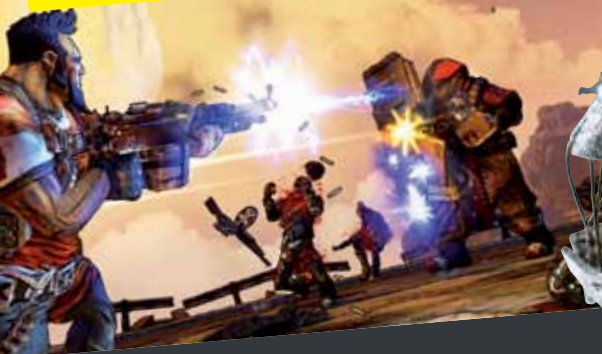


360 LIVE

Exklusiv-Report
**WERTUNGS-
INFLATION!**
Wenn die 6.0
nichts mehr wert ist

ERSTER TEST!
BORDERLANDS 2
HÄRTER, LÄNGER, UNBESCHNITTEN!
ÜBER 40 STUNDEN SPASS AM STÜCK



METAL GEAR SOLID GROUND ZEROES

Schlange seziert: offene Welt,
neue Engine, auch für 360!

ÜBERFÜHRT!
REMEMBER ME
Capcoms Cyber-Babe beim
Gedankenklau erwischt!

WICHTIG IST AUF
DEM PLATZ!

FIFA 13 VS. PES 2013

Titelverteidiger gegen
Spielmacher

BRANDAKTUELL

Army of Two: The Devil's Cartel – Feurig wie Chili!

Star Wars 1313 – So sehen Xbox-720-Spiele aus!

Black Ops 2 – Mehrspieler-Reform geglückt?

AUSSERDEM Sacred 3, NHL 13, Forza Horizon,
Dead Island: Riptide, Alarm für Cobra 11, NFL 13,
WRC3, Rocksmith, Expendables 2, DMC, Furious 4
Titten schlagen Tekken. DOA5 im Testduell!



5 SEITEN RACHEGELÜSTE DISHONORED

Ratten beschwören, Hofdamen erdolchen,
Grenzen überschreiten: Beklemmendes
Schleichabenteuer des Deux-Ex-Erfinders

DEAD SPACE 3

Angespielt: Schockgefrostet
oder Schneeengel?



F1 2012

Mit Vollgas zum Kauf Tipp!
Deutschland-Test-Premiere!

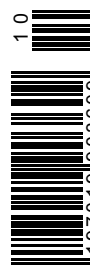


Poster plus
Interview!

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

www.360-live.de

AUSCABE10 €3,60 10



UNSERE LETZTE HOFFNUNG

XCOM

ENEMY UNKNOWN



„WIRD AUSSERIRDISCH“ PS3M 360™



EXKLUSIV FÜR VORBESTELLER:
DAS ELITESOLDAT PACK*

JETZT BESTELLEN!
AB 12. OKTOBER IM HANDEL

*NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT



Willkommen bei 360 Live!



Spiele mit optionalem Koop-Spielmodus sprießen derzeit wie Pflanzen gegen Zombies aus dem Boden. Selbst Spieleserien, die seit jeher das Solo-Erlebnis in den Mittelpunkt rücken, sind gegen die grassierende Koopisierung nicht gefeit. Derzeit besonders heiß diskutiert: »Dead Space 3«. Bleibt die Frage: Wer zum Geier hat den Entwicklern eigentlich den Koop-Floh ins Ohr gesetzt? Sind es Berge von E-Mails, in denen Fans regelrecht darum betteln? Ist es die vergilbte »Dieses Feature muss noch rein«-Liste, die ein

» Wer zum Geier hat den Entwicklern eigentlich den Koop-Floh ins Ohr gesetzt? «

Entwickler beim Büroputz aus einer staubigen Schreibtischschublade geangelt hat? Oder vielleicht doch eher der Druck der Marketing-Abteilung vor dem Hintergrund einer teuren, groß angelegten Umfrage? Geht's nach einem Interview mit EA-Marketing-Chefin Laura Miele im englischsprachigen Fachblatt MCV ist in der Tat vor allem eine Umfrage schuld. Laut Miele stuften viele Teilnehmer die bisherigen Teile als »zu gruselig« ein. Um nicht zu sagen so angsteinflößend, dass sie das Game zur Spannungsbewältigung am liebsten mit anderen gespielt hätten. Ob Miele's Aussage zutrifft, lässt sich freilich nicht objektiv überprüfen. Fest steht nur: Die Ergebnisse der Marktforschung zur inhaltlichen Ausrichtung kommender Unterhaltungssoftware beeinflussen immer häufiger, was Entwickler in Angriff nehmen. Auf den ersten Blick nichts Schlechtes. Allerdings erstickt's Kreatives oft im Keim. Insbesondere dann, wenn Marketing und Gamedesigner ihr ganz eigenes Süppchen kochen und ganz eigene Vorstellungen davon haben, wo die Reise hingehen soll. Peter Molyneux – vor kurzem noch Kreativdirektor der Microsoft Game Studios – kann ein Lied davon singen. Robert Bowling, Ex-Community-Manager bei Infinity Ward,

sicherlich auch. Dass beide nun eigene Studios eröffnet haben – Bowling Robotoki und Molyneux 22 Cans – wundert mich kein Stück. Aber auch die Gamer-Community vergraulen die Marketingstrategen immer häufiger. Nach Online-Pass und DLC-Wahnsinn folgt nun die Umfrage-Invasion. Leider oft ohne jegliches Augenmerk für die Bedürfnisse der echten Fans. Dass in verschachtelten Multiple-Choice-Dialogen immer wieder komplette Storypassagen vorweggenommen werden, ist dabei nur der Anfang. Frei nach dem Motto: »Nehmen wir mal an, Held X aus Spiel Y stirbt in der letzten Hälfte der Kampagne – wie würdest du darüber denken?« Weiteres Sorgenkind: Passive Umfragen, sprich automatisches beziehungsweise nur nebulös gekennzeichnetes Erheben von Nutzerdaten. Du fragst dich, warum die WLAN-Anzeige deines Routers ständig blinkt und die Statistikanzeige riesige Transferpakete anzeigt, obwohl du tatenlos im Hauptmenü deiner Konsole rumhängst? Mein Tipp: Details zu deinem Nutzerverhalten tropfen just in diesem Moment durch den Äther. Frag mal Valve, Quantic Dream, EA und viele andere, die diese Praktiken bereits unverblümt zugeben. Leute, ich bin gerne bereit, Auskunft über mein Nutzerverhalten zu geben, damit wir auch in Zukunft gut ausbalancierte Software spielen können. Aber bitte, bitte: Fragt mich in einem kleinen Fenster zum Abnicken, ob ich das auch wirklich will! Und sagt mir, was mit den Daten geschieht. Danke!

Und deine Meinung? Entziehen Marketingstrategen in ihrem Wahn, alles hinterfragen, auswerten und messen zu müssen, der Branche die Kreativität? Schreib es mir an soenke@360-live.de.

Jetzt aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

HERBSTOFFENSIVE!
Feuer frei! So langsam kommt der Spieleherbst richtig in Fahrt. »Borderlands 2«, »F1 2012«, »Dead or Alive 5«, »Tekken Tag Tournament 2«, »FIFA 13«, »PES 2013« – wer allein all diese im Testteil zerpfückten Septembertitel nur im Ansatz auskosten möchte, beantragt am besten jetzt schon mal seinen kompletten Jahresurlaub. Aber auch das, was man am Horizont schon sehen kann, begeistert: »Remember Me«, »Dead Pool«, »Star Wars 1313«, »Metal Gear Solid: Ground Zeroes« – wir haben sie alle! Dazu als großer Reportage-Leckerbissen: Wertungsinflation. Wenn die 6.0 nichts mehr wert ist!
SEPTEMBER-HITS AB S. 49
KOMMENDE KRACHER 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

DISHONORED

Mit Steampunk-Maske und übernatürlichen Fähigkeiten schleicht sich »Dishonored«-Held Corvo Attano aufs Cover der aktuellen 360 Live – und auf den Stealth-Action-Thron? Auf fünf Seiten begibt sich der Attentäter auf seinen Rachefeldzug und meuchelt in bester »Thief«-Tradition. Wir klären auf, wie ehrlos dieser Killer mordet und was es mit der Technologie seiner ikonischen Maske auf sich hat. Plus Poster in der Heftmitte!



360 LIVE
AUSGABE OKTOBER 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	48 TESTS	70 COMMUNITY
 Dishonored: Die Maske des Zorns	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost



ERSTER TEST!

50 BORDERLANDS 2

Vier neue Helden, vierfache Spaßinjektion: Zeitfresser wie er im Buche steht!



DEUS EX TRIFFT SPLINTER CELL

29 REMEMBER ME

Capcoms Cyber-Babe beim Gedankenklau erwischt!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Alex Jones zu DMC
- 07 WRC 3
- 08 Whore of the Orient
- 09 Happy Wars
- 10 Heiße Aussichten: Sacred 3
- 10 Aus der Redaktion
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Dishonored: Die Maske des Zorns
- 20 Forza Horizon
- 22 Need for Speed: Most Wanted
- 24 Army of Two: The Devil's Cartel
- 26 Call of Duty: Black Ops 2
- 29 Remember Me
- 32 Star Wars 1313
- 34 Dead Space 3
- 38 Metal Gear Solid: Ground Zeroes
- 40 Deadpool
- 45 Dead Island: Riptide
- 46 Family Guy
- 46 Hitman Absolution
- 46 Sonic & All-Stars Racing Transformed
- 46 The Walking Dead Video Game
- 47 Sacred Citadel
- 47 Star Trek
- 47 Wächter von Mitteleuropa
- 47 Xcom: Enemy Unknown

TEST

- 49 Das Testament des Sherlock Holmes
- 49 Air Conflicts: Pacific Carriers
- 49 Damage Inc.: Squadrons of WWII
- 50 Borderlands 2
- 54 Counter Strike: Global Offensive
- 56 F1 2012
- 59 FIFA 13
- 60 PES 2013
- 61 PES 2013 vs. FIFA 13



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 Tekken Tag Tournament 2
- 63 Dead or Alive 5
- 64 Madagascar 3: Flucht durch Europa
- 64 Madden NFL 13
- 64 NHL 13
- 65 Alarm für Cobra 11: Undercover
- 65 Rocksmith
- 72 Jet Set Radio HD
- 72 Jojo's Bizarre Adventure HD
- 72 Rock Band Blitz
- 72 The Expendables 2

POSTER

- 41 Dishonored: Die Maske des Zorns
- 42 Resident Evil 6

REPORTAGE

- 66 Exklusiv-Report: Wertungsinflation

COMMUNITY

- 70 Interview mit Sascha Besche von SPES
- 70 Mecker-Ecke
- 71 DLC-Check
- 72 Community Arcade
- 73 Community Gamerscore: Darksiders 2
- 74 Community Lesertest
- 75 Nachgefasst bei Darksiders 2
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Kauf- und Spartipps
- 79 Zubehör: Turtle Beach DXL 1, Analogsticks Aim Assistance
- 80 Termine

SERVICE

- 11 Aboseite
- 48 Impressum
- 81 Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY PLUS POSTER



14 DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

Fünf Seiten Rachegelüste: Beklemmendes Schleichabenteuer des »Deus Ex«-Erfinders



TOPSPIELE

34 Dead Space 3

- 10 Sacred 3
- 20 Forza Horizon
- 22 Need for Speed Most Wanted



56 F1 2012

- 24 Army of Two The Devil's Cartel
- 26 Call of Duty: Black Ops 2



59 FIFA 13 vs. PES 2013

- 32 Star Wars 1313
- 38 Metal Gear Solid Ground Zeroes
- 40 Deadpool



63 Dead or Alive 5

- 45 Dead Island: Riptide
- 54 Counter Strike Global Offensive
- 62 Tekken Tag Tournament 2

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

360_{LIVE}

AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?



DER HEISSE STUHL

Alex Jones über
DMC – Devil May Cry

DAY Z

Zombies auf Konsole

HAPPY WARS

Xbox 360
mit Free to Play

HEISSE AUSSICHTEN

Sacred 3

DIE BESTEN GAMES?

Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Alex Jones

Schwarzes Haar, bare Hühnerbrust, Schlafzimmerblick. Ist das noch Dante? Viele Fans schimpften auf Capcom und das »Enslaved«-Studio Ninja Theory, die mit »DMC« der legendären »Devil May Cry«-Reihe neues Leben einhauchen wollen. Hat sich der Hasssturm mittlerweile gelegt? Wie soll's mit Dante weitergehen? Wir haben den Produzenten Alex Jones zur Beichte gebeten.

Mittlerweile zwei Jahre ist die Ankündigung von »DMC« her. Ein Versuch, der legendären Hack-and-Slash-Reihe des Japaners und »Bayonetta«-Schöpfers Hideki Kamiya einen Neustart zu verpassen. Leider waren die ersten Reaktionen alles andere als positiv: »Schaut aus wie 'ne Cracknutte«, »das ist nicht Dante« und »Was soll der Mist?« waren noch die nettesten Kommentare zum neuen Antlitz, des eigentlich weißhaarigen Dämonenkillers. »Ich muss gestehen, wir waren damals nicht wirklich darauf vorbereitet«, sagt Produzent Alex Jones. »Wir versuchten erstmal zu verstehen, was passiert war; warum die Leute so wütend waren. Schon bald kapierten wir die Befürchtung: Wir gaben die Serie bei Ninja Theory in neue Hände und sie machten ihr eigenes Ding. Etwas das anders aussieht als das, was die Spieler lieben gelernt hatten.« Doch hat der Fanprotest etwas gebracht? »Es hat uns gezeigt, dass wir mit solch einer Serie nicht leichtfertig umgehen können. Sie machten uns Druck«, gesteht Jones. »Wir wussten: Die Menschen, die diese Serie groß machten, haben Zweifel. Wir können uns nicht einfach zurücklehnen! Wir müssen ihnen beweisen, dass es richtig ist, was wir tun.« Und haben Capcom und Ninja Theory das nun? »Noch nicht ganz. Aber wir konnten bereits vieles von DMC zeigen, das den Fans beweist, dass Dante immer noch Dante ist«, meint Jones. »Er ist selbstsicher, er ist respektlos, er ist einfach eine verdammt coole Sau. Er flucht und redet, wie ihm der Schnabel gewachsen ist. Klar, wir haben noch nicht alle überzeugt, aber ich kann versichern: Wenn sie es sehen und spielen, wird's ihnen gefallen. Da bin ich sicher!«

Tatsächlich spielt sich »DMC« – geht's nach der Gamescom-Version – schnell, hart und fordernd. Genau so, wie man es von der Serie gewohnt ist. Rasante Kombinationen von Schwertattacken und Pistolenschüssen, die auf verquere Gegner wie Porzellanmonster mit langen Klauen und fliegende Augäpfel herniederprasseln. »Im Kern sollte und musste DMC auch stets noch ein Devil May Cry bleiben«, erinnert sich der Produzent. »Es gibt einige wenige aber dafür strikte Vorgaben von Capcom Japan, die besagen, dass die Essenz, quasi das Erbe gewahrt bleiben müsse. Vor allem, was den Kampf angeht, das Timing und die Steuerung.« Davon abgesehen darf sich das britische Studio Ninja Theory austoben. »Vor allem was die Story und Geschichte anbetrifft, leisten sie Großartiges«, verspricht der Amerikaner. »Du wirst einigen echt kranken Kram sehen und erleben.« Etwa den rechts-konservativen Dämonen-Nachrichtensender Raptor News Network, der als Satire auf den US-Sender FOX News auftritt und auf gewisse Weise sogar einen Bossgegner im Spiel verkörpert? »FOX News? Nein, wir nennen keine Namen«, lacht Jones. »Aber ja, es steckt sehr viel Kreativität und Herzblut in der Story und der Welt. Letztere wird zu Dantes Feind; verändert sich im Spiel um ihn herum. Er wird als Terrorist gebrandmarkt und gejagt. Also das wird verdammt irre ... Ich hoffe wirklich, dass den Leuten der Plot taugt. Dass es sie mitreißt und sie wissen wollen, was als Nächstes mit Dante passiert.« Ist das bereits eine Bestätigung von »DMC 2«? »Das hab ich nicht gesagt, aber: DMC ist sicher nicht der letzte Teil der Reihe, oder würde das wirklich jemand glauben?«



BIO

Name | Alex Jones

Firma | Capcom USA

Position | Produzent

Arbeitet gerade an | DMC

Schon gewusst? |

Jones ist ein bekennender Cineast und wirft, wie er selbst sagt, zu viel Geld fürs Kino aus dem Fenster.



» Wir können uns nicht einfach zurücklehnen! Wir müssen den Fans beweisen, dass es richtig ist, was wir tun. «

Alex Jones , Capcom USA



WRC 3

Rennspiele haben diesen Herbst Hochkonjunktur. Simulationsbegeisterte setzen auf »F1 2012« von Codemasters, Offene-Welt-Raser auf »Need for Speed: Most Wanted« von EA sowie »Forza Horizon« von Microsoft und heimatverbundene Arcade-Puristen geben »Alarm für Cobra 11« von dtp eine Chance. Der große Rallye-Spaß? Kommt dieses Jahr ausschließlich vom italienischen Studio Black Bean, fühlt sich nach ersten Probefahrten schon ziemlich gut an und hat auch sonst einige Tiger im Tank. Angefangen bei der offiziellen FIA-Lizenz mit mehr als 50 Teams über eine spürbar entschlackte Karriere ohne nervige Manager-Funktionen bis hin zum komplett überarbeiteten Grafikmotor genannt »Spikengine« mit sichtbar aufgepeppten

Fahrzeugmodellen, verbesserter Umgebungsdarstellung und neuen Lichteffekten tritt »WRC 3« ordentlich aufs Gaspedal. Altbewährtes lässt man dagegen unangestastet: Egal ob Rückspul-Funktion, Hot-Seat- und Foto-Modus, Online-Rennen, Ghostdaten-Duelle, Kameraperspektiven oder die gewohnt griffige Steuerung – wer Teil Zwei gespielt hat, findet im Handumdrehen rein. Dagegen weniger schön: das Fehlen eines klassischen Spiltscreen-Modus und die etwas altmodische Menüdarstellung im Pinselstrich-Design. Durchstarten soll »WRC 3« am 12. Oktober 2012. Ob's dieses Mal zum Kauf Tipp reicht, verrät der Test in Ausgabe 11/12.

klein- GEDRUCKT

NEUE SPIELE FÜR NEUE KONSOLEN

✖ Die Xbox 720 und Playstation 4 rücken in greifbare Nähe. So viel steht fest. Daher hat Electronic Arts nun verkündet, dass man die Konsolen auch kräftig unterstützen wolle. Und zwar mit drei bis fünf komplett neuen Spieleserien, die in den ersten zwei Lebensjahren der neuen Konsolenhardware starten sollen. »Bei der 360 und PS3 hatten wir keinen guten Start, aber auf diesen Konsolen werden wir die Nummer eins«, sagt EA-Sprachrohr Frank Gibeau.

THE BINDING OF ISAAC

✖ Das gefeierte wie verquere PC-Indie-Game »The Binding of Isaac« kommt in einer überarbeiteten Fassung für Konsole. Das hat sein Entwickler Edmund McMillen angekündigt. »Es ist eigentlich ein neues Spiel mit neuer Grafik und Musik; es wird größer, hat neue Inhalte, Charaktere, Bosse, Gegner und so weiter.« Auch ein Koop-Modus sei geplant. Allerdings müsse man sich noch gedulden. Erst in knapp einem Jahr sei es fertig.

OVERSTRIKE WIRD FUSE

✖ erinnert sich noch jemand an »Overstrike«, das zur E3 2011 angekündigte Koop-Action-Game von Insomniac Games? Auf der Penny Arcade Expo Ende August hat es Co-Firmengründer Ted Price nun offiziell in »Fuse« – zu Deutsch Zünder – umbenannt und verkündet, es handele sich dabei um eine komplette Frischzellenkur des bisherigen Konzepts. Ausführliches Preview im nächsten Heft!

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



BORDERLANDS 3...

...Duke Begins: Mittlerweile arbeitet Gearbox schon an Spielen für die nächsten Konsolen, ließ Studiochef Randy Pitchford verlauten.

NINJA ARMS...

...ist angeblich der Name eines Action-Games aus dem Hause Capcom.

STAR WARS: FIRST ASSAULT...

...wird scheinbar ein Ego-Shooter, an dem Lucasarts neben »1313« werkelt.

LEBENS-
ZEICHEN

HURE DES ORIENTS

Im Jahr 2011 brachte das australische Studio Team Bondi gemeinsam mit Rockstar Games das viel gelobte Detektiv-Abenteuer »L.A. Noire« auf den Markt. Leider haben die fast sieben Jahre Entwicklungszeit das Studio in den Ruin getrieben – und Ende 2011 zur Schließung geführt. Nun ist Team Bondi zurück: Unmittelbar nach der Insolvenz hatte der »Mad Max«- und »Happy Feet«-Filmproduzent Kennedy-Miller Mitchell die Studio-reste übernommen und in KMM Interactive umbenannt. Anfang September wurde offiziell das erste Projekt enthüllt: »Whore of the Orient« soll ein Actionabenteuer werden, das den Kampf einer Gruppe westlicher Polizisten, der International Police Force, gegen Korruption und Kriminalität im Shanghai des Jahres 1936 thematisiert. Dekadenz, Kommunismus, Unterdrückung und Habgier im chinesischen Hexenkessel sollen die bestimmenden Themen sein. Schon Ende letzten Jahres hat Team-Bondi-Gründer Brendan McNamara diesen Titel als Name für ein Wunschprojekt verlauten lassen, jedoch keine weiteren Details zur Story offenbart. Wie genau »Whore of the Orient« ausschauen soll und wann es erscheint? Dazu schweigen die Macher noch. Allerdings wird das Game nicht mehr auf Xbox 360, sondern mit Unterstützung von WB Games für die Konsolen der nächsten Generation entstehen. Gleichzeitig arbeitet das Team angeblich mit Regisseur George Miller an einem »Mad Max«-Spiel.

» Anfang September wurde offiziell das erste Projekt enthüllt: Whore of the Orient. «



✕ AUFGETAUCHT UND ÜBERARBEITET

DIE FURIOSEN VIER

Seit der Enthüllung auf der Videospielemesse E3 2011 ist es still um »Brothers in Arms: Furious 4« geworden. Doch jetzt bricht Gearbox das Schweigen: Der Koop-Titel um vier irre Soldaten, die im Zweiten Weltkrieg mit Kettensäge, Maschinengewehr und Selbstbau-Elektroschocker auf Nazi-Jagd gehen, ist nicht länger Teil der »Brothers in Arms«-Serie. Stattdessen soll das vom Tarantino-Film »Inglorious Basterds« inspirierte Spiel nun zur eigenen Serie werden. Liegt's daran, dass die »Brothers in Arms«-Fans heftige Kritik an der überdrehten Auskopplung übten, die vollkommen im Gegensatz zum so nachdenklichen und ernsten Grundton ihrer Weltkriegs-Reihe steht? Angeblich nicht. Laut Randy Pitchford, Gründer des

Studios Gearbox, habe sich »Furious 4« einfach weiterentwickelt und würde nicht länger als sogenannter Spin-off funktionieren. »Unser Pokémon hat eine Evolution durchgemacht«, scherzte er. »Es hat jetzt neue Kräfte.« Auch würde durch den Wegfall des »Brothers in Arms«-Namens eine Last von den Schultern des Entwicklerteams genommen: Ohne diesen Nimbus könnten sie jetzt einfach freier und ungehemmter arbeiten. Dennoch würde die Herkunft von »Furious 4« natürlich nicht ganz geleugnet und Spieler könnten später immer noch Anspielungen und Referenzen entdecken. Ursprünglich sollte »Furious 4« im Laufe des Jahres 2012 erscheinen. Mittlerweile ist wohl eher ein Termin Mitte 2013 wahrscheinlich.

✕ BALD FÜR KONSOLE?

DAY Z

Auf dem PC ist »Day Z« ein echtes Phänomen. In der Modifikation des Militär-Simulators »ARMA 2« muss der Spieler im von einer Zombie-Seuche heimgesuchten Staat Chernarus überleben – einer kargen und nur von wenigen Orten und viel Wald durchzogenen Gegend, der man ihre sowjetische Vergangenheit ansieht. Nahrung zusammenklauben, Wasser sammeln und sich nicht von den Untoten beißen lassen, so lauten die obersten Gebote. Denn wer ins Gras beißt, muss von vorn beginnen. Der vom Schicksal Heimgesuchte ist in dieser Welt jedoch nicht alleine: Andere Spieler bevölkern ebenfalls als Nichtinfizierte das 225 Quadratkilometer große Land. Mit diesen kann man Teams bilden oder andere Spieler überfallen, um das eigene Leben zu sichern.

Aufgrund des Erfolges soll aus »Day Z« beim tschechischen Studio Bohemia Interactive alsbald ein eigenständiges Spiel werden. Und wie Dean Hall, Erfinder von »Day Z«, 360 Live verrät, könnte dieses tatsächlich auch für Konsole erscheinen. »Ich würde gerne sehen, ob diese Art Spiel auch auf Konsole funktioniert«, so der Entwickler. »Doch macht man so etwas

natürlich nicht leichtfertig.« Vor allem was Technik, Kosten und Verkaufsaussichten angeht, gäbe es noch viel zu bedenken.



» Ich würde gerne sehen, ob diese Art Spiel auch auf Konsole funktioniert. «

✕ ONLINE

WILL MICROSOFT SPIELE STREAMEN?

Erst im Juli hat Sony den Spiele-Streaming-Dienst Gaikai für 380 Millionen US-Dollar übernommen. Vor kurzem geriet nun dessen größter Konkurrent ins Straucheln: Im Jahr 2004 vom ehemaligen Apple-Angestellten Stephen Perlman gegründet, bietet OnLive seit Juni 2010 an, aktuelle Titel wie »Darksiders 2«, »Sleeping Dogs« oder »Batman: Arkham City« in Echtzeit übers Netz zu spielen. Die Games laufen auf dem Server des Dienstes – wobei das Bild via Internet zum Spieler direkt auf den TV oder Bildschirm gelangt. Doch dann ging dem Unternehmen Ende August 2012 schlicht das Geld aus, da von zwei Millionen registrierten Nutzern lediglich 1.800 den Service aktiv nutzten und zahlten: 30 bis 40 Millionen US-Dollar Schulden sollen sich so angehäuft haben. Als Notfallmaßnahme wurde kurzerhand ein Großteil der knapp 200 angestellten Entwickler, Techniker und Programmierer entlassen und ein Investor gesucht. Tatsächlich wurde das gebeutelte Start-up dann von der Investmentfirma Lauder Partners übernommen, die es umbauen und weiterführen wolle. Ein Großteil der gekündigten Visionäre und Programmierer hinter OnLive sind nun allerdings bei Microsoft untergekommen: keine Überraschung, immerhin wird schon lange gemunkelt, dass Microsoft an einem Konzept ähnlich OnLive oder Gaikai arbeitet. Anzeichen verdichten sich, dass es Kernbestandteil für die kommende Xbox sein könnte. Die soll nebst Games auf Disk angeblich eben auch das Spielen via Netz anbieten, wie ein internes Microsoft-Dokument verrät – siehe Ausgabe 08/12. Auch für die Surface-Tablets und Windows-PCs wäre ein solcher Dienst denkbar. Wie siehst du die Sache? Sind gestreamte Spiele die Zukunft und Spiele auf Disks Schnee von gestern? Sag's uns im Forum oder auf unserer Facebook-Pinnwand.



✕ FREE 2 PLAY

FAST KOSTENLOS



Noch im September soll mit »Happy Wars« das erste Free-to-Play-Spiel via XBLA erscheinen. Heißt: Das Game darf kostenlos heruntergeladen und gespielt werden – zumindest von Xbox-Live-Gold-Mitgliedern. Thema von »Happy Wars«? Bis zu 30 Spieler prügeln sich als Comic-Figuren auf kunterbunten Schlachtfeldern gegenseitig die Birne weich. Geld verdienen die Macher über einen Shop. Hier müssen die Spieler Echtgeld für Klamotten und Ausrüstungsgegenstände für ihre kleinen Krieger hinblättern. Weit aus erwachsener wird das zweite Free-to-Play-XBLA-Spiel ausfallen: »Ascent: New Gods« – kurz auf Microsofts diesjähriger E3-Pressekonferenz vorgestellt – soll Anfang 2013 erscheinen

und wirkt wie Redmonds Antwort auf den Playstation-Hit »God of War«. Als Krieger des Chaos lautet die Aufgabe, im Namen einer von drei Gottheiten in den blutigen Krieg gegen die unsterblichen Titanen zu ziehen. Sind Letztere besiegt, wird der eigene Gebieter zum Herrscher der Welt aufsteigen.

» Bis zu 30 Spieler prügeln sich als Comic-Figuren die Birne weich. «

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Im neuen »Tomb Raider« sollte Lara einst ein kleines Mädchen als auch ein Pferd an die Seite bekommen. Doch beide passten den Machern zufolge nicht in das angestrebte Konzept und die begrenzte Weite der Inselwelt.

✖ **Zahl:** 275.000. So viele Spielebegeisterte haben dieses Jahr die Hallen der Gamescom 2012 gestürmt – also ziemlich genau so viele wie schon im Vorjahr.

✖ **Zitat:** »Ich glaube, Wahnsinn ist ein Thema, das wir in Zukunft öfters in Videospielen sehen werden. Es ist etwas, das uns unheimlich ist. Und eine unserer größten Ängste überhaupt: nämlich den Verstand zu verlieren«, sagt Dan Hayes, Produzent von »Far Cry 3«.

Aus der Redaktion

✖ Die Gamescom ist unbeschadet überstanden und hat so einige Neuigkeiten hervorgebracht, die wir verteilt über den gesamten Preview-Teil genauestens unter die Lupe nehmen. Nicht minder beeindruckend: Die immer größer werdende Menge an Kisten und Kartons mit Games, Merchandise und exklusiven Kleinigkeiten. Denn in der nächsten Ausgabe feiert unser Schwestermagazin PS3M seinen vierten Geburtstag, was wir wiederum mit einem riesigen Gewinnspiel zelebrieren. 360 Live ist dann im übernächsten Heft dran!

WAS UNS BEWEGT

✖ Die sonnigen Tage verabschieden sich. Stattdessen Dauerregen, Fliegerbomben in der Münchner Innenstadt und durchnässte Schuhe. Da bewegt vor allem der Stapel ungespielter Software, die sich im Sommer erfahrungsgemäß anhäuft. Markus stürzte sich vor dem Durchspielmarathon von »Borderlands 2« auf die letzte Erweiterung des ersten Teils, Michael machte es sich in Paradise City aus der »Burnout«-Serie gemütlich und Sabine kämpft sich noch immer durch Tyria, die Welt der Online-Rollenspiel-Sensation »Guild Wars 2«. Der Rest der Truppe? Kauft bereits Lederhosen und Kopfschmerztabletten für den nahenden Wiesn-Trubel. Was sonst so abgeht? Das liest du wie immer auf facebook.com/360livemagazin und twitter.com/360livemagazin.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

SACRED 3

Seit Erscheinen der letzten »Sacred 2«-Erweiterung, »Ice & Blood«, vor vier Jahren ist viel passiert. Das Studio hinter der Serie, Ascaron, ging 2009 pleite; jahrelang hingen die Rechte an der Marke quasi in der Luft. Nun gibt es aber endlich ein neues Team, das sich »Sacred 3« widmet: das Frankfurter Studio Keen Games, die Macher der PC-Point-and-Click-Hits »Geheimakte«. Die Pläne sind ehrgeizig: Ein komplett auf Koop getrimmtes Erlebnis für bis zu vier Spieler, die jederzeit ganz bequem per Tastendruck ein- und wieder aussteigen können, soll es werden. Das Ganze getragen von Charakterköpfen: »Jeder Spielfigur kommt eine eigene, gewichtige Rolle zu«, sagt uns der kreative Leiter Alex Toplansky. Dass dabei bewährte Prinzipien nicht über den Haufen geschmissen werden, zeigt eine erste Präsentation auf der Gamescom. So orientiert sich auch Teil Drei der Rollenspiel-Saga an den Hack-and-Slay-Allüren eines »Diablo 3« – lernt aber scheinbar auch aus dessen Schwächen. Keen Games' Isaac Parakhen betont: »Anders als in Diablo 3 gibt es keine unüberschaubare Zahl an Ausrüstungsgegenständen, die sich nur minimal unterscheiden.« Auch die verschiedenen Areale mit brütend heißen Steppen und majestätischen Gebirgen sollen durchweg abwechslungsreicher sein. Was die Story angeht, schließt Teil Drei mehr oder weniger nahtlos an seinen Vorgänger an. 1.000 Jahre nach dessen Geschehnissen greift der düstere Zane, Herrscher des

Ashen-Imperiums, nach dem Herz von Ancaria – und damit nach unglaublicher Macht. Klar, dass die vier neuen Helden sich schnurstracks aufmachen, dem Schurken Einhalt zu gebieten. Bisher sind zwei Heldentypen offiziell enthüllt: die Kriegerklasse der Ancarianer und die Rangerklasse der Safiri. Dass die sich bereits komplett unterschiedlich spielen, beweist ein kurzer Demo-Abschnitt. Krieger und Ranger, bewaffnet mit Lanze und Kampfaxt, sollen eine Verteidigungsanlage des Ashen-Imperiums hochnehmen. Die gigantische, krumm und schief zusammengezwimmte Holzkonstruktion steht wackelig zwischen tiefen Felschluchten. Während die ersten kleineren Widersacher durch flinkes Tastendrücken schnell das Zeitliche segnen, lauern in einer Höhle schon mächtigere Grimmocs. Hier wird schnell klar, dass selbst in einem Hack 'n' Slay Taktik eine Rolle spielen kann. Es gilt, rasch die Schwachstellen der Gegner auszumachen, sie zu flankieren, in die Enge zu treiben, die beste Position im Terrain für sich zu sichern. Teamwork wird dabei mit Extra-Erfahrungspunkten belohnt. Zwar soll »Sacred 3« erst irgendwann 2013 erscheinen, schon in seinem jetzigen, frühen Stadium macht das Schnitzel-Rollenspiel aber einiges her. Ob's das Zeug zum »Diablo«-Killer hat? Abwarten. Im Gegensatz zu Letzterem ist es aber bereits offiziell für Konsole angekündigt.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du mit »Test Drive Ferrari Racing Legends« von Bigben Interactive eine fundierte Rennsimulation mit historischen und zeitgenössischen Traumautos der Marke Ferrari. Erlebe eine komplette Rennfahrerkarriere, fordere andere Online-Piloten heraus oder genieße eine schnelle Testfahrt in einem der 51 authentisch modellierten Sportwagen und Formel-Flitzer. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du mit »Test Drive Ferrari Racing Legends« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung deine Ferrari-Träume auf die Xbox 360 holen. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
7.1
WERTUNG!



✳ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

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

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

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

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

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

Deine Abo-Postkarte

Ja, bitte schick mir das 360 Live Magazin ab sofort zu. Das Abo gilt für ein Jahr und beinhaltet 12 Ausgaben, je eine Ausgabe monatlich. Außerdem erhalte ich zum Start eine zusätzliche Nummer geschenkt. Ich bekomme also 13 Ausgaben zum Preis von 12. Wenn ich nach einem Jahr weiterlesen möchte, muss ich nichts weiter tun. Ich erkläre mich mit meiner Unterschrift zur Zahlung des Jahresbeitrags von 43,20 Euro per Bankeinzug einverstanden. Alle Preise gelten nur für Deutschland. Die Auslandskonditionen erfahre ich online unter der Internetadresse **abo.360-live.de**, zum Beispiel Jahres-Abo Österreich 46,80 Euro, Jahres-Abo Schweiz 84,- Sfr. Ich kann den Bankeinzug jederzeit widerrufen. Sollte ich das 360 Live Magazin nach Ablauf eines Jahres nicht mehr weiter beziehen wollen, genügt eine schriftliche Benachrichtigung zwei Wochen vor Erhalt der letzten Ausgabe. Ich weiß, dass das Abonnement erst nach erfolgter Bezahlung startet. Ich weiß, dass ich »Test Drive Ferrari Racing Legends« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Test Drive Ferrari Racing Legends« 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 »Test Drive Ferrari Racing Legends« als Abo-Prämie dazuerhalten. USK: ab 0 Jahren. Ich weiß, dass die Prämie separat und erst nach Zahlungseingang verschickt wird und dass dieser Vorgang bis zu sechs Wochen in Anspruch nehmen kann. Ich bestätige außerdem mit meiner Unterschrift, dass ich das von der USK empfohlene Mindestalter erreicht habe und sowohl ich selbst als auch in meinem Haushalt lebende Personen in den letzten sechs Monaten nicht Bezieher des 360 Live Magazins gewesen sind.

Leserservice
»360 Live«
Postfach 13 63
82034 Deisenhofen

GÜNSTIG!

Du sparst bares Geld: Die erste Ausgabe kommt kostenlos!

UNTERHALTSAM!

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

AKTUELL!

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

BEQUEM!

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

GRATIS!

Keine zusätzlichen Kosten: Das Porto übernehmen natürlich wir.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 21.08.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende August 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Darksiders 2 First Edition	THQ
2	FIFA 13 (Vorbester)	Electronic Arts
3	FIFA 13 Ultimate Steelbook Edition (Vorbester)	Electronic Arts
4	Halo 4 Limited Edition (Vorbester)	Microsoft
5	Sleeping Dogs (Import)	Square Enix

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende August 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops 2 (Vorbester)	Activision
2	Halo 4 Limited Edition (Vorbester)	Microsoft
3	Sleeping Dogs	Square Enix
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda
5	Darksiders 2	THQ

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Halo 4 Limited Edition (Vorbester)	Microsoft
2	Monster Hunter Frontier Online Forward 5 (Vorbester)	Capcom
3	Borderlands 2 (Vorbester)	Take 2 Interactive
4	The Witcher 2: Assassins of Kings	Spike Chunsoft
5	Zone of the Enders HD Edition	Konami

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

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

HALO 4

1

Hersteller | Microsoft

43%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Auch »Halo 4« wird auf einen Download-Inhalte-»Saison Pass« setzen. Für 2.000 Microsoft Punkte erhalten bekennende Spartaner so drei Kartenpakete, die jeweils drei Mehrspieler-Maps enthalten.



