Diablo 3« in Seltenheits-Klassen unterteilt werden. Statt einer normalen Axt schwingt der fahle Reiter dann etwa die »Tödliche Axt des Frostes«, die ihre Opfer einfriert, oder den »Unheimlichen Faustschild des Infernos«, der seine Widersacher erbarmungslos verbrennt. Schön: Fast alles Rüstzeug wird von Gegnern nach dem Zufallsprinzip fallen gelassen und nach eben diesem auch zusammengesetzt. Alternativ investiert man seine Münzen in die Ware des reisenden Händlers Vulgrim oder hofft auf Schätze in herumstehenden Kisten. So entsteht eine schier endlose Liste möglicher Ausrüstungsgegenstände, die selbst einem »Borderlands 2« Konkurrenz machen könnte.



»» Das Spritzen von schwarz-roten Blutfontänen begleitet sein tödliches Stakkato. ««

symbol – er ist bereit zur Exekution. In einer ansehnlichen Sequenz in Spielgrafik hüllt sich Tod in einen Schleier aus violetter Dunst, taucht in seiner bekannten »Ernte«-Form mit dunkler Kutte, Kapuze und Todessense wieder auf, weicht schwebend dem verzweifelten Prankenhieb seines Opfers aus, rammt sein Mordwerkzeug anschließend in den ungeschützten Rücken des Widersachers und hebt ihn in einem Halbbogen durch die Luft, um seine Knochen am Boden auf der anderen Seite zu zerschlagen. Exitus. So endet es eben, wenn man sich mit dem Tod anlegt.

WIE DURCH WARMER BUTTER

Im Laufe der Geschichte lernt Gevatter Tod neben diesen Standard-Angriffen aber noch weitaus gefährlichere und ungleich beeindruckendere Attacken. Einmal genügend Seelen von getötetem Getier eingesammelt, darf sein Fähigkeitenbaum ähnlich einem Rollenspiel in etlichen Bereichen ausgebaut werden. Mit dem »Exhumieren«-Talent ruft der Reiter dann etwa blutrünstige Ghule aus ihren Gräbern, die ihn im Kampf unterstützen; »Aegis« legt ein nekromantisches Schild um den Sensesmann, das seine Widerstandskraft und Verteidigung erhöht; und mit dem »Teleportschlag« huscht Kriegsbruder blitzartig übers Schlachtfeld, um seine Gegner direkt mit einem wilden Wirbelangriff in Stücke zu schneiden. Auch bei Trainingsmeistern wie dem Geisterkrieger Draven kann Tod seine Fertigkeiten gegen Bares verbessern und lernt dort etwa den »Schmerzbringer«-Angriff oder die »Kippsäge« – schnittig!

Trotz allen Kampftalents machen ihm manche Unterweltbewohner aber besonders schwer zu schaffen. Nicht etwa die obligatorischen, herrlich

kreativen Bossgegner – zu denen später mehr –, sondern das Otto-Normal-Kriegergesocks, das aber oft in solchen Horden heranstürmt, dass der Knochenmann bald hoch bis zum entblößten Bauchnabel in totem Fleisch steht. Manchmal macht's aber auch nicht die Menge, sondern die schiere Übermacht eines einzelnen Feindtyps. So wird die apokalyptische Erde nicht nur von lästigen Schwarm-Monstern und untoten Dämonen bevölkert, sondern auch von riesigen, Hyänen-artigen Raub-Schimären. Von denen genügen wenige Prankenhiebe, um selbst den Tod ins verbrannte Gras beißen zu lassen. Im Gegensatz zu diesen Schmusekätzchen ist selbst der ultimative Bossgegner – geheim, geheim! – beim Morgenspaziergang im Bademantel und noch vor dem ersten Kaffee schaffbar. Dieses kleine Balancing-Problem sei »Darksiders 2« aber verziehen – schließlich entschädigen die zahlreichen Zwischenbosse mehr als genug für den beschwerlichen Weg hinein in ihre Kerker, Festungen und Katakomben. Da stellen sich dem Seelensammler schlecht gelaunte Engels-generäle in den Weg, schmierig-fettige heilige Schreiber auf fliegenden Thronen, himmelhohe Golemwächter, die Tod allein mit ihrem Augenlid zerquetschen könnten, und zahnbesetzte Riesenkrabben mit undurchdringlichem Panzer. Toll: Diese Kolosse machen nicht nur optisch was her, sie fordern auch jede Menge Hirnschmalz. So will die zuletzt erwähnte Riesenkrabbe, Karkinos, etwa mit einer Art »Ping-pong«-Taktik besiegt werden, während Wurfbomben beim Wächtergolem für Steinerweichen sorgen. Wie genau die einzelnen Bosse besiegt werden können? Das musst du schon selbst rauskriegen! Aber so viel sei verraten: Je näher Tod der gewünschten Wahrheit kommt, desto kniffliger gestalten sich die Prügeleien.

SCHÄDELKNACKER

Das liegt freilich auch daran, dass Tod neben diverser Kampfgerätschaft immer weitere höllische Helfer aufammelt. Insgesamt vier tödliche Gadgets nennt der Reiter am Ende sein Eigen – und jede

einzelne Funktion will verstanden, beherrscht und umgesetzt werden. Zunächst übt sich der Würengel im Umgang mit »Erlösung« – der Pistole seines Bruders Streit. Über die RT-Taste lassen sich damit beispielsweise Bomben zerschießen oder fliegende Feinde zurück auf den Boden der Tatsachen holen. Es folgt der »Todesgriff«: Eine Art nekromantischer, ausfahrbarer Geisterarm, mit dem Tod wahlweise entfernte Gegenstände zu sich heranziehen oder sich selbst über Abgründe schwingen und an Mauern emporklettern kann. Mit dem »Seelenteiler« entzweit sich der Schnitter und bewegt seine astralen Körper fortan getrennt voneinander, um beispielsweise Schalter an verschiedenen Orten zu betätigen. Zu guter Letzt leistet ihm noch der »Leereläufer« gute Dienste: Offensichtlich angelehnt an die Puzzle-Shooter-Reihe »Portal« verschiebt Tod damit magische Portale, um an unerreichbare Orte zu gelangen. Genialer Insider: Wer den Leereläufer das erste Mal benutzt, erhält außerdem den Erfolg »Kann ich Kuchen?«! Um die Sache noch zu verkomplizieren, wird der Leereläufer später gegen den »Phasenläufer« ausgetauscht, der dann keine Portale an entfernten Levelstellen mehr öffnet, sondern Zeitreisen in die Vergangenheit ermöglicht. Einfach, wenn man nur mit einem dieser Utensilien hantieren muss; ein echter Hirnfresser, wenn man gleich mit mehreren Helfern

Das Spiel in Zahlen

Gesamtspielzeit im Testdurchlauf: 20 Stunden, 33 Minuten und 32 Sekunden; davon gerade mal 2 Stunden, 57 Minuten und 13 Sekunden Kampfzeit; 89 gestorbene Tode, davon 71 Umgebungstode und nur 18 Kampftode; 110.790 Liter vergossenes Blut, 33 Reaper-Kills, 28 Reiter-Kills, 40 gesammelte Fähmannsmünzen, Wert der Ausrüstung von 507.550 Goldmünzen, 427.000 Goldmünzen beim Händler ausgegeben, insgesamt 2.048.785 Goldmünzen eingesammelt, Goldwert des wertvollsten Ausrüstungsgegenstands: 150.000, zu Fuß in der Welt zurückgelegte Strecke: 466 Kilometer und 263,6 Meter; zu Pferd in der Welt zurückgelegte Strecke: 41 Kilometer und 42,1 Meter.



Kerker sind in »Darksiders 2« gespickt von Schalter-, Schiebe-, Türen- und Akrobatik-Rätseln. Manchmal müssen zu deren Lösung auch Hilfsmittel wie diese rollenden Golems missbraucht werden.

Und außerdem?

■ Reines Solo-Abenteuer ■ 50 Erfolge, davon 36 geheim; einige gibt's automatisch im Verlauf der Handlung, für andere muss man schon etwas mehr Zeit investieren: etwa »Der wahre Reiter« für das Beenden des Spiels auf »Apokalyptisch« ■ Das erste Durchspielen auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad schaltet unter anderem das »Neue Spiel Plus« frei: Tod beginnt sein Abenteuer dann erneut mit seinem aktuellen Level und seiner derzeitigen Ausrüstung, darf neue Nebenquests absolvieren und sogar noch ein bisschen tiefer in Story-Details eintauchen ■ Wer die Feuerprobe erfolgreich absolviert, erhält neben Ingame-Waffen und -Rüstungen noch die Maske des Todes für seinen Xbox-Live-Avatar ■ Neues Tauschsystem: An in der Spielwelt verteilten Schlangenfolianten erhält Tod Belohnungen für das Absolvieren von Nebenmissionen; online darf der Spieler hier aber auch eingesammelte Gegenstände und Waffen an seine Freunde verschenken ■ Bis zum 28. September ausschließlich als »First Edition« erhältlich; in dieser gibt's zum Normalpreis als Bonus das Todesengel-Paket mit einem speziellen Rüstungsset, das Todesreiter-Paket mit neuen Nebenmissionen, das Todesgalopp-Paket mit einem Turbo-Boost für Tods Pferd Verzweiflung und das neue Level »Arguls Grab« inklusive neuen Nebenaufträgen und einem neuen Bossmöster; die »Collector's Edition« mit schicker Nachbildung von Tods Maske ist dagegen schon seit einiger Zeit vergriffen



Nur selten ist Tod in Gesellschaft unterwegs. Hier hilft ihm Muskelprotz Kharn beim Aufhalten massiver Steintüren.

» So endet es eben, wenn man sich mit dem Tod anlegt. «

Zugegeben: An manchen Stellen dürfte die Kamera gerne ein paar mehr Einblicke gewähren und deutlicher klar machen, wohin man sich als Nächstes gefahrlos hangeln kann. Aber selbst wenn Tod dann doch einmal ins Nichts stürzt, verzeiht das Game vieles, lässt den Knochenmann einfach am Beginn der Kletterpartie einen neuen Versuch starten. So kommt niemals Frust auf, man fühlt sich eher herausgefordert. Besonders geschickte Kletterer und Entdecker freuen sich übrigens über allerlei versteckte Gimmicks im Spiel. Wer die Augen aufhält und auch mal unwegsame Orte aufsucht, findet beispielsweise ein paar absonderliche Gartenzwerge – die »Gnomads« –, die Zeichner und Spaßvogel Joe Madureira, genannt Joe Mad, erdacht hat. Kenner des ersten »Darksiders« werden zudem ihre pure Freude am Wiedersehen mit dem Skelett-Tänzer Wicked K. haben. Schön, dass Entwickler Vigil auch langjährige Fans der Reihe nicht zu kurz kommen lässt!

Dabei sind all diese hervorragend ineinander verflochtenen Gameplay-Elemente doch vor allem einem Ziel dienlich: Eine fesselnde Geschichte zu erzählen. Das passiert in »Darksiders 2« vornehmlich über sehr hübsche Sequenzen in Spielgrafik, die Tod am Ende entweder zu einem neuen Ort auf der Karte schicken oder ihn gegen einen Zwischengegner antreten lassen. Zwar sind diese Passagen komplett deutsch vertont, wer die Wahl hat, sollte aber besser zur englischen Synchronisation wechseln, die mit atmosphärischen Dialekten und mächtig Wumms in den Stimmen punktet. Dagegen wirkt die deutsche Sprachausgabe recht steif, fängt die Laune der Situation nicht immer optimal ein und kommt zudem mit einigen gewöhnungsbedürftigen Sprechern daher. Insbesondere die Stimme des Protagonisten wirkt um einiges zu kindlich und brav – schade. Auch grafisch hätte »Darksiders 2« nach all den Jahren seit dem ersten Teil ein bisschen mehr bieten dürfen. Die leicht angestaubte Engine des Erstlings kommt einmal mehr zum Einsatz, dank der stilvollen Comicgrafik

fällt einem ihr Alter aber nicht so stark auf wie zuletzt beispielsweise der grafische Rückstand der »Assassin's Creed«-Reihe.

Unterm Strich beherrscht »Darksiders 2« die abendfüllende Unterhaltung somit vorzüglich, ohne das Genre-Rad wirklich neu zu erfinden. Stattdessen mischt es gekonnt bewährte Gameplay-Elemente zu einem Mix, der weit über die Kampagnen-Spielzeit von rund 25 Stunden hinaus begeistert. Und um Fans der Reihe zum Abschluss einen kleinen Hoffnungsfunkeln mit auf den Weg zu geben: Vigil Games hat seine Geschichte über die vier Reiter der Apokalypse auch nach dem Ende von »Darksiders 2« noch lange nicht zu Ende erzählt...

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Nils Osowski: Teil Eins machte schon vieles richtig. Der Nachfolger gefällt mit verdammt coolem Protagonisten, motivierendem Beutesystem und erneut fesselnder Story. Für mich eins der besten Actionabenteuer der letzten Jahre. Ich gebe 9.0 – und säe Verderben.

Darksiders 2

GRAFIK

Von bunt bis düster – und immer ansehnlich

8

SOUND

Solide Sprecher, Musik fabelhaft

8

STEUERUNG

Komplexe Tastenkombinationen, trotzdem leicht beherrschbar

8

Wehe dem, der den Tod ver-schmäht, denn er verzichtet auf eines der umfangreichsten Actionabenteuer-Highlights im Jahr des Weltuntergangs!

8.7 von 10

jongliert – und manchmal auch eine frustreiche Beschäftigung. Da will jeder Schritt wohlüberlegt sein. Ratefuchse wännen sich in der Hölle garantiert im Himmel. Und wenn einem nach einer halben Stunde Hirnzermenterei dann doch endlich die Lösung ins Gesicht springt wie ein wildgewordener Katta, dann freut man sich wie ein kleines Kind. Herrliche Lernkurve!

TODES-PARKOUR

Um dem ohnehin schon gelungenen Mix aus Action und Köpchen noch die letzte Ölung zu verpassen, setzt »Darksiders 2« zudem stark auf perfekt inszenierte Kletterpassagen. Tod könnte ebenso gut als Parkour-Meister David Belle durchgehen: Er hangelt sich selbstsicher an hölzernen oder knöchernen Vorsprüngen entlang; greift beherzt nach hervorstehenden Balken, um sich daran wie eine Rakete eine Wand hochzukatapultieren; legt einen meterweiten Wall-Run hin und springt zwischen zwei Wänden hin und her, um dann, leicht wie ein Grashüpfer, höher gelegene Ebenen zu erreichen.

Erhältlich | 8. August 2012



Ins Schwarze oder Querschläger?

- + Coole und ungewöhnliche Shooter-Idee, nettes Design, interessante Waffen, intelligentes Drohnen-System
- Grafik wirkt etwas bieder und staubig, Sounds könnten mehr Wumms vertragen, braucht einiges an Eingewöhnung, saudoofe Story, am Starttag Serverprobleme, die derweil behoben wurden

HYBRID

Die von der Decke hängen...

kurz&knapp

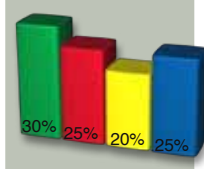
Hersteller | Microsoft
Entwickler | 5th Cell
Preis | 1.200
 Microsoft Punkte
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - 6
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Online-Shooter mit interessanter Spielidee, die man jedoch mögen muss.

das ist drin

- Fliegen
- Draufhalten
- Verschanzen
- An der Decke hängen



Im Jahr 2031 hat die Erde die Apokalypse schon hinter sich. Ein Asteroid ist unter lautem Getöse auf der Oberfläche zerschellt. Ein Meer aus Flammen, fatale Druckwellen,... man kennt das aus Filmen. Doch hat der Steinklumpen nicht nur den Großteil der Erdbevölkerung ausgelöscht, sondern auch noch die Hälfte der Überlebenden mit einem Alien-Bakterium infiziert, das sie in die Rasse der sogenannten »Variant« verwandelte. Die kloppen sich nun mit den reinrassigen »Paladin« um die Vorherrschaft auf dem Aschehaufen, der einst Mutter Erde war. So lautet die geradezu absurd belanglose Story dieses XBLA-Shooters. Wer jetzt allerdings vorschnell auf die generelle Produktqualität des Mehrspieler-Games schließt, macht einen Fehler...

VON DER DECKE?

...denn das hier ist nicht »Gears« mit Raketenrucksäcken. Wobei es zunächst ganz danach aussieht: Muskelbepackte Kerls pumpen Blei in die Pampa und wuchten sich immer wieder hinter schützende Barrieren. Im Gegensatz zu Markus Fenix und seinem Team können die Hybrid-Krieger sich allerdings nicht frei bewegen. Stattdessen fliegt man mit Hilfe eines Jetpacks zwischen vorgegebenen Deckungen in der Spielwelt hin und her! Deckung im Blick? A-Taste drücken, schon saust der Raketen-Mann selbstständig los. Weiterfliegen? Nächste Deckung in Sichtweite auswählen und den Vorgang wiederholen. Das ist verdammt ungewohnt, fühlt sich zunächst merkwürdig an und geht erst

mit der Zeit in Fleisch und Blut über – irgendwann macht's klick. Oder auch nicht.

Wenn aber doch, hat dich »Hybrid« schnell am Wickel, macht es wirklich Spaß, sich in den zehn Raumstation-ähnlichen Arenen mit Namen wie »Trockendock«, »Speicher« und »Skyline« zu duellieren. Gezielt die Flugbahnen der Gegner mit dem S10-Sturmgewehr abpassen; von der Deckungsseite mit der Schrotflinte den Kerl wegblasen, der auf der anderen Seite des Stahlwalls zur Landung ansetzt – das fetzt! Dazu kann jeder Spieler mit Abschusserien Drohnen freischalten, die ihn im Kampf unterstützen. Deren Fähigkeiten reichen etwa mit der Stalker-Drohne von »doof rumschweben und ballern« bis zum »Erbeuter«, einer Art Cyborg-Ninja, der Gegner schon mal selbstständig mit einem Katana absticht. Hinzu kommen besondere Fähigkeiten, Spezialisierungen und ein Rangsystem, das dem ganzen Mehrspieler-Irrsinn verteilt auf die Modi »Team-Deathmatch«, »King of the Hill«, »Artefakt«, »Verrückte Könige« und »Taktik« zusätzlichen Pepp verleiht.

SPIEL ES ODER LASS ES

Das ungewöhnliche Bewegungssystem, das Drohnensystem und den Rest innovativ zu nennen, wäre übertrieben. Tatsächlich spielt sich »Hybrid« intelligent, witzig, taktisch und irgendwie anders. Vor allem anfangs kommt es immer wieder zu absurden Situationen: Deckungen zum Beispiel gibt's nicht nur in der Ebene, sondern auch an der Decke! Heißt: Gegner hängen nicht selten

direkt über dir und fallen dir in den Rücken. Umso enttäuschender, dass der ungewöhnliche Spielfluss durch die schwachbrüstige Optik und die nicht immer präzise Steuerung getrübt wird. So bleibt »Hybrid« letztlich eines der Spiele, die man entweder liebt oder hasst.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Markus Würstle: Ich hatte mir viel von Hybrid erwartet, da ich die Grundidee sehr mag. Leider hat die finale Umsetzung mit so einigen Design- und Gameplayschwächen zu kämpfen. Hier hätte mehr Entwicklungszeit eindeutig gut getan. Ich gebe 6.9

Hybrid

GRAFIK

Nicht berauschend, aber nett

6

SOUND

Teils wuchtig, teils leicht

7

STEUERUNG

Eingängig, aber etwas unpräzise

7

Kein 08/15-Shooter, aber auch keine Revolution. Die Demo laden lohnt allemal.

7.1 von 10

Erhältlich | 17. August 2012

EXKLUSIVE
BILDER! NUR
IN 360 LIVE!

kurz&knapp

Hersteller | Square
Enix

Entwickler |

United Front Games,
Square Enix London

Preis | ab 48 Euro

Genre | Offene-Welt-
Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

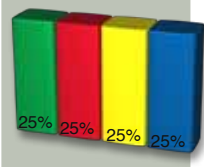
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Adrenalingeladene
Triaden-Räuber-
pistole im Stil von
Genreprimus
»GTA«.

das ist drin

- Lehrbuch-Kung-Fu
- Platzwunden
- Machtkämpfe
- Rache



SLEEPING DOGS

Was wohl passiert, würde man das viel gefeierte »Grand Theft Auto IV« kräftig in Soße vom Typ süß-sauer tunken? Square Enix gibt mit dieser Reise in die Mega-Metropole Hongkong eine zynisch-scharfe Antwort darauf. Mit packender Atmosphäre und viel Witz erzählt, mischt sich der verdeckte Ermittler Wei Shen darin unters Triaden-Volk und gewährt einen faszinierenden Blick in Asiens Unterwelt...

Er ist mit ihnen aufgewachsen. Jenen, die sich nun stolz mit dem Namen der Sun On Yee brüsten. Jetzt soll der in Hongkong geborene, im Alter von zehn Jahren nach San Francisco ausgewanderte Detective Wei Shen eben dieser Triaden-Organisation das Handwerk legen. Die Befehle hierzu kommen von höchster Ebene: Kein Geringerer als Polizei-Superintendent Thomas Pendrew hat Shens Versetzung in dessen Heimatstadt angeordnet. Mit der Infiltration einer der berühmtesten Triaden-Organisationen Asiens, angeführt vom Dai Lo David Wa-Lin, steht dem 28-Jährigen nun ein extrem gefährlicher Undercover-Job bevor, der ihn nicht nur sein Leben kosten könnte. Doch Shen ist vorbereitet, beherrscht Kung-Fu wie kaum ein anderer und lässt sich mit seiner frechen, selbstbewussten Art ohnehin nicht so schnell unterkriegen. Und dann wäre da noch diese eine offene Rechnung; diese Rachegefühle gegenüber einigen Sun-On-Yee-Mitgliedern, die Shen

für das grausame Schicksal seiner Familie zur Verantwortung ziehen will...

FRISCHFLEISCH

Typisch für einen Undercover-Job ist Shen niemandem wirklich Rechenschaft schuldig. Gleichwohl steht er unter ständiger Beobachtung durch Lieutenant Raymond. Der ist es dann auch, der den schlagkräftigen Cop in Triaden-Kreise einschleust. Ein verpatzter Drogendeal im Hafen von Hongkong und schon wandert Wei wie geplant ins Kittchen, wo er sich unter den Unterwelt-Abschaum mischen kann. Wieder auf freiem Fuß, trifft Shen unter anderem Jackie Ma, einen seiner alten Kumpels. Ihn hat er, im Gegensatz zu fast allen anderen Jugendbekanntschaften, in guter Erinnerung. Der draufgängerische Jungspund ist selbst nicht Mitglied einer Triade, aber ebenfalls mit vielen ihrer Mitglieder aufgewachsen, die ihn jetzt ab und an als Laufburschen oder für



Geschossen wird in »Sleeping Dogs« eher selten. Dennoch lassen Deckungssystem, Waffenauswahl und Kollisionsabfrage kaum Wünsche offen.

✖ Geschnitten?