FIFA 13

2

Hersteller | Electronic Arts

31%

Tendenz



Schon gewusst? Das erste Mal seit sieben Jahren wird Manchester-Star Wayne Rooney nicht das Cover der englischen Ausgabe des neuen »FIFA«-Spiels zieren.
Einschätzung | sehr gut

GRAND THEFT AUTO 5

3

Hersteller | Rockstar Games

29%

Tendenz



Arvind Bhatia, Analyst bei Sterne Agee, erwartet für »GTA 5« in den ersten drei Monaten nach Erscheinen einen Absatz von 14 Millionen verkauften Exemplaren.
Einschätzung | sehr gut

4 Assassin's Creed 3

23% **Einschätzung** | sehr gut

5 Hitman: Absolution

23% **Einschätzung** | sehr gut

6 Crysis 3

20% **Einschätzung** | sehr gut

7 Forza Horizon

17% **Einschätzung** | sehr gut

8 Call of Duty: Black Ops 2

14% **Einschätzung** | sehr gut

9 Far Cry 3

14% **Einschätzung** | sehr gut

10 Tomb Raider

14% **Einschätzung** | sehr gut

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

BATTLEFIELD 3

1

Hersteller | Electronic Arts

30%

Tendenz



360-Wertung | 9.0

Zeitnah zum Erscheinen findest du auf www.360-live.de einen ausführlichen Test zur Download-Erweiterung »Armored Kill«. Das Zusatzpaket konzentriert sich besonders auf actionreiche Fahrzeugkämpfe auf XXL-Schlachtfeldern.



HALO: REACH

2

Hersteller | Microsoft

22%

Tendenz



Fan-Fakt a): Der Sci-Fi-Shooter erschien am 14. September 2010. Im Spiel wird am selben Tag – nur 542 Jahre später – die »Orbital Defense Platform« der Erde aktiviert.
360-Wertung | 9.0

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

3

Hersteller | Activision

17%

Tendenz



Fan-Fakt b): Erstmals in der »Call of Duty«-Historie dienen die Deutschen in der Kampagne von »MW3« nicht als Feindbild, sondern als alliierte Kampfkraft.
360-Wertung | 9.2

4 FIFA 12

17% **Wertung** | 9.0

5 Darksiders 2

13% **Wertung** | 8.7

6 Call of Duty: Black Ops

9% **Wertung** | 9.2

7 Forza Motorsport 4

9% **Wertung** | 9.4

8 Ghost Recon: Future Soldier

9% **Wertung** | 8.4

9 Just Cause 2

9% **Wertung** | 8.7

10 Mass Effect 3

9% **Wertung** | 9.6

LESER-VOTINGS

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

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

DARKSIDERS 2

1 Hersteller | THQ

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.7

VercingetorixDE: »Wie der Erstling ein tolles Spiel, aber hat wie eben jener auch die gleichen kleinen Schwächen. Trotzdem eine Offenbarung für Rollenspiel- und Actionfans. Für mich 9.0.«



DEADLIGHT

2 Hersteller | Tequila Works

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
7.6

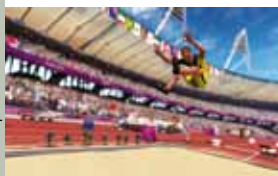


SaschaAsh: »Endlich wieder ein Arcadespiel, das mich schon beim ersten Satz der Erzählung in seinen Bann gezogen hat. Geile Mischung aus Limbo und Shadow Complex.«

LONDON 2012

3 Hersteller | Sega

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
6.7



Miro12: »Das Spiel hat mich völlig überrascht. Eine der besten Olympia-Versionen aller Zeiten. Die Grafik stimmt und die Atmosphäre ist sehr gut eingefangen.«

4 Lego Batman 2: DC Super Heroes

Hersteller | WB Games

Leser-Wertung | 7.8

360-Live-Wertung | 8.1

Heckinator: »Klötzchen bauen... immer weiter. Die Integration anderer DC-Charaktere tut dem Game gut. Erfindet das Rad nicht neu, sieht aber ganz witzig aus.«

5 Tony Hawk's Pro Skater HD

Hersteller | Activision

Leser-Wertung | 7.7

360-Live-Wertung | 8.1

Rookafella: »An sich finde ich HD-Remakes immer recht gut. Das hier kommt zwar nicht an die beiden Originale ran, ist aber dennoch ein echter Spaßbringer.«

✕ 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

ALLES BALKONIEN ODER WAS?

Wie hast du deinen Urlaub verbracht?

Urlaub? Der Kerl könnte sich auch mal wieder bei mir blicken lassen.	31%
Ich war mal wieder in Balkonien und hab mir die Sonne auf den Pelz scheinen lassen.	23%
Sommer, Sonne, Palmenstrand.	
Der einzig wahre Urlaub.	19%
Ich war mit den Transformers auf Cybertron und mit Tod in der Hölle. Na ja, ich hab halt gezoxt.	15%
Ich steh eher auf die kälteren Regionen und habe im Norden Urlaub gemacht.	12%

ALLES NINTENDO ODER WAS?

Kaufst du dir die Wii U?

Ich würde Microsoft niemals fremdgehen!	58%
Habe bisher noch zu wenig zur Konsole gesehen. Ich warte mal ab.	19%
Hab schon eine Xbox 360 und eine PS3. Was will ich denn auch noch mit einer Wii U?	19%
Ich glaube schon. Nintendo-Konsolen waren bisher immer cool.	4%
Natürlich. Die Wii U wird toll!	0%

ALLES KÖLN ODER WAS?

Wie hat dir die Gamescom gefallen?

Dieses Jahr hatte ich leider keine Zeit. Aber nächstes Jahr will ich wieder gehen!	42%
War noch nie da und werde wahrscheinlich niemals hingehen.	26%
Dieses Jahr war's ganz nett. Hätte mir aber mehr erwartet.	16%
Mir hat's gar nicht gefallen. Da gehe ich nicht mehr hin!	11%
Die Gamescom war Spitze.	
Nächstes Jahr gehe ich wieder hin!	5%

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

HALO 4

1 Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
10.0
360-Live-
Potenzial
9.0

Vinman81: »Je mehr gezeigt wird, desto geiler wird es. Für mich jetzt schon Spiel des Jahres 2012. Hoffentlich ist bald der 6. November. Das wird eine 10 von 10!«



ASSASSIN'S CREED 3

2 Hersteller | Ubisoft

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
8.5



Gandalf2278: »Die Assassinen sind wieder da! Mit neuem Helden und neuem Szenario kommen die Meuchelmörder zurück auf die Konsole.«

PES 2013

3 Hersteller | Konami

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
8.0



Bambusknecht: »Die Japaner sollten bei Rollenspielen, Karaoke und Sake bleiben. Auch dieses Jahr geht die Fußballkrone an EA.«

4 Gears of War: Judgment

Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 8.5

oO CRoK Oo: »Meiner Meinung nach viel zu früh. Hoffe die Kriegsmaschinerie bringt jetzt nicht jedes Jahr einen Ableger! Wird höchstens eine 8.0.«

5 Resident Evil 6

Hersteller | Capcom

Leser-Potenzial | 7.5

360-Live-Potenzial | 8.0

Bajeera: »Der Umfang scheint wohlwollend. Wie viel am Ende von dem übrig bleibt, was der vierte Teil damals so himmelschreiend richtig gemacht hat, bleibt die Frage.«

Kalter Stahl oder
splitterndes Holz?

- + Viele Freiheiten und etliche mögliche Herangehensweisen an jede einzelne Mission, hübsche Grafik mit eigenwilligem Stil, abwechslungsreiche Kulissen, intelligente Gegner und skurrile Charaktere, fordernder Schwierigkeitsgrad
- Für Einsteiger zunächst recht komplexes Spielsystem, bisher nur wenige verschiedene Waffen, diverse matschige Texturen

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler | Arkane
Studios

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

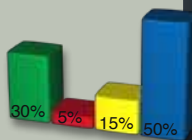
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Taktischer Shooter
mit berauschenden
Freiheiten – von
den Machern der
»Thief«-Reihe.

das ist drin

- Freiheit
- Grenzen
- Waffen
- Gewalt und Verderben



DISHONORED

Wenn das eigene Leben in Scherben liegt, man einer schrecklichen Tat beschuldigt wird und der gesamte Staatsapparat dieser verwesenden Welt dich jagt wie einen tollwütigen Hund – dann, ja dann treibt dich als Betroffener oft nur ein Gedanke: Rache! 360 Live folgt dem gefallenen Attentäter Corvo ein letztes Mal, bevor er endgültig zuschlägt... und ist begeistert!



Corvo Attano ist nicht der einzige Attentäter und Maskenträger. Später im Spiel trifft er auf Gegner, die mindestens genauso gefährlich sind wie er.

Nichts erschüttert das Wesen eines Menschen so sehr wie der plötzliche Fall. Und Corvo Attano ist gefallen. Kilometer-tief. Nein, vielmehr wurde er gestoßen – und zwar aus seinem Leben. Sein Unheil könnte glatt dem »Prozess« von Franz Kafka entsprungen sein. Denn ohne dass der einstige Leibwächter etwas getan hätte, verhaftet man ihn eines Morgens und sperrt ihn in den dunkelsten Kerker der Stadt. Ausgerechnet seine edle Herrin, die Kaiserin, soll er kaltblütig ermordet haben. Geheime Verschwörungen, sinistre Taten und geifernde Machtgier sind der Hintergrund seiner Misere. Doch es besteht noch Hoffnung. Als eine übermenschliche Gestalt ihm magische Kräfte verleiht, ergreift Corvo nicht nur die Chance auf Rache, sondern gleichsam auf ein neues Leben. 360 Live hat Corvo auf einem seiner dunklen Rachefeldzüge begleitet – an der Seite seines Schöpfers Raphael Colantonio...

DIE DAME IN SCHWARZ, ROT, WEISS

Still treibt ein kleines Boot in einem Seitenkanal des Flusses Wrenhaven. Ein langsam fließender Strom, der eher einer Abwasserbrühe denn einer Wasserstraße gleicht: fleischfressende Fische, stinkende Abfälle, undefinierbare Kloakereste und jede Menge ausgebrannter Wal-Schlack treiben darin, seit sich die Stadt Dunwall vor Jahren durch die Entdeckung der Energiegewinnung aus Wal-Öl durch Esmond Roseburrow von der kleinen Hafen- zur aufstrebenden Industriestadt der Insel Gristol mauserte. »Es ist in etwa wie mit der industriellen Revolution in Manchester«, erklärt Raphael Colantonio, Co-Direktor von »Dishonored«. »Die Stadt wurde reich, die

Fabrikbesitzer unglaublich mächtig; und dabei verwahrloste alles drum herum – ähnlich ist es in der Welt von Dishonored.«

Corvos Blick schweift umher: Hohe Mauern umringen den von einer kleinen Steinbrücke überspannten Kanal. Dann bricht die raue Stimme des Steuermanns und ehemaligen Seefahrt-Kapitäns Samuel Beechworth die Stille. Mit eindringlichen Worten bereitet er dich auf das vor, was im Folgenden ansteht: ein Mord! Eine gewisse Lady Boyle soll dran glauben. Sie nämlich unterstützt Tyrann, Diktator und Verschwörer Lord Regent nach Kräften. Nun soll sie dafür bezahlen!

Wie es das Schicksal so will, findet zu Ehren der Aristokratendame im nahegelegenen Anwesen der Familie ein intimer Maskenball mit ausgewählten Gästen statt. Die perfekte Gelegenheit. Also raus aus dem knarrenden Kahn und bis zur Zielperson durchballern? »Das klappt nicht«, verspricht Raphael Colantonio. Und er hat Recht. Was auf den ersten Blick wie ein weiterer Ego-Shooter anmutet, ist in Wirklichkeit ein Game, bei dem Taktik, Timing und Querdenken den Ton angeben. »Ein Auftrag, viele Möglichkeiten, diesen zu beenden – und zu scheitern«, beschreibt der Direktor den zentralen Gameplay-Ansatz. Kein Wunder daher, dass das Anwesen der adeligen Dame von mehreren bulligen Wachposten gesichert wird. Und zwei Tallboys, die ihre Runden drehen; also je mit Brandgeschossen bestens ausgerüstete Spezialeinheiten, die auf drei Meter hohen, stelzenartigen Roboterbeinen überall in der Stadt Dunwall patrouillieren.

Jeder ihrer Schritte klingt wie ein Donnerhall und wird von einem schrägen Quietschen

begleitet. Wege an ihnen vorbei gibt's jedoch zahlreiche. Von Deckung zu Deckung sprinten? Klar, das geht. Oft aber nicht ohne den Einsatz Corvos magischer Kräfte: Mit »Bend Time« zum Beispiel verlangsamt sich die Zeit – genügend Magiereserven vorausgesetzt – auf Schnecken-tempo. Flink huschst du sodann über das nasse Kopfsteinpflaster an einer Mülltonne, einem Stapel Kisten und später dem Tallboy selbst vorbei, der nichts bemerkt. Die nun aufkreuzenden Wachen? Erst vorbeimarschieren lassen, dann ein erneuter Zeitstopp: Die Klinge springt,

✕ Warum hast du eigentlich...

...'NE MASKE AUF?

Markenzeichen von »Dishonored« und Held Corvo ist zweifelsohne seine Maske. Ein Konstrukt aus Metallplatten, Draht, Linsen sowie einem Schwebstoff-Filter, der ihn vor der auf den Straßen grassierenden Seuche schützt. Doch ist sie nicht nur Tarnung, sondern auch aktives Hilfsmittel bei Meucheltaten: Die in der Maske verbauten Linsen dienen als Zielfernrohr, um Objekte auf Knopfdruck heranzuzoomen. Entworfen hat die Maske übrigens Piero, ein Erfinder vom Schlage Da Vinci, der gleichsam ein Gegenmittel gegen die Seuche fand, das jedoch so kostspielig ist, dass es sich nur die reiche Oberschicht leisten kann. Gleichwohl bleibt Corvos Maske mehr als nur ein technisches Gerät, sie ist zugleich ein Symbol: »Ich würde Corvo nicht unbedingt mit Batman vergleichen«, analysiert Game-Designer und -Direktor Raphael Colantonio. »Doch seine Maske ist markant und furchteinflößend. Wer Corvo zum ersten Mal sieht, weiß, dass er nicht auf eine Tasse Tee vorbeischaut.«



Pssst! Wer sich an Opfer heranpirscht und diesen im Nahkampf das Genick verzwirbelt, der macht sich das Leben leichter. Insbesondere, wenn er die Leichen dann noch in dunklen Ecken verschachert.



Dekadentes Gesocks: Während das Volk in den Straßen darbt, lässt sich die reiche Oberschicht geschützt in Schienenwagen aus zentimeterdickem Stahl umherkutschieren.

Blut fließt. All das dauert nur wenige Sekunden. Ebenso wie der komfortable Wechsel der Fähigkeiten über das mittels LB-Schultertaste abrufbare Rundmenü. Zur Villa ist es nun nicht mehr weit: eine weitere »Blink«-Teleportation, ein gewagter Sprung über ein Gelände – schon befindet sich Corvo im von einem nächtlichen Feuerwerk erleuchteten Anwesen.

»Das ist nur einer von vielen Pfaden in Richtung Missionsziel«, verdeutlicht der Spiel-designer. »Im Fluss zum Beispiel findet man ein Gitter: Dort kannst du deinen Geist in einen Fisch transferieren und so in den Keller des Anwesens schwimmen. Wer genau hinschaut, kann's zudem durch ein verstecktes Fenster in die Villa schaffen.«

Auch die folgenden Abschnitte auf dem Weg zu Lady Boyle bieten zahlreiche Lösungsansätze. Kurz mal die Waffen wegstecken und einfach unauffällig das Gespräch eines Pärchens belauschen, welches über eine verlorene Einladung jammert, ist einer davon. Perfekt! Nach kurzem Absuchen der Auffahrt schlummert das wertvolle Pergament in Corvos Inventar – der streng dreinschauende Türsteher nickt, der Zugang zu den Festräumen ist frei.

KILLER VERSUS LEISETRETER

Auf der Party von Lady Boyle angekommen, offenbart sich ein skurriles, wenngleich verwirrendes Bild. Der Ball ist in vollem Gange. Überall edel gekleidete Damen und Herren mit irrsinnigen Masken; Fisch- und Insekten-Köpfe, klassisch venezianische Masken und Hasenfratzen. Corvo passt mit seiner Halsabschneider-Maskierung perfekt ins Bild und fällt zu keiner Zeit auf. »Das ist aber eine aufwendige Verkleidung«, lobt eine gewisse Adelle White sogar, während Corvo aufmerksam durch das noble Anwesen schlendert. »Sie stinken, als kämen Sie aus der Gosse«, brüskiert sich hingegen eine Lady mit Puppengesicht. Die Festzimmer erstrecken sich vier Meter in die Höhe; Stuck, goldene Zierleisten und Gemälde der Boylschen Dynastie schmücken die Wände. Das Zentrum des Speisesaals zielt ein langer Tisch, auf dem ein riesiger, noch vom Garen dampfender, mit Salat und jeder Menge Obst angerichteter Fisch thront. Ein faszinierender Anblick. Partygäste stehen in den diffus erleuchteten Sälen umher, wandern zwischendurch von A nach B, plaudern angeregt oder murmeln diffus in ihren Gesichtsschmuck. »...Haben sie gesehen, wie es auf den Straßen aussieht? Scheußlich!«, schallt es etwa aus einer Ecke. In der Küche hingegen stapft eine Magd



Die Infizierten in den Straßen und Häusern bieten ein Bild des Elends. Und Obacht: Vom Wahnsinn getrieben kann es durchaus passieren, dass sie Corvo ohne Vorwarnung angreifen.



Und außerdem?

■ Ursprünglich sollte »Dishonored« keine Spielhilfen wie Zielmarkierungen oder Tutorials enthalten ■ Nun sind diese vorhanden, lassen sich jedoch einzeln und jede für sich abschalten ■ Aber auch mit Hilfen soll das Spiel kein Zuckerschlecken sein ■ Sollte »Dishonored« bei Spielerschaft und Handel ein Erfolg werden, wären die Macher einer Fortsetzung gegenüber nicht abgeneigt ■ Erfolgedetails und etwaige Pläne für Download-Inhalte? Kommen! ■ Kommt vollkommen ungekürzt und komplett auf Deutsch synchronisiert

wutentbrannt auf eine Ratte. Das alles wirkt sehr lebendig und gleichzeitig absonderlich. Doch wo ist eigentlich Lady Boyle? Schwierig. Denn auf der Gala streifen gleich drei Damen identischen Namens umher – ihre zwei Schwestern und sie selbst; sie alle tragen eine Maske mit einem Blumenhut, lediglich unterschiedlich gefärbt. »Wer sich Zeit nimmt, der kann das Rätsel ganz in Ruhe lösen«, verspricht Raphael Colantonio. Stimmt: einige Minuten herumstolzieren und die Schickeria belauschen, schon findet sich jemand, der verrät, wer wer ist. Nur einen Drink muss der Attentäter ausgeben, schon weiß er, dass das Fräulein in Schwarz die gesuchte Waverly Boyle ist. Wer unschuldige Opfer nicht scheut, kann's natürlich auch blutiger angehen, alle drei abmurksen und so den Auftrag abkürzen. »Oder du nimmst den Weg ins Obergeschoss und durchwühlst das Schlafzimmer, wo wichtige Hinweise versteckt sind«, verrät Raphael freimütig. 360 Live klemmt sich jedenfalls an die Fersen der schwarz gekleideten Dame mit dem wallenden

Ballkleid. Plötzlich spricht ein maskierter Herr Corvo von der Seite an: sein Name sei Brisby und er wisse über die blutigen Absichten Bescheid. Allerdings möchte er Corvo einen Gegenvorschlag unterbreiten: Er sei verliebt in Lady Boyle und würde sie fortschaffen, wenn man sie nur bewusstlos in den Keller bringen würde. Interessant. Aber... inakzeptabel. Die Verräterin muss sterben!

Als Waverly sich vom Buffet auf den Weg zum Kamin neben dem Flügelklavier begibt, geht alles ganz schnell. Während niemand hinschaut, das Messer zücken. Ein Stich in den Hals. Ein kraftvoller Schnitt. Schon gleitet der Körper der adretten Schönheit leblos zu Boden – und Corvo aus dem Raum. Waffe wieder unter den Mantel und rasch in Richtung Ausgang. Verdammte: ein Schrei! Alarm! Die Leiche wurde entdeckt! Vielleicht hätte man die feine Dame doch besser ins Bad locken und dort strangulieren sollen? Zu spät: Die letzten Meter muss es auch so gehen. Eine Windstoß-Attacke schleudert den ersten Schutzmann hart gegen die Wand. Dass weitere bereits draußen warten, verrät das Durchwände-blicken-Talent. Nun gut: ein Zeitstopp und mit der Pistole geschwind Kugeln in Richtung Schädeldecke verteilen. Volltreffer! Wie Marionetten, denen man die Schnüre kappt, fallen sie in sich zusammen, als die Zeit wieder weiterläuft. Noch fieser erwischt es die Posten im Eingangsbereich. Mittels »Possession« fährt Corvo wie ein Dämon in den Körper des einen; steuert ihn Richtung Tor. Kaum hat er ihn wieder verlassen, überkommt den Typ mit Pickelhaube eine mysteriöse Brechreiz-Attacke: Winselnd übergibt er sich und kippt tot um. Der zweite kassiert einen Armbrustpfeil in den Kopf. Kein stilvoller Abgang – im Gegensatz zu dem von Corvo. Noch wenige Meter spurten... dann endet

die uns präsentierte Anspielversion. Wie schnell 90 Minuten doch vergehen können!

SCHAU! FREIHEIT!

Ja, das war nur eine der vielen Möglichkeiten, diese Mission in Angriff zu nehmen. »Und nicht die Schlechteste«, scherzt Colantonio. »Glaub mir, es gibt dutzende andere. Bei einigen wirst du kaum von den anderen Charakteren wahrgenommen; bei anderen pflasterst du die komplette Villa mit Leichen.« Und genau das macht den Reiz von »Dishonored« aus: die Freiheit, seinen Weg nach Belieben zu wählen; entscheiden zu können, alles und jeden aus dem Weg zu räumen oder geradezu geisterhaft alle Hinder-

✖ Dunwall und der Rest

DISHONORED 2?

Dreh- und Angelpunkt von »Dishonored« ist die Stadt Dunwall. Am südlichen Ende der Insel Gristol gelegen, bildet sie aber nur einen kleinen Teil einer riesigen Welt, welche die Arkane Studios für das Projekt erdachten. »Nördlich liegen noch die Inseln Tyvia und Morley sowie südlich die Insel Serkonos«, erklärt Entwickler Raphael Colantonio. »Und dann gibt es noch den einige Monatsreisen entfernten Kontinent Pandysian.« Zwar können diese Orte nicht angesteuert werden, doch soll der Spieler im Verlauf von »Dishonored« einiges darüber erfahren. Unter anderem, warum eine Reise dorthin ziemlich beschwerlich wäre. Heißt das also, ein möglicher zweiter Teil spielt vielleicht in den Städten Dabokva oder Tamarak auf der Insel Tyvia? »Das wurde ich schon oft gefragt«, erläutert Colantonio. »Ich kann nur sagen, dass wir gerne weiter mit dieser Welt arbeiten und spielen würden. Sie gefällt uns und bietet viele, viele Möglichkeiten.«





In den Straßen der Stadt herrscht Hoffnungslosigkeit. Penner und Obdachlose hausen neben Mülltonnen. Dazu machen einem die Truppen der Warfare Overseer das Leben schwer.

nisse zu umgehen. So gesehen teilt sich die Bethesda-Produktion vieles mit Legenden wie der von Meisterdieb Garret aus »Thief« und der von Specialagent J.C. Denton aus dem Cyberpunk-Hit »Deus Ex«. Kein Wunder, schließlich stecken viele Entwickler eben dieser Ausnahmestücke hinter »Dishonored«. »Co-Direktor Harvey Smith war Projektleiter beim zweiten Deus Ex und bei Thief: Deadly Shadows«, rekapituliert Colantonio. »Und Viktor Antonov hat gemeinsam mit uns Dunwall erschaffen – aber er war eben auch derjenige, der damals für Half-Life 2 die City 17 entwarf. Wir hoffen natürlich, den Freunden genau dieser Klassiker etwas zu bieten, das sie bei vielen aktuellen Produktionen vermissen«, so der Franzose. »Aber wir sind uns sicher,

dass auch andere großen Gefallen an Dishonored finden; vor allem Spieler, die bisher primär lineare Games mit vorgegebenem Weg gewohnt waren. Auch sie können und möchten sich gerne kreativ ausleben.«

Womit er wohl Recht behält. Denn »Dishonored« scheint seine Versprechungen tatsächlich einzuhalten und aus dem weit verbreiteten Duktus auszubrechen, der Spielschafft ein immer einfacher, stringenter und geradliniger werdendes Erlebnis zu präsentieren. Das hier wird kein spielbarer Film, kein cineastischer Spießrutenlauf wie »Call of Duty« oder »Max Payne 3«, sondern eine interaktive Herausforderung, über die der vor dem Bildschirm Sitzende die Macht hat. Wenn etwas Irres,

Schräges und Cooles in einer Mission passiert, dann nicht, weil es vorbestimmt war, sondern weil der Spieler es so ausgelöst hat. Er hat das Gefühl, das Ruder in der Hand zu haben; darf sich sicher sein, eine Mission dank der eigenen Intelligenz, des eigenen Mutes und der eigenen Geschicklichkeit gelöst zu haben – oder weil er einfach verdammt viel Glück hatte. Jeder Spieler kann die Situationen auf seine Weise lösen; ein Erlebnis haben, das sich von dem seiner Freunde spürbar unterscheidet. Hinzu kommt: Die Arkane Studios erschaffen so nicht nur eine Art neues »Thief«, sondern dank der schrägen Charaktere, der wohl dosierten Portion Mystik und des zwispaltigen Helden Corvo gleichzeitig eine ganz eigene, durch und durch entdeckenswerte Welt; das faszinierende Bild einer verkommenen Gesellschaft und einer verrottenden Kultur ohne Mitleid und Moral, die unzählige Rätsel aufgibt. Damit hat »Dishonored« beste Chancen, nicht nur eines der interessantesten, sondern auch intelligentesten Spiele der letzten Jahre zu werden. Und vor allem eines, das zeigt, dass interaktive Unterhaltung eben nicht immer geradliniger werden muss, um zu begeistern!

Michael Förtsch

Im Laufe des Spiels kann Corvo dank überall in der Welt versteckten Runen und Knochenartefakte seine Fähigkeiten ausbauen. So lässt »Bend Time« die Zeit zunächst in Zeitlupe ablaufen und letztlich ganz anhalten.



360LIVE sagt...

Ein faszinierender Sandkasten mit großartigen Freiheiten. Und einer, der die Leistungen des Spielers **HITPOTENZIAL** in den Fokus stellt – und genau deswegen so motiviert.

8.5 von 10

FABLE

THE JOURNEY

HÜTE DICH VOR DER MAGIE

12.10.2012



XBOX
LIVE

www.xbox.com



www.facebook.com/xboxde

Microsoft

© 2012 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Fable, das Microsoft Game Studios Logo, Lionhead, das Lionhead Logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox Logos sind Warenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe.



XBOX 360

KINECT

Erhältlich | 26. Oktober 2012 Status | 90% komplett



Traumstart oder Boxenstopp?

- + Erstklassige Präsentation, Lizenzen für alle Traumflitzer, Bombast-Soundtrack, Einsteiger und Profis haben gleichermaßen Spaß, Spielstände aus den »Forza«-Teilen Drei und Vier importierbar
- Spieldesign mit Fokus auf Online-Action

FORZA HORIZON

Agentenwende auf dem Gameplay-Highway.

kurz&knapp

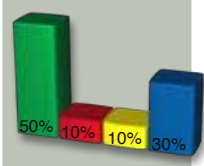
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Playground Games/
 Turn 10 Studios
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Nur für Xbox 360:
 Arcade-Serien-
 auskopplung mit
 offener Spielwelt.

das ist drin

- Speedjunkies
- Verkehrs-Rowdies
- Sonntagsfahrer
- Partystimmung



Während »Forza«-Schöpfer Turn 10 bereits unter Hochdruck am fünften Teil für die nächste Hardware-Generation schraubt, soll »Horizon« noch diesen Herbst mächtig Staub aufwirbeln. Ein Offene-Welt-Konzept mit Arcade-Racing-Schwerpunkt, Nachtfahrten sowie ein erneut aufgebahrter Grafikmotor treiben diese erste Serienauskopplung an. Playground Games heißt der neue Entwickler, doch Turn 10 überwacht nicht nur die Arbeiten, sondern stellt den neuen Machern ihr gesamtes Technik-Know-how aus »Forza 4« in die Garage. Nettes Detail am Rande: Das Studio wurde explizit für »Horizon« ins Leben gerufen und setzt sich primär aus ehemaligen Entwicklern der Kreativschmieden Criterion Games und Ubisoft Reflections zusammen. Und Genrekennner wissen um die Offene-Welt-Erfahrung, die diese Herrschaften mit in Microsofts Rennstall bringen. Das Ergebnis lässt sich am besten als Arcade-Raser bezeichnen, der sich – sofern gewünscht – durch das Abschalten von allerlei Fahrhilfen im Handumdrehen in Richtung Simulation trimmen lässt. Überhaupt ist der Spieler in »Horizon« wenig eingeschränkt, kann zum Beispiel Streckenbegrenzungen durch-

brechen, rigoros Abkürzungen nehmen, ohne dafür mit Zeitstrafen belangt zu werden, und vieles mehr. Das mag für Serienveteranen auf den ersten Blick fast schon nach Ketzerei klingen – doch der hohe Spaßfaktor und die ausufernden Online-Optionen geben den Machern Recht.

Hinzu kommt, dass Turn 10 die gleichen Profi-Einstellungsmöglichkeiten verspricht wie bei »Forza 4«, sprich umfangreiche Tuning-setups und Upgrade-Möglichkeiten für sämtliche Boliden. Heißt: Mit entsprechendem Spielfortschritt, Erfahrungsschatz und den damit einhergehenden Fahrzeugverbesserungen kannst du selbst die schäbigste aller Rennsemmeln noch für hochkarätige Rennveranstaltungen auffrisieren. Somit verlieren auch PS-Babies aus der Anfangszeit deiner Karriere nicht an Reiz, dürfen sie doch jederzeit an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Das Sammelfieber wird zudem durch sogenannte »Barn Finds«, sprich Scheunenfunde, befeuert. Im Gegensatz zu anderen Offene-Welt-Lokalitäten – bisher gesichtet sind Rennveranstaltungen, Tuning-Shops und Autohäuser – ploppen diese auf der Minstraßenkarte im linken unteren Bildschirmfeld erst in unmittelbarer Nähe auf.

Zu finden gibt es dort ansonsten versteckte Fahrzeugräume, zum Beispiel den BMW M1. So etwas wie eine Story bietet »Horizon« übrigens auch. Die dreht sich zum einen um das gleichnamige Musikfestival im USA-Bundesstaat Colorado, zum anderen um die Protagonistin Alice. Und auch soundmäßig gibt's dank der schillernden Open-Air-Kulisse richtig was auf die Ohren: Der britische DJ Rob da Bank füllt exklusiv drei Radiosender mit über 60 Tracks aus allen angesagten Musikrichtungen – allerdings vorwiegend wohl mit ungebändigten Dubstep-Bassmonstern. Bisher extrem vielversprechend! Check der fast fertigen Version im nächsten Heft.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Könnte der Serie auch 2012 einen gewaltigen Kickstart verpassen. Alle Zeichen HITPOTENZIAL stehen auf Hit!

8.5

von 10

ASSASSIN'S CREED

III



ERHEBT EUCH!

31.10.2012



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
DVD
ROM



UBISOFT

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

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



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Und außerdem?

■ 12-Spieler-Online-Rennen via Xbox Live, nicht jedoch per Splitscreen ■ Unterstützt Kinect: Per Sprachbefehl können zum Beispiel Modifikationen am eigenen Wagen vorgenommen werden ■ Unzählige Statistiken geben Auskunft über Fahrzeit, Höchstgeschwindigkeiten, längste Drifts und vieles mehr ■ Vorbesteller erhalten exklusive Bonus-Fahrzeuge je nach Händler; bei Amazon gibt's etwa das »Speed Pack« mit dem Caterham Superlight R500 ■ Als Ergänzung gibt's mobile »Most Wanted«-Versionen, unter anderem für iOS-Geräte und Sonys Playstation Vita – in diesen lassen sich »Speed Points« auch unterwegs sammeln

kurz&knapp

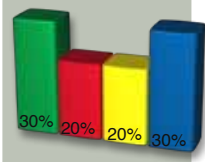
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Criterion Games
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

»Need for Speed« trifft »Burnout Paradise«: eine explosive Mischung!

das ist drin

- Bestenlisten anführen
- Chaos-Rennen
- Freunde abhängen
- Fahrspaß



Ganz oben auf der »Most Wanted«-Liste.

Spiele sind heutzutage so furchtbar ernst! Schön zu sehen, dass einige Studios trotzdem auf diese Entwicklung pfeifen und ihre Spielkonzepte von vorne bis hinten nur auf eines bürsten: Spaß. Und den macht das neue »Need for Speed: Most Wanted« gewaltig! Die »Burnout Paradise«-Meisterwerkstatt Criterion setzt für »Most Wanted« auf eine offene Spielwelt in und um die Stadt Fairhaven, rasante Verfolgungsjagden, spektakuläre Unfallsequenzen jenseits von »Alarm für Cobra 11« und Geschwindigkeitsrausch, bis der Auspuff knallt. Langwieriges Freispielen von neuen Levels und Fahrzeugen? Würde viel zu viel Zeit kosten. Stattdessen stehen die meisten der etwa 50 voll lizenzierten Karossen gleich zu Spielbeginn zur Verfügung –

beziehungsweise in Fairhaven herum. Einzige Ausnahme sind die zehn sogenannten »Most Wanted«-Boliden, die man nur erhält, wenn man in einem Rennen gegen sie antritt und gewinnt. Frei nach dem Prinzip »Was du findest, darfst du behalten« kann ansonsten jedes beliebige Fahrzeug auf Tastendruck geknackt, geklaut und dem eigenen Fuhrpark hinzugefügt werden. Und die Wagenliste weckt Begehrlichkeiten: Während BMW M3 92, Chevrolet Camaro ZL1, Lamborghini Gallardo und Porsche 911 vor allem die Herzen von Tempo-Junkies höher schlagen lassen, beeindruckt Dodge Charger, Ford Explorer und der Hummer H1 Alpha mit Wucht und purer Kraft. Wie alle lizenzierten Karren haben auch diese Prachtexemplare eine große Atmosphäre-Schwachstelle:



Wem die Fahrerei durch Fairhaven zum nächsten Zielpunkt zu lange dauert, der greift auf die »Easy Drive«-Taste des Digipads zurück und wird quasi zum nächsten Event »gebeamt«.



✖ Schmutzige Straßenschlachten

AUTOLOG 2 UND CO.

Zwar ist schon die Solo-Kampagne außerordentlich umfangreich, in die Vollen geht »Most Wanted« aber erst mit seinem Multiplayer-Part für bis zu zwölf Bleifüßler. Statt in gesitteten Kopf-an-Kopf-Rennen geht es hier wie in »Burnout« chaotisch, aber spaßig zur Sache. Da wird gerammt, gestoßen, gedrängt – und wer in einer Herausforderung vorzeitig ausscheidet, darf seinen Frust zumindest abbauen, indem er die Konkurrenz noch brutal in den Straßengraben abdrängt oder sie mit einem »Takedown«-Rammmanöver außer Gefecht setzt. Was für eine Gaudi! Ähnlich wie im Solo-Modus sammelt man im Multiplayer sogenannte »Speed Points«, mit denen sich das eigene Auto tunen und aufmotzen lässt. Ranglisten-Fans freuen sich indes über das erweiterte Autolog-2-System, das nun jede eigene Spielaktion mit den Bestleistungen deiner Freunde vergleicht – auch Kleinigkeiten wie der weiteste Sprung über eine der überall verteilten Werbetafeln werden erfasst. So locken immer neue Herausforderungen an allen möglichen Orten in der Spielwelt.



The Fast oder The Furious?

- + Klasse Fahrzeugauswahl, Wagen steuern sich komplett unterschiedlich, grenzenlose Freiheit in Fairhaven mit entdeckenswerten Details und Kleinigkeiten, coole Stunts und rasante Verfolgungsjagden, überragende Lichteffekte, spannende Herausforderungen
- Bisher keine Splitscreen-Rennen geplant, unrealistisches Schadensmodell, Spielwelt wirkt recht steril, gewöhnungsbedürftiger Soundtrack, Vorschauversion hat noch Probleme mit der Bildwiederholrate



das Schadensmodell. Selbst, wer seine Corvette ZR1 frontal gegen eine Häuserwand semmelt oder ins Heck eines anderen Autos crasht, trägt kaum mehr als ein paar Beulen, Kratzer, abgeblätternen Lack und schief hängende Seitenspiegel davon. Schade.

Doch sind es ja auch gar nicht so sehr die Vehikel selbst, die bei »Most Wanted« im Mittelpunkt stehen, sondern vielmehr die Lust am Fahren und natürlich das allgegenwärtige Ziel: Als Meister aller Benzinschleudern die Spitze der »Most Wanted«-Listen anführen. Was das angeht, ist Fairhaven ein regelrechter Abenteuerspielplatz: hunderte frei befahrbare Straßen, Gassen, Rampen, Brücken, Tunnel und Schotterwege laden dazu ein, das Gaspedal zu malträtieren. Zwar geht insbesondere bei Anfängern

nicht selten die Orientierung flöten, umso aufregender und individueller gestalten sich aber die Verfolgungsjagden mit der Open-World-Bulleria. Überschreitet man massiv herrschende Tempolimits oder rast im Tross mit anderen Fahrzeugen an Blaulicht-Karossen vorbei, klebt einem die grüne Pest am Spoiler wie Insekten am Kühlergrill. Die Fairhaven-Garde wieder loszuwerden erfordert vor allem Kreativität. Immerhin können einem die Cops überallhin folgen: Über Sprungrampen, durch abgesperrte Tunnel und die Kanalisation, selbst durch aufgestellte Werbetafeln hindurch. Da helfen nur Finten wie diese: Kurz vor einer Rampe mit 200 Sachen die Handbremse bemühen, geschmeidig nach rechts um die Kurve driften und im Rückspiegel genussvoll beobachten, wie der weniger wendige SUV der Polizei mit voller Breitseite die Auffahrt entlangbrettert und sich mehrfach überschlagend im Abgrund verschwindet. Krasse Inszenierung! Neben solchen Verfolgungsjagden haben angehende Fahndungslisten-Anführer auch noch andere Herausforderungen zu meistern: Drift-Wettbewerbe, chaotische Verschrottungs-Rennen und natürlich klassische Punkt-zu-Punkt-Fahrten, bei denen am Ende neue Teile für den leider eher rudimentären Tuning-Modus locken, etwa Motoren, Reifen und Nitro-Einspritzanlagen.

Kurzum: Was das schnurgerade Kurs auf die Ziellinie nimmt, dreht schon im Solo-Modus so unglaublich auf, dass man das Benzin förmlich durch den Bildschirm riecht. Dazu noch der durch und durch auf Gaudi getrimmte Zwölf-Spieler-Online-Modus und schnell wird klar: Nach Jahren der Fehlzündungen kommt endlich wieder ein »Need for Speed«-Ableger, der der Serie ziemlich sicher keine Schande bereiten wird.

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Heißt zwar »Need for Speed«, wird aber eher »Burnout Paradise 2« mit Lizenz-Autos – und somit HITPOTENZIAL genau das, worauf Fans so lange gewartet haben.

8.5 von 10

Erhältlich | März 2013 Status | 60% komplett

kurz&knapp

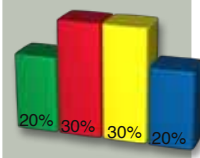
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Visceral Montreal
Genre | Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Neue Helden in Mexiko: »The Devil's Cartel« setzt auf Ernsthaftigkeit und Teamplay.

das ist drin

- Drogenkartelle
- Bandenkriege
- Zivile Opfer
- Mexiko in Flammen



ARMY OF TWO THE DEVIL'S CARTEL

Maskenkommando im Blutausch.

Elliot Salem und Tyson Rios sind ein Team. Die maskierten Antihelden der Koop-Action-Reihe »Army of Two« haben aber neben ihren seltsamen Eishockey-Masken ein weiteres Problem: Mitten auf dem Schlachtfeld, umgeben von Blut, Eingeweiden und halb zerstückelten menschlichen Leibern, haben sie nichts Besseres zu tun, als pubertäre High-Fives auszutauschen und sich über sexuelle Beziehungen zu Pandabären auszulassen. Kurzum: Die beiden Masken-Machos verhalten sich wie zwei halbstarke Kids, denen man versehentlich scharfe Munition statt Wasserspritzpistolen in die Hand gedrückt hat. Dieses kleine Image-Problem will der dritte Teil der Serie mit dem Untertitel »The Devil's Cartel« nun loswerden. Dafür geht mit Visceral Games nicht nur ein neuer Entwickler an den Start, sondern auch zwei neue maskierte Helden, die sich um einiges erwachsener und... nun ja, dem Ernst der Lage bewusster verhalten sollen. Im Third-Person-Shooter selbst lernt man sie nur unter ihren Codenamen Alpha und Bravo kennen. Und was denen an Einfallsreichtum fehlt, versuchen die Jungs scheinbar mit roher Gewalt und gepfeffelter Action wieder wettzumachen. Die Story ist zumindest schon mal ein guter Ansatz in Richtung Ernsthaftigkeit und Realismus: Statt in die Ruinen des vernichteten Shanghais wie im direkten Vorgängerspiel schickt die Söldnerorganisation Tactical Worldwide Operations,

kurz T.W.O., Alpha und Bravo nach Mexiko. Und dort mitten in einen blutigen Krieg der ansässigen Drogenkartelle. Zehntausende Menschen sind in den letzten zehn Jahren der Brutalität dieses Krieges zum Opfer gefallen; unschuldige Zivilisten ebenso wie die Hunde, die als Beteiligte knietief im schmutzigen, aber lukrativen Drogenhandel stehen. Das Ausmaß der Gewalt: unüberschaubar. Körper mit abgetrennten Gliedmaßen säumen den Straßenrand, verstümmelte Leichen wurden als Warnung an öffentlichen Plätzen aufgehängt. Es herrscht das pure Chaos. Erster Auftrag für Alpha und Bravo: Sie sollen den Bürgermeister des Städtchens La Puerta, Juan Angelo Cordova, beschützen. Dessen Häscher sind von der

Maskierte Rächer oder Maskenball?

- +** Neue Helden mit erwachsenerem Auftreten, dank »Frostbite 2«-Engine lässt sich die Welt in Schutt und Asche legen, Wiedersehen mit Salem und Rios, fett inszenierte Action, wird ein toller Online- und Offline-Koop-Kracher
- Ausufernde Gewaltdarstellung, welche die USK aller Wahrscheinlichkeit nach so nicht durchgehen lässt; Overkill-Fähigkeit wirkt noch zu mächtig, hält Gameplay-technisch bisher keine Überraschungen bereit, relativ geradlinige Action-Orgie



Jeder eliminierte Feind spült frischen Zaster in die Kriegskasse, insbesondere im Overkill-Modus. Das Geld investierst du anschließend in Waffenverbesserungen und anderes Equipment.



✖ Aggrometer ade!

SAUER AUCH OHNE ANZEIGE

Ein Wesensmerkmal der beiden Vorgängerspiele ist das »Aggrometer«: eine Leiste, die anzeigt, wie viel Aufmerksamkeit der Feinde Salem oder Rios gerade auf sich ziehen. Haben die Widersacher laut Aggrometer vorrangig einen der beiden Antihelden auf dem Kieker, kann der andere in der Zeit ungestört flankieren und dergleichen. In »The Devil's Cartel« ist das Aggro-Konzept zwar noch präsent, nicht jedoch durch eine eigene Anzeige veranschaulicht. In den Mittelpunkt tritt diesmal vielmehr das neue »Overkill-Meter«, welches man durchs Niederstrecken von Feinden füllt. Einmal aktiviert, verlangsamt sich die Zeit, die Helden werden für 15 Sekunden unbesiegbar und dürfen Verderben säen – unrealistisch, aber höchst effektiv!

✖ Alpha, Bravo...

...UND DER GANZE REST

1 Der bullige Alpha diente einst als Soldat des US-Militärs und der Special Forces. Dass er sich nun als Söldner bei T.W.O. verdingt, ist Tyson Rios' Überredungskunst zuzuschreiben. Alpha ist der geborene Führer und setzt vor allem auf militärische Präzision und Effizienz.

2 Der tätowierte Bravo entschied sich nach einiger Zeit bei der US-Armee gegen das Militärleben – trotz seines offensichtlichen Talents. Nach mehreren Untergrund-Jobs rekrutierte T.W.O. den ominösen Kerl. Seine Spezialitäten: schnelle Reaktionen, tiergleiche Instinkte und ein gnadenloser Überlebenswille.

3 Neben den neuen Helden spielen natürlich auch die bekannten Maskenträger Salem und Rios eine Rolle – eine Nebenrolle, genau gesagt. Laut Entwickler Visceral sind sie zwar unabdingbar für die Story, fungieren aber vorwiegend als Leiter der Mexiko-Mission im Hintergrund.



ganz üblen Sorte: Mörder und skrupellose Drogen-dealer des La Guadalupe Kartells, genannt »Die Sense«, das bei Cordova seit seiner Amtsübernahme ganz oben auf der Abschussliste steht. Die Familie des Bürgermeisters musste für seine Anti-Kartell-Haltung bereits blutige Buße tun, nun ist La Guadalupe auch hinter dem Stadtoberhaupt selbst her – mit allen Waffen, die ihnen zur Verfügung stehen. Und das sind beileibe nicht wenige, denn »Die Sense« hat sich mittlerweile zu einer paramilitärischen Organisation gemausert, die große Teile der mexikanischen Armee, der Polizei, Landesrichter und Politiker kontrolliert.

Kein Grund für Alpha und Bravo, den Schwanz einzuziehen. In einer ersten spielbaren Demo führt es das Duo Infernale daher direkt in eine Hochburg der La Guadalupe. Das Team soll sich bis zum Dach

des alten Hangargebäudes vorkämpfen und so den Evakuierungsweg für den Bürgermeister sichern. Auf sich selbst gestellt gehen Alpha und Bravo schnell zu ihrer Paradedisziplin über: Teamarbeit. Dabei hieven sie sich nicht nur per Rüberleiter hohe Mauern empor, sondern kommunizieren auch über Taktik und das weitere Vorgehen – im Idealfall mit einem menschlichen Mitspieler, aber auch die KI macht einen überwiegend ordentlichen Job. Wer mag, darf sie zudem anweisen, der eigenen Figur zu folgen oder auf eigene Faust vorzupreschen. Gut so, denn die Kartell-Koksnasen sind mit ihren Maschinengewehren im Anschlag nicht zu unterschätzen. Und auch wenn Kugelhagel und Nahkampfmanöver ausgesprochen akkurat von der Hand gehen, sind blinde Rambo-Aktionen in den seltensten Fällen empfehlenswert. Neben Teamwork und Taktik ist vor allem Deckungsarbeit essentieller Bestandteil des Gameplays. Ähnlich wie in »Ghost Recon: Future Soldier« gehen Alpha und Bravo auf Knopfdruck hinter Luftschächten, Fässern und Mauervorsprüngen in Deckung und können auf weiteren Tastendruck automatisch zum nächsten Schutz spendenden Objekt rennen, kriechen und rutschen – was auch dringend notwendig ist, denn dank der neuen »Frostbite 2«-Engine ist die vermeintlich sichere Deckung schnell mal Bauschutt.

Apropos Schutt: Die südamerikanischen Umgebungen in solchen zu legen, ist eine Sache; ist toll anzuschauen und heizt dem Mittendrin-Realismus-Gefühl noch mal gut ein. Menschen gleichfalls wie totes Mauerwerk auseinanderzunehmen, stößt manchem Spieler derweil sauer auf. Mit der Schrotflinte werden da Gegnerbäuche in Fetzen gerissen, dass der Darm und andere Eingeweide detailliert zu sehen sind; das Kampfmesser kommt bevorzugt in Schädelregionen zum Einsatz, und mit der richtigen Durchschlagskraft segeln Körperteile umher wie blutiges Konfetti. All das so heftig, dass EA selbst noch überlegt, das Spiel – so der Stand zur Gamescom – überhaupt bei der USK einzureichen.

Sabine Schischka

Und außerdem?

■ Gerüchten zufolge sollte der dritte Teil eigentlich ein »Army of Four« mit Vier-Spieler-Koop-Modus werden – eine Ente, wie sich später herausstellte ■ Visceral verzichtet auf einen kompetitiven Multiplayer-Part; man wolle sich lieber auf die Koop-Kampagne konzentrieren ■ Splitscreen-Modus: ja – beide Sichtfenster sind versetzt, dadurch allerdings keine volle Ausnutzung der kompletten Bildfläche

360 LIVE sagt...

Harte Koop-Action mit coolen Typen – nur der übertrieben hohe Gewaltgrad wirkt vielerorts HITPOTENZIAL irgendwie fehl am Platz.

7.5 von 10

Erhältlich | 13. November 2012 | Status | 85% komplett

kurz&knapp

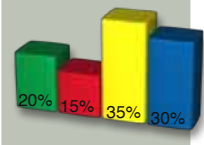
Hersteller | Activision
 Entwickler | Treyarch
 Genre | Ego-Shooter
 Spieler | 1 - 18
 Xbox Live | ja

kurz gesagt

High-Tech-Erneuerung der bewährten »COD«-Mehrspielerformel.

das ist drin

- Hightech-Waffen
- Drohnen-Surren
- Bluthochdruck
- Sieg durch Teamwork


**MULTIPLAYER
CHECK!**


CALL OF DUTY BLACK OPS 2

Die Zukunft ist schwarz. Und sie hat Mikrowellen-Strahler...

Es ist angenehm klimatisiert in der dunklen Halle. Ganz und gar nicht die Temperaturen, die der Name Vulkanhalle suggeriert. Die Vulkanhitze herrscht draußen. Bewaffnet mit einer eiskalten Cola stürzt sich 360 Live gemeinsam mit anderen Journalisten im Vorfeld der Gamescom in den Mehrspieler-Modus von »Black Ops 2«. Alle Zeichen stehen auf Krieg. Das verraten schon allein die Gamertags, die Activision für die Zocker gewählt hat. 360 Live zieht unter dem schönen Namen Ares in die Schlacht, seines Zeichens Gott des Krieges in der griechischen Mythologie. Was die Statur angeht, würde der Gamertag wohl besser zu dem 2-Meter-Metal-Hünen nebenan passen, aber sei's drum. Denn trotz der mythischen Namen – auch Hades und Athene sind mit von der Partie – finden die Gefechte von »Black Ops 2« im Jahr 2025 statt. Technik-Schnickschnack, der dieser Tage bereits in Prototyp-Form beim US-Militär getestet wird, ist in der Welt von »Black Ops 2« integraler Bestandteil moderner Kriegsführung. EMP-Granaten, ferngesteuerte Drohnen mit schweren Automatikwunden, portable Mikrowellen-Geschütztürme: Das, was einst lediglich in den Hirnwindungen genialer Daniel Düsentriebs schlummerte, befindet sich im Nahe-Zukunft-Szenario von »Black Ops 2« in den muskulösen Händen versierter Soldaten. Doch der Reihe nach. Bevor

Waffen sprechen, will sich erst mal in das komplett überarbeitete Klassensystem gefuchst werden.

OHNE KNARRE IN DEN KRIEG?!

Im Klassenauswahl-Schirm kannst du zunächst aus fünf vorgefertigten Konfigurationen wählen. Söldner, Scharfschütze – bis hierher so altbekannt wie Leichenberge im Schlachtengetümmel. Natürlich können diese Grundbaukästen individuell angepasst werden – ab da hat's sich aber mit dem Altbewährten. »Pick 10« tauft Entwickler Treyarch das neue System. Grundidee: Jeder Spieler hat zehn verteilbare Punkte, die er auf seine Ausrüstung nach Belieben verteilen darf. Wer mag, wählt ein Sturmgewehr, kann aber die Pistole weglassen und umgekehrt. Keinen Bock auf Granaten? Nimm stattdessen noch den Geist-Perk oder einen Extra-Aufsatz für dein Gewehr. Wobei Treyarch erstgenannten Fähigkeiten-Boost so modifiziert hat, dass Spieler nun in Bewegung bleiben müssen, um den Vorteil der Tarnung nutzen zu können. Heißt: Camper erscheinen auch mit dieser Fähigkeit als leuchtend rote Punkte auf den Feindkarten, wenn diese eine Drohne in der Luft haben. Weitere Belegungsmöglichkeiten bei Pick 10 gibt's für Primär- und Sekundärwaffen, Verbrauchsgegenstände wie Granaten und natürlich die passiven Spezialfähigkeiten, die bereits erwähnten Perks. Hinzu gesellen



Krieg lehrt uns: Der Mensch ist dem Menschen ein Wolf. Beziehungsweise eine Drohne...



Wer nicht behutsam vorgeht und die Deckung zwischen den Containern sucht, beißt auch 2025 schnell ins Gras.



sich die Wildcards. Die bringen zusätzliche Kriegstaktik rein, indem sie die Zusammensetzung durcheinanderwürfeln. Soldaten mit Herz für »Dual Wield« dürfen mit einer Wildcard beispielsweise zwei Sekundärwaffen gleichzeitig führen, müssen dafür allerdings auf einen anderen Bonus verzichten. Für das anstehende Gefecht entscheidet sich 360 Live auf Granaten zu verzichten und stattdessen eine zweite Defensiv-Fähigkeit auszurüsten.

Als die Mehrspieler-Sause startet, dauert es keine halbe Minute, bis die ersten Schüsse fallen. Auf der kompakten Cargo-Karte, einem Hafengebiet in Shanghai, zugleiste mit rostbraunen Frachtcontainern, finden die Feuergefechte hauptsächlich auf einem zentralen und offenen Platz statt. Mit Kollege und Langhaar-Sitznachbar Hades suche ich Schutz hinter einer der blechernen, rostig-orangen Stahldeckungen. Projektile schlagen mit wuchtig-metallischem Kreischen in die Container. Doch auch die Dauer-Action lenkt nicht in Gänge von der ein oder anderen matschigen Textur ab. Ja, dem Grafik-

motor ist sein fortgeschrittenes Alter auf Konsole anzusehen, doch zumindest sind Partikel-Effekte und Explosionen optische Highlights und zeigen, wie moderne Kriegsführung auszusehen hat. Mit dem aus den Vorgängerspielen bekannten Rotpunkt-Visier, nur einer von zahlreichen und teils futuristischen Waffenmodifikationen, nehme ich den Feind wie eh und je per linker Schultertaste aufs Korn. Abdrücken und schon treibt sich die Munition meines SCAR-Gewehrs dumpf ins Fleisch des Gegenübers – klebrige Blutfontäne inklusive.

Nachdem das Gebiet gesäubert ist, muss es schnell gehen. Gespielt wird Hardpoint. Kills sind von peripherem Interesse. In dieser Variante von Herrschaft gilt es, einen einzelnen Punkt auf der Karte zu erobern und dann zu halten. Gelingt 360 Live auch – zumindest für einige Sekunden. Dann fliegen bereits Granaten, Feindfeuer speit aus den verwinkelten Gassen zwischen den Containern. Treyarch, das wird bereits nach kurzer Zeit sehr deutlich, spielt auch in »Black Ops 2« ganz vorn in Sachen Leveldesign mit. Überall warten Alternativrouten, versteckte Pfade, Möglichkeiten zum Flankieren, erhöhte Positionen. Und ebenfalls der serientypische Hang zu kompakten und schnellen Umgebungen wird beibehalten. Insbesondere Cargo begeistert zudem durch einen dynamischen Faktor. In der Mitte des Hafengebiets schichtet eine Krananlage in regelmäßigen Abständen die Frachtgüter um – schlecht für Ares, denn damit geht auch unsere Deckung flöten. Schlimmer noch: Der Greifarm hebt plötzlich auch den Container in die Luft, hinter dem der Rest der Verbündeten kauert. Kugelhagel durchsiebt die Gruppe – Respawn! Ohne zu zögern sprinten wir an den Ort des Massakers

zurück, als plötzlich der Hardpoint wechselt, wie es in diesem Modus ständig passiert. Hügelkönig aus »Halo« lässt grüßen! Das zu verteidigende Areal taucht jedoch in unmittelbarer Nähe wieder auf – ob der Gamertag-gebende Kriegsgott Ares ein behutsames Auge auf mich geworfen hat? Egal!

Klar ist eigentlich nur, dass die nächste Angriffswelle ob der überschaubaren Kartengröße nur wenige Sekunden entfernt sein kann. Perfekt, dass Lieblingsmitspieler Hades sein Pick 10 für diesen Modus ideal ausgelegt und fleißig Punkte gesammelt hat. Als Belohnung darf er auf den portablen Mini-Geschützturm genannt Guardian zugreifen. Als die Kontrahenten auf den Hardpoint zustürmen, schießen flirrende Mikrowellen-Felder zu sie zu, erhitzen ihre gestählten Körper und lähmen sie. Die Typen sind schlechter dran als Hamster in der Mikrowelle, während Projektile aus Schrotflinten, Sturmgewehren und Uzis sie durchsieben und unser Team die restlichen Punkte abkassiert, die noch zum Sieg fehlen. Bingo!

UNTERSTÜTZE DEIN TEAM!

»Die nächste Runde wird ein Multi-Team-Match«, verkündet der Community-Mitarbeiter von Treyarch, der die Spielstation betreut und jeweils eine neue Runde startet, wenn alle Spieler ihre Pick 10s und Scorestreaks modifiziert haben. Richtig gelesen, Killstreaks, also anpassbare Belohnungen für Abschlussserien, während derer man selbst am Leben bleibt, sind sogenannten Scorestreaks gewichen. Eine sinnvolle, längst überfällige Neuerung. Denn statt nur durch reine Kills kannst du die Abschlussserien nun auch durch Teamaktionen wie das Erobern einer

Und außerdem?

■ Käufer der limitierten Vorbesteller-Edition erhalten die aus »Black Ops« bekannte Mehrspieler-Karte Nuketown in einer Sci-Fi-Variante ■ Mini-Roboter auf Ketten sind nur eines der zahlreichen neuen Gadgets, die wiederum per EMP-Granaten lahmgelegt werden können ■ 360 Live durfte auf vier Karten Blut vergießen und hat sich im zerstörten Windrad-Park Turbine am wohlsten gefühlt; ein Bergdorf im Yemen, Downtown-Los-Angeles und ein Hafen durften ebenfalls besucht werden ■ Einen Modus für Spieler mit Rot-Grün-Schwäche gibt's noch nicht, doch Treyarch hat bereits eine Feature-Anfrage von 360 Live erhalten



✖ Live-Tötungen im Netz

DIE LIGEN-FUNKTIONEN

Killer-Feature für E-Sportler dürfte das Ligen-System von »Black Ops 2« sein. Treyarch will den Wettbewerbsaspekt für die Masse zugänglich machen und ermöglicht es Spielern, Partien live per Stream ins Netz zu stellen. Voraussetzung ist natürlich eine Internetverbindung mit einer anständigen Upload-Geschwindigkeit. Duellen können außerdem auf iPad und anderen Tablet-Geräten mitverfolgt werden. Als Activision Letzteres vorgeführt hat, war die Qualität des Videomaterials allerdings nicht optimal. Klasse jedoch: die Kommentarfunktion, die dem Sprecher komfortable Übersichtsfunktionen bietet, um jederzeit Einblick in die Action zu haben, während er seinen Senf dazugibt. Das mit dem Ligen-System verbundene Matchmaking soll übrigens dafür sorgen, dass sowohl Profis als auch Anfänger stets auf fordernde Mitspieler treffen. Ob Treyarch damit den E-Sport, wie vom Entwickler erhofft, für die breite Masse zugänglich macht, bleibt abzuwarten. Trotzdem sind die Komfort-Features und die Unterstützung der Community löblich!



Der streitsüchtige Bruder von Wall-E? Dieser Ketten-Roboter ist gar nicht mal so putzig, wie er aussieht...

T-1000 oder Wall-E?

- Sinnvolle Mehrspieler-Neuerungen, cleveres Pick-10-System, extrem hoher Motivationsfaktor durch überarbeitetes Belohnungssystem, coole Gadgets, Spawn-System wirkt ausgereifter
- Grafik etwas angestaubt, Nahe-Zukunft-Szenario muss man mögen, klappt das Balancing?

Flagge, Assistenz-Abschüsse, Feuerschutz und andere für deine Mannschaft profitable Manöver einheimsen. Dieses Punkte-für-Zusammenarbeit-sammeln-Konzept passt gut zu Treyarchs Ambition, Teamplay wieder in den Vordergrund zu rücken.

Die Belohnungen für Abschlussserien? Reichen von Aufklärungsdrohnen über den oben beschriebenen Guardian-Turm bis hin zum A.G.R., einem schwer gepanzerten Mech-Stahlmonster, das aussieht, als habe es noch vor einer Woche »Lost Planet«-Akriden in ihre ekeligen Insekten-Einzelteile zerlegt. Dass so ein aufgemotztes Massenvernichtungsspielzeug natürlich deutlich höhere Punktzahlen voraussetzt als eine lustige Aufklärungsdrohne, erklärt sich von selbst.

Erneut gibt es manuell steuerbare Abschlussserien-Belohnungen wie die Quatrocopter-Drohnen, welche du aus Ego-Ansicht übers Schlachtfeld manövriert, und solche, die eher passiv und automatisiert funktionieren. Treyarch will für Letztere aber größere Durchsichtigkeit schaffen. Wenn ein herbeigerufener Unterstützungs-Helikopter das Schlachtfeld mit Blei umpflügt, gibst du der Pilot durch, wenn er Blut

vergossen hat und was er gerade tut. Zugegeben, ein Quantensprung für die Spielmechanik ist das nicht, trägt dafür aber massiv zur dichten Atmosphäre der Duellen bei.

Ein bisschen an den Streaks herumgeschraubt, beginnt das Multi-Team-Match. Nur zwei Teams? Im Jahr 2025 so antiquiert wie Telefone mit Wählscheibe! In der Anspielsession werden die Teilnehmer in Dreiertrupps aufgeteilt, 360 Live kämpft Seite an Seite mit Hades und einem englischsprachigen Kollegen mit dem Gamertag Zeus. Als schwer gepanzertes Trio ziehen wir durch die Trümmer des zerstörten Los Angeles. Auch die Karte Aftermath ist »Call of Duty« pur, sowohl was die der grau-dreckige Farbgebung angeht als auch die verwinkelte Levelstruktur. Der Teamkollege trägt einen portablen Schild, den er bei Bedarf ablegen und in der Umgebung aufstellen kann. Obgleich wir uns fleißig dahinter verschanzen und nach allen Richtungen absichern, fressen wir doch nach einer halben Minute Westküsten-Staub. Multi-Team stellt sich als der bisherige Höhepunkt der neuen Modi heraus und könnte zu einem direkten Klassiker avancieren – Wahnsinn, was für eine Dynamik durch die vielen kleinen Verbände entsteht und wie viele Drohnen, Kugeln und Mech-Roboter sich da im Gefecht tummeln!

KRIEG, DER MOTIVIERT

Neben den neuen Modi wird es natürlich Klassiker wie Team Deathmatch, Deathmatch und Flaggenklau geben. Schön zudem, dass Treyarch für reichlich

Dauermotivation sorgt. Die Levelgrenze liegt diesmal bei 55, ferner können zehn Prestige-Stufen freigespielt werden. Von starren Freischaltungen hat man sich getrennt. Anstatt Waffe X auf Erfahrungslevel Y zu erhalten, entschloss sich Treyarch dazu, dir bei jedem Levelaufstieg einen Punkt zu spendieren, mit dem du dann völlig frei ein Extra deiner Wahl entsperst. Bisher klingen die Neuerungen intelligent und sinnvoll. Dazu begeistern viele neue Gadgets, Waffen-Modifikationen und ein feuriges Arsenal inklusive futuristischen Bleispritzen mit Namen wie TAR-21, Saiga-12 und Executioner-Revolver. Ob die generelle Balance stimmt, wird sich aber erst im Langzeittest zeigen. Auch der Millimeter-Scanner, eine Waffen-Modifikation, die dich in Abständen durch Wände sehen lässt, dürfte manch einem Spieler Kopfzerbrechen bereiten. »COD«-Veteranen stört das wenig – sie haben wahrscheinlich sowieso schon vorbestellt.

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Schöne neue Welt: Das Jahr 2025 wird dank intelligenter Neuerungen, Mega-Mechs, Drohnen HITPOTENZIAL und klassischen Gameplays ein Shooter-Utopia!

8.5 von 10

Erhältlich | Mai 2013 | Status | 70% komplett

kurz&knapp

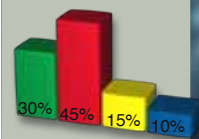
Hersteller | Capcom
Entwickler | Dontnod
Genre | Actionabenteuer
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Frisches Actionabenteuer mit reizvoller Kulisse, interessanter Story und einer sexy Hauptdarstellerin.

das ist drin

- Rennen
- In Erinnerungen eindringen
- Kämpfen
- Zwischensequenzen



Nur Zufall oder einfach französisch: Irgendwie erinnert Nilin an Jade aus »Beyond Good & Evil«, das ebenfalls von einem französischen Studio realisiert wurde.

REMEMBER ME

Wir wissen, was du weißt.

Die Erinnerung ist das einzige Paradies, aus dem wir nicht vertrieben werden können. Das sagte einst der deutsche Schriftsteller Johann Paul Friedrich Richter. Und tatsächlich flüchtet sich der Mensch oft in seine geistigen Welten. Der erste Kuss, die schönen Urlaubstage am Strand oder auch Erlebnisse, die einen selbst auf spezielle Weise prägten. Doch was, wenn jemand in dieses immaterielle Refugium, diese mentale Bibliothek des eigenen Ich eindringt; Erinnerungen stiehlt, sie verkauft, als wären sie ein Stück Fleisch? Oder gar in den Geist eindringt, Erinnerungsfetzen löscht, ändert und trughafte Bildfragmente an nie Geschehenes und Erlebtes injiziert? Schließlich ist der Mensch alleinig die Summe seiner Erinnerungen; des Wissens darum, was er tat, erlebte, lernte und erfuhr. Wird er dann ein anderer? Denn ist es nicht das, was stets das eigene Tun und Handeln bestimmt? Das zu erforschen, dem hat sich das noch junge französische Studio Dontnod mit »Remember Me« verschrieben. Einer glänzenden wie finsternen Vision unserer Zukunft...

SCHÖNE NEUE WELT

Im Jahre 2084 sind Facebook, Google Plus und Twitter längst Geschichte. Stattdessen führt ein Konzern namens Memoryes die Spitze der Börsenkurse an: ein soziales Netzwerk, das seinen Benutzern mittels »Sensation Engines« – kurz »Sen-Sen« – genannten Implantaten erlaubt, ihre Erinnerungen aufzuzeichnen, zu teilen und zu verkaufen. Egal ob nun der letzte Ski-Urlaub, ein schönes Frühstück oder ausgefallene Sex-Abenteuer – alles lässt sich direkt aus dem Hippocampus saugen und im weltweiten

Und außerdem?

- Capcom unterstützt das junge Studio Dontnod aktiv bei der Entwicklung... ■ ...so hilft etwa »Street Fighter«-Produzent Yoshinori Ono in Sachen Kampfsystem ■ »Remember Me« wird kein Einzeltitel bleiben, sondern soll zur Serie ausgebaut werden
- Im gesamten Spiel soll Nilin nur eine Person mit eigenen Händen töten ■ Heldin Nilin wechselt während des Spiels mehrmals die Klamotten ■ Einen Mehrspieler-Part wird es nicht geben ■ Folgejäger werden natürlich bedient, Details will man später enthüllen

✖ Am Anfang war...

...ADRIFT

Bereits seit vier Jahren arbeitet das Pariser Studio Dontnod an »Remember Me«. Dabei war das Projekt ehemaliger Criterion-, Ubisoft- und EA-Entwickler erstmals im August 2011 als »Adrift« vorgestellt worden. Seitdem hat sich viel getan: »Ursprünglich spielten Erinnerungen und Gedanken keine Rolle. Es ging vielmehr um Politik, Ökonomie und Umwelt«, verrät der Kreative Leiter Jean-Maxime Moris auf der Gamescom 2012. »Erst als Facebook so präsent wurde und Diskussionen um Handel mit privaten Daten ein Thema wurden, wussten wir, dass das die Richtung ist, in die wir gehen wollen.« Darüber hinaus: Capcom war nicht der erste Hersteller, der sich für »Remember Me« interessierte. Einst wollte Sony das Game als Exklusiv-Spiel für die Playstation 3 veröffentlichen und hatte sogar schon die Rechte erworben. Doch hat der japanische Konzern dann das Interesse verloren. Da haben die Franzosen die Rechte kurzerhand zurückgekauft und konnten Capcom dafür begeistern. Allerdings habe sich das Spiel seit diesem Zeitpunkt noch mal stark verändert, versichern die Pariser Entwickler. »Der Stil, Facetten des Spielprinzips und zahlreiche Kleinigkeiten sind viel feiner, viel durchdachter als zuvor«, verrät Jean-Maxime Moris. Daher sei auch ein neuer Name für das Game gerechtfertigt: »Es ist nicht mehr, was Adrift einst war.« Und der neue Titel, »Remember Me«? »Den haben wir gemeinsam mit Capcom erarbeitet«, so Jean-Maxime. »Er ist sehr persönlich, sehr intim. Das gefällt uns.«



»Egal ob nun der letzte Ski-Urlaub, ein schönes Frühstück oder ausgefallene Sex-Abenteuer – alles lässt sich direkt aus dem Hippocampus saugen...«

Netz teilen. Und wer ausgefallene Engramme sucht, der wird auf digitalen Schwarzmärkten in den finsternen Ecken des Netzes fündig. Geburtsort dieser Technik: Paris! Doch die französische Hauptstadt dieser Tage hat kaum noch etwas mit der Stadt der Liebe gemein. Die Metropole an der Seine firmiert schon seit Jahren unter dem Namen Neo-Paris. Denn nachdem sie, wie viele ihrer Schwestern in der westlichen Welt, ein Opfer von Naturkatastrophen und Terrorangriffen wurde, mussten in den 20er und 30er Jahren des 21. Jahrhunderts ganze Stadtteile neu erbaut werden. Wie ein Geschwulst wuchern seither hohe Glaspaläste und gigantische Stahlkonstrukte aus dem Boden, lassen die wenigen verbliebenen neoklassizistischen Wohnhäuser mit den französischen Balkons und nischigen Cafés in tiefen, von Dampf und Dreck durchzogenen Schluchten verschwinden. Und selbst der Eiffelturm scheint neben ihnen wie ein Zwerg; ein Relikt aus einer längst vergangenen Zeit, dem nur ob seiner Symbolkraft noch etwas Raum zum Atmen gelassen wird. Diese irrealen Welt ist die Heimat von Nilin. Einst war die junge Frau selbst Mitarbeiterin bei Memoreye; verfügt sie doch wie nur wenige über die Gabe, Erinnerungen nicht nur zu lesen, sondern sie zu stehlen und zu verändern. Ihre Aufgabe? Unliebsame Gegner der Firma umprogrammieren: Politiker, Führungsspitzen von Konkurrenten und Strafverfolgungsbehörden. Doch wurde die Brünnette mit den blonden Strähnen ihrem Arbeitgeber wohl zu gefährlich. Jemand drang in ihre eigenen Erinnerungen ein und nahm sie ihr. Anschließend fand sie sich im Hochsicherheitsgefängnis der Bastille wieder. Wieso? Weshalb? Hat sie etwas erfahren, was sie nicht sollte? Wurde sie zu stark und unkontrollierbar? Das ist ihr ebenso wenig bewusst wie wer sie selbst einst war. Sie schafft es zu fliehen – und hat nun nur noch ein Ziel: Sie will Memoreyes zu Fall bringen und so ihre Erinnerungen zurückbekommen! Die einzige Möglichkeit: sich der Rebellengruppe Errorists anschließen, welche die übermächtige Firma seit langem mit gezielten Attacken sabotiert – und dafür als terroristische Vereinigung gebrandmarkt wird. Sie haben erkannt, dass das

Unternehmen mehr tut, als nur mit Erinnerungen zu handeln. Dass es seine Macht nutzt, um Märkte, Länder und die Menschen selbst zu manipulieren. Nun, mit Nilin als Speerspitze, so hofft Edge, Anführer der Errorists, können sie ihren Erzfeind endlich besiegen.

FINSTERWELT

Aus der Verfolgersicht wird Nilin in einem ihrer ersten Aufträge gesteuert. Ein Kerl namens Captain Trace ist das Ziel. Ihm soll der Memory-Hunter einen Zugangscode aus dem Hirn schlürfen. Doch ist Trace schneller: »Hallo Nilin«, tönt es, als der bullige Kerl plötzlich in einem Helikopter vor ihr schwebt und zu feuern beginnt. Was folgt, erinnert an einen Mix aus »Splinter Cell: Conviction« und »Uncharted 3« von der Playstation 3: Mit schnellem Schritt wird das Mädel in Jeans und weißer Lederjacke vom Dach eines mondänen Prachtbaus über Brüstungen gescheucht, während hinter ihr die Geschosse des Helis Geröll und Schutt aus den Fassaden reißen. Flink um Ecken biegen, an feuchten Wänden hochkraxeln, über Abgründe und Baugerüste springen – alles, während dir Trace in seiner fliegenden Festung an den Hacken klebt. Sehr cineastisch – aber auch sehr geradlinig. Dann ein Kampf gegen seine Schergen, der in seiner Choreographie an einen weiteren Blockbuster erinnert, nämlich an »Batman: Arkham City«: Rasant zischt Nilin von einem gewamsten Schutzmann zum nächsten. Verteilt Tritte, Schläge und Sprungangriffe – und feuert schließlich einen sogenannten »Sen-Sen DOS« auf die Kerls, welcher deren Gehirn mit nutzlosen Erinnerungen überlädt

Paris oder Albuquerque?

- + Faszinierender und kulturkritischer Storyansatz, wunderschöne und lebendige Kulissen mit netten Details, schneller und kinogleicher Spielfluss...
- ...der jedoch schnell zu eintönig und geradlinig werden könnte, Vorführdemo wird sehr häufig von Zwischensequenzen unterbrochen, stellenweise noch grafische Macken, bislang wenige Infos zur eigentlichen Hintergrundgeschichte

✖ Hübsch anzusehen

Grafik-Motor von »Remember Me« bildet eine modifizierte Version der »Unreal Engine 3«, die die Franzosen insbesondere in Sachen Lichteffekte ihren Bedürfnissen anpassen.

✖ Keine Schusswaffen!

Pistolen, Gewehre und Granaten? Wird's in »Remember Me« nicht als Waffen geben. Denn die sind in Neo-Paris nur ranghöchsten Militärs und Vollzugsbeamten vorbehalten und ansonsten illegal.

✖ Jagdausrüstung

Der Weg in die Köpfe der Menschen ist Nilins elektronischer Handschuh: der »Hunter Glove«. Mit ihm bekommt sie Zugriff auf die Sen-Sen-Implantate von Freund und Feind.

✖ Paris

GAR NICHT ERSTE WAHL!