AMPUTATION DER USK-VERSION

Es dauerte verdächtig lange, bis Square Enix sich in Sachen »Sleeping Dogs« zu der Unversehrtheit der deutschen Version äußerte. Nun, kurz vor Redaktionsschluss ist ein baldiges Erscheinen einer deutschen Version endlich durch den Hersteller bestätigt worden, wenn auch ein genauer Termin weiterhin aussteht. Zudem versichert Square Enix, dass für das USK-Siegel nur ein paar wenige Umgebungs-Tötungs-Interaktionen – wortwörtlich »Environmental Kills« – entfernt werden mussten und dass das Spiel ansonsten identisch zu den internationalen Fassungen ist. Dennoch wollen wir dem auf den Zahn fühlen und werden deshalb zeitnah zum Erscheinen der USK-Version einen Nachtest im 360-Live-Forum veröffentlichen. Zudem wollen wir mit unseren Lesern die Schnitte und deren Auswirkungen auf die Gangart des »Sleeping Dogs« und dessen Spielbarkeit diskutieren. Wer nicht länger auf die angeblich leicht entschärfte USK-Version warten will, sollte ergo bald zuschlagen, bevor die PEGI-Version hierzulande indiziert wird und eventuell überhaupt nicht mehr offiziell verkauft werden darf.

Unübersehbare Details: Wenn Shen sich prügelt, saugt sich seine Kleidung langsam, aber sicher mit Blut voll. Auch Regen hat einen hübschen Effekt auf sein Outfit.



Markante Charaktere findest du in »Sleeping Dogs« nicht an jeder Ecke, in den zahlreichen Zwischenszenen in sehenswerter Spielgrafik aber garantiert!

kleinere Raubüberfälle anheuern. Jackie Ma verfügt also über alle nötigen Verbindungen ins Gangster-Milieu und bietet Shen auch gleich überschwänglich schnelle Verdienstmöglichkeiten an. Erste Station auf Shens Karriereleiter: Straßenschläger für die Water Street Gang, einer Suborganisation der Sun On Yee zugehörigen Redpoles. Ihr mit Steroiden vollgepumpter und von Tattoos übersäter Anführer Winston Chu ist offensichtlich nicht die hellste Birne im Leuchter, doch er und seine Gang kontrollieren immerhin ganze Straßenzüge des Stadtteils North Points sowie den dortigen Nachtmarkt. Für Shen und damit den Spieler das perfekte Betätigungsfeld, um anhand von entspannter Schutzgeld-Eintreibung und eher harmlosen Prügelektionen die zentralen Spielmechaniken zu verinnerlichen und in der Szene Fuß zu fassen...

ESSEN MIT STÄBCHEN

Was »Sleeping Dogs« am deutlichsten von »GTA 4« und anderen Vertretern des Genres abgrenzt, ist seine Rollenspiel-ähnliche Charakterentwicklung, die schon nach eben skizzierter Anfangsphase großen Einfluss auf das Spielgeschehen nimmt. Shen sammelt mit jeder Aktion Punkte, allen voran in den Kategorien »Triade« und »Cop«, für die je zehn Verbesserungsstufen bereitstehen. Triaden-Erfahrungspunkte greifst du selbstredend durch das Absolvieren von Triaden-Missionen ab, die quasi den Löwenanteil der Hauptstory ausmachen. Aber auch für brutale

Meuchelaktionen während einer Action-Sequenz. Cop-Erfahrungspunkte wandern ebenfalls stetig aufs Konto: innerhalb der offenen Spielwelt etwa durch unfallfreies Fahren. Das Verbessern der dritten Kategorie, Ansehen, erfolgt meist durch Absolvieren von Nebenjobs und ermöglicht dem Triaden-Infiltrator eine ganze Reihe von temporären Statusaufwertungen sowie das Tragen edler Kleidung. Die letzten beiden Upgrade-Kategorien werden dagegen durch das Sammeln bestimmter Gegenstände weiterentwickelt: Jadestatuen für Nahkampf-Boni, Gesundheitsschreine für Energieschübe. Abseits davon kann Wei seine Statuswerte auch mit gesundem Appetit aufbessern. Überall in Hongkong sind Essenstände verteilt: Nudelsuppe, Fischklopse, Hot Dogs und viele weitere Leckereien vertilgt, schon grinst der Inkognito-Cop ob zeitweise verbesserter Regeneration der Lebensenergie oder erhöhtem Nahkampfschaden.

ÜBERLEBEN IM SÜNDENPFUHL

Sobald Shen seinen Platz in den Rängen der Water Street Gang gefunden hat, zieht er zunächst in ein heruntergekommenes Ein-Zimmer-Appartement über deren Vereinsheim, dem Golden Koi. Von dort aus kannst du sofort die gesamte Stadt auf eigene Faust erkunden oder dir die Zeit mit einer Vielzahl an Nebenaufgaben vertreiben. Beides funktioniert dank einer übersichtlichen, via Pause-Menü aufrufbaren Stadtkarte mit optionaler Wegfindung ganz

Und außerdem?

- 50 Erfolge, zum Beispiel »Kleptomane« für das Kapern von fünf Geldtransportern der Sicherheitsfirma Knox
- Umfassende Spielstatistiken mit motivierenden Statistik-Auszeichnungen und Online-Ranglisten, die das Herausfordern von Freunden ermöglichen
- Triaden-Missionen können jederzeit wiederholt werden
- Alle anderen Aufgaben bleiben auch nach Kampagnen-Abschluss erhalten und man kann die offene Spielwelt weiterhin bereisen
- Vorbesteller-Fassung kommt mit »Martial Arts«-Download-Erweiterung: diese enthält eine zusätzliche Mission sowie ein Mönchskostüm, durch welches man im Kampf mehr Schaden verursacht
- Wer noch einen »Just Cause 2«-Spielstand auf der Festplatte lagern hat, darf sich freuen: Auch in diesem Fall gibt's eine Gratis-Erweiterung – das Outfit von »Just Cause 2«-Protagonist Rico Rodriguez sowie die Fähigkeit, fremde Fahrzeuge auch aus großer Entfernung kapern zu können
- Spelaufbau schreit förmlich nach neuen Download-Inhalten; denkbar wäre zum Beispiel ein Blick auf die Geschichte von Shens Familienmitgliedern

Asia-Massage oder Fernost-Nagelbrett?

- ➕ Mitreißende Erzählweise, teils sehr atmosphärisch, emotionsgeladene Story, motivierende Charakterentwicklung, stimmungsvoller Soundtrack, insgesamt hohes Technik-Niveau, seltene und kurze Ladezeiten
- ➖ Tatsächliche Kartographie von Hongkong bleibt weitestgehend ignoriert, nur ein Schwierigkeitsgrad, gelegentlich aufploppende Hintergrundkulissen

ausgezeichnet. Darüber hinaus überlebenswichtig: Weis Smartphone. Es dient nicht nur als Dreh- und Angelpunkt wichtiger Dialoge im Storyverlauf, Shen kann damit auch eine ganze Reihe von zusätzlichen Aufträgen an Land ziehen, Dates mit seinen Lieb-schaften vereinbaren und dergleichen mehr. Zu guter Letzt ist die Wunderflunder mit zahlreichen Mini-spielen verwoben: Hat man zum Beispiel eine Wanze platziert, dient es zum Einstellen der Abhörfrequenz.



✗ Jetzt gibt's was...

...AUF DIE OHREN!

Selbst wenn noch eine USK-Version von »Sleeping Dogs« erscheinen sollte, bleibt ihr eine deutsche Tonspur mit absoluter Sicherheit genauso verwehrt wie der PEGI-Fassung. Die meist treffend übersetzten deutschen Untertitel müssen also reichen. Kleines Trostpflaster: Die Original-Tonspur ist erstklassig und auf jeden Fall ein Erlebnis. So werden etwa Shens Bekanntschaften Vivienne und Amanda von den Hollywood-Sternchen Lucy Liu und Emma Stone eingesprochen. Aber auch die anderen Synchronsprecher leisten durch die Bank einen hervorragenden Job. Wer jetzt denkt, das sei nicht zu toppen, irrt gewaltig: Das eigentlich Bombastische an der Tonspur ist der Soundtrack selbst. Square Enix hat hier Großartiges geleistet und zieht eine feine Scheibe nach der anderen aus der Plattenkiste. Über hundert Songs von Ninja Tune, P Warp und vielen weiteren Kultlabels füllen die zehn jederzeit wechselbaren Radiosender mit allem, was man sich passend zum Szenario vorstellen kann: dicke Gangster-Beats, traditionelle Instrumentals, kultige Disco-Vibes – die Liste ist lang, ziemlich hipp und geht sofort ins Ohr. Muss man gehört haben!



Big Mama: Ms. Chu ist die fürsorgliche Mutti von Water-Street-Gang-Boss Winston Chu und schlachtet in ihrer Küche ziemlich sicher nicht nur Hühnchen und Hunde.



Das Spiel in Zahlen

4 Stadtteile von Hongkong im Rampenlicht: North Point, Central, Kennedy Town, Aberdeen; Hauptstory setzt sich aus 30 Triaden-Missionen und 4 Cop-Fallakten zusammen; mehr als 4 unterschiedliche Betätigungsfelder fernab der Story: 18 illegale Rennen, 28 Zufall-Events, 30 Jobs, 36 Gefälligkeiten; über 10 unterschiedliche Minispiele, 28 spielbare Fahrzeug-Typen, 174 Kleidungsstücke/Komplett-Outfits, 20 unterschiedliche Symbole in der Legende der Stadtkarte, 18 Parkhäuser, 4 Fight Clubs, 3 Hahnenkampf-Arenen, 2 Spielhöhlen, 3 offensichtliche Sammelaufgaben: Gesundheitsschreine, Kameras, Tresore; über 10 unterschiedliche Schusswaffen, 10 verschiedene Mahlzeiten und Getränke, 5 Upgrade-Kategorien zur Charakter-Entwicklung.

Aber auch zum Hacken von Überwachungskameras ist es bestens geeignet.

Um eine Mission anzunehmen, muss Shen zum jeweiligen, auf der Übersichtskarte deutlich sichtbaren Missionsstartpunkt gelangen – ob zu Fuß oder via Fahrzeug bleibt dem Spieler überlassen. Wer nicht unbedingt auf den eigenen Fuhrpark – insbesondere zu Spielbeginn stehen ziemliche Krücken in der eigenen Garage – zurückgreifen will, entwendet ein Fahrzeug aus der näheren Umgebung. Das hat zwar den Verlust einiger Cop-Erfahrungspunkte sowie eine mögliche Verfolgungsjagd mit der Polizei zur Folge, dafür erhält man in 90 Prozent der Fälle ein Fahrzeug, das einem auch wirklich zusagt. Generell gilt: Alles, was in »Sleeping Dogs« sportlich aussieht und fahrbar ist, hat einen betörend-wuchtigen Motorensound und ordentlich Tiger im Tank. Nicht realistisch, aber gut für die Spielbarkeit: Sportflitzer und Motorräder mit üppigem Hubraum bleiben selbst bei hohen Geschwindigkeiten in den engen Häuserschluchten überraschend gut kontrollierbar. Mittels Handbremse lässt's sich zudem ganz vorzüglich driften – da merkt man, dass auch Ex-Mitarbeiter des ursprünglichen »Need for Speed«-Teams an »Sleeping Dogs« mitgewirkt haben.

Entsprechend verwundert es kaum, dass viele Haupt- und Nebenmissionen das Thema Straßenrennen und Verfolgungsjagden aufgreifen und dir vor allem im fortgeschrittenen Spielverlauf eine gehörige Portion Fahrkünste abverlangen. Eine echte Offenbarung sind dabei vor allem die Passagen, in denen

eine harmlose Verfolgungsjagd zu einer motorisierten Bleiorgie ausartet. Denn egal ob Shen mit einem Bike oder vierrädrig unterwegs ist: Per LB- und RB-Schultertaste kann er – sofern in Waffenbesitz – jederzeit Zunder geben. Geschieht dies bei voller Fahrt, verlangsamt sich die Zeit für einen kurzen Augenblick. Das sieht nicht nur rattsenscharf aus, sondern vereinfacht auch das Zielen enorm. Reifen zerfetzen, Benzintanks durchschlagen und Fahrzeugführern letale Treffer verpassen bleibt dann quasi nie ohne weitreichende Konsequenzen. Motorräder werfen in hohem Bogen ihre Fahrer vom Sattel, die Explosion von einem Fahrzeug reißt gleich mehrere Verkehrsteilnehmer ins Verderben und vieles mehr – bildschirmfüllende Kettenreaktionen sind ergo eher die Regel als die Ausnahme, was den Unterhaltungsfaktor nochmals gehörig in die Höhe katapultiert. Dass ein Großteil der übrigen Gameplay-Elemente auf ähnlich hohem Niveau rangiert, gibt weitere Pluspunkte.

FRITTIERT UND FEIN GESCHNITTEN

Neben Herzklopfen verursachender Fahrzeug-Action bestimmt der bewaffnete wie unbewaffnete Martial-Arts-Kampf einen Großteil des Spielgeschehens. Shens Angriffsrepertoire ist anfangs zwar noch stark begrenzt, wird durch den Aufstieg in den drei Upgrade-Kategorien aber kontinuierlich erweitert, wodurch immer wieder neue Kombos und Schläge zur Verfügung stehen. Streng genommen hat der Agent mit der Lizenz zum Töten aber bereits mit





Man beachte das Schattenspiel beim Burnout mit dieser Reisschüssel.



seinen Basis-Kampfkünsten extrem gute Karten: Der Schlüssel zum Erfolg liegt nämlich – ähnlich wie in den »Batman«-Games von Rocksteady – im gelungenen Konter-System. Zur Veranschaulichung: Sobald Shen in einen Kampf verwickelt wird, umzingeln ihn in der Regel immer mehrere Gegner. Eine rote Silhouette lässt den nächsten Angreifer nun für einen kurzen Moment aufleuchten und macht den optimalen Zeitpunkt zum Kontern klar ersichtlich. Wer genau jetzt die Y-Taste antippt, lässt den Triaden-Schreck zur Hochform auflaufen. Shen unterbricht bereits gestartete Angriffe und kontert mit einem derartigen Variantenreichtum, dass selbst Fighting-Dauernörglern das Herz aufgeht. Später kommen noch Messer, Küchenbeile, Macheten und sogar Trennschleifer zum blutigen Einsatz – sofern Shen sie seinen Widersachern vorher abluhst. Für die nötige Prise Taktik im rauen Handgemenge sorgen derweil vier Nahkampf-Gegnertypen. Etwa der Ringer: Er kann zwar nicht gepackt werden, ist dafür aber anfällig für schwere Hiebe.

Erfolg ist ferner denen vergönnt, die die Umgebung nutzen, um Feindpack effektiv zu neutralisieren. Mal wuchtet der Gesetzeshüter seine Widersacher dann auf eine Palette mit abgesägten Schwertfischköpfen, mal sammelt er ihnen eine Kühlschrantür vor die blanke Stirn oder stopft sie kopfüber in Lautsprechertürme und Ventilatorschächte. Das sorgt für jede Menge Hongkong-Kino-Flair, nicht zuletzt, weil's in Sachen Gewaltdarstellung niemals zimmerlich zugeht. Übrigens eine Tatsache, mit der die Entwickler

gezielt spielen und die sich auch in den Animationen vieler Gegner widerspiegelt. Wenn Shen einem Feind etwa mit einer beherzten Griff-Tritt-Kombo das rechte Schienbein bricht, schrecken andere anwesende Prügelknaben bei dem Anblick und dem markerschütternden Knacken sichtbar zusammen – nur einer von vielen kleinen Atmosphäre-Kicks.

KURZURLAUB JETZT BUCHEN!

Blutspritzer, schmerzzerfüllte Schreie, Knochenbrüche und dergleichen mehr lassen es bereits vermuten: »Sleeping Dogs« erfüllt seine Mission als spielbarer Eastern erstklassig. Und auch wie die Metropole an der Südküste Chinas von den Entwicklern eingefangen wurde, verdient Respekt. Die Lichtverhältnisse bei Nacht und Regen wirken dank toller Reflektionen schlicht phänomenal. Die Häuser-schluchten sind dagegen prall gefüllt mit pulsierendem Leben: Bei Niederschlag zum Beispiel halten sich Passanten ihre Zeitung über den Kopf oder zücken den Regenschirm. Taxis können als Schnellreisemittel benutzt werden oder man klagt sich eines und verdient sich etwas dazu, indem man gehetzte Fahrgäste von A nach B befördert. Und selbst bei Unfällen merkt man die überall präsente Liebe zum Detail: In unserem Durchspiel-Marathon wurde ein Erwachsener von einem Fahrzeug erfasst, wirbelte meterweit durch die Luft und kam auf einer Kreuzung mit dem Kopf zuerst auf. Aua, denkt man sich da, und vermutlich nur ein KI-Problem. Doch bleiben auf einmal ein Mann und eine Frau neben dem

* Spar-Aktion

PREISHIT FÜR ALLE!

Dass die deutsche Version noch auf sich warten lässt, soll 360 Live recht sein. Denn unser Import-Kooperationspartner Nippondreams.de hat »Sleeping Dogs« für alle – und das zum echten Preishammer. Die österreichische Uncut-Version gibt's dort für schlappe 47,99 Euro – allerdings nur, solange der Vorrat reicht. Außerdem wird beim Verkauf strikt auf die hier geltenden Jugendschutz-Richtlinien geachtet, weshalb insbesondere Neukunden ihren Personalausweis bereithalten sollten. Dann einfach das Codewort »360 Live« mit angeben.



Verunglückten stehen und sichern die Unfallstelle ab. Während die Frau nach kurzer Zeit hilflos abwinkt und einfach von dannen zieht, scharrt der Mann noch viele weitere Zeugen um sich, bis schließlich ein Krankenwagen anrauscht und Sanitäter sich zumindest andeutungsweise um das Opfer kümmern. Ein weiterer von vielen »Verrückt, was die sich alles ausgedacht haben«-Momenten.

Insgesamt bleibt nach vielen Tagen Spielzeit ein mehr als überzeugender Gesamteindruck. Der rote, durch und durch spannend inszenierte Storyfaden wird dich knapp 13 Stunden beschäftigen. Für die vielen Nebenjobs sollte man mindestens 20 bis 30 weitere Stunden einplanen. Dass Wei Shen zwischendurch immer wieder mit Kontrollverlust und Befangenheit zu kämpfen hat, ist übrigens Absicht. Ob er bedingt dadurch irgendwann sogar die Seiten wechselt, musst du allerdings schon selbst herausfinden.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Nils Osowski: Ich war skeptisch, was »Sleeping Dogs« angeht. Doch hat sich der Titel zu einer prima »GTA«-Alternative mit fernöstlicher Würze gemauert. Spaßige Missionen, glaubwürdige Welt und tolle Stimmen – ich sag nur Emma Stone – sind mir 8.3 wert.

Sleeping Dogs

GRAFIK

Für dieses Genre sehr detailliert auf hohem Niveau mit tollem Lichtspiel

8

SOUND

Treffende sowie riesige Track-Auswahl, tolle englische Sprecher, krachende Effekte

9

STEUERUNG

Gut kontrollierbar mit hohem Spaß-Faktor – in praktisch allen Lebenslagen

8

Versüßauert das Warten auf »GTA 5« ungemein. Offene-Welt-Einzelkämpfer greifen bedenkenlos zu!

8.6 von 10

Erhältlich | 24. August 2012

TRANSFORMERS UNTERGANG VON CYBERTRON

kurz&knapp

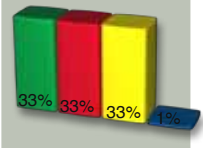
Hersteller | Activision
Entwickler | High Moon Studios
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Verwandlungsfreudige und wuchtig inszenierte Mega-Mech-Zerstörungorgie.

das ist drin

- Autobots
- Decepticons
- Insecticons
- Langeweilecons



Ob dieses Jahr die Apokalypse ins Haus steht, wie die Maya es prophezeit haben? Mal abwarten. Was wir dir aber sicher sagen können: Cybertron, der Heimatplanet der Transformers, ist der Zerstörung geweiht. 360 Live stürzt sich in die Schlacht um das Ende aller Robo-Tage...

Spätestens seit der Film-Trilogie von Explosionsfanatiker Michael Bay kennt sie jeder: die Spielzeug-Actionfiguren Transformers, die sich mit wenigen Handgriffen von Robotern in Fahrzeuge transformieren lassen. Der Autor dieses Artikels etwa fand in seiner Schultüte einst einen der Winzkrieger vor, der sich in einen schmucken Jet umwandeln ließ. Den Actionfiguren gesellten sich schnell Zeichentrick- und Comicserien hinzu. Und seit Commodore-64-Zeiten auch mehr oder minder geglückte Videospiel-Umsetzungen. Derer zwei haben die High Moon Studios bereits geschaffen. Und, um es vorwegzunehmen, mit ihrem dritten Transformers-Spiel keinen Lizenz-Autobot-Schrott, sondern einen klasse inszenierten Action-Reißer zusammengeschweißt.

ROBOTERCHEN, WECHSEL DICH

Die düstere Geschichte setzt die in »Kampf um Cybertron« begonnene Handlung um den Bürgerkrieg zwischen Autobots und Decepticons fort. Erstere Heldenfraktion kämpft unter Führung von Optimus Prime, letztere Schurkenbande unter der von Megatron. Der Krieg wütet weiter, während Robo-Heimatplanet Cybertron im Sterben liegt, in seinem Kern von dunkler Energon-Technologie infiziert. In 13 Kapiteln wird die Planetenflucht der Autobots geschildert. Deren letzte Hoffnung: die Arche, ein gigantisches Raumschiff, das allerdings mit einer riesigen Menge an Energon angetrieben werden will. Während der acht bis neun Stunden langen Kampa-

gne werden die Evakuierungs-Bestrebungen und die Suche nach einer neuen Heimat natürlich von den Miese-Laune-Bots, den Decepticons oder kurz »Cons«, sabotiert. Dumpfe Story, zugegeben, aber sie genügt, um das Krachbumm zu rechtfertigen. Was ihr hingegen ungemeines Tempo verleiht: der ständige Perspektivwechsel. Spielbar sind nämlich nicht nur die Autobots, sondern auch die bitterbösen Antagonisten Megatron, Starscream und weiteres Schurkenpack. Toll, welche Dynamik so entsteht. Und dieser Wechsel zwischen völlig unterschiedlichen Transformers kommt nicht nur der narrativen, sondern insbesondere der spielerischen Ebene zugute und macht »Untergang von Cybertron« zu einem ganz besonderen Action-Titel.

WANDELBAR GEGEN DEN UNTERGANG

Fast jeder der dreizehn Kampagnenabschnitte des Third-Person-Shooters darf mit einem einzigartigen Autobot oder Con angegangen werden. In einigen Abschnitten übernimmst du gleich mehrere Mechs in schneller Abfolge hintereinander. In seinem Kern ist das neue »Transformers« eine lupenreine Actionorgie wie die Bay-Filme – abzüglich nerviger Teenager. Jeder Protagonist verfügt über eine Mech-ähnliche Roboter- sowie eine Vehikel-Form. Hinzu kommt jeweils eine meist einzigartige Spezialfähigkeit – nur in ganz wenigen Ausnahmefällen warten zwei Transformers mal mit demselben Trick auf, etwa Cliffjumper und Starscream. Wie unterschiedlich sich das dadurch



Rumms, bumms, krachwumm. Praktisch im 30-Sekunden-Takt fliegt hier irgendwo irgendwie was in die Luft. Großartig!