Der Eiffelturm, der Triumphbogen, der Élysée-Palast – Paris als Handlungsort? Das ist in der Tat markant und eigen. Doch war die Stadt der Liebe nicht die erste Wahl des Pariser Studios – vor allem, da die Entwickler selbst dort leben und es damit zu offensichtlich gewesen sei. Stattdessen seien Städte in Australien, etwa Sydney, oder auch New York und Los Angeles in den USA debattiert worden. Dass die Wahl dann doch auf Paris fiel, das sei eine Herz- und Hirn-Entscheidung gewesen. »Es ist einfach eine großartige Stadt«, sagt der Kreative Leiter Jean-Maxime Moris. »Zudem haben wir Zugriff auf alles Material, was wir brauchen, um sie zu gestalten. Wir müssen nur mit Stift, Zettel und Kamera vor die Tür gehen. Das hat seine Vorteile.« Und letztlich könne auch jeder etwas mit Paris anfangen und verbinde etwas mit der französischen Metropole: Seien es nun Klischees oder die Erinnerungen an den eigenen Besuch dort.



und lähmt. Doch es gibt auch ruhigere Missionen, wie diese: In einer schmutzigen Seitenstraße stehend erhält der Memory-Hunter von Edge einen Auftrag. Per Hologramm schwebt der Steckbrief eines gewissen Frank Forlan neben Nilin in der Luft: 43 Jahre alt, Commander der Sabre Force Unit. Einer derjenigen also, der die Errorists hinter Gitter bringen soll. Doch einfach töten? Nein. »Manipuliere seine Gedanken, den Rest erledigt er selbst«, schlägt Edge vor. Ein teuflischer, aber nützlicher Hinweis. Flink geht's durch die regennassen Straßen, in denen einige Anzugträger und Penner spazieren. Hologramme zeigen aktuelle Nachrichten und sogar kurz Nilins eigenen Steckbrief: 100.000 Euro sind auf ihren Kopf ausgelobt. Schon nach wenigen Minuten erreicht die agile Gedanken-spielerin dann Forlans Büro. Geschickt hangelt sie sich über ein Rohr, eine Rinne und eine Markise vor dessen Fenster. Dann der Hack! Datenströme fließen aus Nilins Arm in ihren Datenhandschuh – und direkt in Forlans Kopf. Die Sicht wechselt. Wie in der Animus-Welt von »Assassin's Creed« schaut's plötzlich aus. Eine grau-beige Erinnerung Forlans an den Streit mit seiner Frau baut sich wie aus Polygonen und Würfeln auf. Und die wird nun verändert! Forlan sitzt am Tisch, sturzbesoffen. Vor ihm: Eine Whisky-Flasche und eine Waffe. Seine Frau steht am Spiegel, den Koffer gepackt und bereit zu gehen. Wie in einem Rätsel oder bei Kettenreaktionsmaschinen gilt es, die verschiedenen Utensilien so einzusetzen, dass sie zu einer richtigen Lösung führen. Die Flasche vom Tisch auf den Boden legen, schon stürzt der betrunkene Polizeichef beim Aufstehen und tritt mit der Pistole in

der Hand wütend an seine Frau heran. Doch das reicht noch nicht. Also zurückgespult und die Pistole auf dem Tisch noch entschert – schon nimmt das Drama seinen Lauf. »Hau jetzt bloß nicht ab!«, poltert Frank. »Was, willst du mich erschießen?«, faucht seine Frau Alexia zurück. Ein Handgemenge, ein Schuss! Das perfekte Desaster. Dann zieht sich Nilin aus der Gedankenwelt des Commanders zurück. Die falsche Erinnerung ist gepflanzt und zeigt Wirkung. »Tut mir so leid, Alex«, bereut Frank plötzlich die niemals stattgefundene Tat. Er greift seine Waffe vom Schreibtisch, legt sie an die Schläfe, drückt ab. Auftrag erfüllt!

Ja, »Remember Me« fasziniert. Eine vielschichtige Welt, eine taffe Heldin. Nur der Spielfluss scheint noch etwas uninspiriert und geradlinig. Doch wenn die Abwechslung am Ende stimmt, dann könnte die wunderschöne Dystopie aus Frankreich ganz groß werden! Auf jeden Fall im Auge behalten.

Michael Förtsch

360 LIVE sagt...

Das hier hat definitiv Potential! Jetzt müssen nur noch Story und Spielfluss Tiefgang und Abwechslung HITPOTENZIAL beweisen!

8.0 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Lucas-arts/Activision

Entwickler | Lucasarts

Genre | Action-abenteuer

Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein »Star Wars«-Actionabenteuer für Leute, die mit »Star Wars« bisher nichts anfangen konnten.

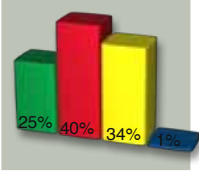
das ist drin

● In Deckung!

● Ballern

● Kraxeln

● Die Macht



Erhältlich | 2013/2014 **Status** | 30% komplett

General Grievous oder C3PO?

- Wahnsinnig aufwendige und detailreiche Grafik, fantastisch flüssige Animationen, kinoreifer Sound, fließender Übergang von Zwischen- zu Spielsequenzen, grandiose Ideen für Kulissen und Level, schon jetzt sehr cineastische Inszenierung
- Kaum Infos zur Story, bisher noch Platzhalter-Charaktere, kommt wohl erst für die nächste Konsolengeneration



Der Technikmotor hinter »Star Wars 1313« ist die »Unreal Engine 3«, die von Lucasarts selbst jedoch erheblich verbessert wurde. Laut Craig Derrick sei das alles derweil eher eine »Unreal Engine 3.9«.

STAR WARS 1313

Mit Wagemut in den Höllenschlund!

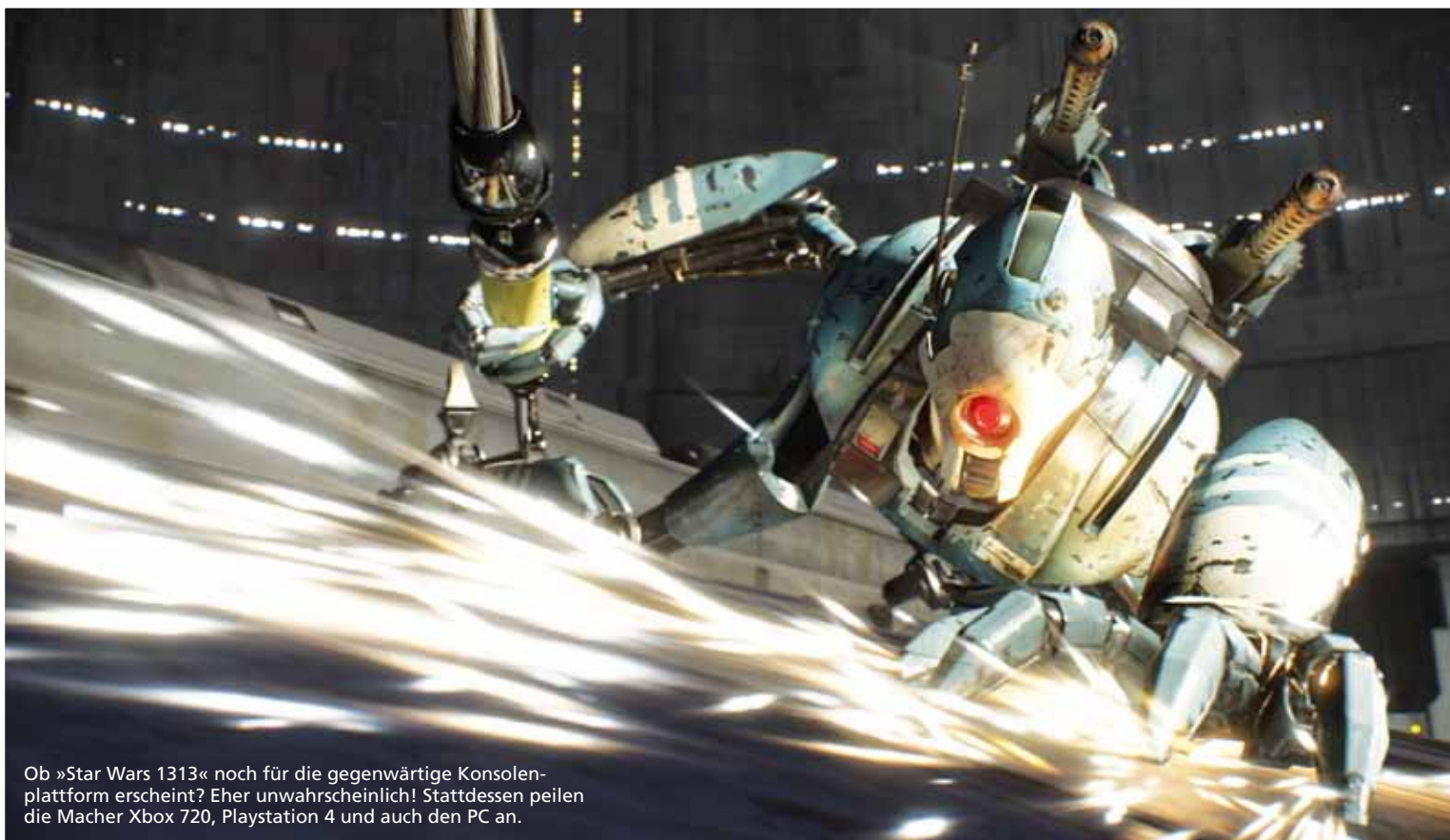
Was haben die Ewoks und »Star Wars 1313« gemeinsam? Nein, sie sind nicht beide flauschig und riechen nach nassen Frettchen. Vielmehr gefallen beide auch Leuten, die sonst eher wenig mit Darth Vader, Luke Skywalker und Konsorten anfangen können. Bei den Ewoks liegt das wohl vorrangig am Kuschel- und Spaßfaktor. »Star Wars 1313« hingegen wirft wohlgefällig die Macht, den Todesstern, Lichtschwerter, R2D2 und alle anderen Serien-Klischees über Bord und versucht, eine im »Star Wars«-Universum angesiedelte, aber trotzdem gänzlich eigene Welt und Geschichte auf die Beine zu stellen – und sieht dabei einfach atemberaubend gut aus! Dennoch besteht Produzent Craig Derrick vor einer Präsentation hinter verschlossenen Türen darauf, dass das Gezeigte lediglich einen Eindruck der angestrebten Richtung vermitteln soll: »Der Spielercharakter ist erst mal nur ein Platzhalter und wird im fertigen Game anders ausschauen. Auch ob das Folgende noch genauso im fertigen Spiel vorkommen wird, kann ich nicht versprechen...«

Ein kleines Transportschiff streift über den Planeten Coruscant, der nahezu komplett mit einer einzigen Stadt überzogen ist. Der Frachter dreht eine Schleife über den gigantischen Wolkenkratzern und setzt dann zum Sinkflug in eine weite Grube an; einen Schacht, der ins Innere des Planeten führt: die »Canyongeschosse«. Riesige Unterwelten, welche die Innereien des Planeten durchziehen wie eine endlose,

unglaublich hohe Tiefgarage. Nur dass hier Milliarden von Menschen, Hochhäuser, Fabriken und ganz eigene Kulturen Platz finden. Der namenlose Held und sein älterer Kumpan schalten um auf den Autopiloten, der sie ins Level 1313 bringen soll: den unwirtlichsten Punkt des Planeten, der vom Abschaum der Galaxis bewohnt wird. In Vorbereitung auf die Ankunft checken der Kopfgeldjäger und sein ebenso zwielichtiger Kamerad noch mal die Ladung: eine gelbe Stahlkiste mit Atemlöchern, aus der ein unheilvolles Knurren und Fauchen dringt – und die plötzlich aufspringt. Ein Maul und Krallen schnellen hervor. Doch die beiden reagieren sofort: Ein Elektroschocker wird in die Düsternis des Stahlverschlags gerammt, der Deckel zugeedrückt. Alles wieder dicht und gesichert. Danach geht's zurück zur Brücke. »Das wird für einige Zeit die letzte frische Luft sein, die du geatmet hast«, scherzt der alte Haudegen. »Frische Luft? Ist überbewertet!«, frotzelt der Jungspund zurück. Dann überschlagen sich die Ereignisse.

Und außerdem?

■ Bisher konzentriert sich die Entwicklung auf den Einzelspieler-Part... ■ ...ob es Mehrspieler-Elemente ins Spiel schaffen könnten? Wahrscheinlich! ■ Obi-Wan, Luke, Darth Vader? Bisher sind keine Gastauftritte dieser Legenden geplant ■ Ein Erscheinungsjahr wollen die Macher nicht verraten: Ende 2013 scheint aber realistisch



Ob »Star Wars 1313« noch für die gegenwärtige Konsolenplattform erscheint? Eher unwahrscheinlich! Stattdessen peilen die Macher Xbox 720, Playstation 4 und auch den PC an.

Ein Schiff stürzt von oben heran; ein Roboter springt auf den Frachter der Bounty Hunter und spannt ein Seil, über das bewaffnete Typen hinabrutschen. Eine Explosion reißt ein Loch in den Frachtraum; Feuer fegt durch den Metallverschlag, Transportkisten knallen umher. Ab hier übernimmt der Spieler. Mit seiner DL-44-Blasterpistole im Anschlag lotst Produzent Derrick den Kopfgeldjäger in Deckung, um von dort im »Gears of War 3«-Stil flink Feuersalven in Richtung Feindpack abzugeben.

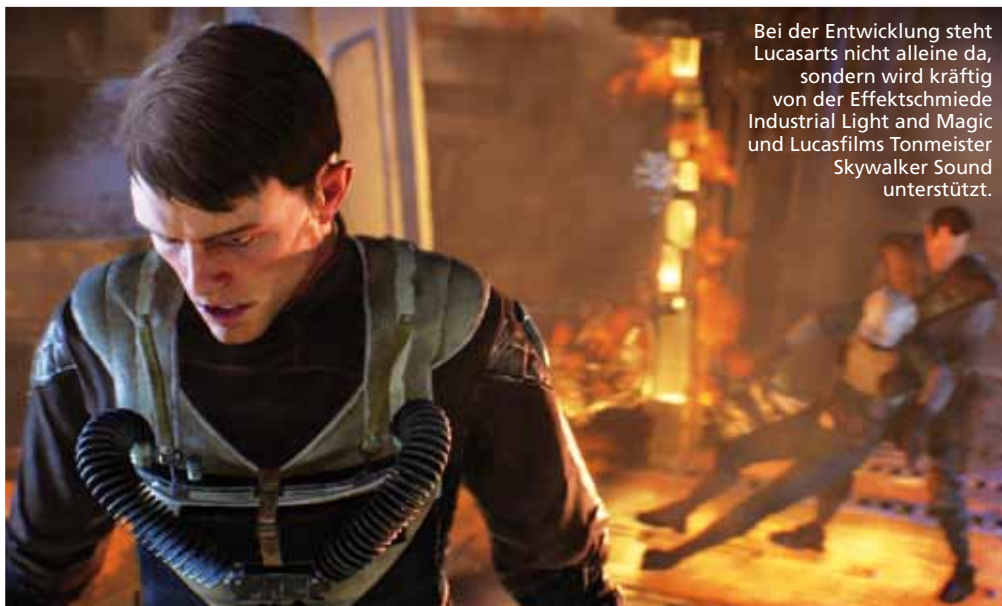
Währenddessen regnen von überall Funken herab, Qualm wird durch den Riss in der Hülle nach draußen gesaugt. Schnell weiter, einen der Angreifer über eine Kiste gezerrt und ihn per Faustschlag ins Gesicht

ausschalten. Was für butterweiche Animationen, was für nahtlos ineinander übergehende Bewegungsabläufe! Man merkt, dass »Lucasfilm Animation«, die Truppe hinter der Animationsserie »Star Wars: The Clone Wars«, hier die Finger im Spiel hat. Auch das aus platzenden Rohren fauchende Feuer: einfach irre! Dazu erhellt jeder Schuss den Raum, vertreibt Schatten und taucht die Umgebung in ein helles Blau. Einige Projektile später scheint das ganze Schiff zu bersten; Flammen, wohin das Auge blickt. Wagemutig rettet sich der junge Held nebst Kameraden auf das Angreiferschiff, das mittlerweile – schwer beschädigt durch eine querschlagende Rettungskapsel – unter dem Frachter taumelt. Eine beeindruckende Szenerie!

Jedoch weniger ein klassisches Actionabenteuer, sondern stark vom PS3-Millionenseller »Uncharted 3« inspiriert: geradlinige, filmische Action auf Hollywood-Niveau. Damit geht »1313« zwar keine gänzlich neuen Wege, doch was Gesichtsanimationen, Spezialeffekte und den Ton angeht, leisten die Macher Einzigartiges, das selbst modernen Animationsfilmen in nichts nachsteht.

Vielmehr mag Lucasarts dann auch nicht zeigen von »Star Wars 1313«. Lediglich, dass sich alles um eine »interstellare Verschwörung« drehen soll, verrät Craig Derrick – und dass die kurze Sequenz verglichen mit den Kulissen im eigentlichen Level 1313 noch recht »unspektakulär« sei. »Wir wollen einen einzigartigen Mix aus Science-Fiction und unserer Welt schaffen und haben uns diesbezüglich von Shanghai, Hongkong und auch der asiatischen Ghetto-Stadt Kowloon Walled City inspirieren lassen.« Der Spieler wird seinen Helden also auch durch siffige Straßenschluchten und provisorische Wellblech-Siedlungen scheuchen, während herabhängende Wolkenkratzer alles darunter in grelles Neonlicht tauchen. Sich mit Weltraum-Banden duellieren, während nur wenige Meter weiter Penner Wärme an einem brennenden Roboter suchen: Klingt nach einem Typ »Star Wars«, wie du ihn noch nie erlebt hast.

Michael Förtsch



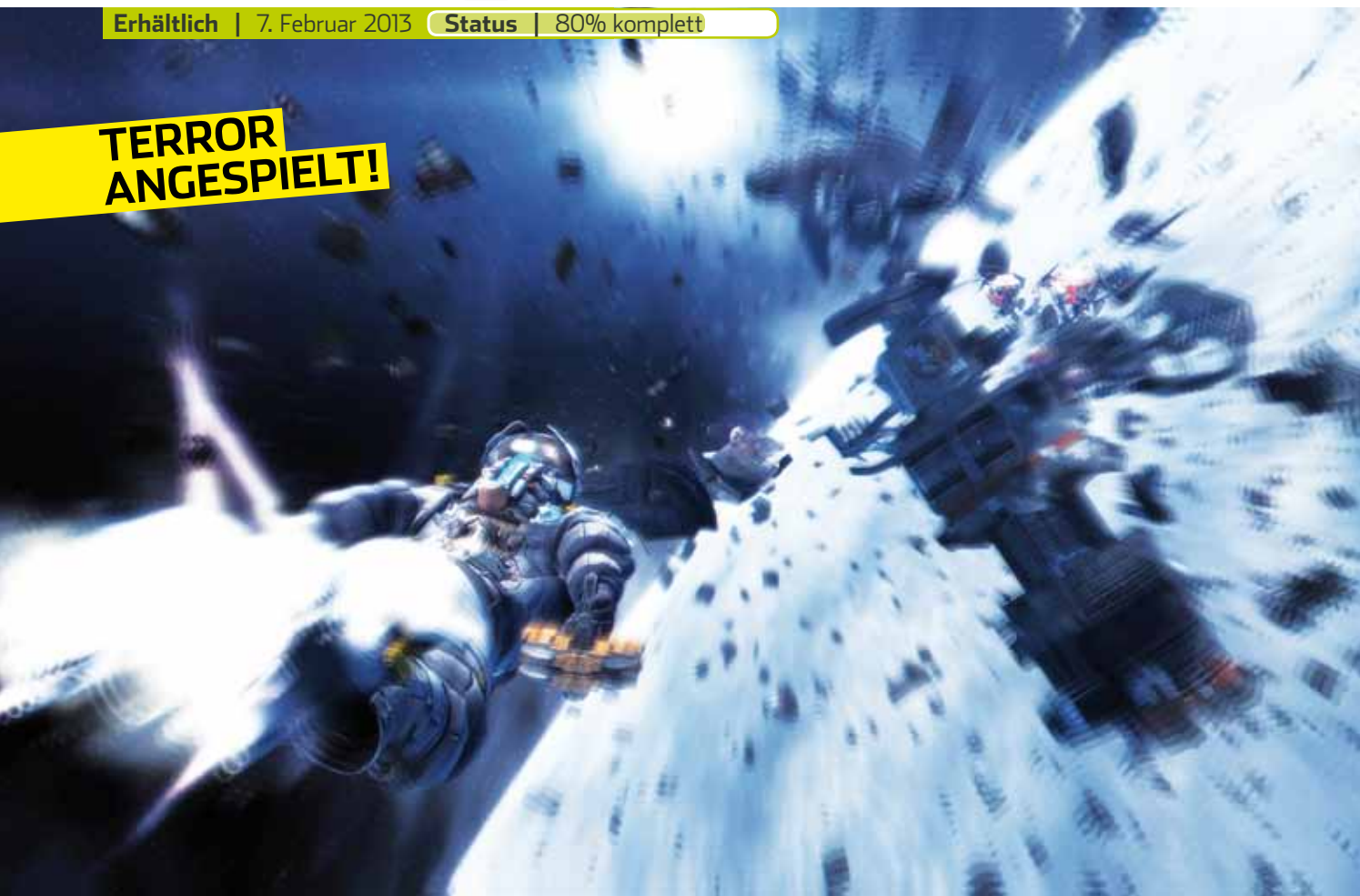
Bei der Entwicklung steht Lucasarts nicht alleine da, sondern wird kräftig von der Effektschmiede Industrial Light and Magic und Lucasfilms Tonmeister Skywalker Sound unterstützt.

360 LIVE sagt...

Unverbraucht, mutig und verdammt gutaussehend. Diesen frischen Wind kann »Star Wars« gebrauchen!

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

**TERROR
ANGESPIELT!**


DEAD SPACE 3

Null-Gravitation, null Horror?

kurz&knapp

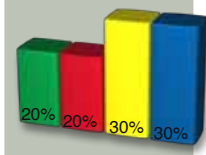
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Visceral Games
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Koop-Gruseltip mit dem Eisplaneten Tau Volantis als neues Szenario.

das ist drin

- Null-Gravitation
- Waffenbau
- Finsternis
- Amputationen



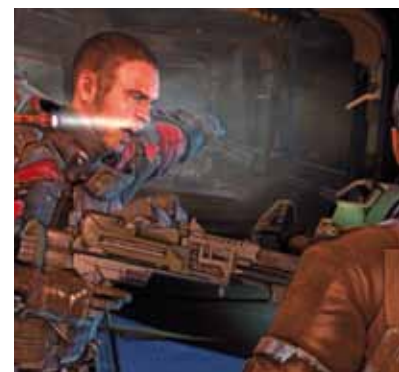
Beengte Räume, Finsternis und Einsamkeit zählen zu den menschlichen Urängsten. All diese Horrorszenarien hat Ridley Scott im brillanten »Alien« auf die Leinwand gebannt. Und das perfekte Isotop geschaffen, in welchem diese Schrecken ihre schwarzen Früchte tragen: den Weltraum. Isolation, Einsamkeit und Existenzangst vereint in einem unendlichen Kosmos, der die Nichtigkeit und periphere Natur menschlichen Lebens inmitten des unerklärlichen Alls widerspiegelt. Dieselben Mechanismen benutzt die »Dead Space«-Reihe, die seit jeher mit blutigen Fingernägeln an der videospieleischen Horror-Perfektion kratzt. Oder kratzte? Denn als Electronic Arts auf der Videospielemesse E3 2012 den dritten Teil enthüllte, schockierte das manch treuen Fan mehr als die zahllosen Schreckmomente des Vorgängerspiels. Der erstmals integrierte Koop-Modus und das actionlastige Videomaterial kreierte Alpträume plumper Dauer-Ballerei. Dementsprechend skeptisch war 360 Live, als an »Dead Space 3« auf der Gamescom erstmals Hand angelegt werden durfte – und gleichsam überrascht von dem wider Erwarten klassischen und dichten Horrorgeschehen!

VERDAMMT VERLASSEN

In »Dead Space 3« begibt sich der aus den Vorgängerteilen bekannte Held Isaac Clarke auf eine Reise durchs Universum, um den Ursprung des Necromorph-Terrors zu lüften. Jenen grotesk verwachsenen Monstrositäten, welche verseucht mit

einem außerirdischen Infekt als wiederbelebte und mutierte Körper einstiger Menschen Held Isaac das Weltraum-Leben zur Hölle machen. Einige Monate nach den Ereignissen von Teil Zwei wird Isaac mehr oder minder gegen seinen Willen rekrutiert, um Ellie Langford aufzuspüren. Die junge Frau ist auf der Suche nach dem Schwarzen Marker, einem außerirdischen Artefakt und dunklen Quell der Necromorph-Invasion. Im Zuge dieser Ereignisse stößt Clarke auf eine lang verloren geglaubte Schiffsflotte im Orbit des Eisplaneten Tau Volantis, den der Held im späteren Spielverlauf ebenfalls erkundet. Die Sternkreuzer sind in einem desolaten, nicht flugfähigen Zustand. Dieses Szenario rund um die knapp 200 Jahre alten Wracks wiederum will Entwickler Visceral Games nutzen, um Isaacs Wurzeln als Ingenieur in die Spielmechanik einzubetten. Doch dazu später mehr.

Die Anspielversion startet in medias res und lässt dir keine Sekunde zum Durchatmen. Isaac hastet durch die engen Korridore eines explodierenden Sternkreuzers. Flammen speien aus Luftschächten, Displays zerbersten und lassen einen scharfen Glasregen herniedergehen. Wie von einem Schwarzen Loch aufgesogen wird das Stahlkonstrukt reißend in seine Einzelteile zerlegt und in die Weiten des Alls gespielt. Gerade so kann Isaac noch den Helm seines Rig-Anzugs aus einem Spind herausreißen, bevor die schwarzen Fänge der Schwerelosigkeit ihn umschließen. Er gleitet umher, zappelt, taumelt – und presst den Helm schließlich im letzten Moment





Isaac, Bestie. Bestie, Isaac: Auch diesmal gibt's wieder eklige Monstren zu zerstückeln. Neue Gegnerarten enthüllte Visceral leider noch nicht.

Strategisch amputiert oder sinnlos zerstückelt?

- + Grafisch imposant, atmosphärisch dicht, spannende Geschichte rund ums Necro-Mysterium, tolles Waffenbau-System, ansprechendes Industrial-Sound-Design
- Koop-Elemente könnten das Horrorgefühl vielerorts zunichtemachen, Schockmomente sind bislang eher rar gesät

✕ Waffenbau

DAS WAFENBAU-SYSTEM

In den uralten Schiffen und auf dem Eisplaneten von »Dead Space 3« gibt es keinen Waffenladen mehr. Stattdessen steht das Erbeuten von Bauteilen und das Erstellen von Knarren Marke Eigenbau im Vordergrund. Macht Sinn, schließlich ist Isaac Ingenieur. An einer Werkbank bastelst du komplette Wummen und legst Einzelteile manuell fest. Ein Tesla-Kern? Kein Problem! Präzisions-Erhöher, Flammenwerfer-Aufsätze oder flammende Kugeln? – Laut Visceral sind die Möglichkeiten schier endlos. Prinzipiell kannst du auch Elemente bekannter Zerstörer, etwa Plasma Cutter oder Ripper, kombinieren und individualisieren. Spannendes Spielelement!

auf seine Birne. Das war knapp! Ein ferner Stern taucht die Szenerie in bedrohliches, eisig-blaues Licht, während du vor dem Hintergrund der gefrorenen Planetenoberfläche durch die Endlosigkeit gleitest. So imposant und packend das inszeniert ist, so gegängelt ist auch der Ablauf. Per linkem Analogstick weichst du in einer Sequenz, die dich ebenfalls sehr an die Hand nimmt, massiven Wrackteilen. Dann endlich: Haarscharf ergreift Clarke einen wuchtigen Container, klammert sich an ihn und befindet sich, freilich vorerst, in Sicherheit.

Im Null-Gravitations-Modus erkundet der Held in Third-Person-Ansicht dann eine Andockstation jener bereits erwähnten toten Raumschiffe im Planetenorbit. Die meterhohen Türkonstruktionen sind jedoch ohne Energie und wie alles hier marode, seit Jahrhunderten von jeder Menschenseele aufgegeben.

Und außerdem?

■ Wer das Spiel im Koop-Modus angeht, bekommt laut Visceral zusätzliche Hintergrundinformationen und Video-Sequenzen ■ Ob der Hersteller auch dieses Mal eine ähnlich lustige Werbekampagne wie zu Teil Zwei startet, in der Mütter ihren Hass auf das Spiel kundtun, ist nicht bekannt ■ Details zu Erfolgen und Sondereditionen sind bisher noch verloren im All

Gut, dass Clarke sich zu helfen weiß, verfügt er doch über eine Ingenieursausbildung. Mit Hilfe seines Serienveteranen bekannten Telekinese-Tools verschafft er sich Einlass: einfach auf das Hindernis zielen und zwei Tastendrücke später öffnet sich die antiquierte Höhlenpforte, begleitet von metallisch-ächzendem Quietschen.

VERDAMMT EINSAM

Wie in bisherigen »Dead Space«-Teilen wird die Geschichte der Invasion auf dem Raumschiff anhand der Umgebung erzählt: In der Krakelschrift eines psychisch Kranken steht blutrot der makabre Schriftzug »Wir werden dich tödlich vermissen« an rostigen Durchgängen; lang getrocknete Blutflecken auf Kopfhöhe deuten auf Massen-Exekutionen hin. Ähnlich wie im legendären »Metroid Prime« wird hier eine verlorene Zivilisation einzig anhand der nun verfallenen Umwelt sowie Audio- und Videoaufzeichnungen beschrieben und erlebt. Folge: Das gewohnte »Jeder um mich herum stirbt«-Gefühl der »Dead Space«-Serie floriert ideal. Ebenso die Atmosphäre, die Erinnerungen an alte Zeiten aufkeimen lässt. Isaacs Psyche bleibt von dem Horror nicht unberührt, immer wieder führt er gemurmelte Selbstgespräche. An einer Stelle erhält das Ganze gar paranormale Züge und Isaac wirkt wie ein Medium der infizierten Menschen, als er nahe einer Lichtquelle wieder und



✱ Das neue Szenario

SCHOCKGEFROSTET?

1 Schwerelos: Die Null-Gravitations-Abschnitte will Visceral massiv ausbauen und weitläufig gestalten. Bereits in den Vorgängern waren sie mitunter wahre Höhepunkte des Spiels.

2 Neben Schrecken im All ist der Star von Teil Drei wohl Eisplanet Tau Volantis. Düstere Frostlandschaften und mächtige Gletschergebirge zieren hier das Bild. Quasi wie »Star Wars«-Frostbeule Hoth mit Horror.

3 In den kalten Innereien des Planeten und auf Minusgrad-Forschungsstationen soll Isaac mehr über die Natur der Necro-Infektion erfahren. Ob damit aber jedes Geheimnis gelüftet wird, ist fraglich. Besonders wenn Teil Drei kommerziell erfolgreich wird...

wieder fleht: »Schaltet es aus!« Nur das montierte Licht des Plasma Cutters und die rückseitige Integrationsleuchte an Isaacs Anzug spenden in der Klaustrophobie-Hölle Licht. Nicht lange, dann entspringen bereits erste Necromorph den Schatten. Das Kreaturen-design wirkt erneut, als hätten Cthulhu-Mythos-Macher H.P. Lovecraft und Surrealist Hansruedi Giger aus dem Besten ihrer Albträume eine abgedrehte Allegorie erzeugt. Freak-Show-Superstars mit V-förmigen, Klingen-besetzten Gliedmaßen entspringen Kokons und greifen dann Clarke an, umklammern den Rig-Anzug. Überzählige, verkrüppelt aus Torsos ragende Hände greifen nach ihm. Doch der Serienheld ist zum Glück nicht jungfräulich, was hautnahen Kontakt mit infizierten Abscheulichkeiten angeht. Wer die beiden Vorgängerspiele kennt, zielt intuitiv mit dem Plasma Cutter auf die Gelenkstellen der Bestien. Ja, auch dieses Mal werden wieder strategisch Gliedmaßen amputiert – ungleich anderen Shootern führt ein Zerstören des Kopfes in »Dead Space« nämlich nicht unbedingt zum Erfolg und bestraft Spieler bei manch Gegnerart sogar, indem eine noch grässlichere Mutation entsteht. Da entspringen aufgeplatzten Oberkörpern auch gerne mal schleimige Kriecher und Isaac steckt tiefer in der Necro-Patsche als ohnehin schon. Für Serienkenner gab's im Anspielabschnitt allerdings bis auf das übliche Necro-Fußvolk noch nichts Neues. Visceral

verspricht jedoch besonders riesige und abartige Widersacher. Angenehm hingegen: Die verwunschene Station erforscht der Weltraum-Haudegen allein. Nerv-Sergeant John Carver, der erstmals auf der E3 vorgestellte Koop-Partner, glänzt schönerweise durch Abwesenheit. Mittlerweile ist auch bekannt, wie die Duo-Action genau funktioniert: Nur in Teilen der Kampagne wird Carver an der Seite von Clarke kämpfen, dann wahlweise von der KI gesteuert oder per einfachem Drop-In-Drop-Out-Koop auch von einem menschlichen Mitgrusler. Allerdings bleibt Visceral noch Details zur Gewichtung dieser Elemente schuldig und muss beweisen, ob das Nebeneinander von klassischem »Dead Space«-Solo-Angst-Erleben und Team-Horror funktioniert.

VERDAMMT KLASSISCH

Das Vorrücken durch die Station gestaltet sich sowohl bei der Action als auch bei kleineren Umgebungsrätseln sehr traditionsbewusst. Wenn du nicht gerade Weltraumviecher von ihren Extremitäten befreist und auf ihre kaum noch lebenden Überreste via Schultertaste mit schweren Stiefeln eintrittst, reaktivierst du Türen mittels Telekinese oder klaubst Energiezellen auf, die an anderer Stelle der Energieversorgung dienen und ein Weiterkommen ermöglichen. Typisch »Dead Space« stellt auch dieser Teil eher die Nackenhaare auf, als dass er die grauen

Zellen anregt. Dafür schneidet die Atmosphäre in der Anspielversion dank toller Lichteffekte und stimmigen Horror-Designs fast so gut wie die Sägeblätter des »Remote Control Disc Ripper« aus Isaacs Waffenarsenal. Was dem gezeigten Material dagegen noch abgeht, sind die effektiv platzierten Schockmomente, die besonders in Teil Eins brillierten. Latenter Grusel? Ja. Terror, bei dem deine Gedärme von einer Frostschicht überzogen scheinen? Zumindest in dieser kurzen Kostprobe leider nicht. Dennoch: Wenn sich ein Großteil der Kampagne so rund und mitreißend wie das Präsentierte spielt und EA sich die Schock-Filetstücke allesamt bewusst bis zur Testversion aufspart, bringen wir unsere Baldrianvorräte gerne wieder auf Vordermann.

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Trotz drohendem Koop-Schatten: Das hier hat das Zeug, klassischer »Dead Space«-Horror zu werden!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Verteidige Deinen Titel!



★★★★★
sehr gut

play³
Ausgabe 05/2012
HERVORRAGEND

PLAYBOY
KAUFTIPP

 **bigben**
interactive

www.bigben-interactive.de

Erhältlich | 2014 Status | 30% komplett

**ERSTES
PREVIEW
AUS TOKIO!**
**Schlangengift oder
Fuchsbandwurm?**

- +** Grandioser Detailgrad, feine Animationen, Story-Gerüst hinterlässt spannenden und tiefgründigen Eindruck, fantastische Inszenierung, verschiedene Vehikel steuerbar, sehr emotionale Musikedition
- Gezeigtes setzt Kenntnis der Vorgängerspiele voraus, offene Spielwelt gewöhnungsbedürftig, teilweise Plastik-Look

METAL GEAR SOLID GROUND ZEROES

Schlange beißt Fuchs.

kurz&knapp

Hersteller | Konami

Entwickler | Kojima Productions

Genre | Schleich-Action

Spieler | 1 - unklar

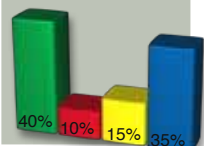
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Prolog zu Teil Fünf – mit Big Boss, offener Welt und neuer Grafik-Engine.

das ist drin

- Schleichen
- Schlagen
- Schießen
- Schlangen



Der Himmel über Kuba weint. Der von Regen getränkte karibische Boden muss in Zeiten des Kalten Krieges Schreckliches mit ansehen: Kommunisten errichten Militärbasen, stellen Nuklearwaffen auf, nehmen Menschen gefangen und foltern sie. In diesem Höhlenloch ist kein Platz für Helden. Und doch schickt Stardesigner Hideo Kojima seinen Protagonisten bereits zum dritten Mal hierher: Agent Naked Snake, Spitzname »Big Boss«, hat nach »Snake Eater« und »Peace Walker« auch in »Ground Zeroes« ein wachsames Auge auf den Weltfrieden. Und zwei Überraschungen im Gepäck: Zum einen schleicht die Schlange erstmalig in offener Spielwelt, zum anderen treibt der brandneue Grafikmotor »Fox Engine« das rund zehn Minuten umfassende Gameplay-Video an, das der Japaner Ende August der Welt zum ersten Mal präsentierte. Beeindruckendes Material, das jedoch mehr Fragen als Antworten hinterlässt..

Die regnerische Nacht fügt sich der trostlosen Atmosphäre von Camp Omega. Stacheldrahtzaun, schwer bewaffnete Soldaten und Zähne fletschende Kampfhunde signalisieren, dass hier das Schild mit dem Warnhinweis »Höchste Sicherheitsstufe« sehr ernst genommen wird. Drei Männer spazieren am Zaun entlang, ihr Regenmantel weht im Wind. Schon hier lässt die neue Grafiktechnologie die Muskeln spielen: Flüssige Animation, extrem hoher Detailgrad

und fantastische Lichteffekte sorgen für Gänsehaut. Tolle Kameraperspektiven unterstreichen das Ganze. Nur die nassen Felsen und Gesichter haben zuweilen noch etwas Plastikartiges an sich.

Das Innere der Anlage erreicht, wird schnell deren Zweck ersichtlich: Camp Omega ist ein Gefangenenlager, Menschen werden wie Tiere in engen Käfigen gehalten. Zielstrebig wandert der Pulk auf einen der Zwinger zu, in dem ein kleiner Junge kaut: Chico, Flüchtling und ehemaliger Kindersoldat der Frente Sandinista de Liberación Nacional, wie Spieler von »Peace Walker« wissen. »Ich habe meine Versprechen gehalten«, sagt einer der Uniformträger und wirft ihm einen Walkman zu; fragt ihn: »Wie gefällt es dir, den Verräter zu spielen?« Schweigen. Chico nimmt nur das Gerät und steckt den Kopfhörer aus seiner Brust in den Audioausgang des Kassettenspielers – ist der Halbstarke mechanisch verändert?

Die drei Männer ziehen ab, fahren mit einem Jeep gen Norden, plaudern und geben Interessantes von sich: Nebenfigur Paz Ortega Andrade hat »Peace Walker« überlebt, wurde vor zehn Tagen von belizischen Fischern aufgesammelt und befindet sich, wie Chico, ebenfalls in Black Site – Camp Omega. Was hat man mit den beiden vor?

Das Fahrzeug hält, das Zwischenlager ist erreicht. Ein Blick in den Außenspiegel offenbart ein bekanntes

Typischer Kojima-Humor: Wenn Snakes gerufener Helikopter landet, ertönt Wagners »Ritt der Walküren«. Der Song lässt sich sogar nach Belieben mit eigenen tauschen.



x 1987 – 2012

HAPPY BIRTHDAY, SNAKE

Als der junge Hideo Kojima das Actionspiel »Metal Gear« entwickelte, hat er wohl kaum mit dessen langlebigem Erfolg gerechnet. Heute, 25 Jahre später, gehört die Reihe zu Japans beliebtesten Games-Exportartikeln. Wenig verwunderlich, dass pünktlich zum Jubiläum die Schlange gemolken wird. Vor allem in Sachen Merchandise: Von Swarovski-Handyhüllen über Sammlerfiguren bis hin zum 800-seitigen Kompendium können Fans fast ihr komplettes Jahresgehalt investieren. Ferner entsteht bei Columbia Pictures mit »Spider-Man«-Produzent Avi Arad ein »Metal Gear«-Kinofilm. Regisseur und Snake-Darsteller sind noch unbekannt. Kojima wünscht sich allerdings Christopher Nolan und Hugh Jackman.