Verwandlungskünstler oder Scharlatan?

- +** Bombast-Action ohne Durchhänger, viele einzigartige Transformers mit anderen Spezialfähigkeiten, packende Gefechte dank Verwandlungsfunktion, imposante Luftschlachten, Steuerung fast immer prima, opulente Grafik, tolles Machtgefühl, klasse Stimmen...
- ...aber leider nur auf Englisch, dürrig übersetzte deutsche Untertitel, abseits der Daueraction wenig zu tun, ab und an einige grobe Texturen, Autoform-Steuerung mitunter leicht schwammig, Kampagne mit wenig Wiederspielwert und nur solo spielbar, Spielablauf extrem schlauchig

✖ Dein innerer Funke

DER MULTIPLAYER-MODUS

Cybertron geht nicht nur in einer beeindruckenden Einzelspieler-Kampagne unter. Bis zu 16 Transformationswillige polieren sich in vier kompetitiven Spielvarianten die Titanfresse. Die zehn Mehrspieler-Karten führen auf desolate, mit riesigen Satelliten-Anlagen zugepflasterte Planetenoberflächen aber auch in klamme Abwasserkanäle. Im klassischen Team Deathmatch gewinnt die Transformers-Bande, die als erste die vom Host gesetzte Kill-Anzahl erreicht oder nach Ablauf des einstellbaren Zeitlimits die meisten Gegner zu Altmetall verarbeitet hat. In der Variante »Headhunter« müssen von zerstörten Robos aufgesammelte Funken gesichert werden. Traditioneller Flaggenklau ist ebenfalls dabei – aber als Fahnenträger bloß nicht in die Vehikelform verwandeln, sonst lässt deine Figur den Stoffetzen fallen. Bei Conquest balgen sich die Blechnasen um die Herrschaft mehrerer zu erobernder Knotenpunkte. Wer sich lieber kooperativ verwandelt: Den Horde-Modus »Eskalation« haben die Transformers ebenfalls unter der Haube.

spielt, verdeutlicht ein Ausflug mit dem Autobot-Duo Jazz und Cliffjumper. Auf ihrer Suche nach Energon-Materie fürs Fluchtschiff Arche verschlägt es die Metallbrüder ans Rostmeer, jenen unheilschwangeren Ort nahe Cybertrons Äquator, an dem instabile planetare Masse einen See aus Metallfurnis gebildet hat und aus dem das Hydrax-Plateau ragt. Als der rot lackierte Cliffjumper metallstiefelst du in Verfolgeransicht in eine Müllpresse, weit ekelhafter als die aus »Star Wars: Eine neue Hoffnung«. Um nicht gleich sämtliche Cons in der Umgebung aufzuschrecken, aktivierst du per RB-Taste Cliffjumpers Tarnfeld, nährst dich den Decepticon-Wachen von hinten und vergießt Schurken-Öl. Blöd nur, dass einige der Feinde Tarnschirm-Hacks beherrschen. Als Cliffjumper auf der Suche in ein antik-mystisches Grab voll maroder Statuen und Reliquien vordringt, machen diese Gegner ihm per grünlich flirrendem Suchlaser-Scan das Mech-Leben zur Hölle. Ist er unvorsichtig, entdecken sie ihn und transformieren sich aus ihrer agilen, »Predator«-artigen Jägerform in einen mit riesigen Plasmageschossen gewappneten Mech mit kaum durchdringbarer Panzerung. Clever, dass hier die Vehikel-Form nützlich wird: Ein Druck auf den linken Stick, und Cliffjumpers Einzelteile setzen sich

toll animiert neu zusammen. Metall greift ineinander und schon fährst du ein Minifahrzeug, das sich in Schächten verschanzt und die Umgebung nach Feinden scannt. Der Hauch Robo-Sam-Fisher gefällt. Zwang zum Funktionieren besteht gleichsam nicht: Durchballern schleiht ebenfals!

Kumpel Jazz steht ohnehin nicht auf subtil. In dessen Blechhaut schlüpfst du direkt im Anschluss. Dank seines Greifhakens spielen sich die Gefechte gänzlich anders als die seines Kollegen. In den Ruinen einer Raffinerie schwingt sich der Autobot von

Und außerdem?

- 50 Erfolge, etwa fürs Sammeln der versteckten Audiologs
- Keine Sonderedition für Deutschland; Download-Inhalte sicher, drei Schwierigkeitsgrade
- Gegen Energon-Splitter können dauerhafte Upgrades erworben werden, etwa verbesserte Schilde
- Keiner der spielbaren Robos kann sich in ein Schiff, Boot oder anderes Wassergefährte verwandeln
- Michael Bay hat mit dem Spiel nix zu tun
- Megatron und Optimus Prime waren einst Freunde, deren unterschiedliche Ansichten sie entzweiten: Während der Con-Oberfiesling einzig an das Überleben des Stärkeren glaubt, räumt der Autobot-Chef fühlenden Wesen wie uns Menschen Freiheit und Rechte ein

✖ Pimp your Transformer

ANPASSBARE MEHRSPIELER-CHARAKTERE

High Moon macht den Traum vieler Fans wahr und drückt ihnen einen komplexen »Bau dir deinen eigenen Transformer«-Editor an die Hand. Auswählbare Abzeichen, anpassbare Stimmen und etliche Farbkombinationen für deine Robos laden zum Herumwerkeln ein. Für jeden stählernen Körperteil stehen zudem acht einzigartige Modelle parat. Kopf, Torso, Beine, bei flugfähigen Robos sogar die Flügel-Sets: alles individualisierbar! Weiterhin sind die vier wählbaren Mehrspieler-Klassen in den Kategorien Waffenausrüstung und Spezialfähigkeit anpassbar. Läufst du als Infiltrator lieber mit Tarnschirm durch die Gegend oder wirfst du spezielle EMP-Granaten? Sässt du als Titan lieber mit Energon-Gewehr Verderben oder greifst du zum Ausrüstungsschredder? Deine Wahl! Nur Unterboden-Beleuchtung gibt's (noch?) nicht...



zerfallenen Gebäudefragmenten zu jedem Vorsprung in Reichweite. Einfach Blick aufs Objekt ausrichten, RB-Taste drücken und Sprungspaß haben. Zwischen den Häuserwracks über das weit unten drohende Säurebecken schwingen; schwebende, High-Tech-Libellen-artige Decepticon-Scharfschützen mit 600 Schuss pro Minute schnellen Neutronen-Geschossen zerschreddern – genial, wie mächtig diese Explosionenspeiende Mech-Zerschrottungsorgie sich anfühlt! Violette Plasmastrahlen-Lichteffekte tanzen über die verchromten Metall-Ummantelungen der fliegenden Widersacher und zerlegen sie nur Millisekunden später in kleinteiligste Schrottplatz-Deko. Wunderbar auch, dass viele Karten trotz extrem gegängelten Spielablaufs oft eine offene Struktur haben und dem Spieler als auch den clever agierenden Feinden Möglichkeiten zum Flankieren geben. Der geschilderte Raffinerie-Abschnitt etwa fühlt sich beinahe wie eine Karte aus »Unreal Tournament 3« an. Ein klassisches Deckungssystem gibt's im Gegensatz zu den meisten Third-Person-Shootern nicht. Braucht »Transformers« auch gar nicht. Jeder Transformer beherrscht Ausweichmanöver per LB-Taste, Nahkampfattacken und Spezialangriffe per Sonderfähigkeit oder eben Fahrzeugform.

TRANSFORMIEREN? JA, VERDAMMT!

Zugegeben, was die Abläufe der Missionen angeht, bleibt »Untergang von Cybertron« genretypisch monoton. Heißt: Durch Robohorden schießen, eine der schick anzusehenden Zwischensequenzen in Spielgrafik genießen und ab und an simple Umgebungsinteraktionen vollziehen. Im Falle von Jazz etwa rostige Gitter per Haken demolieren, mit Stahl-Sixpack-Träger Grimlock Explosivfässer aufklauben und in Schildbarrieren werfen oder einfach einen Schalter ziehen. Dafür ist die Vielfalt beim Gameplay und den Schauplätzen beeindruckend: Roststürme fegen über trostlose, zerstörte Ruinenlandschaften, unterirdische Höhlen Marke »Alien« wimmeln vor bissigen Insecticon-Käfern, kaltes Licht schrammt hartkantig an den Stahlwänden von Cyber-Metropolen. Optisch schlicht eine absolute Wucht, wie High Moon Cybertron untergehen lässt! Die Kampagne hetzt atemlos von Höhepunkt zu Höhepunkt, wenn du mit dem Tausend-Tonnen-Gigant Brutikus riesige Geschütze mit der Stahlfaust zerquetscht oder als Megatron schwebend auf Autobots als verchromter Tod von oben herabdonnerst. Hinzu kommt der Facettenreichtum bei Wummern und Gegnern: Neben Shotgun-artigem Streublaster, Neutronen-Sturmgewehr

und Nukleonen-Sniper mit Zehnfach-Zoom kannst du Feinden auch mit ungewöhnlichen Waffen wie dem abprallende Klingen spuckenden Ausrüstungsschredder oder der Fernzünder-Geschosse speienden A-4-Pulsarkanone auf den blechnen Leib rücken. Aufgerüstet werden die Knarren an den Teletraan-1-Stationen gegen aufsammlbare Energon-Splitter – mehr eine nette Dreingabe als etwas, das die Gefechte wirklich wesentlich beeinflussen würde. Die Upgrades hast du auch bitter nötig, um gegen hüpfende Decepticon-Springer, die ekelhaften Insecticon-Schwärmer oder kolossale Titanen anzustinken. Zusammen mit den höchst motivierten englischen Sprechern und stimmungsvoller Orchestral-Unterlegung entsteht eine Weltraum-Bombast-Atmosphäre, die jedem Action-Fan das Mech-Herz schmelzen lässt. Besonders spaßig auch die Flugabschnitte, in denen du unter anderem in Heli-Form Verderben säst. Abgesehen davon, dass manche Fähigkeiten der Transformers sich prima für Abenteuer- und Rätsleinlagen geeignet hätten, von denen es abseits der Schießereien eher wenige gibt, macht »Untergang von Cybertron« wenig falsch. Für Transformers-Fans ist das hier der siebte Robo-Himmel!

Nils Osowski

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Nein, das hier ist kein dumpfes Lizenzspiel, sondern ein Action-Kracher, der einfach Spaß macht! Hier durfte sich ein Studio ohne Restriktionen austoben und zeigt, dass »Transformers« mehr kann als Michael-Bay-Hirn-aus-Krawall! Ich gebe 8.4

Transformers

GRAFIK

Wunderschöne Effekte und stilvolles Design

8

SOUND

Tolle englische Robo-Sprecher, gewaltiger Orchester-Soundtrack

8

STEUERUNG

Zuverlässig in jeder Transformers-Blechhülle

8

Cybertron geht unter, das Actionherz quillt über: Bombastisch wie das Weltende und heißer als Megan Fox auf dem Rücksitz von Bumblebee!

8.6 von 10



WRECKATEER

Kaputtschlaahn!

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Iron Galaxy **Preis** | 800 Microsoft Points **Genre** | Geschicklichkeit **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 25. Juli 2012

Was gibt es Tollereres, als einen Job, in dem du alles kaputt-machen darfst? Als neuer Lehrling der bekannten Abrisstruppe Wreck & Tinker schmeißt du dich allein oder abwechselnd mit einem Kumpel hinter die Balliste undfeuerst auf imposante Burg- und Schlossanlagen. Warum? Weil sich stinkende, grüne Goblins dort niedergelassen haben und ausgebombt gehören! In diesem Kinect-exklusiven »Angry Birds«-Klon im Mittelalter funktioniert das mit insgesamt sechs verschiedenen Geschossen, die mit vollem Körpereinsatz übers Schlachtfeld geschleudert werden. Also rein mit den Kugeln in die Ballista, nach hinten lehnen, zielen und ruck zuck die Arme ausbreiten, um die explosive Bohne in Richtung der Gegner zu jagen. Normale Geschosse lassen sich dabei nur geringfügig mit Wischbewegungen der Arme lenken; Flugmunition gleitet hingegen wie ein Vögelchen ins Mauerwerk und Sprengbomben explodieren per Armwedelei. Das steuert sich zwar erstaunlich präzise und macht dank liebevoller Präsentation auch Laune, relativ bald ist aber wegen des immer gleichen Gameplays doch die Luft raus.

Sabine Schischka



Wertung

Ein Bombenspaß für zwischen-durch, der wegen eintöniger Levels aber auf Dauer an Explosivität verliert.

7.0 von 10

ADIDAS MI COACH

Dieser Coach bringt dich ins Grab

kurz&knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Lightning Fish **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Sport **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 12. Juli 2012

Großer Name, nichts dahinter: So könnte man diesen virtuellen Fitness-Trainer für Kinect ziemlich treffend zusammenfassen. Kernelement von »Mi Coach« ist ein Arsenal von knapp 400 verschiedenen Übungen, die nahezu jeden Sportmuffel von der Couch holen sollen. Diese lassen sich entweder selbst zusammenstellen oder man greift auf einen speziellen, vorgefertigten Trainingsplan für verschiedene Bedürfnisse wie Muskelaufbau oder Fettverbrennung zurück. So weit, so gut die Theorie. In der Praxis besitzt »Mi Coach« jedoch eine der schlechtesten Bewegungserkennungen seit Verkaufsstart von Kinect und lässt zudem überaus viel Freiraum in der Nachahmung. Das Verletzungsrisiko steigt. Zudem lassen sich persönliche Daten wie Größe und Gewicht nicht exakt, sondern nur in Fünferschritten eingeben, was die Ungenauigkeit für manche Übungen nochmals erhöht. Und zu guter Letzt lassen sich auch hin und wieder gebrauchte Hilfsmittel wie Hanteln und Medizinbälle nicht abschalten, wenn man sie nicht besitzt. Kurzum: Für 40 Euro gibt's weitaus bessere Kinect-Alternativen!

Sabine Schischka



Wertung

Verletzungsgefahr und miese Kinect-Erkennung: Konsolensportler greifen lieber zu »Your Shape«.

4.8 von 10

SPELUNKY

Masochismus hat noch keinem geschadet

kurz&knapp

Hersteller | Mossmouth **Entwickler** | Microsoft **Preis** | 1.200 Microsoft Points **Genre** | Jump'n'Run **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 4. Juni 2012

Im Retro-Jump-and-Run »Spelunky« erforsche ich in bester Indiana-Jones-Manier unterirdische Höhlensysteme nach funkelnden Reichtümern. Ich hüpfte, schieße, bombe und klettere durch ständig neue und zufällig generierte Level. Ich sterbe. Ich sammle Gold und Edelsteine, rette in Not geratene Damen, weiche tödlichen Pfeil- und Stachelfallen aus, kaufe hilfreiche Gegenstände wie Jetpack oder Schrotflinte und erledige allerhand feindliches Getier wie Riesenspinnen und Monsterwespen... und sterbe. Ich habe nur ein Leben. Energie aufgebraucht? Dann heißt's mal wieder schön von vorne anfangen. Ganz von vorne. Irgendwie ist es eigentlich auch immer meine eigene Schuld. Das Spiel ist so gut wie nie unfair. Aber warum habe ich eigentlich Spaß daran, ständig zu versagen? Ist es die knallharte Herausforderung, die hervorragend implementierte Steuerung oder doch eher die charmante Knuddelgrafik im Comiclook? Oder einfach nur das Gefühl von Stolz, endlich einen weiteren Levelabschnitt geschafft zu haben? Ich weiß es nicht. Vielleicht bin ich auch einfach nur Masochist.

Markus Würstle



Wertung

Außerordentlich schwieriges aber motivierendes Retro-Jump-and-Run mit Knuddelgrafik. Unbedingt Probeforschen!

8.5 von 10

LE TOUR DE FRANCE 2012

Mit dem Drahtesel durch die Grand Nation

kurz&knapp

Hersteller | dtp entertainment **Entwickler** | Cyanide Studios **Preis** | ca. 30 Euro **Genre** | Radsport-Simulation **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 4. Juli 2012

Zum zweiten Mal wagt sich Cyanide mit der Radsport-Simulation »Tour de France« an die Konsole. Die im Vergleich zur PC-Variante extrem abgespeckte Version enttäuscht bereits auf den ersten Blick durch fehlende Tiefe: Keine Möglichkeit einer Strampel-Karriere, nur die 21 Etappen der Tour können abgerollt werden. Fehlzanzeige bei Trainingsmöglichkeiten oder taktischen Kniffen vor der Rundfahrt.

Zugegeben: Einige Macken des Vorgängers wurden abgestellt. Endlich kann während einer Etappe der Fahrer gewechselt und so parallel ums Grüne, Gepunktete und Gelbe Trikot gekämpft werden. Dennoch bleibt die Grafik mau und verliert nach dem ersten Energieriegel seinen Glanz. Gebetsmühlen-artig werden Bäume, Häuser und Wassertürme lieblos aneinandergereiht. Darüber kann die erneut gute KI nicht hinwegtäuschen, auch wenn das Peloton realistisch auf Ausreißversuche reagiert und jede Bergankunft spannend inszeniert wurde. Es bleibt ein Spiel für Pedalisten. Um herkömmliche Zocker zu begeistern, braucht das Game viel Eigenblut. Können sie helfen, Señor Fuentes?

Daniel Riedmüller



Wertung

Drahtesel-Simulation nur für echte Radsport-Freaks, auch wenn Tücken des Vorgängers ausgemerzt wurden.

5.7 von 10

PORT ROYALE 3

Sandkasten-Flohmarkt eröffnet...

Mal abgesehen vom Bananenrepublik-Simulator »Tropico« sind Wirtschaftssimulationen auf Xbox 360 echte Mangelware. Und zugegeben, selbst bei »Tropico« ist das genre-typische Handeln ein eher nebensächliches Spielelement. Umso mehr freut's, dass der im rheinland-pfälzischen Worms ansässige Hersteller Kalypso den in PC-Kreisen viel gefeierten Handelskracher »Port Royale 3« endlich auch für Xbox 360 bringt. Dreh- und Angelpunkt der Story ist das 17. Jahrhundert, genauer gesagt die ru(h)mreichen Zeiten der Karibik-Kolonialisierung. Eben jene Epoche, in der die damaligen Weltmächte sich allesamt ein Stück vom paradiesischen Kuchen sichern wollten. Aber auch die heutzutage Mythen- und Legenden-umrankten Piraten haben ihren Ursprung in genau diesem Jahrhundert...

Nach einem verheerenden Schiffsunglück wird der Protagonist eines Tages ausgerechnet von Pedro de Vega, dem Handelsattaché des spanischen Vizekönigs, aus den Fluten gefischt. Der fühlt sich dem Jungspund – beide haben denselben Geburtsort – sofort verbunden und stellt ihm ohne zu zögern ein paar Schiffe samt Startkapital zur Verfügung. Señor Glückspilz nimmt dankend an und beginnt voller Elan die karibischen Inseln mit all ihren Buchten, Städten und versteckten Schätzen zu bereisen; eigene Fabriken und Handelszentren aufzubauen; und

sogar um das Herz der Prinzessin zu buhlen. Die namensgebende Stadt Port Royale im Südosten Jamaikas ist dabei der Startpunkt der eigenen Expansionsbemühungen. Ein etwa halbstündiger Lehrgang vermittelt zunächst die Grundzüge der Spielmechanik. Wichtig: Bestimmte Waren sind dort, wo sie hergestellt werden, am günstigsten. Wird hingegen auf der Weltkarte ein bestimmter Rohstoff – etwa Holz oder Kleidung – neben einer Ansiedlung symbolisch dargestellt, herrscht an diesem Ort entsprechende Nachfrage. Wer klug ist, kauft das entsprechende Handelsgut also direkt vom Hersteller zum Schleuderpreis ein und verhökert es in der darbenenden Region samt deftigem Aufschlag. Das klingt zunächst einfach. Mit wachsendem Einflussbereich in den karibischen Gewässern sind es jedoch schon bald mehr als 60 Städte, deren Status der Spieler im Optimalfall permanent im Auge behält. Denn was heute noch in rauen Mengen nachgefragt wird, kann – komplexen Echtzeit-Kalkulationen aller relevanter Marktdaten sei Dank – morgen bereits im Überfluss vorhanden sein.

Ausgleichen kann der Spieler derlei Schwankungen selbstredend durch die Optimierung der eigenen Infrastruktur, also indem er zusätzliche Lagerhäuser ankauft, Werkstätten errichtet und mit dem Einstellen von Verwaltern gewisse Handelsabläufe automatisiert. Wichtigste Komponente im eigenen Vermarktungsnetz



Südsee-Feeling ahoi! Grafisch und akustisch hinterlässt »Port Royale 3« einen soliden Eindruck und schürt die Vorfreude auf den nächsten Urlaub in Küstennähe.

Und außerdem?

■ 47 Erfolge, beispielsweise »Herr des Krieges« für den Besitz von über 5.000 Kanonen ■ Zwei Einzelspieler-Kampagnen: Händler und Abenteurer; zusätzlich: Endlosspiel ■ Reine Einzelspieler-Erfahrung ■ Details zu etwaigen Download-Inhalten noch unklar, Kalypso hat allerdings angedeutet, dass man mit recht großen Erweiterungen rechnen sollte

kurz&knapp

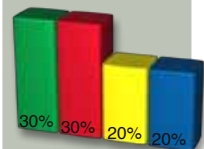
Hersteller | Kalypso Media
Entwickler | Gaming Minds Studios
Preis | ab 45 Euro
Genre | Wirtschaftssimulation
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Waschechte Handelssimulation mit 1A-Gamepad-Steuerung.

das ist drin

- Handeln
- Sparen
- Erkunden
- Erobern



Erhältlich | 31. August 2012



Große Überfahrt oder frühzeitiger Schiffbruch?

- ⊕ Technisch gut gemachte Portierung der PC-Version, unterstützt von vornherein verschiedene Spielstile, sehr abwechslungsreicher Spielverlauf dank vieler Zufallsereignisse, prima an den Controller angepasste Steuerung, gute deutsche Sprecher; frei schwenk-, dreh und zoombare Kamera; preiswert
- ⊖ Manchmal dauert es ein Weilchen, bis der nächste Storyabschnitt getriggert wird

Das Spiel in Zahlen

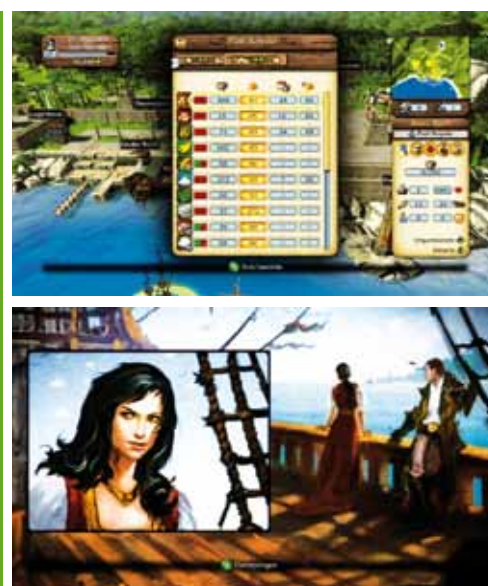
Kampagnenbeginn am 1. September 1561, 1. Heldenrang: Schiffsjunge; 2 Spielvarianten: Kampagne und Freies Spiel, 2 Einzelspieler-Kampagnen: Händler und Abenteurer, 20 Handelswaren, 6 Ausrüstungskategorien, über 15 historische Schiffstypen, über 60 Städte.