Emblem auf der Jacke: ein Fuchs samt den Buchstaben »FOX« – wohlgernekt verkehrt herum geschrieben. Der Schriftzug »XOF« zielt ebenfalls den wartenden Helikopter. Der vermeintliche Anführer ruft seine Leute zusammen, dreht sich um, nimmt den Hut ab und man sieht: Sein kompletter Kopf ist von Brandnarben entstellt. Nur, wer zum Henker ist das? Auf den ersten Blick erinnert er verblüffend an den ehemaligen CIA-Anführer und »Snake Eater«-Hintermann Hot Coldman. Hat er Operation »Peace Walker« etwa ebenfalls überlebt?

Der Heli hebt ab. An Bord sammelt ein Soldat die XOF-Embleme seiner Kameraden ein und wirft sie durch die Einstiegs Luke. Alles nur Tarnung? Und wenn ja, wofür? Wer sind die Kerle? Die Liste offener Fragen wird von Minute zu Minute länger...

Rasant fährt die Kamera zurück auf Bodenlevel, zeigt einen Mann, der einen Felsen hochkraxelt und oben angekommen durch den Matsch robbt. Aufgrund des Nachtsichtgeräts im Gesicht könnte man fast meinen, hier kriecht Sam Fisher durch den Dreck. Doch dann klappt der Typ mit grauem Haar, schwarzer Augenklappe und tiefen Narben die High-tech-Apparatur nach oben und spricht den Zuschauer direkt an: »Sorry, dass ich euch habe warten lassen!« Brillant getimte Anspielung! Spätestens jetzt weißt du: Big Boss alias Naked Snake ist zurück. Im Auftrag der Geheimdienstorganisation FOX soll er das Camp infiltrieren. Wie gewohnt im Alleingang; Die Angelegenheit sei für einen Großeinsatz zu heikel, meint der Kontaktmann in der Mutterbasis via Funk. Snake holt ein faustgroßes Gerät hervor, das an ein Walkie-Talkie erinnert: iDroid in der Beta-Version 1.02. Der Wunderkasten zeigt eine blaue Hologrammkarte des Lagers inklusive Zielformierung – praktisch!

Ganz im Gegensatz zu den beiden Wachtürmen, die das Areal mit Scheinwerfern absuchen. Der Clou: Wo und wie man das Camp betritt, ist dank offener Spielwelt jedem selbst überlassen. Von Felsen zu Felsen schleichend umgeht Snake in der Demo die tänzelnden Kegel der Flutlichter. Dann zückt er ein Fernglas, zoomt auf den Soldaten im ersten Turm. Wechsel zum mitgeführten belgischen FNC-Gewehr; anvisieren, abdrücken – schon ist der Weg ins Lager frei! Kurz darauf der nächste Aha-Moment: Snake schnappt sich einen Jeep – nur eines von vielen Fahrzeugen, die man selbst steuern darf. Blöd nur, dass weiter entfernt Panzer den Weg blockieren. Verdammt, das wird so nichts! Mittels Signalfackel ruft Snake einen Evakuierungsheli herbei, der ihn wenig später abholt und zu einer anderen der scheinbar frei wählbaren Missionen in verschiedenen Ländern transportiert. Damit endet die Demo, die vor allem eines macht: verdammt neugierig.

Moritz Wanke

Und außerdem?

■ Offizieller Prolog zum noch unangekündigten fünften »Metal Gear Solid« ■ Hideo Kojima ist komplett involviert, nicht nur als Produzent ■ Kenntnis von »Snake Eater« und »Peace Walker« empfehlenswert; Tipp: Die »Metal Gear HD Collection« für Xbox 360 füllt Wissenslücken ■ 25 Jahre »Metal Gear«: Merchandise-Flut und Hollywood-Kinofilm in Planung ■ Nimmt man das Baujahr der in der Demo verwendeten Waffe als Anhaltspunkt, könnte die Story 1976 oder später spielen



360 LIVE sagt...

Ein Paukenschlag aus Japan, und die Welt hört hin: »Ground Zeroes« verspricht schon jetzt ganz großes HITPOTENZIAL Kino!

8.5 von 10

Erhältlich | 2013 **Status** | 25% komplett



Labertasche oder Schnarchsack?

- +** Sehr lockerer Erzählstil, charismatisch-verrückter Held, aberwitzige Scherze und Dialoge; coole, wenn auch typische Waffen; irre Combos, erstklassige Gags im Hauptmenü
- Grafik ist noch nicht die spektakulärste, in der Präsentationsversion viele gleich aussehende Gegner

DEADPOOL

Hey du! Lies mich gefälligst! Komm, du willst es doch auch, ich weiß das.

kurz&knapp

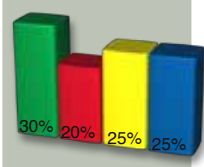
Hersteller | Activision
Entwickler | High Moon Studios
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Spannende Filmumsetzung mit dem neuerdings recht mordlustigen Topagenten.

das ist drin

- Große Klappe
- Große Knarren
- Viele Gegner
- Scharfe Waffen



Was gibt es Schöneres als eine ausgeprägte schizophrene Störung? Dank der Stimmen im Kopf ist man nie alleine, hat immer jemanden zum Reden. Und der überblubbernde Dopaminspiegel sorgt selbst in deprimierenden Situationen für gute Laune. Kein Wunder also, dass Comic-Supersöldner Deadpool bei seinen Kameraden wie Captain America, Thor und sogar Ironman als Klassenclown gilt. Einer mit einem echten Sprung in der Schüssel – der seinen Job aber trotzdem oder vielleicht gerade deswegen verdammt gut macht: nämlich Leute abmurksen. Klingt nach dem perfekten Helden für ein Videospiel? Definitiv, dachten sich auch die Jungs von High Moon Studios, Macher des Action-Hits »Transformers: Untergang von Cybertron«, und spendierten dem Kerl im rot-schwarzen Spandexanzug ein eigenes Game.

Auf der Gamescom gab's eine erste Kostprobe einer frühen Version. In der lümmelt Deadpool zu Beginn gelangweilt in einem Sessel, führt Selbstgespräche mit seinen beiden Stimmen im Kopf und glotzt nebenbei etwas in die Flimmerkiste. Als dort ein Bericht über den arroganten und korrupten Medienmogul Chase White läuft, beschließt

der Maskenträger kurzerhand, dem Geldsack einen Besuch abzustatten. Sekunden später geht's bereits aus Third-Person-Sicht durch die Abwasserkanäle unter Chase' Glaspalast, wo Deadpool zur Verwunderung des Spielers zunächst eine Hüpfburg aufbläst.

Danach begleitet eine der beiden Stimmen durch eine kleine Einführung, welche die Steuerung erklärt. Letztere verinnerlicht, startet die Action voll durch: Es kommt zum Schlagabtausch mit den privaten Schutztruppen des Rupert-Murdoch-Verschnitts. Via X-Taste die beiden Katanas schwingen, mit A zackig Hindernisse überwinden und mit Y im besten »Devil May Cry«-Stil Bleigießen mit dem Feindpack veranstalten – das fetzt. Und mündet in einem irren Kombo-Sturm, der Deadpool auf dem Boden herumwirbeln und seine scharfkantigen Waffen kreisen lässt. In Windeseile klatschen die ersten Ninja-Kerls zu Boden – oder auch nur ihre Arme und Beine. Eine Splatter-Orgie? Aber hallo! Allerdings Comic-gleich inszeniert und vollkommen überzogen. Sowieso nimmt sich »Deadpool« nicht sonderlich ernst. Der durchgeknallte Held labert am laufenden Band, singt »I believe I can fly«, als er aus einem herabstürzenden Heli springt, und tanzt im Aufzug inbrünstig zur Fahrstuhlmusik. Extrem witzig

und dabei total ungezwungen. Vor allem wenn der Protagonist zwischendurch auch einfach mal den Spieler anspricht, wenn dieser sich ungeschickt anstellt – denn Deadpool weiß, dass er eine Videospiel-Figur ist. Vielleicht stürmt er auch deshalb so sorglos in den Kampf gegen die letzte Elite-Eskorte von White, die er locker-flockig mit einem gigantischen Hammer zu Pixelbrei verarbeitet. Mit einem Lied auf den Lippen verappt er sich sodann den Medienmogul und stürzt sich mit ihm aus dem Fenster, nur um kurz darauf in der zuvor aufgeblasenen Hüpfburg zu landen. Dann endet die Demo. Was für ein schräges Spiel! Wird definitiv noch für Schlagzeilen sorgen!

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Weißt du, wer Deadpool nicht gut findet? Deine Mutter! Also, Junge, das wird spitze!

HITPOTENZIAL
8.0

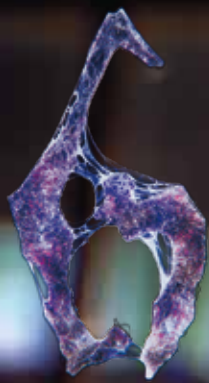
von 10



ARKANE
STUDIOS

Bethesda

Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.



RESIDENT EVIL™





CAPCOM®

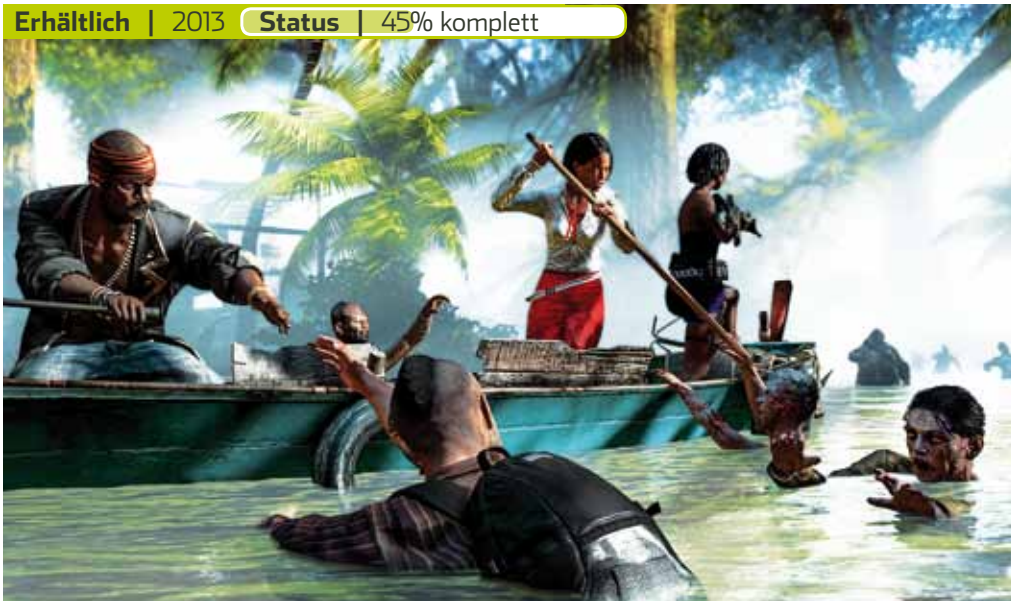
©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.

DISHONORED™

— DIE MASKE DES ZORNS —



Erhältlich | 2013 Status | 45% komplett



Traumurlaub oder Wasserleiche?

- + Launige Vier-Spieler-Zombie-Prügelei, idyllisch-atmosphärische Inselumgebung, fahrbare Boote, Spielstandübernahme aus dem indizierten Vorgänger, Wasser als Spielelement klingt spannend
- Spärliche Neuerungen, grafisch kaum Verbesserungen, bisher kein Splitscreen-Modus, Quests werden wohl wieder reine Sammelaufgaben



DEAD ISLAND: RIPTIDE

kurz&knapp

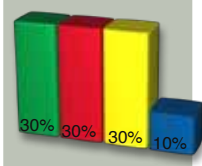
Hersteller | Koch Media/Deep Silver
Entwickler | Techland
Genre | Action-Rollenspiel
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Unter Palmen abgammelnder Action-Rollenspiel-Mix – härter als jeder Assi-Urlaub!

das ist drin

- Strandzombies
- Brutalo-Action
- Rollenspiel
- Bademode



Der Strand der lebendigen Badeleichen.

Du willst eine Zombie-Invasion überleben? Mit einem Haufen schlagfertiger Freunde, durchschlagskräftigen Waffen und einem Helikopter, der euch sicher aus der Gefahrenzone fliegt, ist das kein Problem. Doch Letztere stürzen gerne auch mal ab. Wie in »Dead Island: Riptide«, dessen Handlung nahtlos an die des indizierten Vorgängers anschließt.

Nachdem Rapper Sam B., Geheimagentin Xian Mei, Football-Star Logan und Ex-Cop Purna aus noch unbekannten Gründen eine Bruchlandung hinlegen, finden sie sich auf einer Insel nahe dem Urlaubsresort Banoi wieder. Mit den in der Brise wehenden Palmen, pittoresken Sanddünen und der im Sonnenlicht glitzernden Brandung eigentlich ein Paradies. Wären da nicht Zombies – da warnt das Auswärtige Amt! Im Verlauf der angeblich 20 bis 30 Stunden langen Kampagne zerlegst du erneut kooperativ mit bis zu drei Mitspielern Untote aus Ego-Ansicht in ihre gammeligsten Einzelteile. Zu den bekannten Charakteren des Action-Rollenspiel-Mix gesellt sich der Assassine, ein Haudegen in knallorangefem Hemd, zu dem Techland aber noch keine genaueren Informationen preisgibt. Ansonsten bleibt vieles gleich am blutigen Badestrand.

Wasser soll das zentrale Spielelement von »Riptide« sein und Teile des tropischen Eilands mitunter fluten. Um das feuchte Element dreht sich auch eine Mission, in der es die Spieler tief in den Dschungel verschlägt. In den grünen Eingeweiden der Insel stoßen sie auf eine ruinöse Kirche. Dichtes Urwaldgewächs umklammert das marode Gemäuer wie Infizierten-Pranken eine Menschenkehle. Was der Tempel Gottes hier zu suchen hat? Darüber schweigt Techland wie ein Toter, verspricht aber, dass es wie im Vorgänger Hinweise auf den Ursprung der Infektion zu entdecken gibt. Um vorzudringen, muss die Gruppe mit einer Pumpe den Keller von Wasser leeren. Das macht selbstredend ordentlich Krach und zieht Gegner an, die es abzuwehren gilt. Dazu greifst du auf ein MG zurück oder sicherst das Gebiet mit Minen. Absprache ist Trumpf, auch wegen der verbesserten Physik-Engine. So kann es passieren, dass eine Schar Menschenfleisch-Fetischisten die zerstörbaren Zäune einreißt und das Team flankiert. Sind sie auf nächste Nähe angegrückt, bedeutet das aber noch lange nicht den Tod. Wie bisher liegt der Fokus auf Nahkämpfen. Die Iris der Leichenaugen mit nagelgespickten Baseballschlägern blutrot

tränken, verwesende Körper mit Elektroschock-Macheten halbieren, Zombierüben mit Hämmern einschlagen: Zimmerlich geht's hier definitiv nicht zu. Weswegen »Riptide« in dieser Form wohl auch niemals den deutschen Markt infizieren wird. Schade. Ebenso wie die Tatsache, dass sich das Ganze bisher eher wie ein »Dead Island 1.5« anfühlt. Ein paar zusätzliche Spezial-Infizierte, neue Modifikationen und Waffen – runderneuert geht anders. Immerhin bringt das Szenario mit dynamischem Wettersystem einen Hauch frischer Brise. Zudem darf die gesamte Insel per Boot erkundet werden. Freunde schlurfender Genossen und blutroter Koop-Action behalten's unbedingt im Auge!

Nils Osowski

360 LIVE sagt...

Die Leichen wandeln in die Flut: spaßig-blutige Koop-Action, die sich allerdings HITPOTENZIAL mit nur wenig Neuem ins Menschenfleisch beißt.

7.5 von 10

FAMILY GUY: ZURÜCK INS MULTIVERSUM

Die verkrüppelte Gefahr!



Hersteller | Activision **Entwickler** | Heavy Iron Studios **Genre** | Action
Spieler | 1 - 2 **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 28. September 2012

Über Behinderte lacht man nicht. Was jedem Einzelnen im Kindesalter eingepflegt wurde, prügelt einem »Family Guy« ganz bewusst mit dem Brecheisen wieder aus. In dem abgefahrenen Lizenzspiel inklusive englischer Originalstimmen verschlägt es Säugling Stewie, Hund Brian und andere bekannte Figuren der gleichnamigen TV-Zeichentrickserie in acht verschiedene Parallel-Universen. Eines davon wird – kein Scherz – ausschließlich von Behinderten bevölkert. Inklusive Stripperinnen in Rollstühlen, Hinterwäldlern auf Krücken und einer körperbehinderten Version der Freiheitsstatue. Mit konventionellen Waffen wie Schrotflinten, aber auch futuristischen Strahlengewehren werden diese auf einer Crippled-Pride-Parade umgepustet. Dank des absolut seriengetreuen Slapstick-Humors werden selbst politisch Überkorrekte schmunzeln müssen, wenn sie das Duo durch ein Parkhaus steuern, in dem es ausschließlich Behindertenparkplätze gibt. Löblich: Einen Koop-Modus per Splitscreen unterstützt der Third-Person-Shooter im Knuff-Look der Serie ebenfalls. Lacher gibt's in diesem detailverliebten Geschmacklos-Spaß zuhauf. Ach ja: Auch die Glaubensgemeinschaft der Strohhlüte-tragenden Amisch kriegt ihr Fett weg. Wie genau, ersparen wir uns an dieser Stelle...

HITPOTENZIAL | 7,5 von 10



HITMAN: ABSOLUTION CONTRACT-MODUS

Handgemachte Mordaufträge.

Hersteller | Square Enix **Entwickler** | IO Interactive **Genre** | Action
Spieler | 1 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 20. November 2012

Die Rückkehr von Hinterkopf-Tattoo-Träger Agent 47 steht kurz bevor. Im Vorfeld der Gamescom hat Square Enix den neuen Contracts-Modus enthüllt. Dabei handelt es sich im Kern um einen spielbaren Level-Editor. Zunächst sieht alles aus wie eine gewöhnliche Mission. Doch merkt sich das Spiel, mit welchen Waffen dein Hitman mordet, wie viel Zeit er für die Mission braucht und welchen Ausgang er wählt. Das Resultat fungiert dann als eine Art Blaupause für andere Spieler, die deinen so erstellten »Contract« auf von Square Enix eingerichteten Servern abrufen können. Nun ist es an anderen Auftragsmördern, effektiver zu morden als du in deinem Durchgang. Wer also schneller einem dicken Cop in der Eigenanbau-Hanfplantage des Shangri-La-Garden hinterücks die Kehle aufschlitzt und es fixer zum gewählten Ausgang, etwa einem Fenster, schafft, triumphiert und schlägt deine Punktzahl. Der einsteigerfreundliche Modus im Stil eines Missions-Editors Marke »light« bringt einen Hauch von Wettbewerb in die ansonsten komplett auf Solo-Action getrimmte Assassinen-Absolution. Schade nur, dass die Obergrenze deiner Hits, also der Mordopfer, im Contract-Modus auf maximal drei beschränkt ist.

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Igel, transformiert euch!



Hersteller | Sega **Entwickler** | Sumo Digital **Genre** | Rennspiel
Spieler | 1 - 8 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 16. November 2012

Die Nintendo-Serie »Mario Kart« gilt als König der Fun-Racer. Jedoch gibt es mit »Sonic & Sega All-Stars Racing« eine spaßige Alternative. Dessen zweiter Teil sticht durch sein Transformations-Spielelement hervor. Wie im altherwürdigen »Diddy Kong Racing« darf zu Lande, zu Wasser und in der Luft geflitzt werden. Damit's klappt, transformieren sich die Vehikel an bestimmten Stellen der Rennstrecken automatisch in eine andere Form. Die 16 Kurse sind thematisch an bekannte Sega-Universen angelehnt, denen auch die über 20 spielbaren Charaktere, darunter Sonic, Shadow, Affe Amigo oder Joe aus der »Shinobi«-Reihe, entspringen. Das Transformations-Element wirkt sich auch auf das clevere Streckendesign aus. In einem Lava-durchgezogenen »Golden Axe«-Level etwa stürzen Abschnitte ein und werden von der heißen Pampe geflutet, sodass im Lauf der drei Runden alternative Routen entstehen. Wer bei den Drifts versagt, kämpft sich durch Einsatz von Items an die Spitze. Mit der Flipper-Waffe invertierst du beispielsweise die Fahrzeugsteuerung der Konkurrenz-Flitzer. Die Kurse sind mit Details gespickt und wimmeln vor putzigen Kugelfischen und angriffslustigen Schlingpflanzen. Schön: Vierer-Splitscreen-Duelle werden unterstützt.

HITPOTENZIAL | 7,5 von 10

THE WALKING DEAD VIDEO GAME

Überleben unter Untoten.



Hersteller | Activision **Entwickler** | Terminal Reality **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2013

Der Zombie-Titel von Terminal Reality basiert auf der gleichnamigen TV-Serie. Er erzählt die Geschichte der Dixon-Brüder und wie diese sich nach Ausbruch eines Virusinfekts bis Atlanta durchkämpfen. Die Vorgeschichte zur Show enthält spannende Details für Serienkenner. Angetrieben von der aus dem »Ghostbusters«-Videospiel bekannten Infernal-Engine reist du als Daryl Dixon in Ego-Ansicht durch das zombifizierte Amerika und begegnest Überlebenden. Der Grundton ist düster, die Umgebungen betont farblos. Kleinstädte samt geplünderten Apotheken und leer gefegten Supermärkten zieren das Bild und vermitteln das Katastrophenflair bereits recht gut. Interessant: Überlebenden kannst du entweder helfen oder sie ihrem Schicksal überlassen. Ist das Signalfeuer dort drüben ein Hilfeschrei oder eine Falle? Lohnt es sich, einen Abstecher zu machen? Deine Wahl! Der Zombie-Shooter setzt zudem auf ein ausgefeiltes Nahkampfsystem, das ob seiner rohen Brutalität an »Dead Island: Riptide« erinnert. Die Herren Dixon stecken Klingen in Untoten-Rüben, als seien sie wandelnde Messerblöcke. Ausführliche Vorschau in einer der nächsten Ausgaben, wo Activision hoffentlich auch mal Bewegtbild-Gameplay zeigt und nicht nur hübsche Screenshots.

HITPOTENZIAL | 7,0 von 10



So schlicht können Spieltitel sein: »Star Trek« orientiert sich am filmischen Neustart von J.J. Abrams. Auf Seiten der Spielmechanik handelt es sich bei »Star Trek« um einen lupenreinen Koop-Third-Person-Shooter mit viel Action und Deckungssystem. Für Abwechslung sorgen Minispiele und kleinere, auf Koop gemünzte Rätsel. Kirks und Spocks Widersacher sind die Gorn, über zwei Meter große Reptilienwesen, Trash-Fans nicht zuletzt bekannt aus der unfreiwillig komischen und mittlerweile legendären Rangelei mit William Shatner in der Ur-Serie. Während der Geschichte aus der Feder der »God of War«-Schreiberin Marianne Krawczyk schaffen die spitzohrigen Vulkanier eine neue Heimat, nachdem Planet Vulkan von Depri-Romulaner Nero zerstört wurde. Bei der Besiedlung von Neu-Vulkan entsteht ob der verwendeten Technologie jedoch ein Riss im Universum und jede Menge Reptilien-Ekelpakete erscheinen. Mit Phaser und Tricorder geht's mit Heißpund Kirk und Logik-Fetischist Spock durch dunkle Raumstationen – auch die Enterprise darf erkundet werden. Der offensichtlich vom Film inspirierte Look im Stil von »Mass Effect 3« gefällt durch intensive Farbgebung, schöne Lichteffekte und Abwechslungsreichtum.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



Bei diesem Xbox-Live-Arcade-Titel aus dem Herr-der-Ringe-Universum handelt es sich um ein »Multiplayer Online Battle Arena«-Spiel mit Tower-Defense-Einschlag. Mittel Erde-Kenner balgen sich um die Verteidigung mehrerer Türme, welche Truppen generieren. Erreicht der Hauptcharakter des Spielers ein bestimmtes Level, dürfen die Türme aufgerüstet werden und verschießen stärkere magische Geschosse oder speien stärkere Truppen aus. Letztere ziehen automatisch in die Schlacht, die Spieler lotsen lediglich ihren Helden aus Draufsicht über den Bildschirm. Auf Seiten der Guten zauberst du etwa als Barträger Gandalf, wohingegen Anhänger des Bösen als Oberschurke Sauron oder als Uruk-hai-Anführer Uglúk kämpfen. In jedem Fall ist Taktik gefragt: Nur wer seine mit Abklingzeiten versehenen Spezialfähigkeiten effektiv nutzt, triumphiert. Imposante Spezialkräfte sind etwa magische Feuergeschosse oder das Beschwören des Flammendämons Balrog. Für Genre-Neulinge mag die Mittel Erde-Schlacht zunächst ein wenig überfordernd sein, doch hat man sich einmal in die Mechanik gefuchst, weckt das Turm-Verteidigen und -Erobern den heroischen Ringträger in dir. Bitte noch nachbessern: das Anvisieren der Gegner.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10



Ein Pulk von drei Helden kämpft sich seitwärts scrollend durch Horden von Monstren und fleischgewordenen Scheußlichkeiten. Das klingt und schaut erst mal gar nicht nach der Rollenspiel-Serie »Sacred« aus. Und tatsächlich spielt sich's auch nicht so. Macht aber nichts, denn »Citadel« für Xbox Live Arcade soll in erster Linie die Vorgeschichte zum kommenden »Sacred 3« erzählen. Das Ergebnis fühlt sich nach ersten Anspielsitzungen bereits überraschend gut an. Als Krieger pflügt man sich wie im Klassiker »Golden Axe« mit Schwert und Axt von links nach rechts durchs Schlachtgetümmel. Angriffe blocken, durch geschicktes Verknüpfen von leichten und schweren Attacken Kombos vom Stapel lassen, mächtige Druckwellen, schwindelerregende Wirbelattacken und andere Spezialattacken heraufbeschwören, flinke Reittiere nutzen – all das bringt deinen Blutdruck schnell in Wallung, drückt zuweilen aber noch auf die Übersicht. Vor allem wenn deine Mitstreiter – Zauberer und Bogenschütze – fleißig mitmischen. Besonderer Hingucker: die wie mit Tuschefarben gezeichnete Comic-Grafik.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10



Ein Mehrspieler-Part im Taktik-Game »Xcom: Enemy Unknown«? Klingt zunächst irgendwie fehl am Platz. Doch beim Anspielen auf der Gamescom konnte Entwickler Firaxis uns eines Besseren belehren. Wie in den normalen Einzelspieler-Missionen tritt jeder Spieler mit einem festen Team an. Das wiederum wird nach einem durchdachten Punktesystem zusammengewürfelt: 20.000 Punkte stehen zur Verfügung, die dann zum Beispiel in Soldaten für 800 Punkte, einen Alien »Thin Man« für 1.400 Punkte oder eine Drohne für 1.100 Punkte gesteckt werden. Ausrüstungsgegenstände, wie die kaum zu durchdringende Titanpanzerung oder die futuristische Alloy-Kanone, schlagen extra zu Buche. Und ja: Es gibt gemischte Teams aus Aliens und Menschen, was den Reiz nochmals erhöht! Was dann folgt, ist kaum vom Solopart zu unterscheiden: Zug um Zug bekämpft man seinen Widersacher, im 90-Sekunden-Takt wird abgewechselt. Die Spieler duellieren sich auf Schauplätzen aus der Kampagne, darunter eine riesige Polizeistation, eine Ufo-Absturzstelle im Wald oder ein schmutziges Hafenbecken. Ob »Xcom« neben der packenden Kampagne auch zum Mehrspieler-Liebling avanciert, bleibt abzuwarten. Für Fans der Serie aber eine tolle Dreingabe.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Florian Strasser, Daniel Riedmüller

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Alice Klink

DRUCK

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

VERTRIEB

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

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: redaktion@360-live.de
Tel.: 089 / 856327-77

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich, Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München
Covermotiv: »Dishonored: Die Maske des Zorns« von Bethesda
Bildmotiv von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de
NW 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 | »Battlefield 3«,
»Crysis 2«
FREUT SICH AUF | »Remember Me«,
»Half-Life 3«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Sleeping Dogs«,
»Air Mech« (PC)
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»GRID 2«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Borderlands 2«,
»Dust: An Elysian Tale«
FREUT SICH AUF | nächsten »Minecraft«-
Patch, »GTA 5«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Borderlands 2«,
»Far Cry 3«
FREUT SICH AUF | »Metro: Last Light«,
»Tomb Raider«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Borderlands 2«,
»Counter Strike: Global Offensive«
FREUT SICH AUF | »Zombeer« (XBLA),
»Cyberpunk«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Borderlands 2«,
»Sleeping Dogs«
FREUT SICH AUF | »Resident Evil 6«,
»Doom 3: BFG Edition«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Borderlands 2«,
»Star Wars: The Old Republic« (PC)
FREUT SICH AUF | »Thief 4«, »Doom 4«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Sleeping Dogs«,
»Borderlands 2«
FREUT SICH AUF | »Doom 3: BFG
Edition«, »Xcom: Enemy Unknown«

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 | 21. September 2012



Mayfair oder Whitechapel?

- +** Sehr gute deutsche Sprecher, schöne Umgebungsgrafiken, atmosphärisches London, knifflige Rätsel, charismatische Protagonisten, überraschende Story-Wendungen, zugängliche Steuerung, Basset-Hound Toby ist spielbar!
- Figurengrafik steif, etwas trübes Spieltempo, nur wenige unterschiedliche Nichtspieler-Modelle und -Stimmen, Rätsel werden nicht immer erklärt

DAS TESTAMENT DES SHERLOCK HOLMES

Exzellent, mein lieber Watson!

kurz&knapp

Hersteller | Deep Silver **Entwickler** | Frogware Games **Preis** | ab 45 Euro
Genre | Abenteurer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Spannendes Abenteuer für Erwachsene mit Londons bekanntestem Detektivduo.

Ehrenhaft, clever und stets ein Gentleman: So kennt man den englischen Meisterdetektiv Sherlock Holmes. Er brachte Jack the Ripper zur Strecke, buchtete Arsène Lupin ein und löste das Geheimnis um den Hund der Baskervilles. Im Point-and-Click-Abenteuer »Das Testament des Sherlock Holmes« erlebt man den Pfeifenraucher jedoch ganz anders. Nämlich als skrupellos agierenden Egomane, der sich nur allzu knapp an der Grenze zur Illegalität bewegt. Dabei beginnt das Abenteuer noch recht harmlos, als eine wertvolle Perlenkette gestohlen und kurz darauf Holmes selbst des Diebstahls bezichtigt wird. Doch schon bald eröffnet sich dem Spieler ein wahrer Verbrechenspfad aus Drogengeschäften, Bombenanschlägen und grausamen Foltermorden. Mehr als einmal erwischt man sich im Laufe der rund neun Stunden Spielzeit, wie man den vermeintlichen Helden am liebsten ins offene Messer laufen lassen würde und sympathisiert stattdessen mit seinem ebenfalls steuerbaren Assistenten Watson. Schön, wie die Entwickler hier die Gefühle der Spieler Amok laufen lassen! Der Story zuträglich ist auch die dichte Atmosphäre im alten London, obgleich das Grafikniveau mit aktu-

ellen Titeln nicht mithalten kann. Da stehen Matschtexturen, Klonbürger und Besenstiel-Animationen bezaubernden Lichtspielen und bildhübschen Nachbauten altherwürdiger Gebäude gegenüber. Ein zweischneidiges Schwert. Jede Menge Spaß machen indes die gut durchdachten Mathe-, Logik- und Kombinationsrätsel, die mal kinderleicht, mal bockschwer zu lösen sind. Letzteres liegt vor allem daran, dass die Handhabung mancher Kopfnüsse leider gar nicht oder nur unzureichend erklärt wird. Immerhin: Unlogische Rätsel gibt es keine und das Absuchen der Tatorte nach Hinweisen weckt echten Ermittlerinstinkt. Kurzum: Selten wurde ein Point-and-Click-Abenteuer auf Konsole so spannend inszeniert wie das hier – auch wenn der Gesamttonus des Games etwas zu träge und ermüdend daherkommt und grafisch definitiv mehr drin gewesen wäre.

Sabine Schischka

Wertung

So hat man den Meisterdetektiv noch nie gesehen: blutig, zwiespältig und spannend bis zum Schluss.

7.3 von 10

AIR CONFLICTS PACIFIC CARRIERS

Endlich auch mal als Japaner...

kurz&knapp

Hersteller | dtp Entertainment **Entwickler** | Bit Composer **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Flugsimulation **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 21. Sept. 2012

Einfach klasse, das fulminante Mittendrin-Gefühl, das bei dieser Flugsimulation mit intelligent integrierter Taktikkomponente aufkommt! In zwei Kampagnen – entweder auf Seiten der Amerikaner oder Japaner – gilt es, bedeutsame Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs für sich zu entscheiden. Der Clou: In Echtzeit kannst du zwischen den einzelnen Maschinen einer ganzen Flugzeugstaffel hin und her schalten, ergo mit den frisch bewaffneten angreifen, während die anderen wieder aufmunitioniert oder repariert werden.

Somit ist's auch nicht sonderlich fatal, sollte eines deiner Fliegeraspe in den über zehn gewaltigen Schlachtszenarien das Zeitliche segnen. Taktiker mit historischem Anspruch erfreuen sich an den vielen Auswahlmöglichkeiten betreffend Bewaffnung und Flugzeugtypen vor Missionsbeginn. Fortgeschrittene erhalten zudem Kontrolle über komplette Flugzeugträger, befehligen ein ganzes Schwadron oder wehren selbiges aus Geschütztürmen heraus ab. Das alles steuert sich prima und sieht dank detaillierter Modelle ziemlich schneidig aus – Kauf Tipp!

Jan Heinrich



Wertung

Hält genau, was es verspricht: Riesige Zweite-Weltkriegs-Szenarien zum Mitfeiern. Auch online!

8.2 von 10

DAMAGE INC. PACIFIC SQUADRON WWII

Zweiter Weltkrieg, die Hunderttausendste...

kurz&knapp

Hersteller | Mad Catz **Entwickler** | Trickstar Games **Preis** | ab 50 Euro (Spezial-Edition 99 Euro) **Genre** | Flugsimulation **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 28. August 2012

Zwar stehen sämtliche Simulationsansätze dieser Flugsimulation mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik einer Übermacht an Arcade-Elementen gegenüber, dennoch gehen die Dogfights über Pearl Harbor, Jima oder dem Pazifik dank akkurater Steuerung gut von der Hand. Der Sound sorgt akustisch für eine Punktlandung, und die Möglichkeit, die 20 Kampagnen-Missionen mit bis zu drei Freunden anzugehen, gefällt. Plus: Einstiegen greift ein unbegrenzt einsetzbarer Zeitlupenmechanismus unter die Arme.

Der Rest ist dagegen eine klassische Bruchlandung: Die Instrumente in der Cockpitsicht funktionieren nicht; der Schwierigkeitsgrad wird von heftigen Balance-Schwankungen geplagt und Einbrüche der Bildrate vergehen jeden Adrenalin-Höhenflug. Schlimmer noch: Wie die 30 spielbaren Flugzeuge wirkt auch die gesamte Optik wie aus dem letzten Jahrhundert. Wer »IL-2 Sturmowik« oder »Birds of Steel« kennt, wünscht sich oft nichts lieber als einen Schleudersitz. Darüber kann auch der der Spezial-Edition beiliegende, gut verarbeitete Saitek Pacific Av8R Flightstick nicht hinwegtäuschen.

Jan Heinrich



Wertung

Qualitativ in den meisten Punkten ein Absturz und zum derzeitigen Preis schlichtweg überbeuert.

5.6 von 10

Erhältlich | 21. September 2012



**IN ÜBER
40 STUNDEN
DURCHGESPIELT!**

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

Gearbox Software

Preis | ab 60 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1 - 4

Xbox Live | ja

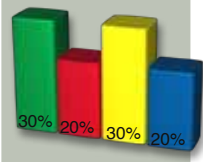
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Mächtig überdrehte Sci-Fi-Banditenpistole mit gehörigem Suchtfaktor.

das ist drin

- Ausrüstung sammeln
- Ödlandgetier metzeln
- Missionen erfüllen
- Tränen lachen



BORDERLANDS 2

Im Jahr 2009 landete Gearbox mit »Borderlands«, einer durchgeknallten Mixtur aus Shooter und Rollenspiel, einen echten Überraschungshit. Knapp vier Jahre und über sechs Millionen verkaufte Exemplare später stürmt nun Teil Zwei in die Läden. 360 Live hat sich auf eine erquickende Reise in die Grenzländer gewagt, um Bösewicht Handsome Jack mal ordentlich die Leviten zu lesen!

Gerüchte besagen: Auf dem unwirtlichen Planeten Pandora gibt es eine uralte Kammer, die bis zum Rand mit unaussprechlichen Reichtümern gefüllt ist. Also machen sich die vier Abenteurer Brick, Lilith, Mordecai und Roland auf, eben diese Schätze zu bergen. - Spoiler bis zum Absatzende - Nach einer kräftezehrenden Odyssee am Portal zur Kammer angelangt, muss das mit allen Wassern gewaschene Quartett jedoch vor allem eines feststellen: Vor ihnen verborgen liegt kein Vermögen, sondern ein gefräßiges Tentakel-Monstrum. Die vier »Kammerjäger« überleben die Schlacht knapp, ziehen aber mit leeren Händen von dannen. So weit, so bekannt.

Nach der Öffnung der Kammer beginnt jedoch überall auf Pandora das unbekannte Element Eridium zu sprießen wie aggressiver Löwenzahn im Frühjahr. Lilafarbenes Gold, wenn man so will. Eine Energiequelle ungeahnter Macht, die viele neue Glücks-

sucher anlockt. Unter anderem den Waffenkonzern Hyperion, der nach dem neuen Rohstoff schürft, um diesen mitunter zur Waffenmodifikation einzusetzen. Während routinemäßiger Grabungsarbeiten entdeckt das machthungrige Konglomerat, angeführt vom selbstgefälligen Verbrecher Handsome Jack, Hinweise auf eine noch massivere Kammer. Sein Plan: Den angeblich dort verborgenen Alien-Krieger aktivieren, um sich so die alleinige Vorherrschaft über Pandora zu sichern.