✖ Gewinnspiel

GRATIS-KARIBIK-KREUZFAHRT

In Kooperation mit Kalypso verlost 360 Live drei Vollversionen von »Port Royale 3«. Wichtig: Die Gewinner werden bereits eine Woche nach Erscheinen des Hefts gezogen und erhalten ihre Gewinnbenachrichtigung bis Mittwoch, den 5. September 2012. Wer mit in See stechen will, sollte ergo schnellstens an Bord kommen. Zur Teilnahme einfach bis einschließlich 29. August eine E-Mail mit dem Betreff »Karibik-Kaperfahrt«, deinem Namen und vollständiger Anschrift an redaktion@360-live.de schicken. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



✖ Kaperfahrt voraus!

NAVIGATOR GESUCHT

1 Kommt es zum Showdown auf hoher See, können Kapitäne ihre Crew mittels Y-Taste automatisch angreifen lassen und müssen sich anschließend um nichts weiter kümmern. Wer die Dinge hingegen lieber selbst in die Hand nehmen und sich nicht wie ein Feigling in der Kombüse verstecken will, kann jeden Kampf auch in Echtzeit ausfechten und so seine Siegchancen deutlich steigern.

2 Trotz unzähliger Parameter und spielerischer Möglichkeiten ist »Port Royale 3« einfach und übersichtlich gehalten. Einmal mit den Menüs vertraut gemacht, hilft beim Navigieren, Organisieren und anschließendem Geldabschöpfen zudem die komfortable Zeitraffer-Funktion.

3 Für Trenchtown, die Geburtsstätte des Reggaes und Heimat von Rasta-Legende Bob Marley, ist zwar kein Landgang geplant, dafür kannst du in »Port Royale 3« Hanf in beliebigen Mengen versetzen. Die Variante frei von betörenden Wirkstoffen versteht sich.



bleibt gleichwohl die Schifffahrt selbst, sprich die detaillierte Koordination von Handelskonvois.

Das Sorgenkind eines jeden Konsolen-Strategie-titels macht einem dabei zu keiner Zeit Probleme: Gemeint sind natürlich Bedienbarkeit, Übersicht und Menüführung. So liegt etwa die Macht über die Zeit in der linken Hand des Spielers: Mit der LB-Schulter-taste beschleunigt er das Leben in und um Port Royale auf Wunsch um das Zehnfache; via LT-Taste wird sie wiederum auf ein Zehntel-Bruchteil verlangsamt. Diese Funktion wird schon nach kurzer Eingewöhnungsphase zum mächtigen Verbündeten des jungen Kapitäns, beschleunigt sie die sonst teils doch langwierigen Abläufe ungemein und hilft bei nahenden Konjunkturflauten, sofortige Gegenmaßnahmen einzuleiten. Hinzu kommen schnell abrufbare Shortcut-Tasten und sinnvoll unterteilte Registerkarten. An anderer Stelle, etwa der Verwaltung verschiedener Einrichtungen innerhalb einer Siedlung, erleichtern wunderbar an den Controller angepasste Ringmenüs die Navigation.

Wem das reine Handeln, dem an sich schon heftiges Suchtpotenzial innewohnt, auf Dauer zu fad sein sollte, der findet in den Spelunken und Dorf-märkten der vielen, jeweils komplett unterschiedlich

gestalteten Siedlungen zahlreiche Auftraggeber für spannende Nebenbeschäftigungen. Ein verlorenes Erbstück wiederbeschaffen, Piratenverstecke gegen Bares aufstöbern und ausräuchern – zu tun gibt's genug. Eile ist übrigens immer geboten, denn egal, wen man sich als Auftraggeber aussucht, sie alle geben einem nur begrenzt Zeit und nennen einen klaren Termin, zu dem sie ihr Anliegen spätestens erfüllt sehen wollen. Alten Freibeuter-Haudegen und Fans von »Sid Meier's Pirates« könnte die Seeschlacht-Komponente bei all dem etwas zu kurz kommen. Kommt es zu einem solchen Scharmützel, läuft dieses wahlweise automatisch oder komplett vom Spieler kontrolliert ab. In letztgenanntem Fall kann der Spieler beliebig zwischen den Kampfschiffen seines Konvois wechseln und Munitions- sowie Angriffs-muster variieren, um schließlich den entscheidenden Schuss vor den Bug des gegnerischen Kahns abzu-feuern. Bei genauer Betrachtung ein erstaunlich komplexes System, das vor allem Profis wertschätzen. Unterm Strich also ein echter Geheimtipp und Balsam für die Blei und Blut übersättigten Seelen vieler Xbox-360-Spieler.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Sabine Schischka: Mit Bravour wurde dieses Simulations-Kleinod an das Xbox-Pad angepasst! Und auch wenn der Einstieg schwerfällt, fesselt das komplexe Spielprinzip ungemein. Was mir fehlt? Die Leichtigkeit und der Witz eines »Tropico 4«. Ich gebe 8,2

Port Royale 3

GRAFIK

Malerische Szenarien mit hohem Detailgrad – sehr hübsch!

8

SOUND

Chillige Ambient-Kompositionen mit der passenden Ladung Karibik-Flair

7

STEUERUNG

Sehr durchdachte Konsolenanpassung; Kämpfe anfangs gewöhnungsbedürftig

8

Unterhaltsames Handelsabenteuer mit motivierender Entdecker-Komponente und prima austarierter Controller-Steuerung.

8.3 von 10

kurz&knapp

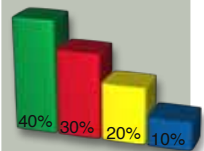
Hersteller | Sega
Entwickler | Platinum Games
Preis | ab 90 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | noch ausstehend

kurz gesagt

Durchgeknallte Massenschlägerei mit irrwitzigen Sci-Fi-Charakteren und 1A-Präsentation.

das ist drin

- Pures Chaos
- Hüpfen
- Staunen
- Körperhälften



Erhältlich | 11. Juli 2012



**ERSTER TEST
NUR IN
360 LIVE!**

Volltreffer oder Hightech-Overkill?

- ➕ Tolle Unterhaltung für Beat-'em-Up-Fans, durchweg einprägsame Charakterdesigns, alle Kämpfer mit grundverschiedenen Fähigkeiten, epische Zwischensequenzen, etliche Anspielungen regen regelmäßig zum Schmunzeln an
- ➖ Auf Dauer etwas einseitig, keine charakterspezifische Move-Liste in den Menüs



Von übertrieben inszenierten Prügelduellen bis hin zu fetten Bossbegegnungen: In der Kampagne jagt ein »Was zum Teufel!?!«-Moment den nächsten.

MAX ANARCHY

Nächster Dampfhammer von Platinum Games.

Nette Überraschung aus Fernost: Die neueste Produktion der »Bayonetta«-Beschwörer Platinum Games beamt dich direkt in eine weit entfernte, postapokalyptische Zukunft voller kampfeslustiger Grobiane. Überall lauert krimineller Abschaum, und in vielerlei Hinsicht sind die meisten Menschen dank massiver Tech-Implantate und kybernetischer Prothesen kaum noch von Maschinen zu unterscheiden. Nur eine Bande durchgeknallter Kopfgeldjäger kann sich in dieser finsternen Epoche moderner Zivilisation scheinbar bestens über Wasser halten...

Mit »Max Anarchy« erwartest dich ein auf Style getrimmtes Beat-'em-Up-Feuerwerk mit zusätzlichem Fokus auf rasanten Mehrspieler-Keilereien. Genre-Kenner ordnen den Titel am besten irgendwo zwischen »Power Stone« aus guten alten Dreamcast-Zeiten und »Bloody Roar« für die Ur-Playstation ein – dazu noch eine wohl dosierte Prise »Super Smash Bros.« und du ahnst, wo die Reise hingeht. Das Resultat ist ein Third-Person-Brawler, dem die spielerische Tiefe eines »Bayonetta« innewohnt, der aber dennoch – oder gerade deshalb – auch bestens für kurzweilige Partien mit bis zu 15 Online-Gegnern in einer Arena geeignet ist.

Doch zunächst zur erstklassig erzählten Solo-Kampagne, die pro Spieldurchgang etwa acht Stunden dauert und trotz Japan-Import mit voller englischer, glasklar abgemischter Synchro daherkommt. Alles beginnt in einer abgewrackten Spelunke in einer ziemlich versifften Gegend: Alhambra. Hier musst du entscheiden, ob du dem schwarzen Pfad rund um Jack oder dem weißen rund um Leo folgst. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle, denn im Plot-Verlauf erlebst du sowieso beide

Heldengeschichten: Jack will Rache nehmen für den Tod seiner Tochter Stela; Ordnungshüter Leo dagegen wird von seinem Chef Nikolai auf einen gewissen Maximilian Caxton angesetzt, der ebenfalls in Stelas Entführung verwickelt scheint.

Einige einleitende Zwischensequenzen in Spielgrafik genossen, geht's raus aufs raue Pflaster von Alhambra, wo dir »Max Anarchy« schon bald unentwegt Gegner vor die Füße wirft. Vorrangiges Ziel: alles und jeden fachgerecht verdreschen und so das Kampfpunkte-Konto aufstocken, um weitere Missionen freizuschalten. Das wiederum treibt die Handlung voran und gibt dir obendrein Zugriff auf immer neue Nebenquests. Ein simples Anreiz-Belohnungs-System, das bereits nach kurzer Gewöhnungsphase für stetige Motivationsschübe sorgt. Größter Spielspaßturbo bleibt jedoch die schiere Übermacht an nie versiegendem Feindpack. Angefangen beim Fußvolk, das innerhalb der Kampagne die Straßen der Oberwelt-Abschnitte unsicher macht: Dieses dient in jedem Level primär als Aufwärmübung und ist dir in der Regel so unterlegen wie die nerv-

Und außerdem?

- Kommt hierzulande voraussichtlich am 13.01.2013
- 50 Erfolge
- Vorbesteller-Editionen enthalten einen Gratis-Download für das Hexenluder Bayonetta als zusätzlich spielbaren Charakter; liegt mit Glück noch einigen Import-Exemplaren bei
- Ranglisten für die Kampagne und diverse Online-Modi: Tag Team, Battle Royale, Death Match, Capture the Flag, Survival und mehr
- Unzählige Artworks und Filmsequenzen sowie alle Stücke des Soundtracks als Sammelobjekte in der Kampagne versteckt
- Der geniale Soundtrack ist auch separat auf Audio-CD erhältlich, allerdings nur als Japan-Import für ca. 30 Euro



✖ Import-Irrsinn?

SCHWER ZU KRIEGEN...

Dieser Import-Test soll in erster Linie dazu dienen, die Vorfreude auf eine großartige Action-Perle zu schüren, die am 13. Januar 2013 auch bei uns unter dem Namen »Anarchy Reigns« erscheint. Bis dahin macht der derzeit extrem starke Yen-Kurs den Importkauf zu einer kostspieligen Angelegenheit – wobei die 90 Euro, die unser Testmuster gekostet hat, noch günstig waren. Zur Drucklegung wurde die Import-Fassung bei einigen Händlern bereits für 140 Euro gesichtet. Insofern lohnt es sich allein schon aus finanziellen Gründen, die EU-Veröffentlichung abzuwarten.



✖ Kernschmelze

SCHLAGKRÄFTIGE ARGUMENTE

1 Wer »Vanquish«, ebenfalls von Platinum Games, gespielt hat, kennt das Manöver: Ein Angreifer hetzt dir eine Lenkrakete auf den Hals, aber statt eines Ausweichversuchs kann dein Recke das Geschoss fangen und es mit einem beherzten Wurf wieder zurück an den Absender schicken. Die klassische Retourkutsche eben!

2 Fette Boss-Begegnungen gibt's in »Max Anarchy« nicht nur in den Story-Missionen der Kampagne. Auch in den Nebenmissionen wollen dir Riesentintenfische, Übermutanten und Maschinenkolosse ans Leder.

3 Zeitraffer-Sparring: Wenn zwei Charaktere gleichzeitig ihre Rampage-Fähigkeit entfachen, gibt's ein Faustduell der besonderen Art, das nur durch einen Quicktime-Reaktionstest entschieden werden kann.

tötende Mücke am Baggersee. Selbst wenn dich 20 solcher Halsabschneider – unter anderem Freaks mit Kapuzenpulli und Gasmaske, übel entstellte Augmentierte mit Roboterarmen sowie bizarre Mutanten-Kreuzungen irgendwo zwischen Gorilla und Eidechse – umzingeln, setzt du zwinisch den Rummel umschlag an und schon stehen ein Dutzend Beine sauber abgetrennt alleine in der Gegend rum! Richtig heftig wird's, wenn du größeren Kalibern ihre blutige Abreibung verpasst. Egal ob Schweinemensch Edgar Oinkie, der Twin-Katana schwingende Kybernetic-Ninja Zero, die Latex-Kostüm-Doppel-D-Dirne und Spezialagentin Sasha Ivanoff, der transformierende Düsenjet-Mech Garuda oder Blacker Baron, der Testosteron-gestählte, stets derbe Sprüche klopfende Bossgegner aus einem hierzulande indizierten Platinum-Games-Wii-Titel: Diese Riege an Widersachern vergisst du auch nach einem üblen Schädel-Hirn-Trauma nicht!

Die in diesem Genre so entscheidende Steuerung? Eingängig. Harte und leichte Schläge, Roundhouse-Kick, Greif-Manöver, ausweichen, Gegner anvisieren – die wichtigen Tastenkombinationen sind bei jeder Figur stets dieselben und schnell erlernt. Mit der LT-Schultertaste zückt dein Recke zudem seine

characterspezifische Bewaffnung – Jack etwa eine Doppel-Kettensäge, Leo seine blau leuchtenden, an allen vier Gliedmaßen befestigten Plasmaklingen. Allerdings ist der Waffengebrauch an eine eigene Energieleiste gebunden und kann deshalb nicht ständig erfolgen. Macht in der Summe ein irrwitziges Haudrauf-Abenteuer mit einer brillant zynisch erzählten Story, das dich zwischendurch sogar an Bord von Fahrzeugen – etwa eines Helikopters oder Pritschelastern mit frontseitig montierten Flammenwerfern – kämpfen lässt.

Bleibe noch das zweite Standbein des Gesamtpakets: der Mehrspieler-Komplex für bis zu 16 Hauddegen. Er bietet extrem witzige Modi – teambasiert wie auch für Einzelkämpfer – und hält die Motivation, dranzubleiben, mit unzähligen Freischaltmöglichkeiten aufrecht. Darüber hinaus sorgen plötzliche Angriffe von Killer-Mutanten, abstürzende Passagierflugzeuge, Giftgasanschläge und andere zufällig während der Partien eingestreute Ereignisse für kräftige Adrenalinschübe. Dazu einer der besten Spiele-Soundtracks des Jahres und schon haben wir eine klare Import-Empfehlung – nicht nur für Nippon-Nerds!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Total abgedrehtes Gameplay, extrem überzeichnete Charaktere, butterweiche Steuerung. »Max Anarchy« heizt Action- und Prügelfans so richtig ein. Leider bietet der Kampagnen-Modus mir persönlich zu wenig Abwechslung. Ich gebe 7,9

Max Anarchy

GRAFIK

Zu 90 Prozent fliegen dir hierbei vor Freude die Augen aus dem Gesicht!

8

SOUND

Geniale englische Tonspur, bombastischer Soundtrack

8

STEUERUNG

Unkompliziertes Schläge-Austeilen mit hohem Style-Faktor

8

Extrem unterhaltsame Over-the-Top-Action – in Sachen Präsentation und Figurendesigns ein absolutes Meisterstück!

8.5 von 10

POLYBIUS

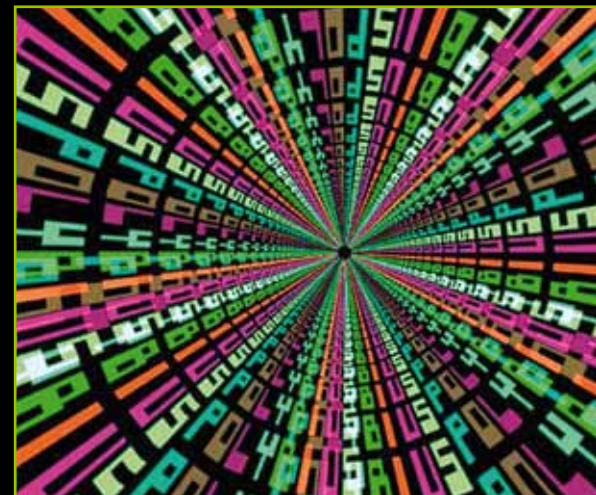


Ein mysteriöser Arcade-Automat, der US-Geheimdienst CIA, Gedankenmanipulation, Albträume und Selbstmorde. Das ist der Stoff, aus dem die wohl bizarrste Videospiel-Legende überhaupt besteht: der Mythos von »Polybius«...

Portland ist langweilig. Die Stadt im Osten des US-Bundesstaats Oregon kann man zweifelsohne als einen der durchschnittlichsten Orte der Vereinigten Staaten bezeichnen. Hier leben knapp 600.000 Einwohner, im Winter ist's kalt, im Sommer warm – aber beides nicht zu sehr. Es gibt Museen, Schnapsläden, das große Rosenfest und den kleinsten Park der Welt. Und so manch Portlander will sogar mal so etwas wie ein Nachtleben wahrgenommen haben. Oder anders gesagt: Portland ist das Bielefeld der USA. Ein bisschen bieder, unauffällig und den meisten irgendwie ziemlich egal. Aber genau in dieser drögen Stadt soll eines der größten Videospiel-Mysterien überhaupt seinen Ursprung haben. Gemeint ist der »Polybius«, der Arcade-Automat des Grauens...

MÄNNER IN SCHWARZ

Alles beginnt 1981. In diesem Jahr werden in den belebten Spielhallen von Portland und einiger Vororte sieben neue Arcade-Automaten aufgestellt – was zu dieser Zeit nun alles andere als etwas Besonderes ist. Viele kleine und große Firmen entwickeln neue Spiele und eifern dem Erfolg von »Pac-Man«, »Space Invaders« und »Battlezone« nach. Die Herangehensweise bleibt dieselbe: Man erfindet ein Spiel und testet es zunächst mit einigen wenigen Aufstellern.





Mehr auf www.360-live.de

* Umfrage: Welcher Arcade-Klassiker soll unbedingt auf Xbox Live Arcade zurückkehren?

Entsprechend perfekt reiht sich der Neuling mit dem Titel »Polybius« in seinem neutralen Gehäuse und mit dem futuristischen Schriftzug zwischen Münzfressern wie »Missile Command«, »Berzerk« und »Galaga« ein. Auf den ersten Blick ein Automat unter vielen. Doch etwas ist anders: Schon nach der ersten Woche bilden sich ungewöhnlich lange Schlangen in der Blue-Diamond-Arcade. Teenager, Kids und Erwachsene drängeln, schubsen und prügeln sich sogar, um als Nächster ein 25-Cent-Stück in den Geldschlitz des

oder von Brücken in den Columbia River zu stürzen – und einzelne, heißt es, haben es tatsächlich getan. Nichtsdestotrotz schleppen sich die vielen kreidebleichen Spieler mit blutunterlaufenen Augen immer wieder an den geheimnisvollen Automaten, um sich noch eine Runde, noch eine Runde und noch eine Runde vom Geschehen auf dem Bildschirm fesseln zu lassen. Andere Automaten bleiben links liegen. Die Spielhallenbetreiber? Sind irritiert – aber die glänzenden Münzen der Kundschaft bieten Ansporn genug,

»Alle paar Tage seien Männer in schwarzen Anzügen – eben Men in Black – aufgetaucht, um Daten der Automaten auszulesen.«

»Polybius« werfen und ein paar Minuten zocken zu können. »Der Automat machte süchtig«, schreibt ein Spieler in einem amerikanischen Usenet-Forum, der an diesem Gerät gespielt haben will. »Viele hingen vor dem Kasten, bis sie tatsächlich kein Geld mehr in der Tasche hatten. Einige waren richtig aggressiv – einer hatte mir sogar voll ins Gesicht geschlagen, als ich nicht gleich für ihn Platz machte.« In anderen Spielhallen, in denen die »Polybius«-Automaten stehen, sieht es genauso aus. Ungewöhnlich – doch Automaten wie »Pong« und »Donkey Kong« lösten ähnliche Euphorie aus. Allerdings beginnen schnell auch finstere Gerüchte die Runde zu machen: Dutzende Zocker leiden nach dem Spielhallenbesuch unter Schlafstörungen, Kopfschmerzen, Schwindelanfällen und Übelkeit. Einige haben bizarre Albträume, an deren Inhalt sie sich nicht richtig erinnern können. Andere haben sogar den Drang, sich aus Fenstern

über das merkwürdige Verhalten hinwegzusehen. Und mit einem Mal ist der Spuk vorbei. Urplötzlich verschwindet »Polybius« aus den Spielhallen – so schnell, wie er gekommen war. Transporter rücken an, Arbeiter mit Sackkarren laden die Automaten auf und wuchten sie in Lieferwagen. Nie wieder ward »Polybius« gesehen.

CIA, NSA, KGB?

Was war passiert? Wo kamen die Automaten her? Wohin wurden sie gebracht? Und was hatten sie mit ihren Spielern angestellt? Fragen, die sich in den 80er-Jahren mangels Interesse der Medien an der kleinen Subkultur der Arcade-Spieler kaum beantworten lassen. Das Internet, das heute selbst das Aufdecken von plagiierten Doktorarbeiten ermöglicht, ist damals weitestgehend in den Händen von Militärs und Kernphysikern. Und überhaupt: Hat sich all das



Selbst in eine »Simpsons«-Folge hat es »Polybius« geschafft. In »Homer, hol den Hammer raus!«, Staffel 18, Folge 3, steht der Automat unauffällig in der Spielhalle Captain Blip's Zapateria herum.

BÖSE SPIELE

BITTE WÄHLEN SIE FOLGENDE NUMMER

Der CIA-Arcade-Automat »Polybius« ist bei Weitem nicht die einzige Legende, die sich um Videospiele rankt. Vor allem zu Zeiten, da das Internet noch fern oder ein Zugang zu diesem noch langsam und teuer war, sprossen Spielgeräte mit mysteriösen Funktionen wie Pilze aus dem Boden. Aber auch andere Geschichten sind so haarsträubend, dass sie schon fast wieder wahr sein könnten...