ZEITSPRUNG

Fünf Jahre später: Dem verlockenden Ruf des Geldes und der Macht gefolgt, treffen Assassine Zer0, Kommando Axton, Waffennarr Salvador und Sirene Maya – die vier neuen Helden – erstmals aufeinander. Was sie nicht ahnen: Schon bald wird die Falle von Handsome Jack zuschnappen. Denn statt die Abenteurer wie versprochen anzuheuern und fürstlich zu



Kopfstoß voraus! Verdammt Psycho-Zwerge... Was die Kerlchen wohl mit dir anstellen, wenn sie dich in die Finger bekommen?

✖ Gearbox...

...DIE WAFFEN-MESSIES

Wollte man alle in »Borderlands 2« vorkommenden Waffen aufzählen, würden sogar die aneinandergereihten Seiten aller bisher erschienenen Ausgaben von 360 Live nicht dafür ausreichen. Wie schon in Teil Eins garantiert ein Zufallssystem, dass wortwörtlich Millionen von unterschiedlichen Knarren generiert werden können – nicht unähnlich dem Rollenspielklassiker »Diablo« für PC. Die Schussprügel zeichnen sich dabei nicht nur durch ihr komplett unterschiedliches Aussehen, sondern auch durch ihre Waffengattung, Zusatzfähigkeiten wie Elementarschaden oder das Verschießen mehrerer Projektile gleichzeitig sowie einer progressiv dazu steigenden Seltenheitsstufe aus. Kurz gesagt: Je seltener, desto mächtiger der Badabumm! Der Entwickler spricht selbst scherzend von einer »Fantastillion« Möglichkeiten. Das appelliert ungemein an den Sammeltrieb vieler Genrekennner. Wundere dich also nicht, wenn du selbst nach mehrmaligem Durchspielen immer noch weiterzockst, nur um eine noch bessere Waffe zu finden. Doch selbst dann ist noch lange nicht Schluss: Granaten-Modifikationen, Schilde sowie unterstützende Klassen-Mods und Artefakte sind nach dem gleichen Zufallsprinzip integriert. Cooles System!

Zwischen- und Minibosse, etwa der massive Crystalisk Blue, sind oft gar nicht so »mini« wie man annehmen könnte.



Und außerdem?

■ 53 Erfolge, zum Beispiel »Abgeklatscht« für 15 Gamerpunkte; dazu musst du nur dem Roboter Claptrap deine Hand zum High Five reichen ■ Erscheint im Gegensatz zum Vorgänger komplett ungeschnitten in Deutschland ■ Die gesamte Kampagne kann man entweder alleine, zu zweit am geteilten Bildschirm oder mit bis zu vier Ödland-Rekruten per Systemlink und Xbox Live angehen ■ Vorbesteller erhalten neben einem goldenen dreiteiligen Waffenset, einem Schatztruhen-Schlüssel und einem »Kammerjäger«-Relikt auch die Möglichkeit, etwa 60 Tage nach Erscheinen des Spiels eine fünfte Charakterklasse – die Mechromancerin Gaige – kostenlos herunterzuladen ■ Wer noch einen alten »Borderlands«-Spielstand auf der Festplatte gespeichert hat, bekommt kostenlos zusätzliche Charakterköpfe und Kleidungsstücke spendiert ■ Es sind bereits vier bisher nicht näher beschriebene Download-Inhalte für den Solo- und Kampagnen-Modus geplant; zum Preis von 2.400 Microsoft Points können Spieler einen »Season Pass« erwerben – entspricht einer Ersparnis von rund 33 Prozent gegenüber dem Einzelkauf

Witziges Ödland-Abenteuer oder öder Abenteuer-Witz?

➕ Riesiger Umfang, Waffensammeln motiviert ungemein, tolle Übersetzung und Synchro, total abgedrehter Humor, wenige und kurze Ladezeiten, meist sehr ansehnliche Comic-Grafik...

➖ ...die nicht jedermanns Geschmack trifft, Nebenmissionen wiederholen sich, seltene Übersetzungsfehler und Ungereimtheiten, zuweilen nachladende Texturen

entlohn, sitzen sie wenig später an Bord eines Hochgeschwindigkeitszuges, der bis auf den letzten Platz mit humanoiden Killerrobotern und einer Wagenladung Dynamit bestückt ist. Boom!

Als die aus dem Waggon katapultierte Truppe wieder zu sich kommt, buddelt ein CL4P-TP Steward-Bot – ein einrädiger Roboter, den seine imaginären Freunde im Übrigen nur »Claptrap« nennen – im meterdicken Schnee ein kaltes Grab für die Draufgänger. Plötzlich bemerkt der kleine Metalleimer, dass die vier doch noch unter den Lebenden weilen, schmort vor Freude fast durch und hört gar nicht mehr auf zu plappern. Sofort schenkt das gutmütige Kerlchen den frischgebackenen Teammitgliedern ECHO-Kommunikatoren, die er, wie er selbst betont, ganz sicher nicht den hier überall verstreuten Leichen abgenommen hat. Deren integriertes Klasse-12-Heads-Up-Display zeigt jeder Spielfigur neben einer Munitionsanzeige für Schusswaffen und Granaten auch die noch verbleibende Schild- und

Lebensenergie, die Bereitschaft der Spezialfähigkeit, eine Minikarte der Umgebung, einen Erfahrungspunktebalken sowie das aktuelle Charakterlevel und eine Kurzübersicht zur momentan in Angriff genommenen Mission. Kurzum: So ziemlich alles, was ein erfolgreicher Haudegen braucht, um Handsome Jack alleine oder mit bis zu drei Koop-Kumpels das Handwerk zu legen.

DER RUF DER GRENZLÄNDER

Bis es so weit ist, müssen jedoch dutzende Hürden überwunden und tausende Gegner in die ewigen Pandora-Jagdgründe geschickt werden. Bewaffnet mit Scharfschützengewehr, Schrotflinte, Maschinenpistole und ähnlichen Kalibern stellt man sich den abwechslungsreichen wie aggressiven Einheimischen der Borderlands. Da werden echsenähnliche Stalker von einem Raketenwerferprojekt in Stücke gerissen, Bullymongs – arktische Riesenaffen mit vier Armen – sacken unter dem dauerhaften Rattern eines Maschinengewehrs leblos in sich zusammen und Banditenschädel platzen durch perfekt platzierte Distanztreffer. Eine ziemliche Sauerei, vor allem auch dank der Spezialfähigkeiten der Helden: Axton stellt bevorzugt ein automatisches Geschütz auf, das ihm im Kampf den Rücken freihält. Sirene Maya schließt Widersacher mit ihrem »Phaselock« kurzzeitig in einer Energieblase ein, wodurch das Opfer sich weder bewegen noch wehren kann. Muskelprotz und Gunzerker Salvador lässt dagegen lieber den »Last

Action Hero« raushängen: Während das sogenannte »Gunzerken« aktiviert ist, rennt der bärtige Latino mit zwei beliebigen Waffen – deren Größe spielt keine Rolle – wie Schwarzenegger zu seinen besten Zeiten übers Schlachtfeld und verteilt Bleiveilchen. Blicke noch Zer0, der Meuchler der Truppe. Der Assassine deponiert zur Ablenkung ein holografisches Abbild seiner selbst und wird dann für kurze Zeit komplett unsichtbar. So kann er sich beispielsweise leicht von hinten an die hundeähnlichen Skags anschleichen, um ihnen dann die Kehle aufzuschlitzen – deftiger Körpersaftausstoß inklusive. Anders formuliert: Jede Klasse spielt sich komplett unterschiedlich. Einsteiger versuchen es mit Axton oder Salvador, Profis dürften derweil Maya oder Zer0 ob ihrer eher taktisch angehauchten Talente schnell ins Herz schließen.

Klingt komplex? Keine Bange! Wer schon einmal »Call of Duty« und Konsorten gespielt hat, findet sich sofort zurecht. Kugeln zischen per gezogener rechter



✖ Hol' mal Bier...

DAS QUEST-SYSTEM

Wie in jedem guten Rollenspiel gibt es auch hier eine Vielzahl von Haupt- und Nebenmissionen. Die wirklich wichtigen Angelegenheiten sind dabei weit besser miteinander verwoben als im Vorgänger und spinnen die Geschichte größtenteils anhand von Dialogen und Monologen weiter. Beispielsweise ist es meist nicht mehr nötig, nach einer erledigten Teilaufgabe zum Auftraggeber zurückzukehren, nur damit dieser dich gleich wieder mit einem ähnlichen Problem zurück an den gerade besuchten Ort schickt. Stattdessen entwickeln sich die Aufträge weiter, während man sie angeht. So kann es durchaus vorkommen, dass man beispielsweise von einer weiteren Fraktion das Angebot erhält, den gerade erbeuteten Gegenstand lieber dort abzugeben als beim ursprünglichen Klienten. Die Missionen wirken dadurch schlüssiger als zuvor. Weitere Auflockerung versprechen Kämpfe mit Zwischenbossen, wie zum Beispiel Scorch, einer lodernden Mischung aus übergroßer Riesenameise und Spinne. Dagegen schade: Viele Nebenquests laufen noch immer nach dem ausgelutschten Muster »Töte X Gegner« oder »Beschrifte Y Gegenstände« ab. Doch auch hier gibt es einige positive Ausnahmen. So gilt es unter anderem, einen Mord aufzuklären. Problem: Der Killer ist einer der eineiigen Gutter-Vierlinge. Wie also herausfinden, welcher der glatzköpfigen Klonbrüder der wahre Täter ist? Am besten erst einmal ein paar Nachforschungen anstellen und mit Faltschen reden, bevor man noch den Falschen beschuldigt...



Egomane Handsome Jack hat sich nicht nur seine eigenen Statuen errichten lassen. Der Kerl baut gleich eine ganze Stadt zu seinen Ehren.

Das Spiel in Zahlen

4 Charaktere: Axton, Maya, Salvador und Zer0, 1 zusätzliche Klasse zum späteren Download: Gaige, 1 Oberbösewicht: Handsome Jack, 1 Fantastillion Waffen von 8 unterschiedlichen Herstellern: Hyperion, Maliwan, Dahl, Torgue, Vladof, Tediore, Jakobs und Banditen; 1 Spezialfähigkeit plus 30 Fertigkeiten pro Charakter, 68 Kopf- und 352 Kleidungsmodifikationen zum Anpassen des eigenen Aussehens, 8 unterschiedliche Steuerungsschemata; zusammen 159 meist mehrstufige Herausforderungen, unter anderem in den Kategorien Feinde, Elementar, Beute, Geld und Tausch, Fahrzeug, Gesundheit und Allgemeiner Kampf; unendlich viele Badass-Ränge, Mindestspielzeit von rund 40 Stunden für den ersten Durchlauf, 1 kostenloses 16-Bit-Browsergame auf www.wubwub.eu

Schultertaste gen Feindmob, mit der linken Schultertaste zielt der Protagonist über Kimme und Korn. Die LB-Taste dient zum Aktivieren der eben erwähnten Spezialfähigkeiten, RB wirft in hohem Bogen Granaten, während die Aktionstasten zum Springen, Nachladen, Waffenwechseln oder Ducken dienen. Kurzes Reindrücken des rechten Analogsticks führt einen Nahkampfangriff aus; drückst du den linken durch, nimmt dein Heroe die Beine in die Hand und sprintet los. Präzise, direkt, leicht erlernbar – traumhaft!

WO BLEIBT DAS ROLLENSPIEL?

Wer neben den Haupt- auch die Nebenmissionen angeht und alle Gebiete akribisch durchforstet, kann beim ersten Story-Durchlauf gut und gerne mit einer Spielzeit von bombastischen 60 Stunden rechnen. Ja, richtig, das sind zweieinhalb Tage Zocken nonstop!

Tage, in denen man unter anderem von Gehilfen hintergangen wird, riesige Bossgegner wie einen monumentalen Hyperion-Roboter zum Teufel schießt und die wohl traurigste Geburtstagsparty der Welt miterlebt. Doch auch wer nur dem netten, aber irgendwie dann doch nebensächlichen roten Storyfaden folgen will, kalkuliert schon mal knapp 40 Stunden ein. Der Löwenanteil geht dabei zweifelsohne fürs Ballern und Sammeln von Erfahrungspunkten drauf, die den jeweiligen Helden im Level aufsteigen lassen. Erfolgt ein Stufenaufstieg, darf jeder Charakter einen Verbesserungspunkt auf eine von 30 Fähigkeiten verteilen, die selbst bis zu fünf Ausbaustufen

besitzen und über drei Fertigkeitenbäume aufgeteilt sind. Auch diese unterscheiden sich stark zwischen den vier spielbaren Recken und legen ihren Fokus stets auf verschiedenartige Spielweisen.

Mayas Talentbäume heißen beispielsweise »Bewegung«, »Harmonie« und »Verheerung«. Während der erste besonders die »Phaselock«-Fähigkeit und die Bewegungsgeschwindigkeit verbessert, konzentriert sich der zweite auf die Gesundheitsregeneration. Mit Numero drei modifiziert man vorwiegend den Schaden, den die Sirene durch Elementareffekte anrichtet. Wer sich Zeit nimmt, kann seine Figur optimal an den eigenen Spielstil anpassen. Und für Unentschlossene: Gegen ein geringes Entgelt lassen sich alle Talentpunkte auf null zurücksetzen und neu verteilen.

Zusätzlich hierzu führt Entwickler Gearbox erstmals den Badass-Rang ein. Im Gegenzug für das Erledigen von bestimmten Herausforderungen – zum Beispiel »Kleiner Mann, große Schmerzen« fürs Töten von Zwergen oder »Schön weit aufmachen!« für Shotgun-Kills aus nächster Nähe – winkt ein Anstieg der Badass-Stufe, was wiederum sogenannte Badass-Tokens freischaltet. Diese kann man gegen permanente prozentuale Verbesserungen verschiedener Werte eintauschen. So erhöht man seine Schildkapazität, die Nachladegeschwindigkeit von Waffen oder die maximale Gesundheit. Sensationell: Die dadurch erspielten Wertverbesserungen sind nicht mit dem Charakter, sondern mit dem Gamertag verknüpft. Beginnt man also eine neue Partie mit einer anderen Figur, startet man direkt aufgewertet durch.





Nur mit diesen Fähigkeiten und Boni ausgerüstet, können Kammerjäger auch den Widersachern noch nicht erforschter Landstriche entgegentreten, ohne ständig um ihr Leben fürchten zu müssen. Zwar ist der Tod in den Borderlands dank des »Personen-Rekonstruktionssystems« von Hyperion nicht von Dauer, doch zum einen kostet jede Wiederbelebung einen rund siebenprozentigen Anteil des mitgeführten Geldes, zum anderen erspart man sich so die Schmach, mehrere Male hintereinander durch die Hand desselben Grenzland-Halunken zu sterben.

HAT HIER JEMAND COMIC GESAGT?!

Wie schon Teil Eins ist auch »Borderlands 2« ein echter Hingucker. Ja, fast schon ein spielgewordenes Comicheft. Zuerst natürlich dank des ungewöhnlichen Grafikstils. Spielcharaktere, Waffen und Objekte erscheinen dank bunter Akzente und dick-schwarzer Umrandungen – Ubisofts Cel-Shading-Shooter »XIII« lässt grüßen – wie aus der Feder eines Zeichenkünstlers. Auch die Umgebungen zwischen arktischer Gebirgslandschaft und saftigem Hochland-grün schmeicheln den Augen und sind vom schneebedeckten Boden bis hin zum blau-schwarzen Nachthimmel vollgepackt mit farbenfrohen Details. Dazu stemmt die modifizierte »Unreal Engine 3« gelungene Licht- und Schattenspielerien sowie feurige Explosionen. Nur ab und an stören wenige Sekunden lang nachladende Texturen oder aufploppende Gräser, die nur wenige Meter vor den Helden plötzlich aus dem Boden wachsen.

Aber sei's drum, denn bei so vielen tausenden liebevoll ausgearbeiteten Details fällt das kaum auf. Ob mitten im metallenen Bauch einer riesigen Fabrik oder fernab jeder Zivilisation im Herzen einer Tundra-Einöde: Überall gibt's Bemerkenswertes zu entdecken. Zum Beispiel Claptraps eisiger Unterschlupf zu Beginn des Spiels: Hier findet man zunächst nur den großmäuligen Tunichtgut nebst dutzender Menschen- und Roboterleichen vor. Wer allerdings aufmerksam durch die Höhle streift, erspäh schon bald drei deaktivierte KI-Kumpanen, die der scheinbar arg vereinsamte ADHS-Roboter an einem Tisch drapiert hat. Nicht nur, dass jene gerade eine erdachte Partie »Texas hold 'em« zu spielen scheinen... Neben der Schlafstätte des Roboters prangen obendrein drei Centerfold-Poster mit metallenen Bikini-Gespielinnen als Motiv. Wo wohl die Getriebe-ölflecken auf dem weißen Bettlaken herkommen?

Nicht minder schräg sind die überzeichneten Nicht-spieler-Charaktere, die sich auf dem befremdlichen Himmelskörper tummeln. Ellie beispielsweise, die Schwester von Mechaniker-Genie Scooter, die selbst eine Werkstatt inmitten der Ödlande betreibt: Das 200-Kilo-Vollweib hat kürzere Beine als ein Baby-Bullymong, dafür aber eine Oberweite, die selbst den vierarmigen Menschenaffen auf Pandora mehr als zwei Paar Hände voll bescheren dürfte.

Und auch der zwischen rabenschwarz und rüpelhaft schwankende Humor von »Borderlands 2« sowie die Dynamik der Missionen und Dialoge scheinen direkt der Comic-Welt entlehnt.

✖ Warthog-Verschnitt

MOTORISIERTE GRENZLÄNDER

Um die teils weitläufigen Landstriche zu erkunden, stehen streckenweise motorisierte Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Neben dem mit Maschinengewehr und Granatwerfer ausgestatteten Sandbuggy-Verschnitt aus Teil Eins können die Schatzjäger erstmals auf einen gepanzerten Banditenjeep zurückgreifen, der Sitzplätze für die ganze Gruppe bereithält. Weiteres Gimmick: ein Schleudermechanismus für hochexplosive Fässer, die weit mehr Schaden verursachen als die Buggy-Munition, dafür aber auch weitaus mehr Präzision beim Zielen voraussetzen. Zwar wäre eine noch größere Variation wünschenswert gewesen, da die Vehikel aber hauptsächlich der Zeitersparnis dienen, drücken wir diesbezüglich mal ein Auge zu.



Besonders hervorzuheben ist zudem die zu weiten Teilen hervorragend gelungene deutsche Übersetzung und Tonspur. Wenn Banditen als letzten Ausruf vor ihrem Tod dem erbarmungslosen Heldenquartett Sätze wie »Aber wir wollten doch Kuchen backen!« entgegenschmettern und für den hiesigen Kulturkreis sinnig übersetzte Missionsziele mit »Du hast die Haare schön« oder »Stein, Papier, Massenmord« betitelt werden, bleibt kein Zockerauge trocken. Auch der Rest der Soundkulisse überzeugt mit mal leiser, mal treibender Hintergrundbeschallung und wuchtigen Waffenklängen. Wer also sowohl für Ego-Shooter als auch für Rollenspiele etwas übrig hat, kommt um den zweiten Trip in die Borderlands nicht herum. Claptrap wartet auf dich!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: »Borderlands 2« rockt dir den Staub aus den Stiefeln. Großartige Charaktere, grandiose Kämpfe und ein toller Look. Doch wo bleiben die durchdachten Storywendungen und die Abwechslung in den Nebenmissionen? Ich gebe 8.7!

Borderlands 2

GRAFIK

Hübsche Texturen, einzigartiger Grafikstil

8

SOUND

Gelungener Soundtrack, hervorragende Synchro

9

STEUERUNG

Direkt, schlüssig, einfach gut

9

Blutig, voll mit morbide Charmes und direkt auf die Zwölf. Explosive Koop-Granate, deren Detonation du so schnell nicht vergisst!

9.1 von 10

kurz&knapp

Hersteller | Valve Corporation

Entwickler | Valve/Hidden Path

Preis | 1.200

Microsoft Points

Genre | Taktik-Shooter

Spieler | 1 - 10

Xbox Live | ja

USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Taktikshooter-Klassiker mit Detailveränderungen und Online-Problemen.

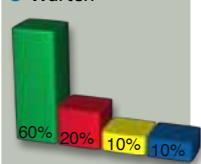
das ist drin

● Taktik

● Draufhalten

● Waffen kaufen

● Warten



Erhältlich | 22. August 2012



COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

Der König ist tot,
lang lebe der König?

Das Spiel in Zahlen

2 Teams, 10 Spieler, 8 bekannte Karten, 8 neue Karten, 4 Spielmodi, 1 Trainingsparcours, 5 Granatentypen, 7 Pistolen, 4 Schrotflinten, 2 Maschinengewehre, 6 Maschinenpistolen, 6 Sturmgewehre, 4 Scharfschützenwaffen, 1 Taser; Rundenzeit: 2 Minuten, Kaufzeit: 60 Sekunden, Zeit zum Entschärfen der Bombe: 45 Sekunden, Bombenaktivierungscode 7355608, zum Gewinnen des »Wettrüsten«-Modus benötigte Tötungen: 27, benötigt circa 1,9 Gigabyte Festplattenspeicher, Demo-Spielzeit 45 Minuten, Hausnummer des Bürogebäudes auf »Office« ist 52375



Für einen der insgesamt zwölf Erfolge musst du 5.000 »Wettrüsten«- oder »Zerstörungs«-Partien bestreiten: Nettospielzeit laut Milchmädchenrechnung mindestens 300 Stunden!

Ein idyllisches kleines Dorf mitten in Italien. In den verwinkelten Gässchen tummeln sich Hühner und Steinhausfassaden besetzende Kletterranken. So friedlich könnte es hier sein, wären da nicht fünf Terroristen, die vier Einwohner des Dörfchens gekidnappt haben. Doch die Problemlöser sind bereits unterwegs. Meter um Meter arbeitet sich die fünfköpfige Anti-Terror-Einheit zu den Gefangenen vor. Als der erste Terrorist um ein Häusereck lugt, hat er schnurstracks eine Kugel aus der Heckler-&Koch-»P2000« in der Schläfe stecken. Nach einem Volltreffer mit dem FAMAS-Sturmgewehr schlägt auch sein Kumpel dumpf auf dem Steinboden auf. Und den dritten Halsabschneider reißt ein anfliegendes Geschoss aus dem AWP-Scharfschützen-gewehr druckvoll von den Füßen. Das verbleibende Duo erwischt's effizient: Zwei Blendgranaten in das anrainende Haus werfen, kurz warten, dann der getrennte Zugriff durch Fenster und Haustür – Mission erfolgreich.

Zugegeben, ganz so reibungslos absolviert man Partien in Valves Xbox-360-Neuaufgabe des Online-Hits »Counter-Strike« meist nicht, doch wer ein Fünf-gegen-fünf-Gefecht im »Klassischer Wettkampf«-Modus angeht, der hat bei guter Absprache via Headset beste Chancen auf den Sieg – wie damals eben. Hauptaufgabe im genannten Modus: das gegnerische Team auf Neuauflagen von acht bekannten Mehrspieler-Karten ausschalten oder vorgegebene Ziele erreichen. Auf den vom PC als »cs_«-Maps bekannten Karten »Italy« und »Office« gibt eingangs erwähntes »Geiseln retten/Rettung verhindern«-Szenario den Ton an.

Dem gegenüber stehen die sogenannten »de_«-Karten »Aztec«, »Dust«, »Dust 2«, »Inferno«, »Nuke« und »Train«, auf denen die Guerillafraktion Bomben legen muss, während die Gegenpartei versucht, genau das zu vereiteln.

Zu Beginn jeder Runde kauft man über ein Ringmenü Waffen ein, und zwar mit dem Geld, das man

zuvor für Abschlüsse oder einen Rundensieg verdient hat. Dabei wird nach dem Prinzip »Best of 30 Runden« gespielt. Heißt: Das Team, das zuerst den uneinholbaren Vorsprung von 16 gewonnenen Runden erreicht hat, triumphiert. Damit's fair bleibt, werden nach 15 Runden die Rollen von Angreifer und Verteidiger gewechselt. Doch Vorsicht: Wer in »CS« stirbt, kann erst zu Beginn des nächsten Durchgangs – nach bis zu zwei Minuten – wieder einsteigen. Behutsames Vorgehen zahlt sich somit aus, nicht zuletzt, weil man nach dem Ableben sämtliche Ausrüstung neu erwerben muss.

Du willst mehr Action? Dann gib dem Modus »Klassisches Gelegenheitsspiel« eine Chance, der in vielen Punkten ähnlich abläuft. Hier geht's jedoch maximal zehn Runden lang zur Sache; die Parameter Teambeschuss und Teamkollision sind ausgeschaltet. Du kannst Kollegen also weder über den Haufen schießen noch durch sie hindurchlaufen. Ergänzend wird die Einkaufszeit zu Rundenbeginn gesenkt, um das Spieltempo nochmals zu erhöhen. Nette Variante!

Weitere Abwechslung versprechen die Modi »Wettrüsten« und »Zerstörung«. Beide basieren auf dem in PC-Kreisen beliebten »Gun Game«-Mod. In ersterem Modus rückt, ähnlich einem klassischen Team-Deathmatch, das Eliminieren von Feinden in den Fokus – allerdings mit vorgegebenen Waffen und beschränkt auf die Karten »Baggage« und »Shoot«.

Einsteigertipps

- Am schnellsten bewegt man sich seit jeher mit dem gezogenen Kampfmesser
- Als Antiterror-Kämpfer sollte man sich stets ein Entschärfungs-Kit kaufen; dieses halbiert die benötigte Zeit zum Entschärfen von Bomben von zehn auf fünf Sekunden
- Die Glock-18-Pistole der Terroristen besitzt einen alternativen Drei-Schuss-Feuermodus
- Versuche, dir die Ringmenü-Plätze beim Waffenkauf zu merken: Bist du geübt darin, kannst du das Kaufen abschließen, bevor die Runde beginnt – somit sparst du Zeit, um strategisch vorteilhafte Positionen vor deinem Gegner zu erreichen

CS 1.6



CS:S



CS:GO



× Netcode-Probleme?

ZUCKEN UND RUCKEN

Zielhilfen gibt es nicht, Noobtubes – also Granatwerferaufsätze – ebenso wenig und unterschiedliche Perks, sprich Fähigkeiten, sind sowieso passé. In »CS: GO« hat jeder dieselben Voraussetzungen. Dank einer komplett anpassbaren Steuerung geht das Gameplay entsprechend sofort ins Blut über. Aber: Trotz schneller Internetleitung und offenem NAT zoomen Gegner in öffentlichen Online-Spielen teils wie Geister über den Bildschirm und fressen Kugeln wie metallhungrige Schwämme. Befindet man sich zudem mit Freunden in einer Lobby, ist der Beitritt in ein öffentliches Game stellenweise überhaupt nicht möglich! Unschön, denn private Partien und Offline-Spiele gegen Bots zeigen, dass es auch reibungsloser geht. Außerdem schade: Parameter wie Rundenzeiten oder Rundenanzahl für Matches lassen sich nirgendwo einstellen.

Wer hier als Einzelperson als Erstes mit 26 verschiedenen Kalibern und dem Kampfmesser je einen Kill erzielen konnte, gewinnt.

»Zerstörung« orientiert sich am Gameplay der beiden klassischen Modi, setzt aber ebenfalls auf vordefinierte Waffen. Der Clou: Tötest du jemanden, erhältst du in der nächsten Runde eine progressiv schlechtere Waffe. Beginnt man als Antiterror-Kämpfer also mit einem mächtigen M4A4-Sturmgewehr, muss man sich drei Abschnitte später bereits mit einer Desert-Eagle-Pistole begnügen. Gespielt wird auf den sechs neuen Schauplätzen »Lake«, »Bank«, »Suggarcane«, »St. Marc«, »Shorttrain« und »Safehouse« – allesamt etwas kleiner als die Originalkarten, aber nicht minder durchdacht.

Herrscher oder Stiefelknecht?



Hervorragende Steuerung mit programmierbarem Tastenlayout, sehr durchdachte Karten, hervorragendes Waffenhandling, könnte gerade in der Clan-Szene groß werden...



...aber nur, wenn die ganzen Online-Probleme behoben werden; veraltete Grafik, bis auf die Waffen unspektakulärer Sound

So viel ist sicher: Trotz Controller-Steuerung fühlt sich »Global Offensive« noch immer nach »CS« an. Allerdings mit kleinen Änderungen: Das Gameplay wirkt insgesamt einen Tick langsamer als beispielsweise bei »Counter Strike: Source« und die Waffen streuen mehr als zuvor. Pures Draufhalten verspricht dadurch nur noch in den seltensten Fällen und lediglich auf geringe Entfernungen Erfolg. Besser sind kontrollierte Feuerstöße. Einige der bekannten Maps wurden zudem im Grundlayout leicht, wenn auch meist sinnig verändert. Auf »Dust« finden Kenner zum Beispiel einen Seitenaufgang im Tunnel und Bombenplatz B wurde wenige Meter nach vorne verlegt. Die Entscheidung, Bombenplatz A auf der Karte »Train« auf den offenen Platz vorzuverlegen und die Deckung unter den Eisenbahnwagons wegzurationalisieren, können wir derweil nicht nachvollziehen. Ebenso wenig das Fehlen des Schalldämpfers der M4A4. Eine erfolgreiche Rückkehr der PC-Taktik-shooter-Legende also? Leider nur bedingt. Vor allem die Verbindungsprobleme – siehe Kasten – drücken auf die Spaßbremse. Bringt Valve jedoch bald ein vernünftiges Update, könnte »Global Offensive« doch noch zum neuen alten Taktik-König aufsteigen.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Nennt mich altmodisch, aber für mich gehört »CS« auf den PC. Viele »Neuerungen« in »GO« scheinen Zugeständnisse an Konsoleros, die das Gleichgewicht und die Fairness stören. Dennoch: Die Umsetzung ist okay. Ich gebe 7,5!

Counter-Strike: Global Offensive

GRAFIK

Flüssig, aber Waffen wie aus Plastik; Umgebungsdetails sind eher mau

7

SOUND

Mächtige Waffensounds, ansonsten unauffällig

7

STEUERUNG

Knackig und komplett frei konfigurierbar

9

Merzt Valve die Online-Probleme aus, dann ist »CS: GO« ein verdienter Online-Tipp. Bis dahin dreht das Game primär bei Privatpartien auf.

7.7 von 10

Erhältlich | 21. September 2012

F1 2012

kurz&knapp

Hersteller |

Codemasters/Namco
Bandai Partners

Entwickler |

Codemasters
Birmingham

Preis | ab 55 Euro

Genre | Renn-
simulation

Spieler | 1 - 16

Xbox Live | ja

USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Starke Rennsimu-
lation mit guter
Ausstattung und
viel Persönlichkeit.

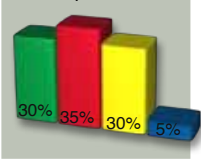
das ist drin

● Formel-1-Flair

● Vollgas

● Hochgefühl

● Ruhepause



Codemasters »F1«-Serie ist wie das „Call of Duty“ für Motorsportler: Wird von Mal zu Mal noch ein Stück besser!

Endlich mal wieder ein Rennspiel mit Persönlichkeit. Eines, das sich breitbeinig hinstellt, dir direkt in die Augen blickt und sagt: »Hey, du. Wenn du hier was abräumen willst, dann musst du was können. Und du musst leidensbereit sein.« Das neueste Werk aus dem Hause Codemasters – das dritte Formel-1-Game des englischen Rennstalls – rollt dir keinen roten Teppich aus. Nein. Wer einen Sänftenritt zum Sieg erwartet, der hört jetzt besser auf zu lesen und wechselt zu leichter Konsolenkost. Vielleicht »Mario Kart Wii«. Aber wer die Zähne zusammenbeißen und um Erfolg kämpfen mag; wer das Adrenalin in seiner Blutbahn rauschen hören will; wer den Kick sucht und per begeisterter Motorsport-Simulation in ein benzindurchtränktes Erlebnisbad eintauchen mag, der holt sich »F1 2012«. So einfach ist das.

Denn hier und jetzt beginnt eine neue Ära. Es ist inzwischen ziemlich genau zehn Jahre her, dass der legendäre Gamedesigner Geoff Crammond das großartige »Grand Prix 4« aus der Box geschoben hat. Nach bescheidener Meinung des Autors dieser Zeilen bis gestern die beste Formel-1-Simulation weit und breit. Dieses Jahr allerdings fährt »F1 2012« eine vergleichbare Spieltiefe und Realitätsnähe auf, ergänzt um das bessere Fahrerlebnis und mehr Zugänglichkeit für Einsteiger. Mit diesem Game wird die Formel 1 für jedermann nachvollziehbar, von A wie Aerodynamik über S wie Safety Car und W wie Wettersystem bis Z wie Zielankunft. Oberflächlich steckt erst mal nichts Ungewöhnliches in »F1 2012«. Schnelles Rennen, Online-Wettkämpfe – solche Spielmodi fährt jedes andere Rennspiel genauso auf. Die Karriere ist ähnlich strukturiert wie im letztjährigen »F1 2011«: Motorsport-Wochenenden in Folge, komplett mit Quali-

fying, ein bisschen Story-Drumherum und der Option, zwischen Teams zu wechseln. Das erhöht die Chance auf den Weltmeistertitel. Das bisschen Fahrzeugentwicklung ist nach wie vor kaum der Rede wert. Man gibt den Ingenieuren eine Richtung vor – zum Beispiel mehr Stabilität in Kurven – und fertig.

DER AUSSTATTUNGS-GIGANT

Als aktuelle Simulation des Formel-1-Zirkus lädt »F1 2012« auf 20 Rennstrecken der laufenden Saison zu Rundrennen ein, logisch. Darunter findet sich der US-Grand-Prix auf dem brandneuen Circuit of the Americas in Austin, Texas. Eine sehr schöne Strecke mit spannenden, mittelschnellen Kurven. Ob du dort Ferrari, Mercedes, Red Bull oder eines der neun anderen Autos fahren willst, bleibt dir überlassen. Deine Gegner? Alonso, Schumi, Vettel und Co. Die großen Namen üben genau jene Faszination aus, die man von einem offiziellen Lizenzgame erwarten darf. Doch »F1 2012« ist nicht nur schöner Schein, sondern nutzt die großen Namen als Zugpferd für ein starkes Gesamtpaket. Eines, bei der das Prädikat »Ausstattungs-Gigant« angebracht scheint. Du willst die Steuerung konfigurieren? Willst mit Bremsautomatik, Bremsunterstützung oder Rutschkontrolle fahren? Möchtest das Getriebe manuell, halb- oder vollautomatisch schalten? Soll eine Streckenkarte ins Bild eingeblendet werden? Wie groß und soll sie sich in Fahrtrichtung drehen? Willst du dir die Ideallinie zeigen lassen und wenn ja: zwei- oder dreidimensional? In letzterem Fall sind dutzende kleine transparente Quader auf den Asphalt projiziert. Die Aneinanderreihung der Kette signalisiert die Ideallinie, zugleich verändert sich die Höhe der Blöcke entsprechend dem Tempo, mit dem du angerauscht



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



Codemasters »Ego Engine« leistet wieder einmal beste Dienste. Wer genau hinguckt, kann beispielsweise die Lenkräder in den Cockpits anhand der Tastenanordnung unterscheiden. Anhand der Teamlogos sowieso.



kommst. Die Quader kauern flach auf dem Boden? Du bist zu langsam. Sie stehen wie Mauern im Weg? Du bist zu schnell. Dazwischen liegt die goldene Mitte. Das System funktioniert nicht immer hundertprozentig und versagt zum Beispiel, wenn man sich via DRS-Taste kurz vor der Bremszone noch etwas zusätzlichen Speed verschafft. Aber wenn man das einkalkuliert, taugt es als Orientierungshilfe für Einsteiger und für Faulpelze, die sich keine Bremspunkte merken wollen. Das Schöne daran ist, dass man sich in den komplexen Menüs dank der schlauen Struktur nicht verloren vorkommt. Gar

nichts einstellen, sondern einfach nur mal eben schnell ein paar Runden Splitscreen-Arcade-Action mit allen Fahrhilfen starten, das klappt genauso. Die Voreinstellungen passen für schnellen Spaß am Gas. Aber wer selbst Hand anlegt und etwa die Balance zwischen Maximalgeschwindigkeit und Kurvenlage justiert, holt mehr raus. Reifen, Flügel, Fahrwerk und Getriebe: alles per Schieberegler binnen weniger Augenblicke veränderbar.

ES KREISCHT UND SÄGT

Rundenzeiten, Fahrererkennung und Wagenzustand sind drei weitere Beispiele für die Fülle an Daten, die während der Trainings, Qualifyings und Läufe über den Bildschirm purzeln. Weitere Informationen übermittelt der kleine Kerl im Ohr, der sogenannte Renningenieur. Er warnt vor Verfolgern, verschleißenden Reifen und anstehenden Boxenstopps; er tut das kompetent und unaufdringlich genug. Trotzdem ist es gut zu wissen, dass man ihn und das HUD teilweise oder komplett abschalten und sich dem reinen Fahrgegnuss hingeben darf. Der Motorsound zum Beispiel hat ungeteilte Aufmerksamkeit verdient. Die Achtzylinder brüllen und sägen, dass es einem durch Mark und Bein geht. Selbst wenn der letzte Biss und ein

kleines Fünkchen mehr Aggression und Frequenzfülle in den hohen Kreisch- und tiefen Bassregionen wünschenswert gewesen wären.

Auch das Visuelle ist nicht ganz perfekt. Typisch für Codemasters »Ego-Engine« bremsst sich der Grafikaufbau auf 30 Bilder pro Sekunde ein. Schneller wäre mal toll gewesen, aber in diesem Fall geht's auch so. Egal, ob man die Vollgas-Action aus Sicht zweier Verfolgerkameras betrachtet, vom Cockpit aus, im Vollbild oder – unser Tipp – via Blickwinkel knapp über dem Helm des Piloten: Die tadellose Kameraführung und der stabile Bildaufbau bringen das Tempo gut rüber. Dass die Kulissen derart authentisch

Und außerdem?