SILENT SCOPE

Im Jahr 1999 wurden die ersten Automaten der Reihe »Silent Scope« in amerikanischen Spielhallen installiert. Aufgabe im Game: mit einem Scharfschützengewehr Terroristen ausknipsen. So weit, so bekannt. Hartnäckig halten sich jedoch Gerüchte, die besagen: War der Spieler im Story- und Time-Attack-Modus richtig gut, würde auf dem Auswertungsschirm eine Telefonnummer aufblenden. Unter deren Anschluss melde sich dann ein Beamter des FBI, der fragt: »Haben Sie schon mal über eine Anstellung im Regierungsdienst nachgedacht?«



SUPER MARIO

Ist Nintendos Klemmner-Held Mario ein fieser Kommunist? Zumindest gibt's Personen, die das tatsächlich glauben. Beweise, meinen die Spinner, gäbe es genug: Der Prinzessinnen-Retter trägt Rot und er hat eine schlagende Ähnlichkeit mit Josef Stalin, oder? Und am Ende jedes Levels hisst er ganz patriotisch eine Flagge, die der Fahne der Sowjetunion gleicht. Nintendo selbst hat sich dazu nie geäußert.



PLAYSTATION 2

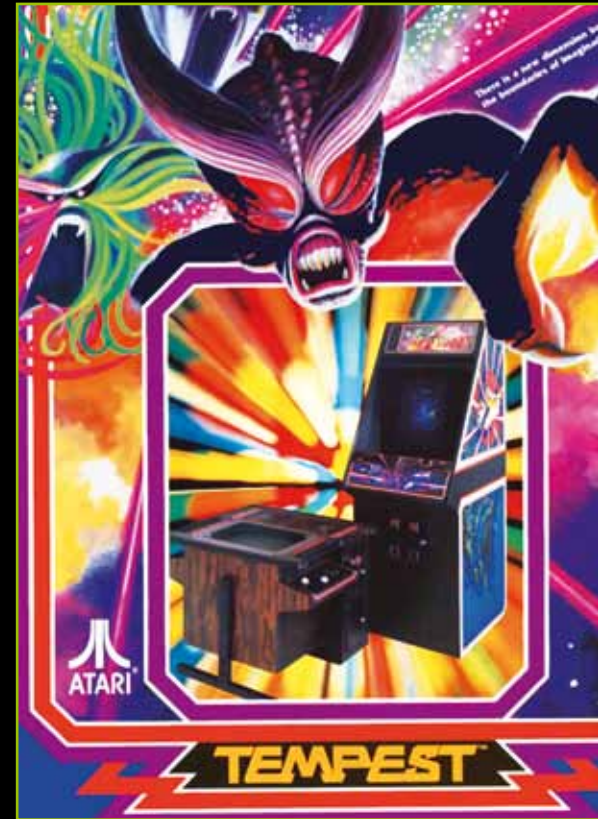
Im Jahr 2000 hat der Irak 4.000 Playstation-2-Konsolen gekauft. Angeblich wollte Saddam die Spielkonsolen zu einem Supercomputer zusammenschalten lassen, der Interkontinentalraketen steuern sollte. Das FBI und Geheimdienstler der USA waren ernsthaft besorgt. Umsonst: Zustande kam der irakische Supercomputer nie. Wahrscheinlich gingen die Spielkonsolen lediglich an Kinder der irakischen Führung.





tatsächlich zugetragen? Oder ist's doch nur ein Mythos? Eine Frage, deren Antwort auch heute noch weltweit wilde Theorien produziert. Dabei ist nicht mal gesichert, was für eine Art Spiel »Polybius« eigentlich darstellt. Die einen sprechen von einem Puzzle-Game, in dem 3D-Gebilde gedreht und gewendet werden und Labyrinth im Stile von »Pac-Man« auftauchen. Meist jedoch ist davon die Rede, dass »Polybius« Ähnliches auf den Schirm bringt wie das berühmte »Tempest«: Der Spieler fliegt einen von blinkenden Lichtern durchzogenen, mysteriösen Tunnel entlang. Dabei muss er schießen und Fallen ausweichen, um bis ans Ende zu kommen. Doch wer will Menschen mit einem solchen Spiel in den Wahnsinn oder gar den Selbstmord treiben? Die klare Antwort vieler Verschwörungstheoretiker: der US-Geheimdienst CIA! Er habe mit »Polybius« Gedankenkontroll-experimente an der unwissenden Bevölkerung durchgeführt. Im ganzen Spielfluss wären subliminale Botschaften versteckt – also unbewusst

wahrnehmbare Mitteilungen, wie kurz aufblitzende Texte –, die darauf abzielten, das Bewusstsein der Spieler zu brechen und es mit per Ton und Bild induzierten Anweisungen zu füttern. Indiz hierfür? Angebliche Beobachtungen der Spieler und Hallenbetreiber: Alle paar Tage wären Männer in schwarzen Anzügen – wenn man so will »Men in Black« – aufgetaucht, um Daten der Automaten auszulesen. »Das Geld hat sie nicht interessiert, sie holten bloß Daten von der Platine, wie das Spiel gespielt wurde«, heißt es auf der Arcade-Fan-Seite coinop.org. Auch der Name des Arcade-Automaten und der des vermeintlichen Entwicklers des Teufelsgerätes werden als CIA-Verbindung gesehen. »Polybius« oder auch Polybios ist nämlich ebenfalls der Name eines griechischen Geschichtsschreibers, der um 130 vor Christus die nach ihm benannte Verschlüsselungsmethode der Polybios-Chiffre erfand. Und die Firma, die »Polybius« entwickelte? Ihr Name prangte unten auf dem Startbildschirm des Automaten und lautet »Sinnesloschen Inc.« – ein auf Deutsch gehaltener, scherzhafter »Hinweis« darauf, was der Automat tut: die Sinne löschen, verwirren und neu programmieren. Tatsächlich findet sich der Firmenname weder in einem Firmenregister noch sind weitere Spiele von Sinnesloschen bekannt. Daher sei, so wird gemunkelt, Sinnesloschen ein Deckname: Die CIA habe »Polybius« wohl nicht alleine entwickeln können, sondern brauchte Hilfe von Experten. Wie es heißt von einem Team von Technikern und Designern der damaligen Branchengröße Atari, angeführt von Ed Rotberg, dem Genie, das einst die Panzersimulation »Battlezone« aus der Taufe hob. Rotberg selbst bestreitet das jedoch.



GROSSER UNFUG

Alles ziemlicher Unfug? Womöglich. Doch führte die US-Behörde CIA in den 50er- bis 70er-Jahren unter dem Projektnamen »MK Ultra« tatsächlich Versuche zur Bewusstseinskontrolle an Menschen durch – ohne deren Wissen. Mit Drogencocktails versuchten die Behörden mit Hilfe ehemaliger KZ-Ärzte den Geist zu brechen und Anweisungen ins Hirn zu pflanzen. Man wollte Killer heranziehen, die per Telefonanruf »aktiviert« werden und wie in Trance handeln sollten.

Neben dieser am weitesten verbreiteten Verschwörungstheorie existieren allerdings noch etliche weitere: etwa, dass der russische Geheimdienst KGB und die ostdeutsche Stasi dahinterstünden, um mit »Polybius« die amerikanischen Jugendlichen in den Selbstmord zu treiben. Natürlich dürfen auch die obligatorischen Außerirdischen nicht fehlen. Wieder andere vermuten, dass »Polybius« und Atari zusammenhängen – aber auf andere Weise: »Polybius« wäre ein geheimer Prototyp des legendären »Tempest« von »Missile Command«-Erfinder Dave Theurer gewesen.

Schwachsinn sei jede dieser Theorien, behauptet ein Mann namens Steven Roach, der sich im Jahr 2006 im Forum des britischen Magazins »Retro Gamer« meldet. Seine Erklärung: »Sinnesloschen war eine Firma, die ich und ein paar andere Amateurprogrammierer 1978 gründeten.« Statt im Auftrag irgendeines Geheimdienstes entstand »Polybius« dort ab 1980 für eine südamerikanische Firma, deren Name er allerdings nicht preisgeben dürfe. Deren Wunsch: die Entwicklung eines Games mit Puzzle-Elementen und vollkommen andersartiger Grafik. In einer siffigen Baracke arbeitete das Team laut Roach' Schilderung tage- und

» Sinnesloschen Inc. – ein auf Deutsch gehaltener, scherzhafter Hinweis darauf, was der Automat tut: die Sinne löschen, verwirren und neu programmieren. «



✖ sinnesloschen.com

Basierend auf Beschreibungen von »Polybius« baute ein Team von anonymen Entwicklern »Polybius« als Spiel für PC nach. Wer's testen mag, der findet es unter der Webseite www.sinnesloschen.com – einige Spielautomatenbegeisterte nahmen das Game und bauten es sogar in Automaten ein, die sie nach dem Vorbild der Legende gestalteten.

✖ Spielinhalt

Laut dem angeblichen »Polybius«-Entwickler Steven Roach drehte sich die Handlung darum, eine Mondbasis von Alien-Raumschiffen zu säubern. Die hätten immer fiesere Manöver durchgeführt, um den Spieler abzuschießen.

✖ Eine echte Verschwörung?

Als einer der Erfinder von »Polybius« wird »Battlezone«-Entwickler Ed Rotberg gehandelt. Hintergrund: Er wurde einst tatsächlich von der Regierung kontaktiert und entwickelte einen Militärsimulator für Soldaten, den »The Bradley Trainer«.

DDR-POLYBIUS?

POLY PLAY

Auch die ehemalige Deutsche Demokratische Republik, die DDR, spielt in der Legende um »Polybius« mit. Denn dort gab es einen Arcade-Automaten ähnlichen Namens und Logos: »Poly Play«, den ersten und einzigen Spielautomaten Ostdeutschlands. Entwickelt und gebaut wurde er vom VEB Polytechnik in Chemnitz. Und zwar in den Jahren 1986 bis 1989. Gerade mal 2.000 Stück wurden gefertigt und sind mehrheitlich verschollen. Anders als andere Automaten bringt »Poly Play« gleich acht Spiele mit, die einen etwa auf Hirsche schießen oder ein Auto-wettrennen fahren lassen. Was das mit »Polybius« zu tun hat? Laut einer Theorie war's eben der exotische Automat »Poly Play«, der während der Bildung der Legende für »Polybius« Pate stand. Auch besagt eine Theorie, Sowjetunion und DDR hätten den »Polybius« entwickelt und dafür einen »Poly Play« als Grundlage benutzt. Dass das zeitlich nicht hinhaut? Nebensache. Wer einen »Poly Play« mal anfassen und anspielen möchte: Das geht unter anderem im Computerspiel-Museum in Berlin, in der Karl-Marx-Allee 93a.

wochenlang an der Umsetzung – und das erfolgreich. »Wir testeten es für Stunden und Stunden und es machte süchtig«, erzählt der angebliche Entwickler von »Polybius«, dessen Name auf den von griechischen Mythen begeisterten Programmierer Marek Vachousek zurückgehen soll. Dann, so Roach, nachdem der Automat testweise in kleiner Zahl aufgestellt worden war, erhält er schlechte Nachrichten: Ein 13-Jähriger aus Portland habe beim Spielen einen epileptischen Anfall erlitten. Das hätte den Auftraggeber in Panik versetzt. »Es wurde alles getan, um das Gerät aus der Öffentlichkeit zu verbannen«, schreibt Roach. »Dabei hatten viele Kids ihre Freunde schon dazu angestachelt, das verhängnisvolle Spiel auszuprobieren.« Aus genau diesem Grund wurden die Automaten schließlich überfallartig aus den Spielhallen geschafft – was letztlich der Auslöser der Gerüchte gewesen sei. Dazu die Geschichte mit Vertretern der südamerikanischen Auftraggeber, die mit ihren Anzügen und Trenchcoats wohl nicht ins Bild der Spielhallenbesucher passten. Beweise? Die kann und will Roach nicht liefern, was, wenn seine Geschichte stimmen würde, eigentlich ein Leichtes sein sollte: ein Foto des Teams, eine Kopie des Spiels oder einfach ein Vertrag mit der ominösen Vertriebsfirma. Auch

finden sich weder über ihn, seine Kollegen oder die Firma Sinnesloschen Aufzeichnungen, die ihre Existenz bestätigen. Ein Scherzbold, der sich wichtig machen oder seinen Teil zur Legendenbildung beitragen will? Überaus wahrscheinlich.

ALLES ERLOGEN?

Was bleibt also von der Geschichte? Eben genau das: eine Geschichte. Letztlich ist »Polybius« wohl alleinig ein Mythos. Eine urbane Legende, deren Ursprung für immer ein Geheimnis bleiben wird; eine Geschichte, welche die damaligen Ängste vor der modernen Technik, den unbekannten Tücken neuer Technologien und dem Tun der eigenen Regierung in einem einzigen »Ding« zusammenfasst. Angst vor diesen neuen Unterhaltungsmedien und was sie mit den Kindern anstellen könnten; Angst vor den Schattenaktivitäten der Mächtigen auf der Welt; Angst davor, die Kontrolle über das eigene Handeln zu verlieren. Damit bleibt »Polybius« Symbol und Mythos der damaligen Zeit – der sich bis heute fortschreibt. »Polybius« hat es wohl nie gegeben – muss es aber auch nicht, um ein Teil der Videospiel-, Kultur- und Popgeschichte zu sein und zu bleiben.

Michael Förtsch

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	CHECK	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
➔ Meckerecke, Szene-News, Interview	Mass Effect 3: Erde	Ghost Recon: Future Soldier, Steel Battalion: Heavy Armor	Bellator, Frogger Hyper Arcade Edition, Dungeon Fighter Live, Zuma's Revenge	Lesertest: The Amazing Spider-Man	Quantum Conundrum

✕ Magische Turniere

MAGIC: THE GATHERING CUP

Mit »Magic: The Gathering 2013 – Duels of the Planeswalkers« erschien unlängst der neueste Ableger des zauberhaften Kartensammelspiels für Xbox Live Arcade. Bei der CSL ließ man es sich nicht nehmen, passend dazu gleich eine Reihe von Cups aus dem Zauberhut zu ziehen: Los ging's mit dem »1on1 Opening Cup« für 16 bis 32 Magiebegabte sowie der Spielvariante »2on2« für bis zu 16 Teilnehmer. Die Duellmarkierungen die Eröffnung neuer Ligen, in denen sich »Magic 2013«-Anhänger künftig auf der CSL-Homepage

» Für 16 bis 32 Magiebegabte! «

messen dürfen. Bei den hochsommerlichen Startkonfrontationen am 23. Juli durften sich Kartenspieler über Premium-Mitgliedschaften für die CSL-freuen. Übrigens: Wenn du keinen spannenden Cup mehr verpassen willst und bei Facebook bist, surf einfach auf www.facebook.com/consoles.net und klick auf »Gefällt mir«. Zweischerer bleiben hingegen via https://twitter.com/CSL_DE auf dem Laufenden. Wenn du außerdem auch mal bei »Magic 2013« deine Karten präsentieren oder andere Spiele kompetitiv angehen willst, surf auf unten stehende Webseite.

CONSOLES
NET
www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

LASST DIE TOTEN IN RUHE!

Okay, das hat jetzt erst mal nichts mit einem Xbox-360-Spiel zu tun. Dann aber wieder doch: Electronic Arts hat »Ultima Forever« angekündigt. Ein Social-Media-Spielchen, das behauptet, ein Teil der legendären »Ultima«-Serie von Richard Garriott zu sein. Der hat allerdings nichts mit dem Projekt zu tun. Und das Game offensichtlich nichts mit »Ultima« – außer dem Namen. Klar, es ist nur ein Social-Spiel und damit ziemlich harmlos. Dennoch wird hier ein prominenter Name aus dem Keller gezogen, der für die großen Tugenden der Rollenspiele steht: eine lebendige Welt, eine epische Geschichte und die Persistenz der eigenen Taten.

LASST DIE LIZENZEN IN RUHE!

Statt dass sich Electronic Arts die Mühe macht, diese Tugenden in einem neuen, großen, echten »Ultima« zu neuen Höhen zu führen, wird der legendäre Name auf ein »Ding« gepappt, das genauso gut »Knuff of Tuff« oder »Herr der Quietschgrafik« heißen könnte. Hier wird eine Marke geschändet, die vielen Spielern viel bedeutet; die einst mit definierte, was Rollenspiele bieten sollten; und die Wegbereiter für »World of Warcraft« und so ziemlich jedes andere Online-Rollenspiel war. Doch ist »Ultima« nicht der einzige Kandidat, anderen Marken geht es ebenso. Mehrmals war Electronic Arts kurz davor, »Need for Speed« mit seinen ganzen Spin-offs und Online-Ablegern gegen die Wand zu fahren – sie waren einfach nicht das Gelbe vom Ei. Von »Syndicate« will ich gar nicht erst anfangen.

BITTE LANGSAM

Und Capcom? Die Japaner weiden gerade »Resident Evil« aus, dass es für einen echten Fan das pure Grauen ist. Nicht, dass »Resident Evil 6« furchtbar schlecht werden würde. Doch bisher fehlt Teil Sechs die Essenz, die die Serie erst groß machte. Der feine Kern, der den Namen einst definierte. Bei »Ultima« war es das Streben nach einer lebendigen Welt voller Mythen. Bei »Need for Speed« der ultimative Geschwindigkeitskick, die tollen Autos, das Gefühl der Rivalität und Freiheit. Bei »Resident Evil« die pure, von Menschenhand geschaffene Furcht. All das scheint verloren zu gehen, indem Hersteller den Erfolg eines Spieles immer häufiger an den Klang einer Marke heften – und nicht mehr an die ursprünglich dahinterstehenden Ideen und das, was es für die Fans einzigartig machte. Ich geh jetzt erst mal »Ultima 7« spielen und hoffe, dass EA sich erbarmt und die »Ultima«-Lizenz wieder in die Hände desjenigen gibt, der sie groß machte: Richard Garriott.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und verehrt die »Ultima«-Serie.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT Richard Löwenstein

Alter | 42 **Beruf** | Spiele-Entwickler/Journalist **Wohnort** | München
Webseite | www.richard-loewenstein.de
Info | Unser Ex-Chefredakteur Richard ist seit fast 30 Jahren als Journalist und Entwickler tätig. 2011 steigt er aus und geht mit Freundin Doreen auf Weltreise. Seine Erfahrungen liest du in der E-Book-Reihe »Wir sind dann mal woanders« – erhältlich auf Amazon.de.



360 Live: Du hast der Games-Welt – zumindest beruflich – für rund ein Jahr den Rücken zugewandt und bist auf Weltreise gegangen. Woher der Überdruß?

Richard: Ich habe das im Vorwort zu meinem E-Book recht ausführlich beschrieben. Erstens habe ich jahrelang in der Branche gearbeitet und wollte was Neues machen. Zweitens ist die Arbeit zuletzt immer stressiger und unbefriedigender geworden. Wenn Hersteller ernsthaft Einflussnahme auf redaktionelle Beiträge zu nehmen versuchen, macht das irgendwann keinen Spaß mehr.

360 Live: Bist du durch diese Erfahrung ruhiger, genügsamer, aufgeschlossener oder gar nix von alledem geworden?

Richard: Alles von alledem. Aber weder Buddhist noch Vegetarier.

360 Live: Kam keine Sehnsucht nach Games auf?

Richard: Nicht wirklich. Ich hab ab und zu ein paar Münzen in alte Sega-Automaten eingeworfen, wenn ich in Bangkok oder Hongkong welche gesehen habe. In einer Bambushütte in Thailand habe ich auf der Xbox 360 des Grundbesitzers gespielt. Das und ein bisschen »Racing Penguin« auf meinem iPod Touch haben meine Sehnsucht gestillt.

360 Live: Welche Ereignisse während deiner Reise waren für dich am eindrucklichsten?

Richard: Ein armes am eindrucklichsten war die Reise durch Laos, ein kleines Land in Südostasien. Im Gespräch mit Einheimischen habe ich begriffen, dass Glück nichts mit Geld zu tun hat, sondern mit Familie und Freundschaft. Umgehauen hat mich die Natur in Neuseeland und Machu Picchu in Peru.

360 Live: Welchen Ort sollten unsere Leser im realen Leben bereisen, welchen in Games?

Richard: Eine virtuelle Reise kann nie die Realität ersetzen. Nur indem du einen Ort selbst bereist, sicherst du dir einen eigenen Blick auf die Dinge. Für mich als Rennspiel-Fan war das Cruisen durch die USA toll, weil ich viele Szenen aus »Need for Speed« oder »Out Run 2« wiedererkannt habe. Beim Besuch von Angkor Wat in Kambodscha musste ich an »Tomb Raider« denken. Atemberaubende Tempelanlage.

360 Live: Was sind deine Wünsche und Ambitionen?

Richard: Mein Leben in Deutschland so einrichten, dass ich tolle Ziele verfolgen und mein Leben genießen kann. Klasse wär's, wenn ein paar Leute die in der E-Book-Reihe »Wir sind dann mal woanders« veröffentlichten Reiseberichte kaufen, die meine Freundin Doreen und ich gemeinsam verfasst haben. Mit dem Geld ließe sich ein gedrucktes Buch finanzieren.



✕ Neue Abenteuer für Sternenkrieger

MASS EFFECT 3 – ERDE

Mit Teil Drei ist die galaktische Trilogie abgeschlossen, richtig? Von wegen. Bioware erweitert »Mass Effect 3« weiterhin fleißig. Die seit dem 17. Juli erhältliche Mehrspieler-Erweiterung »Erde« rückt das Szenario um unseren blauen Planeten in den Fokus des Multiplayer-Modus. Für beinharte All-Erforscher besonders anziehend: der neue und ultraharte Schwierigkeitsgrad »Platinum«. Vor dem kapitulieren sogar die Entwickler bei Bioware, in deren Team nur eine Handvoll tapferer Sternenkrieger die Herausforderung überlebt hat. Gefochten wird auf drei neuen Karten: Plasma-Samba tanzen Spieler rund um das N7-Ausbildungslager in Rio, während im kanadischen Vancouver und dem dauerverregneten London weitere Feuergefechte locken. Sieben neue Unterklassen treffen sich zum Schlagabtausch: Demolisher-Techniker, Destroyer-Soldat, Fury-Experte, Paladin-Wächter, Shadow-Infiltrator und Slayer-Frontkämpfer. Auch den Ablauf der Einsätze variiert das »Erde«-Paket leicht. Ein zufällig während der dritten, sechsten oder zehnten Welle eintretendes Missionsziel besteht darin, einen Agenten des Teams zu beschützen und ihn vorm laserzerfetzten Abgang zu bewahren. Erreicht der Schützling die Extraktionszone lebend, ist der

Auftrag erfüllt. Um das zu erreichen, drückt Bioware Spielern mit der Piranha-Schrotflinte, dem Typhoon-Sturmgeschütz und der Acolyte-Pistole drei neue, einzigartige Knarren in die Hand. Hinzu kommen zwölf zusätzliche Waffenmodifikationen sowie elf weitere Ausrüstungsverbesserungen. Löblich: Genau wie der »Extended Cut« für die Solokampagne kann die »Erde«-Erweiterung völlig kostenlos heruntergeladen werden. Was zudem insbesondere Mehrspieler-Masseneffektler freuen dürfte, sind Biowares Pläne für noch mehr Download-Inhalte.

Keinen Bock auf Mehrspieler-Gefechte? Noch in diesem Sommer erscheint mit »Leviathan« für 800 Microsoft Punkte eine weitere Ergänzung zur Solo-Kampagne. Shepards Auftrag: Den namensgebenden Leviathan aufspüren – ein Wesen, so mächtig, dass es einen Reaper im Alleingang eliminieren kann. Darüber hinaus sollen Fans in »Leviathan« nie gezeigte Bereiche der Zitadelle entdecken, mehr über die Ursprünge der Reaper erfahren, neue Charaktere kennenlernen und mit zwei neuen Waffen hantieren: dem M-55 Argus Sturmgeschütz und der AT-12 Raider Shotgun. Es bleibt also spannend in Biowares beliebtem Sci-Fi-Universum!

GHOST RECON FUTURE SOLDIER ARCTIC STRIKE

Preis | 800 Microsoft Points
Hersteller | Ubisoft

Gefrier-Geister? Der 800-Punkte-Inhalt gibt sich in drei neuen Mehrspieler-Karten von den Straßen Moskaus bis zu den eiskalten Ebenen der Arktis betont frostig. Für den Guerilla-Modus spendiert Ubisoft eine neue Karte. Außerdem springen für Käufer sechs weitere Waffen raus. Zusatzerfolge und eine Erhöhung der Level-Obergrenze um zehn Stufen runden den Erfrierungs-Einsatz ab. Toller Nachschub aus dem Tiefkühlfach!



STEEL BATTALION HEAVY ARMOR KARTENPAKET 2

Preis | 240 Microsoft Points
Hersteller | Capcom

Zwei neue Koop-Missionen dürfen mit dem zweiten Kartenpaket angegangen werden. Der »Waffenlager-Schläger« dreht sich um die Zerstörung eines feindlichen Munitionslagers. Bei »Champ-de-Mars« heißt es Licht ausknipsen und einen gegnerischen Suchscheinwerfer zerstören. Außerdem lohnt es sich, die Augen aufzuhalten: In jeder der Karten sind drei Gegenstände auffindbar. Ist einen Blick wert – gerade für Mech-Soldaten mit Koop-Affinität.



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

✕ KOMM ZUR CAMPUS PARTY!



Schon mal von »Campus Party« gehört? Seit 16 Jahren gilt die Veranstaltung als der Geheimtipp für Technik-, Online- und Games-Begeisterte weltweit. Alles begann 1997 in Spanien mit gerade mal 250 Teilnehmern. Im Jahr 2008 folgte schließlich der internationale Durchbruch in Brasilien, Kolumbien und weiteren Ländern. 2012 findet »Campus Party« nun erstmals auch in Deutschland statt, genauer gesagt vom 21. bis zum 26. August

im Flughafen Tempelhof in Berlin. Highlights für Konsolen-Gamer dieses Jahr? Die Podiumsdiskussion mit Tim Berners-Lee, dem Erfinder des Internets; aber auch zahlreiche E-Sport-Turniere, unter anderem zu »FIFA« und »Street Fighter IV« mit Preisgeldern im Wert von über 16.000 Euro. Klingt nach einer Menge Spaß? Finden wir auch, weshalb wir zusammen mit »Campus Party« 15 Freikarten im Wert von je 128 Euro verlosen.

Um mitzumachen, einfach eine Mail mit deinem vollen Namen, deiner Telefonnummer und dem Kennwort »Campus Party« an redaktion@360-live.de schicken. Aber ranhalten, denn der Einsendeschluss ist bereits der 23. August 2012 um 23:59 Uhr. Die Karten werden bereits am Folgetag verschickt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

LIVE ARCADE TOTAL

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

FROGGER HYPER ARCADE EDITION

Preis | 800 Microsoft Points Hersteller | Konami Schwierigkeit | 3 Stufen Spieler | 1 - 4

Manche Helden sind einfach nicht tot zu kriegen: Schon 1981 durften Spieler einen Frosch schrittweise über einen fünfspurigen Highway und einen reißenden Fluss bugsieren. Gerät das Fröschelein dabei unter die Räder oder fällt es ins Wasser, haucht es sein Leben aus. Neben dem klassischen Gameplay bietet die Neuauflage aber noch sechs weitere Modi. Da gilt es dann, unter Zeitdruck Felder einzufärben, Fröschdamen zu retten oder zwei Frösche gleichzeitig zu steuern. Und bei »Battle Royal« können sich sogar bis zu vier Offline-Spieler ein hektisches Frogger-Deathmatch liefern. Die Techno-Beschallung nebst Soundeffekten geht in Ordnung, ebenso die Grafik, die neben der aufgebohrten 8-Bit-Version auch einen Cyberspace-Look sowie Grafiksets aus »Contra« und »Castlevania« bietet. Die simple Steuerung bereitet keine Probleme, die Kollisionsabfrage dagegen ist gnadenlos und verzeiht nicht den kleinsten Fehler. Unterm Strich ganz nett, wirklich brauchen tut den Hüpfekurs aber kaum einer, zumal den Neuerungen schneller die Luft ausgeht als ein Frosch »Quak« sagen kann.



BELLATOR: MMA ONSLAUGHT

Preis | 1.200 Microsoft Points Hersteller | Kung Fu Factory / 345 Games Schwierigkeit | schwierig Spieler | 1 - 2

Schon mal was von den Bellator Fighting Championships gehört? Nein? Dann gibt es eigentlich kaum Grund zum Weiterlesen, zumal dieses Prügelspiel wirklich nur was für Hartgesottene ist: Zwei Kämpfer treten mit verschiedenen Kampfstilen an, um sich mit Fußtritten, Schlägen, Würfen und Griffen zu malträtiert. Für den schnellen Blutdurst zwischendurch stehen acht real existierende Sportler wie Pat Curran und Michael Chandler parat – oder eben ein Hanswurst Marke Eigenbau. Mit jedem Sieg sammelt der Spieler Erfahrungspunkte, die sich in den Ausbau des Recken investieren lassen. So greift man entweder nach dem Weltmeistertitel oder kloppt sich wahlweise online die Knochen windelweich. Die Steuerung tut, was sie soll, ebenso die passable Optik nebst klebrigen Blutspritzern. Wären da nicht die hölzernen »Stock im Rücken«-Animationen. Kein völliger Schlag in die Nieren, um jedoch »UFC« oder »MMA« auch nur ansatzweise das Wasser zu reichen, sind noch mal ordentlich Sparring-Sessions im Entwicklerstudio angesagt.



TEST

ZUMA'S REVENGE

Preis | 800 Microsoft Points Hersteller | Popcap Games Schwierigkeit | mittel Spieler | 1

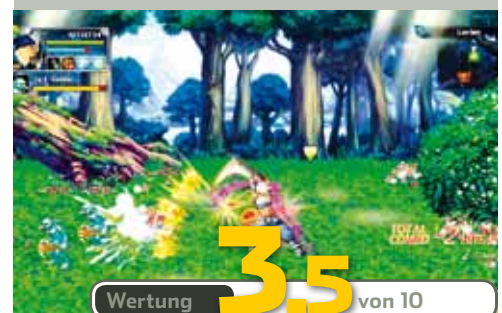
Der Puzzle-Klassiker »Zuma Deluxe« glänzt durch ein süchtig machendes Spielprinzip. Der Nachfolger »Zuma's Revenge« bleibt der Erfolgsformel treu: Es gilt, eine Kette verschiedenfarbiger Kugeln aufzulösen. Das gelingt, indem du aus dem glitschigen Froschmaul Kugeln auf eine Kettefeuerst und so Abschnitte von mindestens drei Elementen gleicher Farbe erzeugt werden, die dann explodieren. Währenddessen rücken die Kugeln – kennt man – stetig auf einen Abgrund zu. Baust du sie nicht zügig genug ab, fallen sie hinein und du verlierst. Die Neuerungen? Dezent. So spendieren Geister-tiere Boni, etwa auf die Schussgeschwindigkeit. Zudem ist der Frosch nicht nur in der Mitte des Schirms verankert, sondern muss in manchem Areal auch umplatziert werden. 69 schön gemachte Level, acht Endgegner, überarbeitetes Punktesystem, optimierte Steuerung, 20 Erfolge für zusammen 400 Punkte: Damit kommst du garantiert auf den Frosch!



DUNGEON FIGHTER LIVE: FALL OF HENDON MYRE

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

Dieser Online-Brawler mit Gameplay-Ansätzen eines »Golden Axe« oder »Streets of Rage« der guten alten 16-Bit-Ära mag mit seinen neckisch gezeichneten Anime-Designs anfangs ansprechend wirken, doch die Motivation versiegt alsbald, was nicht nur den einschläfernden, minutenlangen Ladezeiten geschuldet ist. Die Online-Lobby etwa funktioniert auf den ersten Blick ausgezeichnet – auch Split-screen-Online-Koop-Konstellationen sind möglich. Doch warum werden am Ende einer jeden Runde immer alle Spieler aus der Sitzung geworfen? Bei einem Spiel, das primär im Koop gespielt wird, da es sonst ob des heftigen Gegneraufgebots kaum zu stemmen ist, ein echtes No-Go. Die Rollenspiel-Anleihen mit üppiger Inventarverwaltung, Charakterentwicklung und Utensilien-Aufklauberei sind zwar durchdacht, aber altbackene Leveldesigns und eine recht hakelige Menüführung machen dem Spielspaß schnell den Garaus. Ein umfassendes Update könnte einiges verbessern. Bis dahin: Finger weg!



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! QUANTUM CONUNDRUM

PLÜSCHTIERE QUÄLEN UND SCHEIBEN EINSCHMEISSEN!



Fünf Erfolge schnappen sich Puzzle-Fans bereits, indem sie die Kampagne einmal komplett durchspielen: Damit wandern 210 Gamerscore-Punkte direkt aufs Konto. Beim Durchlaufen der Testkammern im Spiel können nebenbei relativ einfach weitere Erfolge abgestaubt werden. Narzisstisch angehauchte »Kunstkenner« müssen ihr Porträt in

allen Dimensionen ansehen. Ideal geht das im achten Level des roten Flügels. Dort findet sich dein Abbild nahe eines Förderbands auf der untersten Ebene. In diesem Abschnitt verfügst du erstmals über alle vier Dimensions-Batterien gleichzeitig. Nun einfach wie der gute Narziss den Blick auf sich selbst fokussieren, per IDS-Handschuh in alle vier Dimension wechseln

– schon ist der Erfolg entpuzzelt und 20 Gamerscore-Punkte wechseln in deine Kontodimension! Krawallbrüder belohnt das Rätselspiel ebenfalls. Den Erfolg »Austester der Grenzen« holst du dir, indem du 20 Glasflächen zerdepperst. Ideal dafür: der zweite Level im blauen Flügel. In diesem Gebiet kann per Knopfdruck an einem Dolli-Schacht ein Safe ausgegeben werden. Gut für dich, dass dabei eine Glasfläche zerbricht. Weil sich diese bei erneutem Knopfdruck wieder zusammensetzt, kannst du das Ausspuckspielchen einfach 19 weitere Male wiederholen und so 20 Gamerscore-Punkte einheimsen. Für zusätzliche zehn Punkte muss als »Großer Fiesling« das putzig-plüschige Wesen Ike drangsaliert werden. Gleich zu Beginn des 15. Gebiets im roten Flügel versteckt sich der Plüsch-Racker hinter einer Glasscheibe. Das Ziel: Ike umwerfen! Dazu in der flauschigen Dimension einen Safe aufsammeln, auf das Fenster werfen und im Flug zurück in die normale Dimension wechseln. Autsch – schon ist das kleine Maskottchen umgeworfen und dein Punktekonto wieder ein Stück voller. Nach dem Durchspielen nicht den leicht verdienten Erfolg »Hat etwas gemacht!« vergessen: Vom Hauptmenü aus kann ein neu anwählbarer Auswahlpunkt namens »Mach etwas!« angesteuert werden. Einmal gedrückt, musst du nur noch Kuschelkone Ike tief in die Augen sehen... 10 Punkte mehr!

ROBOTER, ÜBERALL ROBOTER...

Über »Endlich etwas Ruhe« darf sich freuen, wer jedes der 24 in den Flügeln verteilten Sammelobjekte aufklaubt. Ziel der Begierde sind kleine, ultraniedliche Roboter mit schwingenden Kopfantennen und putzigen UKW-Radio-Gesichtern. Im blauen Flügel verstecken sich insgesamt acht der Blechbuben, im gelben Abschnitt gehst du ebenfalls nach acht der Technikschratt-Jungs auf die Pirsch. Sechs weitere haben's sich auf Türrahmen, hinter Wandscheiben und anderen Objekten des roten Flügels bequem gemacht. Tipp: Jeden Winkel der Testräume aufs Gründlichste absuchen und vom Wechsel zwischen den einzelnen Dimensionen fleißig Gebrauch machen, um auch wirklich jede Plattform und jedes Eck erforschen zu können! Die Robojagd erfolgreich abgeschlossen, hagelt es 30 Punkte auf dein Gamerscore-Konto. Tipp für Sammelfaule: Mindestens einen der süßen Antennenschwinger aufgreifen und »Welch ein spektakulärer Fund« einstreichen, der immerhin noch mit zehn Gamerscore-Punkten zu Buche schlägt.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	15
Anzahl der Online-Erfolge:	0
Anzahl geheimer Erfolge:	0
Zeitfaktor:	mindestens 12 Std.
Schwierigkeit:	5 von 10

Zwanzig recht simpel verdiente Punkte gehen an den »Erkunder aller Wege«. In Level 15 des roten Flügels muss schlicht jede der vier Batterien als erste benutzt werden. Der Trick: Das Level vier Mal angehen und in jeden Durchlauf je eine andere Batterie zuerst aktivieren. Vorher noch eine Tasse Baldriantee, dann klappt's umso besser.

ÜBERLEBENSTRAINING FÜR KLASSENBESTE

Im zweiten Spieldurchgang kannst du dich an drei weitere Erfolge wagen. Sehr hilfreich dabei: Der Levelauswahl-Schirm in der großen Halle. Überdauern ist angesagt bei »Noch am Leben«. Dazu jeden Abschnitt einmal ohne zu sterben abschließen. Viel Vorsicht und Zeit sind hier geboten. Letzteres ist dir für »In weniger als 12 Parsecs« nicht vergönnt, wo du jeden Abschnitt innerhalb einer bestimmten Zeit

lösen musst – einzusehen im Levelauswahl-Bildschirm. Ebenso wie das Wechsellimit für »Klassenbester«. Hierzu gilt es, jedes Level mit einer begrenzten Anzahl an Dimensionswechseln zu absolvieren. Für alle drei Erfolge studierst du die Abschnitte am besten ganz genau und hilfst dir mit der Direktanwahl der Kapitel. Wer geduldig und clever vorgeht, kassiert so insgesamt 70 Punkte!



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 direkt an redaktion@360-live.de!

UNSER LESERTESTER

Name | Johannes Engel **Alter** | 18

Wohnort | Oberpfalz

Kurz-Bio | Momentan steckt Johannes mitten in den Vorbereitungen fürs Abitur, das er 2013 erfolgreich abschließen will. Neben vorrangig sportlichen Hobbys wie Joggen und Ballsport ist Johannes vor allem leidenschaftlicher Schreiber. Nebenbei textet er für einige Gaming-News-Webseiten – und eben Lesertests für 360 Live!



✕ Aktion Lesertest

THE AMAZING SPIDER-MAN

Eine Filmverspielung? Nee, oder?!

Bis auf ein paar Ausnahmen sind Videospiel-Umsetzungen von Kinofilmen meist grotten-schlecht. Bei diesem Titel gibt es jedoch eine Besonderheit: Entwickler Beenox baute mit dem Segen der Filmmacher brandneue Gameplay-Features in »The Amazing Spider-Man« ein. Dazu zählen das sogenannte »Web-Rush« und das überarbeitete Kampfsystem. Die Story allerdings ist bekannt: Als Peter Parker dem Nanotechnologie-Konzern Oscorp einen Besuch abstattet, reagieren die dort untersuchten, mit einem Virus infizierten Bestien auf sein Spinnenblut und rasten vollkommen aus. Aus diesem Ereignis entstehen nach und nach größere Probleme, bis nach kürzester Zeit ganz Manhattan im Chaos versinkt. Insgesamt entwickelt sich die Story stets von schlecht zu schlimmer, besitzt keine besonderen Highlights und ist außerdem vorhersehbar. In Sachen Kampfsystem hat »The Amazing Spider-Man« viele Ähnlichkeiten mit »Batman: Arkham City«. Auch hier lässt sich vieles mit nur einer Taste bedienen. Mit Hilfe des Spinnensinns kann man Attacken ausweichen und gegebenenfalls kontern. Außerdem können herumstehende Gegenstände, wie Mülltonnen und Automaten, in den Kampf mit einbezogen werden. Doch nicht immer muss es zu einem Kämpf kommen. Wie eine echte Spinne schleicht sich der Held an die Feinde heran, um sie dann in einen Kokon einzuwickeln und an der Decke festzukleben. Dennoch beherrscht der Spinnenmann insgesamt nicht genügend Attacken, um Abwechslung in den Kämpfen zu bieten. Die Schritte wiederholen sich immer wieder.



Das Hin und Her in der offenen Spielwelt macht da schon mehr Laune: Die Bewegungen von Spider-Man während der Netz-Schwing-Passagen sind sehr flüssig und lassen ihn wie eine Luft-Ballerina aussehen. Ferner steht dem Spieler die Möglichkeit offen, Nebenmissionen in der Stadt abzuschließen. Leider besteht die Auswahl nur aus kleinen, sich zu oft wiederholenden Prügeleien und sinnlosen Verfolgungsjagden.

Spidey wird es in Labore und Kanalisationen verschlagen, die mit ihren engen Luftschächten und spartanischen Texturen den Spieler eher langweilen. Das an sich düstere Feeling des Films kommt im Spiel zu steril rüber. Die Außenwelt sieht jedoch fantastisch aus. Manhattan wirkt sehr lebendig und aktiv und fühlt sich frei an: Da springt man vom höchsten Punkt, rast mit enormer Geschwindigkeit nach unten, greift im letzten Moment zum Netz und schießt wieder in die Lüfte. Diese »magischen« Momente lassen dich ganz Spider-Man sein und bringen das Gefühl der Freiheit gebührend zur Geltung.

Trotz Mängeln macht der Titel viel Spaß und beeindruckt durch die offene Welt, die jedoch spielerisch recht wenig zu bieten hat. Die größten Kritikpunkte liegen bei den unpassenden deutschen Synchronsprechern sowie der langweiligen Innenarchitektur. Das Kampfsystem kann in manchen Fällen herausfordernd sein, verlangt aber Eingewöhnungszeit. Motivation zum mehrmaligen Durchspielen bietet »The Amazing Spider-Man« auch aufgrund der umfangreichen Garderobe, welche erneut mit neuen Kostümen gefüllt werden darf. Eine klare Empfehlung für die Fans der Serie.

Johannes Engel/ sab

Leserwertung

Trotz einiger Macken darf Spidey diesmal einen Erfolg als Videospiel feiern.

360-Live-Wertung in Ausgabe 08/12: 6.1

7.7 von 10

SPEC OPS: THE LINE



✖ Nachgefasst

Brennendes Phosphor, Massenexekution, aufgeknüpfte Leichname: harter Stoff, der im Wüsten-Shooter von Entwickler Yager steckt. Durch Schonungslosigkeit und Fragen zur Moral will sich der Titel aus deutschen Landen vom Shooter-Einheitsbrei abheben. Ob das gelingt oder im Sande verläuft, diskutieren unsere Leser im Forum.

Leser *paYnis* rückt als Erster ins von Sandstürmen geplagte Dubai aus, den Ort der Spielhandlung rund um den machthungrigen US-Colonel John Konrad, der dort ein blutiges Regime errichtet. Nachdem *paYnis* die Demo nur als »08/15-Shooter« empfunden hat, greift der doch zu, »weil Gravity Rush ausverkauft war«. Und resümiert: »Die Story hält einen bei der Stange. Bisher weist das Spiel Parallelen zu einem der großartigsten Filme auf, die es auf die Leinwand geschafft haben. Besser gut abgekupfert, als schlecht selbst zusammengeschustert. Das Gameplay ist mittelmäßig. Der Sand spielte bisher nur in zwei Szenen eine taktische Rolle und wurde dem Spieler in beiden Fällen aufgezwungen.« Verschenktes Potenzial also? Die Geschichte des Third-Person-Shooters scheint dennoch zu fesseln, wie auch Chris 99 einwirft: »Ab Kapitel Sieben dreht das Spiel schon richtig auf, was Entscheidungen und Dramatik angeht. Die Action passt auch, und die Parallelen zu Heart of Darkness sind super gelungen.« Worauf er und *paYnis* abzielen? »Spec Ops: The Line« ähnelt in vielen Aspekten dem Antikriegsfilm-Klassiker »Apocalypse Now« und dessen Novellenvorlage »Herz der Finsternis« von Joseph Conrad. Leser trashgoth fühlt sich ebenfalls von der Story »sehr gut unterhalten. Auch die Umgebung mit den Sandstürmen in Dubai reizt.« Forenmitglied Slowly stimmt zu und betont gleichsam, wie ungeschönt manche Szenen im Spiel daherkommen. Etwa wenn in einer Sequenz die grauenhaften Auswirkungen eines Phosphorangriffs

gezeigt werden. In seinem ausführlichen Bericht nach Durchspielen der Wüstenodyssee zeigt sich Leser Ollimann begeistert: »Die Grafik sieht immer gut aus, in manchen Kapiteln sogar wahnsinnig gut. Der Waffensound ist top. Die Synchronisation ist in den dramatischen Momenten echt gelungen. Die Story ist wahnsinnig gut. Dass man Entscheidungen treffen kann, bleibt leider bis zum achten Kapitel aus, dann jedoch muss man vor allem gegen Ende schwerwiegende Entscheidungen treffen. Das Einzige was mich ein bisschen gestört hat, war, dass der Protagonist oft nicht in Deckung gehen wollte, wenn ich wollte. Oder statt zur nächsten Deckung zu huschen einfach in die andere Richtung läuft. Alles in allem ein verdammt gutes Spiel. Yager hat es wirklich geschafft, mich die ganze Zeit über zu fesseln und zum Weiterspielen zu motivieren.« Slowly pflichtet bei: »Besonders die Story gefällt, da man nach gewisser Zeit nicht weiß, ob die Protagonisten die Guten oder die Bösen sind. Die Charaktere kommen authentisch rüber und die Spielfiguren sehen durch die Unreal Engine 3 wirklich gut aus.« Beinahe alle Leser sind überzeugt von der spannenden Story und dem interessanten Arabische-Halbinsel-Szenario. Beinahe. Der Einzige, der den Sandshooter massiv kritisiert, ist Chef_Noob 15: »Spec Ops ist der größte Fehlkauf, seit ich meine Xbox 360 besitze. So einen Müll habe ich lange nicht mehr gespielt. Sollte das mal ein neues und schlechtes Gears of War werden? Ich weiß es nicht. Ich weiß nur, dass das Beste an dem Game die Verpackung ist. Der

Waffensound? Hört sich an wie Spielzeugknarren aus dem Ein-Euro-Shop. Die Synchro? Da stellen sich mir die Nackenhaare auf. Das Gameplay ist im Großen und Ganzen weder Fisch noch Fleisch. Die Story? War so unterhaltsam wie die Bild der Frau von meiner Mama. Fazit? Genau drei Stunden und 34 Minuten nach Kauf des Spiels war ich es wieder los, habe es verkauft.« Mit derart heftiger Kritik steht er jedoch bisher allein auf weiter Wüstendüne. Der Großteil der 360-Live-Leser zeigt sich gebannt vom Geschehen, das mit verschiedenen Enden abgeschlossen wird – je nachdem, wozu sich der Spieler in einigen Entscheidungsmomenten innerhalb des Handlungsverlaufes entschließt. Wer noch unschlüssig ist, ob er sich in die Kriegshölle Dubai stürzen mag: Auf dem Marktplatz steht eine Demo zum Ausprobieren bereit. Du willst auch deinen Senf zu aktuellen Games abgeben? Dann werde eines von knapp 14.500 Mitgliedern, die bereits bei uns im Forum angemeldet sind, und hau in die Tasten.