- 49 Erfolge, die meisten im Einzelspieler-Modus hart erkämpft
- Deutsche Version komplett mit Bildtexten und Sprecher lokalisiert
- Demoversion auf dem Marktplatz verfügbar
- Splitscreen-Rennen für zwei, Online-Wettrennen für maximal 16 Teilnehmer; Strecke, Team, Pilot, Renndauer und andere Komponenten einstellbar
- Online-Tausch von Bestzeiten, schnellsten Runden zum Nachspielen sowie Ghost-Fahrzeugen
- Für Online-Funktionen ist ein Freischalt-Code notwendig, welcher der Verpackung beiliegt
- Keine Sondereditionen erhältlich
- Stereoskopisches 3D und Kinect werden nicht unterstützt

Vollgas oder Reifenschaden?

- +** Steuerung komplett konfigurierbar, umwerfendes Fahrgefühl; die Computer-KI lässt einen im Zweikampf tatsächlich vergessen, dass man es »nur« mit einem Hirn aus Silizium zu tun hat
- Bei Regenwetter hin und wieder minimaler Zeilenversatz sichtbar, Ladepausen dauern zu lang, manchmal unpassender Kommentar, Bildwiederholrate etwas zu niedrig, keine Wirtschafts- und Sponsoring-Elemente, wenig Boxenstopp-Strategie

✖ Einfallsreiche Spielmodi

MACH DEN CHAMP NASS

In diesem Spiel steckt Unterhaltung für lange Abende. Ergänzend zu den genreüblichen Spielmodi – Schnelles Rennen, Karriere und so weiter – schiebt »F1 2012« einige weitere erlebenswerte Varianten an den Start. Beispielsweise die »Koop Meisterschaft«, wo der Spieler mit einem Online-Mitspieler gemeinsam eine komplette Saison durchlebt. Solopiloten mit wenig Zeit, aber großem Ehrgeiz könnten die »Saison Challenge« zu schätzen wissen: eine Art Mini-Weltmeisterschaft mit zehn Rennen à fünf Runden, bei der man Podestplätze im laufenden Rennen und bessere Startpositionen im Folgerennen sicherstellen muss. Eine Spielvariante mit Persönlichkeit verbirgt sich hinter dem »Champion Modus«: Man darf sechs Formel-1-Weltmeister in gestellten Szenarien besiegen. In der ersten Herausforderung beispielsweise stellt sich Kimi Räikkönen via Polygon-Figur als Gegner vor. Danach wird man auf der belgischen Rennstrecke Spa kurz vor dem Fall der Zielflagge ins Rennen geworfen und soll seinen Teamkollegen – eben Räikkönen – binnen drei Runden ein- und überholen. Wer's auf diese Weise auch mal Schumi oder Alonso zeigen möchte, sollte Geduld mitbringen: Die Champions-Herausforderungen wollen erst freigespielt werden.



aussehen, dass man Kuppen und Senken förmlich im Magen merkt, ist man indes von Codemasters vielfach erprobter Engine gewohnt. An den Fahrzeugen finden sich weder Ecken noch Kanten, alles ist rund und schön ausgeformt. Wenn es dann zu regnen aufhört und die tief stehende Sonne in Pfützen schimmert, möchte man direkt zur Sonnenbrille greifen. Die Wettersimulation bildet wechselnde Verhältnisse an weit auseinanderliegenden Streckenteilen ab. Rutschgefahr auf nassen Stellen in einer Kurve, voller Grip drei Kurven weiter: Das sieht gut aus und bringt ein großes Maß an taktischer Reifenwechsel-Spannung ins Spiel. Das kriegt keine andere Simulation so schlüssig hin!

POSITIONSKAMPF MIT STERN

Trotzdem: Ordentlich lärmern, gut ausschauen und mit Ausstattung protzen, das können andere Rennspiele ähnlich gut. »F1 2012« allerdings bettet diese Merkmale in ein Fahrerlebnis ein, bei dem die Umschreibung »begeisternd« angebracht scheint. Es ist herzlich egal, ob man als Einsteiger mit aktiviertem Bremsassistent immer Vollgas fährt und einfach nur die Ideallinie zu halten versucht oder ob man als Kenner jede Bremszone und jeden Anlenkwinkel auswendig lernt. In jedem Fall entwickeln sich enorm packende Positionskampf-Duelle. Grund dafür ist das sensationelle Zweikampfverhalten der Computergegner. Noch nie, in keinem anderen Rennspiel ist es zu derart spannungsreichen Rad-an-Rad-Duellen gekommen. Zentimeter für Zentimeter schiebst du dich an den Konkurrenten heran. Fährst neben-einander durch die Biegung, zippst raus auf die lange Gerade, bremsst hart in die nächste Kurve. Manchmal geht das eine halbe Runde lang so dahin – oder länger. Selbst auf dem untersten der vier Schwierigkeitsgrade hat man nie das Gefühl, das einen der KI-Pilot vorbeiwinken würde, dass er viel zu früh bremsst oder gar übermenschlich spät. Man darf sich ein bis zwei fahrerische Schnitzer pro Runde erlauben, aber keine allzu großen Fehler, sonst fahren zwei bis drei Verfolger vorbei und die Aufholjagd beginnt. Aber sogar die macht Spaß und ist schaffbar unter der Voraussetzung, dass man halbwegs fehlerfrei zu Werke geht.

Schnell sein, das heißt in der Praxis: Regeln kennen und Fahrtechniken anwenden, die man im Rahmen einer elf Lektionen umfassenden Fahrschule erklärt bekommt. Der gefühlvolle Umgang mit Gas und Bremse zählt zum Beispiel dazu. Oder auch, wie und wann man per KERS etwas mehr Schub herausholt

und per DRS zum Überholen ansetzt. All das lehrt dich die Schule von »F1 2012« praxisnah. Bravo!

Im Anschluss beginnt die Karriere. Es besteht die Qual der Wahl aus drei Formel-1-Teams – das Kribbeln steigert sich danach von Spielminute zu Spielminute. Spätestens wenn du dich im Rennen schnellen Mutstellen näherst, etwa der Eau-Rouge-Kurve in Spa oder der Curva Parabolica von Monza, dann fühlt sich das tatsächlich nach Risiko an. Jedes Mal, wenn du eine dieser Passagen optimal erwischst, auf dem Gas stehen bleibst und dem Gejagten voll im Genick hängst, löst das irre Gänsehaut aus. Klasse.

Das Game klickt, die Fairness stimmt, die KI-Balance ebenso – ja mei, ist denn hier gar nichts verkehrt? Erwähnenswert ist sicher, dass das Spiel tatsächlich auf die Kondition geht. In jeder Rennrunde lösen sich tief entspannte und hoch konzentrierte Phasen mehrmals ab, das belastet tatsächlich Körper und Geist. Zumindest bei den Testpiloten aus der Redaktion lässt die Rennkonstitution nach ein bis zwei Stunden auf mittlerem Schwierigkeitsgrad deutlich nach. Na, wir nehmen das mal als Indiz dafür, wie sehr sich »F1 2012« nach echter Formel 1 anfühlt.

Richard Löwenstein

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Nach Feierabend trägt mich mein braver VW Passat anständig nach Hause. Dort werde ich dann zum Formel-1-Star. Vor allem die Koop-Modi wecken den Vettel in mir. Ich drücke aufs Gas und gebe mit Freuden: 8,5

F1 2012

GRAFIK

Flüssig und detailreich, stabile Bildwiederholrate

8

SOUND

Unauffällige Musik, Motorsound könnte etwas aggressiver sein

8

STEUERUNG

Punktgenau, verlässlich, sensibel: tadellose Benutzerführung

9

Eine der besten Motorsport-Simulationen seit Jahren. Nur selber Formel 1 fahren wäre (wahrscheinlich) noch besser.

8.9 von 10

Erhältlich | 27. September 2012



Spitzenreiter oder Rote Laterne?

- +** Hunderte Mannschaften in dutzenden Ligen, überragende Online-Möglichkeiten, in sich stimmiges Gameplay, optimierte Physikengine, nette Kinect-Einbindung, mehr Freiheiten bei Freistößen
- Neueinsteiger könnte die Fülle an Modi überfordern, trotz Lizenzen sieht manch Kicker aus wie zu »FIFA 06«-Zeiten

FIFA 13

Das Rundumsorglos-Paket!

Alle Jahre »FIFA«. Auch für die laufende Saison wirft EA Sports ein Update seiner Serie auf den Markt. Eines, bei dem man die echten Innovationen erst bei genauerem Hinschauen sieht.

Das fängt bei so kleinen Dingen wie Probekicken in Ladepausen an. Keinen Fortschrittsbalken anstarren, sondern direkt die Mechanik des Spiels verinnerlichen. Und zwar nicht nur – wie bisher – mit einem Feldspieler und einem Torhüter, sondern in unterschiedlichen Herausforderungen in den Disziplinen Torschuss, Flankenbälle, Dribbling und und und – prima Einstieg! Auch die Möglichkeit, via Kinect-Sprachbefehl Mitspieler in den Raum zu schicken oder Referee-Entscheidungen zu beeinflussen, fügt sich gelungen ein.

STÜRMER STICHT SCHLUSSMANN

Weitere Feintuning-Maßnahmen hinterlassen ebenfalls einen insgesamt guten Eindruck: Vermehrt kommt es nun etwa dazu, dass Freistöße im Mittelfeld oder auch Einwürfe schnell ausgeführt werden dürfen. Der KI ist das egal. Sie reagiert immer hellwach darauf. Den Online- beziehungsweise Couch-Widersacher erwischst du damit aber immer mal wieder auf dem falschen Fuß. Wohl dem, der sich für eine Mannschaft mit gutem Torwart entschieden hat. Die Schlussmänner präsentieren sich in dieser Auflage nämlich erneut verbessert und eilen gerne mal 30 Meter und mehr aus ihrem Kasten, um einen langen Einwurf in Richtung Oberhang zu klären.

Das ist auch bitter nötig. Denn einmal im Duell mit dem Keeper – und der nötigen Ruhe am Gamepad –, weiß so gut wie immer der Angreifer die Vorteile auf seiner Seite. Wer seinen Schuss zu dosieren versteht, wird regelmäßig mit schönen Toren belohnt. Manchmal gestaltet sich das jedoch fast ein bisschen zu einfach. Vor allem online dürfte es so zu ähnlichen Tor-Festivals kommen wie in den Test-Sessions von 360 Live. Und das mit bis zu 22 Akteuren gleichzeitig. Nach wie vor Genre-Höchstleistung!

VERTEIDIGUNG? RANGNICK 2.0!

Letzteres liegt auch darin begründet, dass die in »FIFA 13« zelebrierte Raumverteidigung für eine spezielle Herangehensweise sorgt. Mit dem Verteidiger auf den Ballführenden zusprinten und direkt in den Zweikampf gehen, führt selten zum Erfolg. Stattdessen: A-Taste gedrückt halten, den Gegner einige Meter locken und im richtigen Moment mit der X-Taste zuschlagen. Sollte der Angreifer doch vorbeiziehen, steht der nächste Kollege schon parat. Gerade wer von der »PES«-Serie kommt, wird sich anfangs schwer damit tun, überhaupt in die Zweikämpfe zu finden. Wer es allerdings verstanden hat, findet auch Verwendung für die Schieberegler in den Mannschaftsmenüs. Wie sehr soll das Team sich am Ball orientierend verschieben? Wie weit vertikal? Und wie aggressiv dürfen die eigenen Mannen dabei zur Sache gehen? Alles anpassbar. Top!

Auf den Elfmeterpunkt gebracht: »FIFA 13«

bleibt das gute Spiel, das »FIFA 12« bereits war. Der Fußball-Weisheit letzten Schluss in Sachen Gameplay und Ballphysik liefert es aber nicht. Wessen Fokus auf Letzterem liegt, liebäugelt mit der Konkurrenz – alle anderen landen auch in diesem Jahr bei der Nummer eins des Genres.

Florian Straßer

kurz&knapp

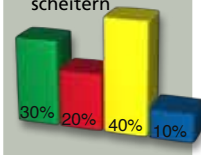
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | EA Canada
Preis | ab 50 Euro
Genre | Fußball-Simulation
Spieler | 1 - 22
Xbox Live | ja
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Mit den Stars der Szene kicken, bis der Wohlfahrt kommt.

das ist drin

- Passen
- Flanken
- Abziehen
- Am Torwart scheitern



Zweite Meinung

Sönke Siemens: Als Kinect-Junkie war ich neugierig, wie gut die Sprachbefehle zum Umher-schleichen von Kollegen et cetera funktionieren. Resultat: Das Feature gefällt! Genauso wie die Sports-Club-App zur Unterwegsverwaltung des eigenen Kaders. Ich gebe 8.8

FIFA 13

GRAFIK

Schöne Animationen, tolle Nahaufnahmen – jedoch kein Quantensprung

8

SOUND

1A-Stadionstimmung, überzeugende Sprecher

8

STEUERUNG

»FIFA«-Standard, eingängig und sinnvoll

8

Der Meister verteidigt seinen Titel. Das allerdings nicht zuletzt wegen des Lizenz-Vorteils und eines XXL-Feature-Aufgebots.

8.7 von 10

Erhältlich | 20. September 2012



Meisterschale oder Salatschüssel?

- +** Sauberes und flüssiges Kombinationsspiel, »Player ID« ansprechend umgesetzt, große Freiheit auf dem Platz, endlich erhalten auch Torhüter mal eine KI-Frischzellenkur
- Ein Jammer, dass dieses Spiel ohne eine Vielzahl an Lizenzen auskommen muss, Schiedsrichter manchmal arg streng, Grafik reißt keine Bäume aus, »Werde zur Legende«-Modus halbherzig, kein Kinect

PES 2013

Champions League! Nicht nur auf der Packung.

kurz&knapp

Hersteller | Konami

Entwickler | PES Productions

Preis | ab 55 Euro

Genre | Fußball-Simulation

Spieler | 1 - 8

Xbox Live | ja

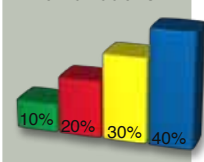
USK | ab 0 Jahren

kurz gesagt

Traumfußball für Puristen.

das ist drin

- Champions League
- Über Elfer ärgern
- Abstauber
- One-Touch-Kombinationen



Was gibt es im Vorfeld zum Erscheinen von »PES« nicht immer zu lesen. Selbst in einschlägigen Foren hieß es vor ein paar Wochen: »Die sollen bei Sushi bleiben!« Doch auch in dieser Saison schaffen es die Japaner, den Ball richtig locker laufen zu lassen. Klar, es fehlt einiges an Lizenzen – das liegt aber mehr an der sturen Politik der FIFA und weniger am Willen von Konami.

»PES 2013« hält trotzdem dagegen. Und zwar so: Zunächst wäre da die »Player ID«, die rund 50 der Topspieler näher an ihr originales Vorbild rückt. Will heißen: Ronaldo stellt elegant durch die gegnerischen Abwehrreihen, während Messi sich durch sie hindurchwirbelt. Irgendwie gelingt es auch, dass Bayerns Müller immer zur Stelle ist, wenn es am Fünfmeteraum etwas abzustauben gibt. Ibrahimovic kontrolliert so den technisch anspruchsvollsten Pass und verarbeitet ihn sofort gekonnt weiter, während Verteidiger vom Schlage Puyol immer zur Stelle sind, wenn es in der Abwehr brennt.

DEFENSIVE ZUERST!

Doch Letzteres birgt auch Gefahren. Die Zweikampf-Führung ist nämlich deutlich direkter als bisher. Während unserer Testphase kam es so zu haufenweise Elfmeter. Der Grund: Man sprintet mit seinem Verteidiger einem erteilten Angreifer hinterher, drückt die Zweikampf-Taste und muss mit ansehen, wie der eigene Spieler dem Ball-führenden einfach ein Bein stellt – Strafstoß!

Nicht selten sieht man in so einer Situation dann auch noch die Rote Karte. Das frustet – gerade zu Beginn. Hat man sich aber einmal darauf eingestellt, merkt man, dass insgesamt ruhiger verteidigt wird. Den gegnerischen Spieler mit gedrückter RT-Schultertaste kommen lassen und im richtigen Moment das Tackling auspacken – das ist das Rezept. Wenn dann auch noch das Timing für Grätschen via B-Taste verinnerlicht ist, treibt dies den Kontrahenten schnell in den Wahnsinn.

GENAU DAS RICHTIGE FEINTUNING

Wer die Kugel am Laufen hält, mit nur einem Kontakt spielt, aufmerksam nach freien Anspielstationen die Augen offen hält und auch die »Off the Ball«-Funktion einsetzt, wird trotzdem immer wieder gute Chancen bekommen. Die verwandelst du am besten mit beim Schuss gedrückter RT-Taste – der Spieler versucht dann, die Kugel um den Keeper herumzudrehen. Vor allem mit technisch starken Kickern kann man es so auch aus größerer Distanz versuchen. Im Vergleich zur Vorschau-Fassung wurde diese Art zu schießen dennoch etwas entschärft – löblich! Genau wie das Torwart-Spiel. Der Unterschied zwischen einem durchschnittlichen Schlussmann oder eben der Spitzenkategorie eines Neuers oder Buffons ist auf jeden Fall spürbar.

Und der Sound? Die Stadien? Das Publikum? Während die Arenen plastisch und klar auf die Mattscheibe gebannt werden, bleibt

bei der Darstellung der Fans und bei den Gesängen, die diese von sich geben, weiterhin einiges an Nachholbedarf. Auch die Kommentatoren würden frischen Wind vertragen. Vielleicht ein dritter Kollege? Wer auf viele Bundesligaverträge verzichten kann und Spaß am Kicken hat, darf diese Steilvorlage trotzdem bedenkenlos im Laufwerk versenken.

Florian Straßer

Zweite Meinung

Markus Würstle: Ich bin kein Dauerkicker, weshalb mich die fehlenden Lizenzen kaum stören. Spaß kann ich auch so haben. Dass ich mich weiterhin länger einarbeiten muss als bei »FIFA« nervt dagegen schon, lohnt sich später aber umso mehr. Ich gebe 8.2

PES 2013

GRAFIK

Gut, kommt aber über das Vorjahres-Niveau kaum hinaus

8

SOUND

Fans verhalten sich zu eindimensional

7

STEUERUNG

Das Prunkstück der Serie – und das bleibt es auch

9

Konami beweist auch in diesem Jahr, dass nicht nur Japans Frauen guten Fußball können.

8.5 von 10

Noch immer unentschieden, für welchen Kick du dich dieses Jahr entscheiden sollst? Hier das direkte Kräftemessen der Superstars! Zur totalen Perfektion – so viel vorab – fehlt beiden allerdings die letzte Kaltschnäuzigkeit im Abschluss. An wen geht sie also, die 360-Live-Fußball-Krone der Saison 2012/13?



FIFA 13 VS. PES 2013



	Eher eine individuelle denn eine echte taktische Herangehensweise. Bietet weniger komplexe Möglichkeiten als die Konkurrenz. Dafür ist's leichter zugänglich.	Kabinen-ansprache	Vor den Partien darf in Sachen Mannschaftsausrichtung so einiges eingestellt werden. Wem das zu komplex ist, lässt all das den Trainer erledigen – inklusive Ein- und Auswechslungen.	
	Mitunter wenig Tempo im Spiel, dafür geht's meist präzise zur Sache. Einmal verinnerlicht, sitzt dann auch das Kombinationsspiel. Manchmal ist es aber tatsächlich etwas zu einfach.	Offensiv-qualitäten	Wer das Gameplay einigermaßen durchschaut hat, wird mit spektakulären Kombinationen belohnt. Auch in Sachen Abschluss präsentieren sich die »PES«-Kicker deutlich souveräner als bisher.	
	Orientiert sich deutlich an der Konkurrenz, hat aber auch eigene gute Ideen. Kein anderes Spiel hat je so sehr verdeutlicht, was Raumverteidigung zu bedeuten hat.	Defensiv-strategie	Nach wie vor wird auf hohem Niveau verteidigt. Nicht umsonst ist die Steuerung von »FIFA 13«, wenn auch mit anderer Tastenbelegung, in dieser Saison der von »PES« ähnlicher denn je zuvor.	
	»FIFA 13« profitiert von seinen arcade-lastigen Wurzeln, geht aber nicht so weit, »FIFA Street«-Dribbelfähigkeiten in Gänze zu importieren. Warum eigentlich nicht?	Dribbel-künste	Die präzise Ballführung bei gehaltener Schultertaste ist nichts Neues, wurde aber deutlich verfeinert. Trotzdem könnten die Dribblings präziser sein und erfordern in ihrer Ausführung einiges an Koordination.	
	Das direkte Feedback an den Spieler ist vorbildlich, könnte aber konsequenter umgesetzt sein – siehe zum Beispiel »NBA 2K12«. Dank der vielen Lizenzen ist's aber durchaus authentisch.	Licht-gestalt	Der »Werde zur Legende«-Modus ist halberzig umgesetzt. Zeitfressende Zwischensequenzen könnten wenigstens ein bisschen Interaktion bieten. Nach der Auswechslung zuzuschauen nervt!	
	Egal ob Dortmund, München oder Berlin – die Darstellung der Stadien wirft einen mitten rein ins Geschehen. Berauschende Fangesänge inklusive. Bei Derbys dürfte es allerdings hitziger zur Sache gehen.	Stadion-atmosphäre	Wirkt trotz regem Betrieb um den Platz herum recht klinisch. Die Fantapete folgt leider nur sturen Algorithmen und geht nicht wirklich auf das Spielgeschehen ein. Da helfen auch Bengalos wenig.	
	Mit aktualisierten Details versorgen dich Kommentatoren. Breukmann und Buschmann muss man jedoch mögen. Dafür kennen sie so gut wie jeden Spieler.	Kommentatoren-Kompetenz	Hand hoch, wer Fuß und Küpper noch hören kann. Wer die Serie schon kennt, dürfte sich bald langweilen. Einzige Küppers Halbzeit-Analysen bestechen. Neueinsteiger reiben sich daran aber kaum.	
	Die deutsche Meisterschale, den englischen Pokal, den spanischen Supercup. Einzig, dass die Champions-League-Trophäe nur bei der Konkurrenz zu bestaunen ist, ist ein Makel.	Trophäen-sammlung	Nicht nur die Euro-League gibt es exklusiv, sondern auch den Henkelpott und die südamerikanische Copa. Ein tolles Angebot für das »PES«-starke Brasilien – aus deutscher Sicht aber mau.	
	22 Spieler gleichzeitig, Ligen, Pokale und der »Ultimate Team«-Modus: EA Sports fährt hier, wie in all seinen Titeln, die ganz schweren Online-Geschütze auf und bietet, was das Spielerherz begehrt.	Online-Stärken	Grundsätzlich bietet »PES 2013« ähnlich viel wie die Konkurrenz. Weniger dynamisch wirkt das Ganze trotzdem. 22 Teilnehmer in einer Partie sieht es ebenfalls nicht vor.	
	Aus deutscher Sicht das Rundum-sorglos-Paket. Mit Braunschweig die Champions League gewinnen geht zwar nur unter abgeändertem Namen, dafür darf der HSV mit St. Pauli geputzt werden.	Titel-anwärter	»PES« bietet weiterhin das beste Gameplay auf dem Markt, büßt aber wegen der (Bundesliga-)Lizenzen viel Authentizität ein. Gerade für Simulationsbegeisterte ein No-Go. So reicht's nur für den Silberpokal.	

Abschließendes Fazit

Die Meisterschale geht mal wieder – wenn auch nur knapp – an Genre-Schwergewicht »FIFA«. 37 von 50 möglichen Punkten landen auf dem Konto der EA-Produktion. Konamis »PES« braucht sich mit 35 Zählern aber keineswegs zu verstecken. Beides sind top Fußballsimulationen, bei denen eigentlich auch in der Beurteilung alles beim Alten bleibt: Vielspieler greifen zu »PES 2013«, während der viel zitierte »Casual Gamer« auch in dieser Saison »FIFA 13« bevorzugt. Und Serienfans halten ohnehin ihrem Favoriten die Treue.



Erhältlich | 14. September 2012



Vier Fäuste oder kein Halleluja?

- +** Mehr als 50 Kämpfer, grafisch eine Augenweide, Vier-Spieler-Modus, Tag-Assault-System, hunderte Extras, 3D-Modus, Import eigener Musik
- Nur deutsche Texte, Arcade- und Challenge-Modus haben steile Lernkurve, 3D-Modus halbiert Bildrate, einige Ausrüstungsgegenstände stören die Balance, kein Story-Modus



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Hat's faustdick hinter den Ohren!

kurz&knapp

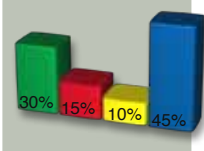
Hersteller | Namco Bandai
Entwickler | Namco Bandai
Preis | ab 55 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Mit dem neuen Tag-Assault-System macht Kombo-Jonglieren gleich doppelt Spaß!

das ist drin

- Teamwork
- Freispiel-Extras
- Dubstep
- Heldenvielfalt



Willst du Schläge? Hab ich mir gedacht. Hier geht's lang! Such dir einen Partner, denn alleine hast du gleich verloren. Fertig? Dann los: Der Bass wubbt, Dubstep treibt den Adrenalin-pegel schlagartig nach oben – das Match beginnt! Cyborg-Prototyp Jack mit seinen mechanischen Gorilla-Armen trampelt direkt zum Angriff nach vorn und holt aus zum Schädelbrecher. Schulmädchen Xiaoyu wirkt unterlegen, doch die kleine Asiatin weicht mit einem abgepassten Seitwärtsschritt aus. Dann tritt sie zu, federt sich vom Knie des Riesen ab und rennt schnurstracks seinen Körper empor. Oben angekommen, schmettert sie dem Irokesenschnitt-träger den Fuß ins Gesicht und fliegt von der eigenen Wucht getragen im Rückwärtssalto zurück. Jack kracht zu Boden, der unter seinem Gewicht zerspringt und Gesteinsbrocken emporwirbelt. Das Ende? Nein! Hier ist erst Feierabend, wenn der auf Zuruf bereitstehende Tagteam-Partner ebenfalls auf der Matte liegt.

DA KLAPPT DIR DIE KINNLADE RUNTER!

Zwölf Jahre nach dem Debüt des Vorgängerspiels boxt sich Teil Zwei direkt an die Spitze der 3D-Beat-'em-Ups und zieht selbst an Genregrößen wie »Virtua Fighter 5« vorbei. Was Kennern sofort auffällt, sind die Steroide, die dem Grafikgerüst verabreicht wurden. Den filigran animierten Athleten fließt der Schweiß über die Körper, die Klamotten saugen sich mit Wasser voll, verschmutzen zuweilen sogar. Und wenn

dann noch jeder Treffer spektakulär in Neonfarben explodiert, haut der Optik-Dampfhämmer erst so richtig rein. Der K.O.-Treffer gegen die Konkurrenz bleibt gleichwohl das neue Tag-Assault-System: Per Schultertaste wird Teamkollege B aus dem Off herbeigerufen, der die Kombo nahtlos weiterführt. Magentreffer, Fußfeger – das Opfer taumelt direkt in den Dropkick von A, was ihn zurück zu B katapultiert. Der schließt mit einem Piledriver ab und beendet das verheerende Juggling-Koop-Manöver! Auch schön: Erstmals können alle vier Kämpfer von einzelnen Spielern gesteuert werden. Weitere Spielmodi erlauben zudem knallharte Einer-gegen-einen- und herausfordernde Zwei-gegen-einen-Duelle.

ULTIMATIVES STARAUFGEBOT

Auch die sage und schreibe 54 Charaktere haben sich ordentlich rausgeputzt: Latino-Heißsporn Miguel trägt jetzt zum Beispiel diverse Silberketten, die bei jeder Bewegung mitschwingen, und Neuzugang Tiger tritt im blinkenden Disco-Anzug auf, der eine Leuchtspur hinter sich herzieht. Serien-Lieblinge wie Paul Phoenix, Nina Williams und Konsorten überzeugen derweil allesamt mit neuen Outfits, Kombos und Team-Finishern. In insgesamt 27 Arenen darf sich das Hau-drauf-Ensemble die Zähne ausschlagen, darunter Indonesien mit fliegenden Kerzenlichtern im Arena-Hintergrund, ein Weihnachts-Zauberland in Finnland und sogar ein Klichscheumarktplatz voller Wildgänse in Deutschland. Bei so viel schräger

Abwechslung bleibt also höchstens eines außen vor – die Langeweile. Zumal noch viel mehr drinsteckt: stereoskopisches 3D, der Challenge-Modus, Online-Ranglisten, das soziale Netzwerk »World Tekken Federation«, das Kampflabor und und und. Kurz: Wer die Serie liebt, muss »TTT2« einfach haben!

Max Trautmann

Zweite Meinung

Jan Heinrich: Im Tag-Team-Modus kannst du deine Gegner mit Kombos regelrecht überschütten. Das macht Laune, lässt aber oft kaum Raum für Taktik. Trotz gigantischem Kämpferarsenal und 1A Dubstep-Beats gebe ich den »DOA«-Babes den Vorzug. Für mich ne 8.2

Tekken Tag Tournament 2

GRAFIK

Geschmeidige Animationen, flotte Bildrate mit 60 Bildern pro Sekunde

8

SOUND

Du magst kein Dubstep oder Drum 'n' Base? Importiere deine eigenen Sounds!

9

STEUERUNG

Zunächst komplex, dann aber eingängig und fair

9

Zuschlagen! Erst im Laden, dann ins Gesicht. Das beste »Tekken« bisher!

8.8 von 10

Erhältlich | 28. September 2012



Topmodell oder Prügelknabe?

- ➕ Auch auf lange Sicht motivierendes Gameplay, 22 sehr individuelle Charaktere, etliche Kampfarenen mit hohem Interaktionsgrad, Kleidung wird bei Nässe transparent, sieben Schwierigkeitsgrade, technisch einwandfrei, angenehme Lernkurve
- ➖ Bademoden nur für Vorbesteller, Kämpferliste könnte noch umfangreicher sein

DEAD OR ALIVE 5

Auf die Brüste, fertig, los!

kurz&knapp

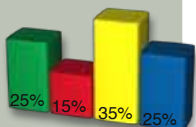
Hersteller | Tecmo
Koei
Entwickler | Team
Ninja
Preis | ab 55 Euro
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Schlagfertige
Serienfortsetzung
mit mächtig Holz
vor der Hütte!

das ist drin

- Möpse
- Dumpfbacken
- Hautkontakt
- Freche Konter



Endlich: Das nunmehr fünfte »Dead or Alive«-Turnier öffnet seine Pforten. Allerdings musste Veranstalter Zack – nebenbei Profikämpfer, DJ und Hobbyclown – die Kämpferriege im Vorfeld erst einmal mühsam zur Teilnahme überreden. Genau das erlebst du im Story-Modus. Der Spieler begleitet Zack quasi bei dessen Werbetour, die vor ulkigen Witzen und Humor Marke Dumpfbacke nur so strotzt. Denn auch in Teil Fünf nimmt sich das Vorzeige-Beat-'em-Up der »Ninja Gaiden«-Macher zu keiner Zeit sonderlich ernst und liefert Lacher am Fließband. Wenn etwa die neuen Recken Eliot, ein halbstarker Xing-Yi-Quan-Virtuose, sowie der Drunken-Fist-Maestro Brad Wong wegen einer Klebreismehl-Köstlichkeit in heftigste Zankereien verfallen, ist das einfach nur urkomisch anzusehen. Doch auch die übrigen Qualitäten kommen nicht zu kurz: Alle 22 Charaktermodelle – drei von ihnen aus der »Virtua Fighter«-Serie – sind extrem detailliert gestaltet und werden durch Bewegungsabläufe wie aus dem Kung-Fu-Lehrbuch hervorragend zum Leben erweckt. Ob nun der grobschlachtige Bass, der aus voller Brust lachend in die Arena stürmt, oder Bruce-Lee-Abklatsch Jann Lee, der bei jedem seiner wuchtigen Angriffe schreit wie ein kastrierter Pavian – diese schrägen Vögel vergisst du nicht so schnell!

JETZT ABER MAL WIRKLICH...

Im Rampenlicht des Turniers stehen aber ganz klar die zwölf weiblichen Teilnehme-

rinnen, die sich auch gerne mal körperbetont vor der Kamera räkeln und lasziv mit ihren Brüsten wackeln. Diese »Melonenshow« – Foto-Modus inklusive – ist gewissermaßen Markenzeichen der »DOA«-Reihe und war nicht umsonst das Hauptthema zahlreicher Serienauskopplungen, etwa der Minispiel-Sammlung »Xtreme 2« von 2006. Aber auch Nicht-Oberweiten-Fetischisten bekommen die volle Abreibung, denn neben den wahrlich wunderbar anzusehenden Ladys besticht das Gameplay auf ganzer Linie: Die neuen Power-Angriffe zum Beispiel fügen sich hervorragend ein. Verankert sind sie weiterhin in einem Schere-Stein-Schlag-orientierten Kampfsystem rund um Schläge, Tritte, Würfe und Griffe. Freilich sind auch ausufernde Kombos möglich. Aber der Fokus hierbei liegt klar auf frechen Konteraktionen, mit denen gegnerische Attacken und Griffe in eigene umgewandelt werden können, um so doppelten Schaden anzurichten.

SPIELSPASSFAUST INS GESICHT

Das alles wird mit äußerst flüssiger Bildrate und kinoreifen Kamerafahrten jederzeit perfekt in Szene gesetzt. Mindestens so aufreizend wie die Damenriege und die Grafikeffekte präsentieren sich die interaktiven Arenen: Egal ob einstürzender Gletscher, umkämpftes Kriegsgebiet, reißender Fluss oder brennende Ölbohrinsel – jedes Areal verfügt über zahlreiche Ebenen und zerstörbare Bereiche. Ebenfalls extrem schlagfertig: Der neue Tag-Team-Modus,

ähnlich dem aus »Tekken Tag Tournament 2«, zum gemeinsamen Jonglieren von Gegnergesindel. Dich juckt's bereits in den Fingern? Dann am besten gleich zuschlagen und noch eine Collector's Edition abgreifen. Die nämlich enthält – die Männerwelt wird's freuen – Bademoden für alle Busenwunder!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Schönheiten mit harten Fäusten und großen Augen. Dazu ein brutal schnelles Kampfsystem mit krassen Kombos und mehrstufigen Kulissen. Aus meiner Sicht interaktiver als »Tekken« und taktischer als »Street Fighter«. Ich gebe 8.6!

Dead or Alive 5

GRAFIK

Zum Dahinschmelzen, Umgebungs-texturen schwächeln allerdings

9

SOUND

Tolle Stimmen und Effekte, nur die Musik zündet zu selten

8

STEUERUNG

Geniales Kampfsystem und tolle Trainingsmöglichkeiten

9

Kampfsport-Action
Marke Doppel-D. Klopft
die Konkurrenz in
Sachen Varianten-
reichtum windelweich!

8.9 von 10



MADAGASCAR 3 FLUCHT DURCH EUROPA

Zirkus, Zirkus!

kurz & knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Monkey Bar Games **Preis** | ab 50 Euro
Genre | Actionabenteuer **Spieler** | 1 - 2
Xbox Live | nein **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 14. September 2012

Löwe Alex, Giraffe Melman, Nilpferd Gloria und Zebra Marty wollen zurück nach New York – seit dem ersten »Madagascar«-Leinwandstreifen. Mittlerweile ist Teil Drei erschienen und das tierische Quartett sitzt noch immer fest. Diesmal planen sie, mit einem Wanderzirkus in verschiedenen Städten Europas Karriere zu machen und so ihre Rückreise in die Staaten zu sichern. Das passende Lizenzgame zum Kinofilm verpackt das in eine ungewöhnlich unterhaltsame Gameplay-Mischung aus Story-Quests und Zirkus-Minispielen – allesamt auch offline mit einem Partner im Koop spielbar. In nahezu offenen und frei gestalteten Nachbauten europäischer Städte wie Rom und London stibitzen Alex und Gloria etwa Feuerwerkskisten für eine effektreiche Zirkuseröffnung und bei der Show glänzt Melman mit seinen Kunststücken am Hochseil. Schade bloß, dass alle Sammel- und Geschicklichkeitsaufgaben so unglaublich einfach sind, dass man quasi gar nicht scheitern kann. Herausforderung? Fehlanzeige! Dafür gibt's aber herrlich komische Animationen der Helden, massenweise Slapstick-Einlagen und eine witzige deutsche Tonspur.

Sabine Schischka



Wertung

Erstaunlich liebevolles Lizenz-Game, das nur leider viel zu simpel geraten ist.

6.9 von 10

MADDEN NFL 13

Dank Frischzellenkur besser als je zuvor.

kurz & knapp

Hersteller | EA Sports **Entwickler** | EA Tiburon **Preis** | ab 60 Euro
Genre | Sportspiel **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 30. August 2012

Electronic Arts' letztes Jahriges »Madden« hinterließ bei vielen Gamern einen faden Beigeschmack: Das Spiel war größtenteils eine Aufbereitung des Vorgängers – ohne spürbare Verbesserungen. Ganz im Gegensatz zu »Madden NFL 2013«, das komplett runderneuert ins Stadion stürmt. Die gänzlich neue »Infinity-Engine« verleiht dem Spiel einen nie da gewesenen Hauch von Realität. In keinem anderen Teil wirken die Bewegungsabläufe so flüssig, der Sound so authentisch. Krachende Tackles lassen den Spieler förmlich auf der Couch zusammensinken.

Inhaltlich bietet »Madden 2013« das komplette 360-Grad-Footballerlebnis. Es kann jeweils aus der Sicht des NFL-Profis, Trainers oder Managers gespielt werden – sowohl online wie offline. In Teilbereichen auch via Mobilgerät. Stichwort online: Hier gibt es noch deutlichen Verbesserungsbedarf. Derzeit läuft der Mehrspieler-Modus aufgrund des riesigen Ansturms und zu geringer Serverkapazitäten noch äußerst ruckelig, wenn er denn überhaupt funktioniert. Trotzdem: Kauf Tipp für jeden Football-Fan!

Max Strumberger



Wertung

Nach einem enttäuschenden Vorgängermodell meldet sich »Madden 2013« mit einem wuchtigen Touchdown zurück!

8.3 von 10

Erhältlich | 13. September 2012



Tortreffer oder Strafbank?

- + »True Performance Skating« heißt das Meisterstück und bringt den lang erhofften Realismus, neue KI verbessert Defensiverhalten, riesiger Online-Part
- Zwischensequenzen fast unverändert gegenüber »NHL 12« – Grafik stagniert auf hohem Niveau

NHL 13

Der Stanley-Cup ist zum Greifen nahe!

kurz & knapp

Hersteller | EA Sports **Entwickler** | Electronic Arts **Preis** | ab 65 Euro
Genre | Sportspiel **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Großartiges Performance- und Realismus-Spektakel – der Sportspiel-Olymp öffnet die Pforten.