Was hält die Redaktion vom blutigen Trip nach Dubai? Lieben wir den Antikriegs-Ansatz oder schauen wir uns vorzugsweise noch mal »Apocalypse Now« an? Fünf Redakteure mit Sand in den Schuhen berichten...

Michael Förtsch:

Nein, »Spec Ops« ist keine Fata Morgana. Hier hat ein deutsches Studio einen intelligenten und narrativ hochklassigen Shooter abgeliefert. Bleibt zu hoffen, dass die Berliner nicht nur ein One-Hit-Wonder bleiben und auch in Zukunft Ungewöhnliches anpacken.

Jan Heinrich:

Die etwas steifen Gesichtsanimationen transportieren in meinen Augen zu wenig Emotionen, aber in Sachen Action und »Was zur Hölle?!«-Momenten trifft »Spec Ops« genau ins Schwarze. Jetzt wird's Zeit, dass der Koop-Modus nachgereicht wird. Hatte ihn zuletzt auf der E3 angespielt und fand ihn klasse!

Nils Osowski:

Intensiv und intelligent gemacht ist er ja, der Wüstenschütze von Yager. Allerdings fehlt mir bei Figurenzeichnung und Storytiefe der Feinschliff. Schade, denn so bleibt »nur« ein guter Shooter mit packender Story, die nie ihr volles Potenzial entfaltet. Genre-Liebhabern sowie Fans von Morbidem empfehle ich's dennoch ganz klar.

Markus Würstle:

Natürlich ist auch bei den Deutschländer Wüstchen von »Spec Ops« nicht alles Sand, was glänzt, aber ein Spielspaß-Massengrab ist der Anti-Kriegs-Shooter noch lange nicht. Klar gibt's einige verbesserungswürdige Punkte, für mich trotzdem einer der Überraschungstitel 2012.

Sönke Siemens:

Ziemlich ansprechend, was das Team aus der Hauptstadt hier abliefern. Allerdings hätte ich mir noch mehr Liebe zum Detail im Mehrspieler-Modus gewünscht, der im Gegensatz zur Kampagne ein bisschen den Kopf im Sand vergräbt. Aber wofür gibt es Download-Inhalte...



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

360_{LIVE} LESERPOST



Kürzlich erreichten unser Schwestermagazin PS3M einige eher ungewöhnliche Zuschriften. Darin »beschwerten« sich manche Leser über die Länge einiger Tests und Vorschauen im Heft. Vier Seiten seien schon recht viel, fünf oder gar sechs würden sie kaum noch lesen wollen. Die Sache hat uns nachdenklich gestimmt und wir würden gerne wissen, wie du das siehst! Daher findest du eine exemplarische Zuschrift zu diesem Thema auf dieser Doppelseite. Also schreib uns an redaktion@360-live.de oder direkt auf Facebook!

AUSSENPOSTEN

Entschuldigt mein ungestümes und direktes Schreiben. Ich wollte von euch einmal wissen, ob ihr eine Zweitredaktionsstelle in der Nähe von Berlin habt. Um ganz ehrlich zu sein, bin ich versucht, mich bei euch um einen Praktikumsplatz zu bewerben. Solltet ihr aber nur von München aus agieren, würde diese Idee schnell und leicht in dunkle Vergessenheit geraten.

Ronin, per Mail

Sabine: Leider nein. Nur in New York, Tokio, Amsterdam und Neu-Delhi. Nein, natürlich auch nicht! Unser Team ist klein und kuschelig und aktuell arbeiten wir, glaube ich, sehr effizient – trotz nur eines Büros in München. Aber wer weiß, wenn du mittels Mund-zu-Mund-Propaganda fleißig die Werbetrommel rührst und für ein paar Tausend weitere Abonnenten sorgst, könnten wir vielleicht schon bald expandieren...

ZU LANG?

Vom Inhalt her finde ich das Heft wieder klasse. Ein anderer Punkt ist ein persönlicher, da ich denke, mit der Meinung ziemlich alleine dazustehen. Mir sind einige Preview-Texte zu lang. Selbst bei »Hitman«, was ja ein klasse Spiel wird: Dieser geht über sechs Seiten. Dann »Resident Evil 6« auf vier Seiten und, und, und. Seit ein paar Heften verfolge ich dies nun für mich. Konkret stört mich, wie zum Beispiel bei Hitman, das Beschreiben einer ganzen Mission. Zum einen glaube ich nicht, dass diese Mission zu einhundert Prozent spielbar war, eher dass die Kills vorgegeben waren oder so gesehen wurden. Denn woher weiß zum Beispiel der Redakteur, dass das Auto, auf welches er schießt, das der Kassierer ist? Zum anderen wird es eintönig für mich – auch wenn es gut beschrieben ist. Mir ist ein Bericht über sechs Seiten zu lang, vier sind schon viel. Aber wie geschrieben, nur meine Meinung.

Drakondas, per Webzuschrift

Jan: Ich muss erst mal sagen, dass ich volles Verständnis habe für alle, die sich am liebsten nur reine Fakten im Fließtext wünschen. Am besten ohne Storydetails, die volle Infopackung. Mir geht es selber eigentlich ähnlich. Nur leider funktionieren unsere Artikel so nicht. Was bringt unser Magazin, wenn die Hälfte der Leser und insbesondere der Neukunden die Texte nicht verstehen und nachvollziehen können? Und was bringen Bilder ohne einen Fließtext, der deren Stimmung untermauert. Außerdem handelt es sich beim »Hitman«-Artikel nun mal um die Coverstory. Das sind bei uns immer fünf bis sechs Seiten – in ganz seltenen Fällen auch mal nur vier. Für Ausgabe 08/12 ist die Wahl auf sechs Seiten gefallen, und das ist in den Augen vieler Leser und »Hitman«-Fans vermutlich auch passend. Zu den Missionsbeschreibungen: Genau das wollen viele unserer Leser. Klar gab's immer wieder Kritik zwecks Spoiler-Alarm, aber wir achten extra darauf, nie zu viel zu verraten. Leute, die dieses Spiel nicht kennen,

können sich nur anhand solcher Texte überhaupt ein Bild vom Spielverlauf machen. Das mag altmodisch klingen, aber gute Artikel funktionieren nun mal im Kopf, mit Fantasie als Treibstoff. Da kann ein Unwissender mit einer

✦ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

Erst mal ein dickes Lob an euch, liebe Redaktion. Ich schreibe nun zum ersten Mal, weil mir als »altem Hase« – bin 51 Jahre jung – so manches sauer aufstößt. Etwa der Trend, dem die Spiele zurzeit »ausgeliefert« sind: alles auf Action getrimmt! Nee, liebe Spieleentwickler, glaubt ihr, dass wir alle das wollen? Ein Teil der Spieler eventuell, aber wohl nicht alle – ich zähle mich dazu. Es geht wohl nur noch um die »schnelle Mark«. Die Spiele unterscheiden sich nur noch im Namen, der Inhalt bleibt fast bei allen gleich. Werde mir dreimal überlegen, ob ich auf den Next-Gen-Zug aufspringe, denn wenn das die Zukunft der Spielebranche ist, brauchen wir eigentlich keine neuen Konsolen mehr. Ach ja, hoffentlich wird in Zukunft auch an Gamer gedacht, die nicht mit ihrer Konsole online sind. Ja, die gibt's auch noch!

Jürgen Görtz, per Mail

Michael: Zuschriften wie deine bekommen wir in letzter Zeit wirklich häufig. Kaum einem Spieler scheint der Trend hin zu mehr Krachbumm wirklich zu schmecken – zumindest hierzulande. Aber wer schon einmal in einer Pressekonferenz mit amerikanischen Games-Journalisten gesessen hat, weiß, wie sie beim Anblick von Blut, Eingeweiden und Feuerstürmen reagieren: Viele brechen in Jubelgeschrei aus und wollen mehr, mehr, mehr! Auch werden die Spieler immer jünger, und gerade diese Zielgruppe gibt sich schneller mit bloßer Effekthascherei zufrieden als ältere Semester. Eine traurige Entwicklung – hoffentlich wird ihr verstärkt Einhalt geboten. Bis dahin können wir vor allem zwei Dinge tun: nicht selbst immer wieder auf den Zug aufspringen und kreative Indie-Projekte unterstützen, zum Beispiel über Crowd-Funding-Plattformen wie www.kickstarter.com.

✦ KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

✦ TOPTHEMA

360 LIVE DIGITAL

Seit kurzem bin ich Tablet-PC-User und frage mich, ob man ein bestehendes Abo (Print) auch komplett auf PDF umstellen könnte – was ja billiger wäre. Oder muss man das Abo kündigen und sich dann jede Ausgabe einzeln als PDF saugen? Ist in Zukunft vielleicht auch eine iPad-Ausgabe geplant? miro12, aus dem Forum

Markus: Kommen wir erst mal auf das Thema PDF-Abo zu sprechen. Grundsätzlich ist es kein Problem, dein Print-Abo zu Beginn des neuen Abo-Jahres in ein PDF-Abo umzuwandeln. Dazu einfach den AboService anrufen und mit denen die Details besprechen, also zum Beispiel wann genau du den Wechsel vollziehen kannst. Was nun eine iPad-Ausgabe von 360 Live angeht: Es gibt da ein noch

relativ geheimes Projekt, das sich aktuell in der Erprobung befindet. Bis irgendwas wirklich marktreif ist, vergehen wohl noch einige Monate und Meetings. Versprechungen oder gar Termine wollen wir daher vorab nicht rausgeben. Aber hey, wenn's so weit ist, werden wir's garantiert so prominent im Heft, auf Facebook, im Forum und im Web verkünden, dass es definitiv keiner verpasst.

reinen Faktensammlung leider wenig anfangen, zumal vermutlich auch die Textqualität stark darunter leiden würde...

RRRRRRRUM!

Kann es sein, dass die Redaktion sich bei dem in Ausgabe 08/12 in der Reportage vorgestellt-



ten »Monkey Island«-Rum im Geschäft geirrt hat? War heute bei Norma, um mir mal eine Flasche davon zu kaufen, es war aber keine zu finden. Als ich bei einem Mitarbeiter nachgefragt habe, meinte er, die führen diesen Rum nicht. Dabei hatte ich mich schon so auf ein paar leckere Schlückchen davon gefreut!

Dr Cornwallace, aus dem Forum

Sönke: Piratenehrenwort, ich hab meine Flasche bei Norma gekauft – und da wird er auch jetzt noch geführt! Es kann natürlich durchaus sein, dass es sich um ein Saisonprodukt handelt, das bei einigen Läden mittlerweile wieder aus dem Sortiment genommen wurde. In diesem Fall warst du vielleicht zu spät dran – oder der Verkäufer hatte keine Ahnung. Aber tröste dich: Auch, wenn's um Längen weniger cool ist, der gute alte Captain Morgan ist vom Geschmack her sehr ähnlich und immer irgendwo zu haben.

GRABRÄUBER

Das hier geht mal an Jan: Ich habe mir als Erstes deinen Text zu »Tomb Raider« durchgelesen. Da ich nicht so der »Tomb Raider«-Spieler bin, wollte ich mal fragen, ob das Spiel

was für Einsteiger ist? Irgendwie reizt mich das Spiel sehr, zumal diese ganzen Quicktime-Events sicherlich an vielen Stellen für Schweiß- und Wutausbrüche sorgen werden. Was ich mich auch frage: Wie sieht es mit der Grafik aus? Genauso wichtig ist auch der Sound – bei so einer Atmosphäre kann man sicherlich viel mit Hintergrundgeräuschen aus dem Unterholz machen, um den Spieler richtig zu schocken!

Combat Dwarf, aus dem Forum

Jan: »Tomb Raider« wird nach unseren bisherigen Anspielerehrungen sehr zugänglich, keine Sorge. Karl Stewart, der Markenverantwortliche von Crystal Dynamics, hat uns gegenüber mehrfach beteuert, dass das Spiel für jeden – auch ohne Serienvorkenntnisse – tolle Unterhaltung bieten, aber auch durchweg fordernd wird. In Sachen Grafik kitzeln die Entwickler auch noch so einiges aus der aktuellen Hardware heraus: überwiegend hochauflösende Texturen, nahtlos verkettete Motion-Capture-Animationen, realitätsnahe Lichtverhältnisse und so weiter. Mir persönlich gefällt besonders ein Filter, der beim Durchqueren von Flüssen Wassertropfen auf der Kameralinse simuliert. Akustisch lässt sich noch nicht hundertprozentig sagen, wohin die Reise geht, aber das, was uns bisher zu Ohren gekommen ist, bewegt sich auf hohem Niveau mit viel orchesterlicher Dramaturgie und bestechendem Effektbeiwert. Hoffe, das hilft dir bei deiner Einschätzung weiter.

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 | Christian Koitka **Wohnort |** Hamm **Alter |** 18 **Name im Forum |** Gamezone008

Kurz-Bio | Christian besucht derzeit noch das Gymnasium und hat erst vor einigen Jahren den Weg zur Xbox 360 gefunden. Davor war er ein echter Nintendo-Jünger, den die Wii-Konsole letztlich aber verschreckte. Seitdem würde er am liebsten regelmäßig sein gesamtes Vermögen für Videospiele ausgeben. Und natürlich für sein Hobby als Gitarrist.



360 Live: Nach etlichen Jahren mit Nintendo-Konsolen bist du auf die Xbox 360 umgestiegen. Meinst du, Nintendo könnte dich mit der Wii U wieder zurückgewinnen?

Christian: Eher unwahrscheinlich. Es sei denn, Nintendo haut noch eine absolute Überraschung raus. Mich stört einfach, dass zu wenig Titel wie »ZombiU« rauskommen und auf der E3 eher Games wie »Nintendoland« oder »Wii Fit U« angepriesen wurden. Außerdem dass sich die Technik nicht deutlich von der Xbox 360 unterscheidet und dass maximal zwei Tablet-Controller anschließbar sind – und diese auch noch kräftig an der Rechenleistung zehren. Ich warte eher, was Sony und Microsoft bringen, und dann wäge ich ganz genau ab, welche Konsole gekauft wird.

360 Live: Du machst gern mit deiner Familie Campingurlaub – mit oder tatsächlich ganz ohne Konsole?

Christian: Ich muss zugeben, die Konsole kommt mittlerweile immer mit! Aber ob ich sie nutze, ist etwas anderes. Wenn ich sie nicht mit hatte, wollte ich immer mal eine Runde daddeln, und wenn ich sie mit hatte, hab ich sie kaum angerührt. Im Sommerurlaub spiel ich sowieso so gut wie gar nicht, da genieße ich eher das Wetter. Aber ansonsten ist die Konsole an Regentagen auch mal ein guter Zeitvertreiber.

360 Live: Du spielst seit zehn Jahren Gitarre und bist Mitglied der Band »The Golden Edge«. Was spielt ihr denn so?

Christian: Wir fassen es unter »Alternative/Indie-Rock« zusammen. Auf unserer Facebook-Seite kann man auch in zwei unserer Songs reinhören und sich ein Bild davon machen. Die Musik, die wir machen, kann man eigentlich schlecht einem einzigen Genre zuordnen, da die einzelnen Songs ganz unterschiedlich sind.

✖ LASS ES RAUS!

WARTESCHLANGE

Vorab erst mal: Tolles Heft, wie auch die aktuelle Ausgabe. Leider warte ich nach wie vor auf meine Abopremie (»Two Worlds Game of the Year Edition«). Auf Anfrage sagte man mir, dass der Hersteller noch keine Spiele geliefert hat. Hm, wundert mich doch etwas, dass ihr mit Prämien lockt, die ihr noch gar nicht auf Lager habt.

JohnMarston37, aus dem Forum

Sönke: Es ist nicht unüblich, Prämien anzubieten, die beim Abo-Service zunächst nur in begrenzter Zahl vorrätig sind. In der Regel ordern wir eher noch ein paar Prämien nach, als vorab zu viele zu bestellen, die dann im Regal Staub

ansetzen. Bis der Hersteller eine solche Nachbestellung ausgeliefert hat, dauert es freilich ein wenig – deshalb steht im Kleingedruckten ja auch, dass die Prämie separat versandt wird und das bis zu sechs Wochen dauern kann. Und wenn die Nachfrage – wie bei »Two Worlds 2« – sogar sehr viel größer ist als zuvor angenommen und der Hersteller statt 50 Games plötzlich 200 liefern soll, kann sich die Sache natürlich noch mal etwas hinziehen. In jedem Fall wirst du deine Prämie aber innerhalb der Frist erhalten. Du willst den Bestellungsstatus erfahren? Einfach noch mal beim Abo-Service durchklingeln.

✖ SCHNIPSEL

Das Thema »Videospiele: Kunst oder Kommerz« würde sich auch hervorragend für eine schöne Reportage eignen, mal so als Anregung.

Andy the X, aus dem Forum

Danke für den Vorschlag! Ich ergänze hiermit die Unterzeile: »Oder beides?«.

Wann wechseln denn immer die Prämien beim Abo? Kathrin Thorleuchter, via Facebook

Für gewöhnlich monatlich mit dem Erscheinen eines neuen Heftes. Du kannst aber auch beim Abo-Service anrufen und nachfragen, von welchen älteren Prämien sie eventuell noch welche übrig haben – sollte dir die aktuelle nicht zusagen.

Leider gab es diesmal keine Spieleempfehlungen für Windows Phones.

Der-mit-der-360-tanzt, aus dem Forum

Stimmt leider und liegt darin begründet, dass unser Windows-Phone-Spezialist Moritz derzeit in Vaterschaftsurlaub ist und lieber mit seinem Sohnmännchen Zeit verbringt statt mit seinem Windows Phone – zumindest denken und hoffen das alle hier. Aber keine Bange, wir nehmen die Rubrik bald wieder ins Heft auf.

Was ich komisch fand, war, dass im Heft eine ganze Doppelseite Werbung für das Spiel zu den Olympischen Spielen in London zu sehen ist und ein paar Seiten weiter hinten das Spiel in einem einseitigen Test zerrissen wird.

Alan Wayne, aus dem Forum

Ohne jetzt mit dem Finger auf etwaige Konkurrenzpublikationen zu zeigen: Wir bewerten ein Spiel nicht besser, nur weil sein Hersteller Geld für eine Werbeanzeige in unserem Heft bezahlt hat...

✖ SPRUCH DES MONATS

» Die Wissenden reden nicht, die Redenden wissen nicht. «

Freitag

360_{LIVE}
SEPTEMBER 2012

KAUFBERATER

DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!

78 ERWEITERUNG DES MONATS

Skyrim: Dawnguard

79 SPARTIPPS

Forza Horizon Limited
Collector's Edition

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware
im Test

81 TERMINE

Was erscheint
wann?THE ELDER SCROLLS 5
SKYRIM
DAWNGUARD

Wer hat Angst vorm haarigen Mann? In der ersten Erweiterung zu Bethesdas epischem Rollenspiel-Abenteuer treten sich Werwölfe und Vampire gegenüber. Deplatziertes Schwindel, um die Geldbeutel der Fans leerzusaugen, oder bissig wie Dracula selbst?

Hersteller | Bethesda **Entwickler** | Bethesda **Aktueller Preis** | 1.600 Microsoft Punkte **Genre** | Rollenspiel
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **Erhältlich** | bereits im Handel

Spätestens seit Stephenie Meyers »Twilight«-Roman von 2005 liegt der Kampf zwischen Vampir und Werwolf wieder voll im Trend. Auch in »Dawnguard«, der ersten großen Erweiterung zu Bethesdas Rollenspiel-Mammut »Skyrim«, dreht sich alles um die beiden mystischen Monster-rassen. Die gute Nachricht: Die blutgetränkte Auseinandersetzung hat nichts mit schnulzigen Teenager-Liebeleben am Hut.

Vielmehr hadert man mit dem Schicksal der gesamten Menschheit. Vorausgesetzt, die eigene Spielfigur hat Charakterlevel zehn bereits erreicht. Dann nämlich wirst du beim nächsten Betreten einer der Großstädte von Himmelsrand sogleich von einem Vertreter der Dämmerwacht angesprochen – einem alten Orden von Vampirjägern. Und hast du dich erst mal zu deren Feste nahe der Banditenstadt Riften begeben, wirst du schon bald von Isran rekrutiert, um in einem alten Grabgewölbe ein lang verlorenes Vampirartefakt zu bergen. Erwartungsgemäß trifft man dort auf Heerscharen schlecht gelaunter Vampire.

Um dieser Spitzzahn-Plage Herr zu werden, stehen neben Armbrüsten erstmals auch Hieb- und Stichwaffen aus Drachenknochen bereit, die man mit entsprechendem Talent selbst schmieden kann. Den ersten Showdown überlebt, verstrickst du dich immer tiefer in das Machtspiel zwischen der Dämmerwacht und dem Vampirfürsten Harkon, der mit Hilfe der »Schriftrollen der Alten« die Sonne verdunkeln und die Menschheit ausrotten will. Spätesten jetzt musst du Farbe bekennen: Schlägst du dich auf die Seite der bluttrinkenden Untoten oder verhinderst du den Genozid in Menschenbeziehungsweise Werwolfform?

Als Vampir darfst du erstmals mit einem eigenen Fähigkeitenbaum experimentieren, der Talente wie die kurzzeitige Verwandlung in eine unverwundbare Nebelform ermöglicht. Wer dagegen den Menschsein beisteht, kann sich in einen mächtigen Lykanthrop transformieren. Das ist zwar bereits seit dem Hauptspiel möglich, doch nun bekommen auch die haarigen Wolfshumanoiden ihren eigenen Talent-

baum spendiert. So kann man fortan Gegner mit markerschütterndem Geheul verängstigen oder verbündete Artgenossen beschwören.

Als Ganzes betrachtet weiß »Dawnguard« mit einer größtenteils spannenden Story und sinnvollen Neuerungen zu gefallen. Leider brauchen erfahrene Rollenspieler gerade mal zwölf bis höchstens fünfzehn Stunden, um die Blutsauger-Geschichte gänzlich zu erleben, und auch neue Gegnerarten sind rar gesät. Ansonsten hat sich wenig am altbekannten »Skyrim« geändert. So zeigt mancher Charakter in Dialogen beispielsweise immer noch genauso viele Emotionen wie Kristen »Bella« Stewart. Schön aber, dass peinliche Bugs – wie zum Beispiel nackte Begleiter oder unsichtbare Feinde – mittlerweile der Vergangenheit angehören. Bekennende Drachenblüter wagen die Transformation!

Markus Würstle

Kaufen? **Fans**

Mit den Kriegern und Kriegerinnen des Dämmerwacht-Ordens ist nicht zu spaßen!



Erstmals betritt man auch die von Untoten und verlorenen Seelen bewohnte Zwischenwelt Soul Cairn.



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

JUST DANCE 3

Genre | Tanzspiel **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 25 Euro, amazon.de

Packeis-Stimmung auf der Wohnungs-Einweihungsparty? Dann versuch's mal mit dem Kinect-Abtanz-Kracher »Just Dance 3« und ein paar schrägen Outfits für alle Teilnehmer. Glaub mir, ich hab's ausprobiert – und das Ergebnis übertraf all meine Erwartungen! 1A-Songauswahl, steile Grafik, verzeihende Erkennung – rockt!

Wertung **8.1**

MICHAEL FÖRTSCH

FABLE 3

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 21 Euro, amazon.de

Nachdem Peter Molyneux Lionhead verlassen hat, wird »Fable 3« wohl das letzte wahre »Fable« sein – zumindest für mich. Als verstoßener Prinz führt man eine Revolution gegen den eigenen Bruder, der die Macht im Reich an sich gerissen hat. Highlights: Aufwühlende Entscheidungen und massig schwarzer Humor.

Wertung **8.6**

JAN HEINRICH

CHILD OF EDEN

Genre | Railshooter **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 13 Euro, nippondreams.de

Die bisher wohl außergewöhnlichste Spielerfahrung für Kinect gibt's jetzt zum fast schon lächerlichen Preis einer Kinokarte. Also gib dir einen Ruck und tauch ein in die synästhetischen Traumwelten von »Rez«-Schöpfer Tetsuya Mizuguchi. Staub ansetzende Sensorleisten sind hiermit endgültig passé!

Wertung **8.5**

MARKUS WÜRSTLE

GOLDEN EYE 007: RELOADED

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

Keine Revolution wie das einst bahnbrechende N64-Original, aber doch mit der Lizenz zum Kaufen. Die Kampagne macht Laune, ebenso Sound und Mehrspieler-Modi. Selbst ein Vier-Spieler-Splitscreen-Modus ist an Bord. Wer Bond schon immer in der Rolle von Beißer die Leviten lesen wollte, greift ebenfalls zu.

Wertung **8.1**

SABINE SCHISCHKA

RED DEAD REDEMPTION GOTY EDITION

Genre | Actionabenteuer **Hersteller** | Rockstar Games
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 23 Euro, nippondreams.de

Für eine Handvoll Euros gibt's aktuell die Spiel-des-Jahres-Edition dieses Wildwest-Hits. Also das Hauptspiel inklusive aller Mehrspieler-Erweiterungen und des Zombie-DLCs »Undead Nightmare«. Garantiert kein Kuhhandel, sondern ein echtes Prärie-Abenteuer im Stil von »Spiel mir das Lied vom Tod«.

Yeeha!

Wertung **9.3**

NILS OSOWSKI

HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 29 Euro, amazon.de

Die überarbeitete Version des ersten Einsatzes vom Master Chief überzeugt durch aufgehübschte Präsentation, großartige Shooter-Mechanik und fesselnden Zwei-Spieler-Koop – wahlweise auch am geteilten Bildschirm. Obendrauf darfst du neue Videobotschaften sammeln, die Storyhinweise zu »Halo 4« enthalten.

Wertung **8.3**

SPECIAL EDITION

FORZA HORIZON LIMITED COLLECTOR'S EDITION

Wie viel sind dir gut 2.000 Pferdestärken wert?

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Microsoft
USK | noch unklar **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - unklar **Preis** | ca. 80 Euro
Erhältlich | 23. Oktober 2012

In den letzten sieben Jahren hat sich die »Forza Motorsport«-Serie mit überbordendem Realismus und irrer Grafik einen festen Platz im Herzen eines jeden Xbox-Fans mit Faible für Rennsimulationen erfahren. Mit »Horizon« trimmt Microsoft die Reihe nun erstmals auf schnittige Arcade-Action. Wie gut das bei langjährigen Fans ankommt, wird sich Ende Oktober zeigen. Und auch die Sammlerausgabe ist eher ein Kandidat für eine Probefahrt...

BITTE NICHT ANFASSEN!

Keine Frage, die Limited Edition liegt mindestens so flach auf der Straße wie die Nobelkarossen, die auch dieses Mal an die Startlinie rollen. Anfassbare Zusatzinhalte? Gibt's bis auf eine windschnittige Steelbook-Verpackung nicht. Davon abgesehen setzt Microsoft ausschließlich auf digitale Boni – mit dem sogenannten »Festival Ticket«. Dieses bringt allem voran eine VIP-Mitgliedschaft mit sich. Dieser gehobene Status innerhalb der Forza-Community ermöglicht es, später beispielsweise an besonderen Spielevents teilzunehmen. Das Ganze dann unter anderem in einem der fünf exklusiven Wagen aus dem ebenfalls enthaltenen »Launch-Day Add-on«-Paket. Voraussichtlich mit dabei: der 2012 Aston Martin Virage, der 2011er Mercedes-Benz SLS AMG, der 2010 Ferrari 458 Italia, der 2010er Nissan 370Z und der 2010 Volkswagen Golf R. Hinzu kommen fünf exklusive Wagen-Lackierungen und ein »Accelerator Token Pack«. Wie der Name es andeutet, helfen diese Münzen dabei, frühzeitigen Zugang zu besonderen Wagen, hilfreichen Abkürzungen und frischen Gebieten zu erhalten. Außerdem steigern sie den Beliebtheitsgrad des Fahrers im Spiel. Wem dieses Digital-Tuning zehn Euro Aufpreis wert ist, der reiht sich auf der Vorbestellerspur ein und staubt so zusätzlich noch einen Downloadcode für den Dodge Challenger SRT8 392 ab.

Markus Würstle

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

FIFA 13 ULTIMATE STEELBOOK EDITION

Digitaler Spielertransfer.

Genre	Fußballsimulation	Hersteller	Electronic	
Arts	USK	ab 0 Jahren	Xbox Live	ja
Spieler	1 - 22	Preis	80 Euro	
Erhältlich	27. September 2012			

Die »Ultimate Steelbook Edition« des alljährlichen Fußballreigens ist für rund 80 Euro ausschließlich beim Onlinehändler Amazon erhältlich. Bleibt die Frage: Kann die exklusive Auflage mit offensivem Ballspiel punkten oder verrennt sich der EA-Kick in der gegnerischen Abwehr?

ULI HOENESS FÄND'S KLASSE

Der Name der Sonderausgabe nimmt es vorweg: Dieser EA-Kick erscheint in einer sehenswerten Steelbook-Verpackung mit Fußballstar Lionel Messi auf der Front. Andere analoge Extras suchen Freunde des runden Leders jedoch vergebens. Einzige Besonderheit sind 24 sogenannte Gold-Sets für den FIFA-13-»Ultimate Team«-Modus und 10.000 Startcredits für den »EA Sports Football Club«. Bei »Ultimate Team« kannst du deine eigene Fußball-Traummannschaft zusammenstellen und zu Weltruhm führen, indem du online gegen reale Kontrahenten antrittst. Ähnlich einem Sammelkartenspiel öffnest du Pakete mit unbekanntem Inhalt, die Spieler, Bälle, Wappen, Mitarbeiter, Stadien, Verträge und allerhand andere Extras enthalten können. Dabei sind die angesprochenen Gold-Sets am begehrtesten, denn diese enthalten neben seltenen Objekten nur Spieler mit einer Bewertung von 75 und darüber. Der »EA Sports Football Club« gleicht hingegen sozialen Netzwerken wie Facebook. Hier kannst du dich nicht nur mit Freunden kurzschließen, sondern auch besondere Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände gegen Credits erwerben. Mit dabei: neue Torjubiläen, frische Schuhe und kleidsame Trikots. Somit lohnt sich die Anschaffung der »Ultimate Steelbook Edition« nur für echte FIFA-Kenner und Online-Profis. Alle anderen sparen sich den satten Preisaufschlag von rund 20 Euro lieber und investieren das Geld besser in Steaks und Kaltgetränke für das nächste Offline-Spiel mit Kumpels in den eigenen vier Wänden.



Kaufen? **Fans**

ZUBEHÖR-TEST

VENOM TWIN DOCKING STATION

Hersteller	Venom	Typ	Ladestation
Preis	ab 35 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Mit der »Twin Docking Station« bringt der britische Hardware-Hersteller Venom eine Controller-Ladestation auf den deutschen Markt, die in England bereits seit rund drei Jahren erhältlich ist. Erstmals ausgepackt, findet man eine schlichte Plastik-Ladehalterung im schwarzen Hochglanz-Look vor. Die Station wird direkt mittels zwei Meter langem USB-Kabel an die Konsole angeschlossen und bietet Platz für zwei kabellose Controller. Außerdem dabei: zwei formschöne Akkus mit einer Ladekapazität von 900 Milliampere-Stunden. Diese eingelegt und die Controller auf die Station bugsiert, dauert ein voller Ladevorgang gerade einmal zwei Stunden. Springt die LED-Kontrollleuchte von Rot auf Grün, ist das Spielgerät für etwa zehn bis zwölf Stunden einsatzbereit, bevor es zurück auf die Station muss. Für rund 35 Euro also eine praktische und kostensparende Langzeitinvestition.

BATTERIE-DOPPELPAK

Alternativ zur »Twin Docking Station« bietet Venom die rund 20 Euro teuren »Twin Rechargeable Battery Packs« an. Das Paket enthält zwei Akkus, die mit denen der Docking-Station allerdings nicht baugleich sind. Die Akkupacks verfügen über einen direkt in der Einheit verbauten Mini-USB-Anschluss sowie eine Lade-Statusanzeige und können so schon während des Zockens oder auf der oben erwähnten Station mit Energie betankt werden – bieten aber nur eine Ladekapazität von 700 Milliampere-Stunden. Das mitgelieferte USB-Kabel kann beide Akkus gleichzeitig aufladen. Leider fällt die Spieldauer hier um einige Stunden kürzer aus und auch eine Aufladung dauert bis zu doppelt so lang wie bei den eingangs genannten Akkuzellen.



Gut funktionierende Docking-Station, die dem Batterie-Pack in der Einzelvariante auf jeden Fall vorzuziehen ist.

7.0

GAME TALK PRO-2

Hersteller	Datel	Typ	Headset
Preis	ab 40 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Datel orientiert sich mit dem »Game Talk Pro-2« am eher kleinen Geldbeutel – erfahrene Sparfüchse finden das kabellose Xbox-360-Headset im Internet schon für rund 40 Euro. Darüber hinaus in der Packung enthalten: Audioadapter und USB-Ladekabel. Der Adapter beinhaltet die Sendestation und wird an den normalen AV-Ausgang der Xbox 360 angeschlossen. Das Headset selbst bietet neben einem ausreichend gepolsterten Plastikbügel relativ große, von weichen Polstern gesäumte Ohrmuscheln. Zusammen mit einem recht geringen Anpassdruck ist das »Game Talk Pro-2« daher für viele Kopfgrößen geeignet. Die Betonung liegt dabei auf »viele«: Für Menschen mit sehr großem Schädel eignet sich das »Game Talk Pro-2« trotz mehrstufiger Größenregelung nicht. Mit einem Gewicht von knapp 360 Gramm ruht es zudem weit schwerer auf seinem Bestimmungsort als viele andere Headset-Kollegen, was vor allem bei jüngeren und empfindlichen Spielern Kopfschmerzen begünstigen kann.

HEADSET IM DAUERRAUSCH

Leider verstärkt ein stets hörbares Grundrauschen diesen Effekt noch. Zwar können Spiel- und Chat-Lautstärke unabhängig voneinander geregelt werden, doch hellhörige Ohren werden hiermit nicht glücklich. Schade, denn das grundsätzliche Klangbild zeigt sich ausgewogen und für diese Preisklasse grundsätzlich solide. Auch die eigene Stimme wird vom flexiblen Mikrofon laut und verständlich, wenngleich etwas dumpf übertragen. Geschmacksache: Der integrierte Akku mag praktisch sein, kann aber nicht eigenhändig ausgewechselt werden. Das ist besonders unschön, wenn die ohnehin knappe Akkuleistung – nach spätestens zehn Stunden ist auftanken angesagt – nach längerer Betriebszeit unvermeidlich abnimmt.



Robustes Headset für robuste Zocker-Ohren. Empfindliche Naturen werden hiermit jedoch nicht glücklich.

6.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

GTA 5

Hersteller **Rockstar Games**
 Genre **Offene-Welt-Abenteuer**



Wie schon oft in der Branche schwindet so manche Hoffnung – oder keimt auf – mit der Veröffentlichung von Geschäftsberichten. So auch bei demjenigen von Rockstar-Games-Eigner Take Two, in welchem alle kommenden Titel bis Ende März 2013 mit festem Termin aufgelistet werden – bis auf »GTA 5«. Anders formuliert: Entweder deutet dies ganz klar auf ein Erscheinen im nächsten Geschäftsjahr hin, das am 1. April 2013 beginnt, oder Rockstar Games macht's wie Apple, zeigt das Spiel auf einem kurzfristig einberufenen Event und bringt's zwei Wochen später raus – Massenhysterie inklusive. Wir tippen auf Version eins.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Hersteller **Electronic Arts** Genre **Rennspiel**



Schon mal der Faszination »Burnout Paradise« verfallen? Oder »Burnout Revenge«? Beide Titel überzeugen noch immer mit spektakulärer Crashphysik, butterweicher Bildrate und unübertroffenem Handling. Am 31. Oktober rast der neueste Streich von Criterion über die Ziellinie. Du bist schon heiß wie ein Zwölfzylinder bei voller Fahrt? Dann bewirb dich bei uns als Lesertester per Mail an redaktion@360-live.de, spiele das fertige Spiel vor allen anderen und sahne die Vollversion ab. Voraussetzung: Du musst uns erklären, warum genau du der/die Richtige dafür bist!

SNIPER GHOST WARRIOR 2

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



Ein Scharfschütze versteckt sich gerne im hohen Gras und wartet auf die passende Gelegenheit. So auch Teil Zwei von »Ghost Warrior«, der sich allerdings über sein eigentliches Einsatzziel noch immer nicht ganz im Klaren zu sein scheint. Hersteller City Interactive hat den Ego-Shooter nun zum zweiten Mal in Folge verschoben. Das neue Veröffentlichungszeitfenster ist Januar 2013. Ob's diesmal dabei bleibt? Irgendwie wollen wir das noch nicht so recht glauben.

TERMIN	TITEL
3. Aug.	Risen 2: Dark Waters
17. Aug.	Darksiders 2
17. Aug.	Sleeping Dogs
24. Aug.	Transformers: Untergang von Cybertron
28. Aug.	Damage Inc. Squadrons of WWII
30. Aug.	Madden NFL 13
31. Aug.	Persona 4: Arena
31. Aug.	Port Royale 3
13. 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.	Family Guy: Back to the Multiverse
27. Sept.	FIFA 13
27. Sept.	Rocksmith
28. Sept.	Dead or Alive 5
30. Sept.	F1 2012
Sept.	PES 2013
2. Okt.	Resident Evil 6
5. Okt.	NBA 2K13
12. Okt.	Dishonored: Die Maske des Zorns
12. Okt.	Xcom: Enemy Unknown
16. Okt.	007 Legends
19. Okt.	Doom 3: BFG Edition
19. Okt.	Skylanders Giants
23. Okt.	Forza Horizon
25. Okt.	Medal of Honor: Warfighter
30. Okt.	WWE 13
31. Okt.	Assassin's Creed 3
31. Okt.	Need for Speed: Most Wanted
Okt.	NBA Live 13
Okt.	Of Orcs and Men
Okt.	WRC 3: FIA Rally Championship
6. Nov.	Halo 4
13. Nov.	Call of Duty: Black Ops 2
17. Nov.	Micky Epic: Die Macht der 2
20. Nov.	Hitman: Absolution
29. Nov.	Far Cry 3
2012	Alarm für Cobra 11: Undercover
2012	Brothers in Arms: Furious 4 (Import)
2012	Defiance
2012	Doom 4
2012	Duke Begins
2012	Galaxy Beast
2012	GRID 2
2012	Lego Der Herr der Ringe
2012	Lingerie Football League
2012	Overstrike
2012	Ralph reicht's
2012	Rambo

TERMIN	TITEL
2012	Raven's Cry
2012	Rayman Legends
2012	Sonic & All-Stars Racing Transformed
2012	Zone of the Enders HD Collection
2013	Aliens: Colonial Marines
2013	Anarchy Reigns
2013	Army of Two: The Devil's Cartel
2013	Bioshock Infinite
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2013	Crysis 3
2013	Cyberpunk
2013	Dark
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Dead Island: Riptide
2013	Deadpool
2013	Dead Space 3
2013	Destiny
2013	Devil's Third
2013	DMC Devil May Cry
2013	Fable Next
2013	Gears of War: Judgement
2013	Grand Theft Auto 5
2013	Homefront (nächster Teil)
2013	Injustice: Gods Among Us
2013	Insane
2013	Lost Planet 3
2013	Metal Gear Rising: Revengeance
2013	Metro: Last Light
2013	Naruto: Ultimate Ninja Storm 3
2013	Prey 2
2013	Sacred 3

TERMIN	TITEL
2013	Sacrilegium
2013	Saints Row 4
2013	Scivelation
2013	Sniper: Ghost Warrior 2
2013	South Park: Der Stab der Wahrheit
2013	Splinter Cell: Blacklist
2013	Star Trek
2013	Star Wars 1313
2013	Tekken X Street Fighter
2013	The Ripper
2013	The Walking Dead
2013	Thief 4
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Tomb Raider
2013	Watch Dogs
2013	Xcom
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2013	Zwei

KINECT

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



Mit EMP-Störsendern versehene Wurfmesser, zielsuchende Raketenwerfer und allerlei ferngesteuerte Attentate mittels Metal-Storm-Artillerie – im nächsten Heft nimmt 360 Live den Mehrspieler-Modus von »Black Ops 2« ganz genau unter die Lupe.

360 LIVE NEU AB DEM 19. SEPTEMBER!

IMMER MONATLICH!

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

BRANDAKTUELL

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

Intrigen führen zwangsläufig zu Verlust. Und wer Dinge, die er liebt, unverschuldet aufgeben muss, der wird bald nur noch von Rache getrieben. Im Falle von »Dishonored« ist der ehemalige kaiserliche Leibwächter Corvo Atano der Gelackmeierte. Sein Schicksal entfacht seine Vendetta erst recht, als es ihm eine mysteriöse Maske in die Hände legt. Mit ihr kann der ohnehin vielseitige Elitesoldat die Zeit manipulieren, sich teleportieren, die Kontrolle über andere Lebewesen erlangen und vieles mehr. Ernstzunehmende Konkurrenz für die »Bioshock«-Reihe? Mega-Preview!

BORDERLANDS 2

Der Mann im Mond hat von nun an einen Namen: Handsome Jack! Dass es sich dabei um einen größtenwahnsinnigen Irren handelt, der den Planeten Pandora mit aller Macht beherrschen will, beweist die von ihm errichtete Weltraumbasis. Sie ist so riesig, dass sie selbst von Pandora aus noch als gigantisches »H« zu erkennen ist. Den Wahnsinnigen stoppen? Soll das A-Team! Äh pardon... vier neue, hochmotivierte Haudegen. Was folgt, ist eine erfrischende Mixtur aus Shooter und Rollenspiel, die das Zeug zur Koop-Offenbarung 2012 hat. Marathontest!

FIFA 13 VS. PES 2013

Letztes Jahr war's weniger spannend, doch 2012 könnten die Karten wieder neu gemischt werden. Im packenden Testduell kürt 360 Live den diesjährigen Dribbelkönig. Mit welchen Lizenzen wird »PES 2012« schlussendlich auflaufen? Wer bietet die bessere Online-Erfahrung? Wer die bessere KI? Stürmt auch »PES« mit Kinect-Unterstützung auf den Platz? All das und mehr verrät unser ausführlicher Direktvergleich. In diesem Jahr übrigens ergänzt um fachkompetente Meinungen von Lesertestern und E-Sport-Profis.

PLUS!

GAMESCOM-NEUANKÜNDIGUNGEN

Wenige Tage nach Redaktionsschluss startete die diesjährige Gamescom – zahlreiche Neuankündigungen inklusive. Deepsilver zeigt erstmals seinen neuen Zombie-Biss »Dead Island: Riptide«, Electronic Arts will mit der Koop-Bleispritze »Army of Two: The Devil's Cartel« Eindruck schinden, Activision dagegen mit dem Superhelden-Epos »Deadpool« und dem Survival-Shooter »The Walking Dead«. Und auch »The Witcher 3« sagt womöglich schon mal Hallo. Genug Stoff also für ein knackiges Messespezial.

SACRED 3

Die renommierte deutsche Rollenspiel-Reihe »Sacred« geht 2013 in die dritte Runde. Auf der Gamescom dürfen wir erstmalig Hand anlegen, und dem Spielkonzept und neuen Designansätzen auf den Drachenzahn fühlen. Selbiges gilt für »Sacred Citadel«, ein reines 2D-Download-Actiongame, bei dem du und zwei Mitspieler ein sagenumwobenes Zauberschloss erstürmen. »Citadel« bietet mit Krieger, Jägerin und Schamane drei Charakterklassen und soll die Vorfreude auf »Sacred 3« mächtig anheizen. Feuriges Preview!

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 ... CALL OF DUTY: BLACK OPS 2, BATTLEFIELD 3: ARMORED KILL, FORZA HORIZON, GEARS OF WAR: JUDGMENT, FAR CRY 3, DEAD OR ALIVE 5 VS. TEKKEN TAG TOURNAMENT 2, F1 2012, STAR WARS 1313, DAS TESTAMENT DES SHERLOCK HOLMES, ARMY OF TWO: DEVIL'S CARTEL, DEAD SPACE 3 UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 19. SEPTEMBER 2012!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

„VIELSEITIG, SPANNEND UND KARIBIK SATT. (...) WIRD EINE GELUNGENE KAPERFAHRT.“

360LIVE



JETZT ERHÄLTlich!

YouTube /RISENOFFICIAL /RISENTICKER /RISENGAME

RISEN2.COM



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



© Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria, and Deep Silver Inc. Larkspur, USA. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc.

„Prügel-Orgie
des Jahres“

Gamers.de

DEAD OR ALIVE[®] 5

I'm a Fighter

28. September

Video ansehen:



<http://teamninja-studio.com/doa5/>

www.facebook.com/tecmoeurope



TECMO



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

Akira, Sarah characters © SEGA. Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation. DEAD OR ALIVE 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved. DEAD OR ALIVE and the TECMO logo are trademarks or registered trademarks of TECMO KOEI GAMES CO., LTD. The KT logo is a registered trademark or a trademark of TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.