Jubiläum für NHL! Seit 20 Jahren versuchen die EA-Sports-Entwickler jährlich den schnellsten Mannschaftssport der Welt realistisch in die Wohnzimmer zu tragen. In diesem Jahr übertreffen sie sich dabei selbst: Bei »NHL 13« gleiten die Hockey-Cracks zum ersten Mal so übers Eis, wie man es von den echten Profis gewohnt ist. Das Geheimnis heißt »True Performance Skating«. Zugegeben, auch erfahrene Spieler brauchen ein Weilchen, um sich mit dem neuen Bewegungssystem anzufreunden, dann werden sie allerdings ihre wahre Freude haben. Unrealistische Haken um die Verteidiger herum gehören der Vergangenheit an, das Bremsen in Bruchteilen einer Sekunde ebenso. Simulation pur, ohne dass die Action auch nur eine Millisekunde zu kurz kommt.

Die zweite große Gameplay-Neuerung schlägt sich in der veränderten Defensivstrategie nieder. Noch im letzten Jahr war die erfolgversprechendste Taktik, den Puck-führenden Spieler per Bodycheck zu attackieren. Das funktion-

niert natürlich immer noch, allerdings wird das Backchecking mit den Stürmern größer geschrieben und toll umgesetzt. Auch die räumliche Aufteilung der Computer-Verteidiger ist besser und man blickt verduzt, wenn der gut gedachte Pass auf den startenden Zwei-Wege-Stürmer wieder abgefangen wird.

Der neue Online-Modus »GM-Connected« überzeugt ebenfalls. So kann jetzt in den Phantasie-Ligen auch der Job des Trainers oder des Liga-Commissioners übernommen werden. Eine von »FIFA« bekannte Spielvariante sind die »NHL-Moments Live«, in denen man Geschichtliches nachspielt und zum Beispiel Gagners historisches Acht-Punkte-Spiel oder Crosbys legendäre Rückkehr live miterlebt.

Das einzig Negative: Grafisch hat sich nichts verändert. Auch die allermeisten Zwischensequenzen sind identisch mit denen von 2012. Ein Makel, der aufgrund des überragenden Gameplays gerne in Kauf genommen wird. »NHL 13« stürmt den Genre-Thron!

Daniel Riedmüller



Wertung

Ein Muss – nicht nur für jeden Sportspiel-Fan und Eishockey-Crack. Das beste NHL aller Zeiten!

8.7 von 10

kurz&knapp

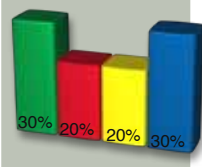
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
Preis | 85 Euro
(ohne Gitarre),
200 Euro (mit Gitarre)
Genre | Musikspiel
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

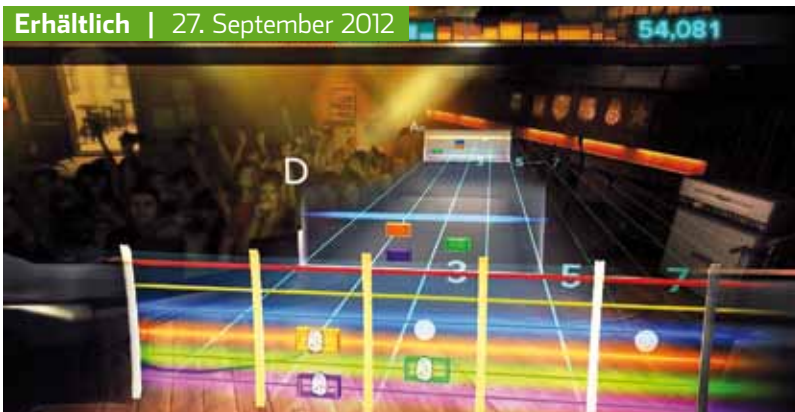
Dieses Game will
den Gitarrenlehrer
ersetzen und richtet
sich an Neulinge,
nicht an Fort-
geschrittene.

das ist drin

- Gitarre stimmen
- Slides lernen
- Riffs beherrschen
- Konzerte geben



Erhältlich | 27. September 2012



ROCKSMITH Deutschland haut in die Saiten – endlich!

Es ist ein steiniger Weg vom Klampfen-Frischling zum Saitenrocker. Und er wird umso steiniger, wenn man einen unsympathischen Gitarrenlehrer vorgesetzt bekommt, der einen auch nach drei Monaten noch mit »Kumbaya« quält. Zumindest Letzteres kann dir mit »Rocksmith« nicht passieren. Die Songliste dieses virtuellen Gitarrenlehrers kann sich hören lassen: Nirvanas »In Bloom«, »Outshined« von Soundgarden und »Do You Remember« von The Horrors legen zusammen mit 46 weiteren Titeln eine gute Portion Gitarrenkunst vor. Das macht den beschwerlichen Weg zum Sechs-Saiten-Geiger angenehmer – aber nicht weniger steinig.

MUSIKALISCHES BOOTCAMP

Alleinstellungsmerkmal von »Rocksmith«: Edutainment statt Entertainment! Das hier ist keine Partyunterhaltung, sondern ein Lehrprogramm. Kurzum: Du sollst lernen, echte Saiten zu zupfen und am Ende ein richtiges Instrument zu beherrschen, keine Plastikklampfe. Zu diesem Zweck kann mit dem mitgelieferten USB-zu-6,35-mm-Klinke-Adapter so ziemlich jede E-Gitarre an die Konsole angeschlossen werden. Auch Konzertgitarren lassen sich verwenden, eine Anschlussbuchse vorausgesetzt. Und dank eines neuen Updates dürfen sogar angehende Bassisten ran. »Karrierelaufbahn« gewählt? Dann geht's direkt ins kalte Wasser. Ohne viel Tamtam lässt dich »Rocksmith« schon nach wenigen Minuten die ersten Einzeltöne anschlagen – leider ohne dabei zu zeigen, wie echte Noten vom Papier gelesen werden. Trotzdem fühlen sich blutige Anfänger zunächst überfordert: Man lernt, die einzelnen Segmente des Griffbretts zu zählen; den richtigen Bund zu finden, auch ohne unentwegt draufzuschauen; die Saiten anhand von sechs verschiedenen Farben zu unterscheiden; und wie man ein Plektron richtig hält und benutzt. Neulinge werden sich außerdem schnell

erste Schwielen und Blasen an den Fingerkuppen der linken Hand holen. Doch keine Angst, ist die Hornhautschicht erst mal da, geht alles viel einfacher!

DER WEG ZUM ERFOLG

Das Lernprinzip selbst dürfte mancher dann wieder von »Rock Band« und Konsorten kennen: Auf mehreren Leisten, die diesmal die einzelnen Griffbrettbereiche kennzeichnen, sausen senkrecht Notenmarker herunter. Hier gilt es, im richtigen Moment mit richtig gegriffenem Bund die richtige Seite anzuschlagen und so Punkte zu verdienen, die neue Events und Equipment freischalten. Das motiviert, es dauert aber selbst bei einzelnen Tönen, bis das sitzt. Eine der großen Stärken von »Rocksmith« ist leider gleichzeitig auch eine große Schwäche: Der Schwierigkeitsgrad kann nicht frei gewählt werden. So passt sich das Game zwar stets dem eigenen Können an, lässt einem aber keinerlei Freiheiten. Durch Unterrichtseinheiten zu Techniken wie Slides und Powerchords und den stets fordernden Karriere-Modus bleibt die Lernkurve immerzu steil, Erfolge wollen sich nur sehr langsam – aber stetig – einstellen. Dabei gestaltet »Rocksmith« selbst diese Plackerei erstaunlich spaßig, indem es etwa das Bundzählen mit Minispielen wie »Enten-Abschießen« im »Space Invaders«-Stil verinnerlicht. Und mal ehrlich: Hat hier irgendwer behauptet, es wäre ein Zuckerschlecken, ein echtes Instrument zu lernen?!

Sabine Schischka

Wertung

Wer sich reinhängt, kriegt was zurück: nämlich das gute Gefühl, ein neues Talent in sich entdecken zu haben.

8.2 von 10



ALARM FÜR COBRA 11 UNDERCOVER

Neuer Einsatz für die Dönerpolizei.

kurz&knapp

Hersteller | dtp Entertainment **Entwickler** | Syntetic
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Rennspiel **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 28. Sept. 2012

Die beiden Autobahnpolizisten Semir und Ben begeben sich in der mittlerweile fünften Xbox-360-Umsetzung der »Alarm für Cobra 11«-TV-Serie auf einen kniffligen Vierrad-Einsatz. Inmitten von stereotypen Gangsterreihen müssen die Benzinbullen »Undercover« in einer nahezu skandalös einfach gestrickten Allerwelts-Story agieren. Bei den lieblos vertonten Fremdschäm-Dialogen würde so manch Zocker wohl lieber an einem Auspuff schnüffeln... Aber egal, solange das fahrerische Können stimmt, oder? In über 50 Fahrzeugvarianten rast du in rund ebenso vielen Missionen über Gebirgspässe und Küstenstraßen. Dabei gilt es vor allem Checkpunkt-, Runden- und Verfolgungsrennen zu absolvieren. Die Steuerung hinterlässt einen griffigen Eindruck. Anspruchsvoll sieht trotzdem anders aus.

Statt »Bullit« oder »Death Proof« erwartet den Fan Adrenalin-geladener Filmjagden ein durch und durch mittelpärchtiger Mix aus den Rennspielen »Blur« und »Need for Speed: Hot Pursuit«. Denn die Autohäscheri bietet neben dem Polizei-versus-böser-Bube-Szenario auch einsetzbare Waffen wie Enterhaken, Nagelbänder und EMP-Kanonen. Das wirkt leider extrem aufgesetzt und macht zusammen mit fehlenden Streckenmarkierungen das Fahrerleben schwer. Dank unausgewogenem Schwierigkeitsgrad zwischen Seifenkistenrennen und Rallye Dakar haben nicht mal junge Nachwuchsbleiübe Spaß an der Retortenraserei. Die Kaufampel steht auf Rot!

Markus Würstle

Wertung

Achsenbruch, platter Reifen und leerer Tank. Lohnt sich nicht mal als »Gebrauchtwagen«.

5.2 von 10

WENN DIE 6.0 NICHTS MEHR

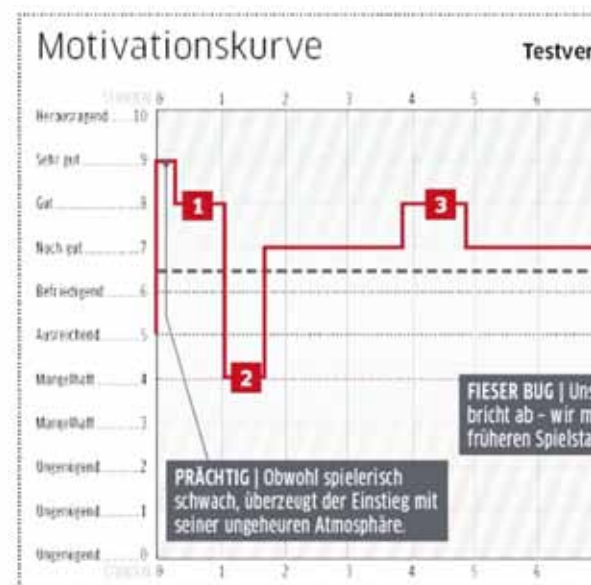
INFLATION DER



Was ist eine Spielewertung heute wirklich noch wert? Schlägt man anno 2012 eine Videospiel-Fachzeitschrift auf oder stöbert nach Tests und Vorschauen im Web, springen einem fast immer Einschätzungen und Wertungen im Bereich 80 von 100 Punkten ins Auge. Kaum ein Medium hat seine Wertungen in den vergangenen paar Jahren so stark angezogen wie Games-Magazine und -Webseiten. Ein virtueller Hochkaräter scheint den nächsten zu jagen, schlechte oder nur durchschnittliche Spiele scheinen wie vom Erdboden verschluckt. Kassiert ein Game doch mal eine Wertung von 50, 60 oder 70 von 100 möglichen Punkten, wird es von den Spielern als »Gurke« oft im Regal stehen gelassen. Aber sind Videospiele wirklich so viel besser geworden? Oder haben die Journalisten nur Maß und Ziel verloren?

VERFALL DER TOTEN ZAHLEN

Die bekannte japanische Spielezeitschrift »Famitsu« hat 2009 eine interessante Statistik veröffentlicht. Nach knapp 23 Jahren Bestehen und über 14.278 getesteten Titeln zog das Magazin Bilanz und überprüfte die Entwicklung der eigens vergebenen Spielwertungen. Das Ergebnis: Je aktueller die Konsole, auf der das Spiel veröffentlicht wurde, desto höhere Wertungen konnte das Game abstauben. Erhielten zu Zeiten von Nintendos Entertainment System NES nur drei Prozent aller getesteten Spiele eine Kaufempfehlung der Redaktion, schmückten sich auf der Xbox 360 schon 44 Prozent aller Games mit diesem Siegel. Wohlgemerkt: Bei der »Famitsu« erhält ein Spiel nur dann einen Kauf Tipp, wenn es mindestens 32 von 40 möglichen Punkten einheimt! Schenkt man der Statistik der »Famitsu« Glauben, würde das auch bedeuten, dass auf Segas Game Gear von 1989 von



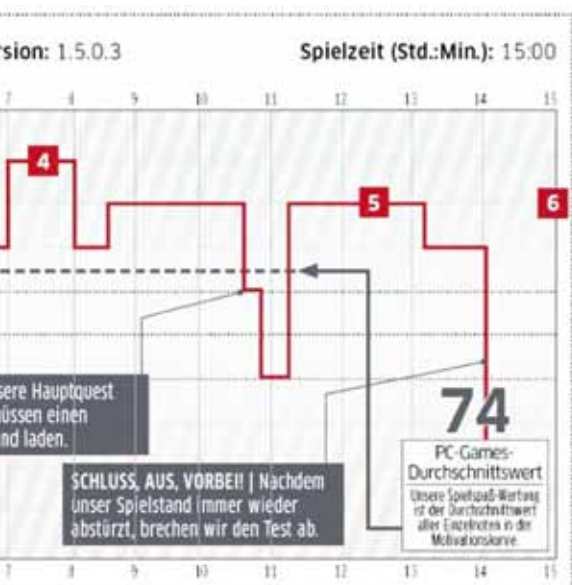
Branchen-Größen wie Petra Fröhlich, langjährige Chefredak Prozentwertungen vehement: »Keine Wertung, keine Eier.«

WERT IST WERTUNGSPUNKTE

insgesamt 184 getesteten Games kein einziges »kaufenswert« gewesen wäre. Denn egal ob »Sonic the Hedgehog: Triple Trouble« oder »Shinobi«: Keiner dieser Klassiker sicherte sich eine Wertung von 32 oder mehr Punkten. Eine klare Fehleinschätzung nach unten, zumal beide Titel auch heute noch in so ziemlich jeder Bestenliste für das System auftauchen. Ganz anders heute: Die »Famitsu« vergab zuletzt sogar mehrfach ihre Höchstwertung von 40 Punkten – unter anderem für »Final Fantasy 13-2«, »The Legend of Zelda: Skyward Sword«, »Bayonetta« und »The Elder Scrolls 5: Skyrim« – das erste westliche Spiel, das sich die Höchstwertung der Famitsu sicherte. Zweifelsohne sehr gute Games, aber wirklich perfekt?

QUALITÄTSSTEIGERUNG?

Bei so vielen Mondwertungen drängt sich manchem Leser doch eine Frage auf: Sind Spiele seit Super Nintendo, Dreamcast, PS One und Co. denn wirklich so viel besser geworden, dass die Wertungen gerechtfertigt wären? Klar: Grafisch hat sich einiges getan, und auch bei der Professionalität haben Spieleentwickler ordentlich zugelegt. Kosten für Videospiel-Produktionen sind mittlerweile vergleichbar mit denen eines Hollywood-Films. Und statt kleinen Drei-Mann-Teams werkeln nun nicht selten 300-Mann-Teams am Erfolg. Was aber ist mit frischen Ideen? Mit neuartigen Konzepten statt dem herrschenden Action- und Ego-Shooter-Einheitsbrei? Warum bekommt der gefühlt tausendste Aufguss von »FIFA« und »Call of Duty« Jahr für Jahr im Schnitt höhere und höhere Wertungen trotz nur minimaler Neuerungen, während viele wirklich innovative Games, die sich noch keinen Namen gemacht haben, den Kürzeren ziehen? Nun, jeder kennt wohl das Sprichwort: Was der Bauer nicht kennt, isst er nicht.



»DIE INDIZIEN VERDICHTEN SICH, DASS HIER NICHT LÄNGER DAS EIGENTLICHE SPIEL BEWERTET WIRD, SONDERN NUR NOCH DER HYPE, DER DARUM IM VORFELD ENTSTEHT.«

METACRITIC

Spieler lieben sie: Wertungs-Sammelportale wie Metacritic und Critify, die Spielewertungen von verschiedenen Publikationen und Webseiten sammeln und daraus eine Durchschnittsnote für ein Game errechnen. 360 Live deckt auf, welchen Rattenschwanz ein vermeintlich nützlicher Dienst so mit sich zieht...

Wertungs-Sammelportale wie Metacritic.com und das deutsche Pendant Critify.de sind ein Segen für Spieler, die dort schnell und einfach Wertungen



nachschlagen können. Für Journalisten und Spielentwickler hingegen sind sie auch ein Fluch. Für Spieleredakteure vorrangig deswegen, weil sie selbst dazu verleitet werden, sich an den bereits vergebenen Wertungen der Branchenkollegen zu orientieren und die eigene Wertung in Frage zu stellen. Kann man als Journalist mit seiner 8.0-Wertung für ein Game denn wirklich richtig liegen, wenn andere Journalisten lediglich Noten im 6er-Bereich vergeben? Die eigene Meinung und die selbst gesammelten Eindrücke verblassen, treten in den Hintergrund. Und nur allzu schnell entsteht so ein undifferenziertes Einheitsbild von einem Game, das ansonsten vielleicht völlig unterschiedlich aufgenommen worden wäre.

Fast schon existenzgefährdend sind solche Sammelportale aber für kleine und große Entwicklerstudios. Geraten sie an den »falschen« Publisher, nimmt dieser die Durchschnittswertungen von Metacritic und Co. gerne mal als Richtlinie für die Ausschüttung von Tantiemen und Bonusvergütungen für die Entwickler her. Nicht selten wird auch von diesen Zahlen abhängig gemacht, ob Angestellte entlassen, laufende Projekte eingestellt oder Studios gleich komplett geschlossen werden. Eine einfache Zahl wird zur Obsession, zum päpstlichen Segen der Gaming-Branche – und zum täglich Brot vieler Entwickler.



Dabei wissen die wenigsten, wie Metacritic wirklich funktioniert – und daher auch nicht, wie absurd die Berechnung der heiligen »Endnote« eigentlich



ist. Metacritic wirft Noten von Testberichten in einen Topf, die ein Spiel nicht selten nach völlig unterschiedlichen Gesichtspunkten bewerten und auch völlig andere Gewichtungen setzen. Dem Portal selbst ist das egal; Zahl ist Zahl, Text und Hintergrund werden ausgeblendet. Der angebliche Algorithmus, den Metacritic verwendet, um eben diese Fehlbalance auszugleichen, ist »geheim« und niemandem bekannt. Kann blindes Vertrauen wirklich so weit gehen?

teurin der »PC Games«, verfiert ihre »Motivationskurve« mit

ÜBERBEWERTET... ODER?

Schlechte Noten und ihre Auswirkungen

DIE RACHE DER SPIELER

Wird ein Spiel schlecht bewertet, das einem oder mehreren Lesern aber besonders gut gefällt, hagelt es auch von dieser Seite Anschuldigungen. Die deutsche Fachzeitschrift »Gamestar« musste sich nach ihrer 77-Prozent-Wertung für »Brink« anhören, sie wäre »überfordert«, »willkürlich«, »verrückt« und würde für die »schlechte Wertung von Konkurrenzherstellern bezahlt«.



TELEFONTERRORE

Heiße Diskussionen von Spielern über Wertungen sind jedoch nichts im Vergleich zum Aufruhr der Hersteller. Anrufe verärgelter PR- und Marketing-Vertreter, Drohungen, nicht mehr bemustert zu werden, und natürlich Studios, denen aufgrund geringer Ziffernunterschiede Millionen durch die Lappen gehen, lasten auf den Schultern der Journalisten.



UNABHÄNGIGKEIT?

»Schlechte« Noten haben bisweilen auch Auswirkungen auf den verantwortlichen Redakteur. Der ehemalige »Gamespot«-Redakteur Jeff Gerstmann wurde beispielsweise nach seiner 6-von-10-Wertung für »Kane & Lynch« gekündigt. Viele vermuten, dass ein Zusammenhang mit der zeitgleich laufenden Werbekampagne von Hersteller Eidos auf der »Gamespot«-Webseite besteht...



Ähnlich verhält es sich mit Spielern: Sie verlassen sich gerne auf das, was sie bereits kennen, anstatt Neues auszuprobieren. Zum Beispiel das psychedelische Jump 'n' Run »El Shaddai«, für das im Vorfeld kaum die Werbetrommel gerührt wurde: Es reißt zwar keine Gameplay-Bäume aus, überzeugt aber mit tollem Sound, einer neuartigen, der Bibel entlehnten Geschichte und einem einzigartigen, pastelligen Grafikstil, der sich an Künstlern wie Hieronymus Bosch orientiert. Kurzum: Es traut sich, anders zu sein. Durchschnittswertung laut Critify.de, einem Sammelportal für Noten deutschsprachiger Magazine und Webseiten: 76 von 100 Punkten. Dagegen »Call of Duty: Modern Warfare 3«, das seit Veröffentlichung Rekordverkäufe einfährt: Seit dem Vorgängerspiel gab's nüchtern betrachtet als echte große Neuerung primär den Survival-Modus und den von Fans zunächst stark kritisierten Bezahltdienst »Elite«. Durchschnittswertung bei Critify.de: 89 von 100 Punkten. Freilich würde es nie jemand zugeben, doch die Indizien verdichten sich, dass hier nicht länger das eigentliche Spiel bewertet wird, sondern nur noch der Hype, der darum im Vorfeld entsteht. Natürlich sind auch Tester und Redakteure nicht vor Subjektivität gefeit. Wird ein Spiel schon vor Erscheinen in höchsten Tönen gelobt, kann es doch nicht sein, dass das Endprodukt dann ein Schuss in den Ofen ist! Selbsterfüllende Prophezeiung heißt dieses Phänomen in der Psychologie – und es funktioniert auch im Videospiel-Journalismus.

DER NAME GENÜGT

Fakt ist: Videospiele sind in den vergangenen Jahrzehnten einen rasanten Modernisierungskurs gefahren. Technische Möglichkeiten, verbesserte Grafik und kinogleicher Sound tragen eine Mitschuld, dass die Tester zu immer höheren Wertungen und teils auch Überbewertungen greifen. Klar, die »FIFA«-Games der letzten Jahre können sich allesamt wirklich sehen lassen. Allerdings benutzt der Entwickler für »FIFA 07« bis »FIFA 11« alljährlich die gleiche Engine als Basis. Er setzt sich also ins gemachte Nest und dreht an Feinstellschraubchen, verkauft das Endprodukt aber als Nonplusultra mit allumfassenden Neuerungen zum Vollpreis – und wird immer wieder mit Verkaufsrekorden belohnt. Im Schatten solch jährlicher »Updates« stehen dann Perlen wie das 2010 erschienene »Enslaved: Odyssey to the West«. In etwas über einem Jahr Entwicklungszeit stellte das Studio Ninja Theory ein völlig neues Actionabenteuer auf die Beine, das in puncto Grafik, Abwechslung und Figuren auch dank aufwendigen Motion Capturings durchweg überzeugt. Viel Geld für Werbemaßnahmen blieb da nicht mehr, doch selbst die Presse überhäufte »Enslaved« mit positiven Wertungen im 80- und teilweise sogar 90-Punkte-

Bereich. Die Spielerschaft hingegen blieb skeptisch. Zwei Monate nach Erscheinen im September 2010 hatte »Enslaved« weltweit nur schlappe 460.000 Kopien verkauft und die Arbeiten am Nachfolge-Titel wurden eingestellt.

KEIN WUNSCH NACH NEUEM

Die Gründe für die herrschende Wertungsinflation lassen sich nicht auf nur einen einzigen Faktor reduzieren. Hier kochen viele Köche an einem gemeinsamen Söppchen – und das droht ordentlich überzukochen. Denn was passiert, wenn Spiele immer bessere und höhere Wertungen einfahren? Irgendwann wird dann die perfekte 100-Prozent-Marke geknackt und die Luft nach oben ist futsch. Andreas Müller von der Webseite Polygamia trifft den Nerv ziemlich genau: Zwar wollen Spieler unbedingt kalte Zahlen unter ihrem Game sehen, doch wie bewertet man Emotionen? Gibt es einen Gradmesser für Spaß? Und: Ist ein künstlerisches Spiel mehr wert als eine FPS-Partymaschine? Was wäre die Schulnote für deine letzte Geburtstagsfeier? Und welche Wertung würden ihr deine Partygäste verpassen? Wieder andere vergleichen Spielbewertungen gerne auch mal mit Film-, Buch- und Theaterkritiken. Kaum jemand käme wohl auf die Idee, eine Inszenierung von Nestroys »Tannhäuser« auf einer Skala von 1 bis 100 bewerten zu wollen. Und auch im Bereich der Filmkritiken sind Prozentwertungen bestenfalls die Ausnahme, nicht die Regel. Schließlich ist und bleibt ein Unterhaltungsmedium vor allem eines: Geschmackssache. Ein völlig anderes, neues Wertungssystem wäre somit die einzig vernünftige Reißleine, um ein komplettes Spielgefühl nicht länger an einer einzigen Note festzumachen. Denn: Wo keine Zahl, da kein Verfall. Doch will die Gaming-Community das wirklich? Unsere bisherigen Umfragen zeigen: Die Mehrheit ist – allen Unkenrufen zum Trotz – mit dem Status quo zufrieden. Oder doch nicht? Dann schreib es uns an redaktion@360-live.de.

Sabine Schischka



DAS 60-100-PROBLEM

Nicht nur der Abstand zur perfekten 100-Prozent-Marke nimmt stetig ab; auch der Wert niedriger, aber immer noch guter Einschätzungen sinkt. Galten Noten im 60er- und 70er-Bereich früher noch als durchaus kaufenswert, werden solche Games heute von den Käufern unverdienterweise links liegen gelassen.

UNAUSGESCHÖPFTE MESSLATTE

Spiele sind nicht nur ein Unterhaltungsmedium, sondern auch knallhartes Business. Hersteller investieren Millionen und überwachen mit Argusaugen, wie ihre Games von der Presse aufgenommen werden. Der Erwartungsdruck steigt – und geht nicht zuletzt auch auf den Tester über. Philip Oliver, Geschäftsführer des britischen Studios Blitz Games, erklärt, wie wichtig die Zahl unter einem Spiel ist: »Ich habe schon öfter erlebt, wie ein sehr vielversprechendes Projekt in die Tonne getreten wurde, nur weil das vorherige Produkt des Entwicklers eine Durchschnittswertung von 74% hatte.« Vielleicht ist auch dieser Druck von außen einer der Gründe, warum Games heutzutage kaum noch Noten außerhalb des Bereichs zwischen 60 und 100 von 100 Punkten erhalten. Dieses Phänomen ist hinlänglich als das »60-100-Problem« bekannt. Dass oft nur die Hälfte der Wertungsskala ausgenutzt wird, sollte den Medien zu denken geben und stellt den gesamten kritischen Wertungsprozess in Frage.

NICHT OHNE MEINE ZAHLEN!

Ist des Rätsels Lösung also der vollkommene Verzicht auf Zahlen zur Bewertung eines Spiels? Glaubt man Branchengrößen wie Boris Schneider-Johne, der in den 90er-Jahren vor allem durch seine Übersetzungen von Lucasarts-Abenteuern wie »Monkey Island« und als Mitbegründer der Zeitschrift »PC Player« zu Ruhm und Ehre gelangte, ist das tatsächlich die Zukunft. In seinem privaten Blog verlangte er bereits 2009 die komplette Abschaffung von Spieletests. Tester sollten zu Kritikern werden, schließlich hätten sich Prozentwertungen längst selbst überlebt, Spielspaß-Benotungen seien mathematischer Nonsense und Spieler seien längst davon abgekommen, wirklich Wert auf Dinge wie Grafik, Sound, Steuerung und Atmosphäre zu legen. Die Realität sieht aber nach wie vor anders aus: Experimente wie das der Spielezeitschrift »GEE«, die als selbsternanntes »Hintergrundmagazin« seit 2005 auf Zahlenwertungen verzichtet, scheitern, werden vom Publikum abgelehnt. Im Mai 2011 musste die »GEE« ihren Veröffentlichungsrhythmus umstellen. Die Hefte erscheinen nur noch unregelmäßig zwei bis vier Mal im Jahr.

DER WERT DER WERTUNG

Eines der aktuellsten Beispiele dafür, wie wichtig eine Note beziehungsweise vor allem die Durchschnittswertung ist, ist das PC-Online-Rollenspiel »The Secret World«: Nach Angaben des Entwicklers Funcom war unter anderem eine zu niedrige Metacritic-Note dafür verantwortlich, dass das Game seit Verkaufsstart unter den Erwartungen in Bezug auf Spielerzahl, Umsatz und Kundenbindung bleibt. Selbst der Aktienkurs des Studios sei deutlich gesunken. Die Durchschnittswertung von »The Secret World« liegt bei 72 von 100 Punkten. In einer Mitteilung an Investoren heißt es: »Obwohl es sehr positive

Tests gab, finden sich auch durchschnittliche Tests von verschiedensten Seiten, wodurch The Secret World zusammengerechnet auf eine Wertung von 72 aus 100 kommt, was als niedrig betrachtet wird [...]. Natürlich ist Funcom enttäuscht von einer solchen Durchschnittswertung. Ein Spiel wie The Secret World, das nicht auf einer bekannten Marke basiert, ist üblicherweise von positiven Testberichten abhängig, um erfolgreich starten zu können; zusätzlich zur Mundpropaganda und anderen Faktoren.«



WER TRÄGT DIE VERANTWORTUNG?

Dr. Klaus Spieler, der ehemalige Leiter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – kurz USK –, sieht bei der herrschenden Wertungsproblematik ganz klar die Journalisten in der Pflicht. In einem Interview sagte er: »Jedes Medium muss Kontrollmedien haben – zum Beispiel den Journalisten, der mit seinen Rezensionen sagt, was gut oder schlecht ist, und der auch auf seine Weise dafür sorgt, dass es immer weniger schlechte Bücher gibt. Das wünsche ich mir auch für das Computerspiel. Das, was die Fachzeitschriften in dem Bereich machen, ist noch nicht das, was ich meine.« Unglücklicherweise ist das Kind bereits in den Brunnen gefallen. Soll heißen: Das Publikum wurde bereits so »erzogen«, dass der erste Blick in einem Testbericht auf die Wertung schaut. Inspiriert von Tabellen und Analysen wie bei der Stiftung Warentest, erhoffen sich die Spieler eindeutige Richtlinien dafür, zu welchen Games sie beim Spielekauf greifen sollen. Dass zum Spielspaß aber stets das eigene, subjektive Empfinden gehört, vergessen die meisten. Für einen langjährigen »Anno«-Fan und Sportmuffel kann die 90-Prozent-Wertung eines »FIFA 12« eben trotz aller Zahlenstärke keine Kaufempfehlung darstellen.



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

360_{LIVE}

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	LESERTEST-EVENT	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
➔ Meckerecke, Szene-News, Interview	Borderlands 2	The Elder Scrolls 5: Skyrim Forza Motorsport 4	The Expendables 2, Jet Set Radio, Jojo's Bizarre Adventure HD, Rock Band Blitz	Lesertest: Kung-Fu Panda 2	Darksiders 2

✕ Blei spucken

»CS: GO LATE SUMMER CUP«

Das Erscheinen von »Counter Strike: Global Offensive« hat natürlich auch in der CSL für Freude gesorgt. Passend dazu gab es ein bleihaltiges Turnier. In Fünfer-Teams ging's

»Gefechte auf höchstem Niveau!«

im »Late Summer Cup« heiß zur Sache. Im Finale am Sonntag, den 2. September, standen sich die Teams »VirtualSports. CS:GO« und »- stand your ground -« gegenüber. Bei der Terroristenjagd gab's natürlich viele spannende Kills und Gefechte auf höchstem Niveau. Letztlich konnte »- stand your ground -« den Sieg mit 16:8 an sich reißen. Du willst über solche Events in Zukunft immer auf dem Laufenden sein? Die CSL findest du auch bei Facebook: Surf auf www.facebook.com/consoles.net und klick auf »Gefällt mir«. Twitter-Fans bleiben hingegen via https://twitter.com/CSL_DE stets aktuell. Alternativ einfach auf unten stehende Webseite surfen.



Die Mecker-Ecke

GLATZEN MÜSSEN PLATZEN?

Wollten wir nicht alle schon mal am liebsten unseren Lehrer oder Chef um die Ecke bringen? Nichts für ungut, Sönke... Darum hat 360 Live vor kurzem auf Facebook auch ein Gewinnspiel veranstaltet. Wer uns seine ganz persönliche Methode für den »besten« Meuchelmord in »Assassin's Creed« mitteilt, konnte eine Vollversion von »Assassin's Creed: Revelations« für Xbox 360 gewinnen. Zahlreiche Teilnehmer ließen ihrer mordlüsternen Kreativität freien Lauf.

FASCHO!

Doch als wir den Gewinner bekannt gaben, kam es zum Eklat. »Drecks Fascho!!!« und »Zum Kotzen so was!« waren nur einige der Kommentare, die auf einmal hereinflatterten. Was war passiert? Der Gewinner, dessen Nickname im Übrigen in keinsten Weise darauf hinwies, hörte unter anderem Musik mit eindeutig rechtem Gedankengut. Das hatten einige Facebook-Fans herausgefunden, als sie sich das zugehörige Facebook-Profil im Nachhinein genauer angeschaut hatten.

PROBLEM?

Eigentlich sollte man das nicht explizit betonen müssen, aber uns noch einmal direkt zu sagen: Niemand hier bei 360 Live sympathisiert mit solch einer politischen Gesinnung. Ganz im Gegenteil. Aber genau da liegt auch der treue deutsche Schäferhund begraben: Hätte derjenige sich beispielsweise »White Power 88« genannt oder hetzerische Äußerungen von sich gegeben, wäre seine politische Gesinnung durchaus im Vorhinein herauszulesen gewesen. Doch dem war nicht so. Lange Rede, kurzer Sinn: Zum einen ist es uns nicht möglich, auf Facebook, im Forum oder bei E-Mail-Einsendungen den politischen Background aller Teilnehmer genau zu überprüfen – offensichtliche Fälle mal ausgenommen –, zum anderen wäre eine Vorselektion oder Ausschließung von bestimmten Menschengruppen unfair. Für Gewinnspiele, wie auch bei allem anderen, gilt: Wir schauen nicht auf Hautfarbe oder Herkunft. Wir bevorzugen weder Männlein noch Weiblein. Wir kümmern uns nicht um Religion oder Konfessionslosigkeit. Warum sollte Politik eine Rolle spielen? Wir sind Zocker, keine Politaktivisten. Zu versuchen, einem Anhänger extremistischer politischer Überzeugungen Vernunft in die Birne zu stiefeln, ist keine Lösung. Da hilft auch keine Gewinnspiel-Apartheid. Und mal ganz ehrlich: wenn ein »guter Deutscher« seine Freizeit als florentinischer Nobelpremiär verbringen will, dann lässt ihn doch etwas südländische Multi-Kulti-Luft schnuppen...



BIO

Name | Markus Würstle
Schon gewusst? Markus Würstle schreibt seit 2011 für 360 Live und hätte gerne Dialog statt Absonderung.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Sascha Wesche von der Senioren PES League

Alter | 30 **Beruf |** Kaufmann
Wohnort | Hamburg
Webseite | www.spsl.de



360 Live: Eine Community für Ü30-PES-Zocker ist ja zunächst doch eher ungewöhnlich. Wie kam es dazu?

Sascha: Die Idee entstand im Ruhrgebiet nach einem Konami-Städteeturnier. Die Stimmung war dort sehr angespannt und beim Spielen ging es doch eher um Ruhm und Ehre als um den Spaß am Spiel oder schönen Fußball. Mittlerweile haben wir 86 verifizierte Ü30-Mitglieder, spielen Offline-Turniere über ganz Deutschland verteilt und messen uns in Online-Turnieren. Unser Saisonhöhepunkt ist die deutsche Ü30-Meisterschaft, die dieses Jahr am 15. September in Neubeckum mit 20 qualifizierten Teilnehmern stattfindet.

360 Live: Woher der Wunsch, einen Raum für Ü30-Zocker zu haben? Genervt von den Kids und Grünschnäbeln?

Sascha: Umso jünger, desto ehrgeiziger. Umgekehrt sind ältere Spieler lockerer. Nicht falsch verstehen, ehrgeizige Spieler gibt es bei uns auch. Das ist allerdings eine andere Art von Ehrgeiz. Man gewinnt oder verliert, ärgert sich höchstens fünf Minuten und dann trinkt man ein Bierchen zusammen. Ü30-Turniere haben einfach ein besonderes Flair. Freundschaftlich und familiär.

360 Live: Sind Zocker über 30 die besseren Gamer? Wenn ja, warum?

Sascha: Das kann man nicht pauschalisieren. Spaß steht bei uns immer an oberster Stelle. Die »Pros« dürfen sich uns gerne mal stellen. Mit unseren Ü30 Regeln!

360 Live: Warum »PES« und nicht etwa der große Konkurrent »FIFA«?

Sascha: Wir sind durch und durch überzeugt von dieser Reihe – in guten wie in schlechten Zeiten! »PES« ist anspruchsvoller als »FIFA«. Man kann es ein Jahr lang zocken und findet selbst dann noch Tricks heraus, die das eigene Spiel besser machen.

360 Live: Hättet ihr auch Bock auf eine Ü30-Edition von »PES«, in der nur Kicker über 30 spielbar wären?

Sascha: Keine schlechte Idee! Man kann sicher Ü30-Dreamteams mit Stars zusammenstellen. Das werden wir unserer Community im Forum glatt mal vorstellen.

360 Live: Welche Änderungen wünscht sich eure Community für kommende PES-Teile?

Sascha: Hauptsache ist, das Gameplay fühlt sich flüssig an, und da geht Konami in die eindeutig richtige Richtung. Eine realistischere Vorteilsauslegung und ein besseres Verhalten beim Rauslaufen des Torhüters. So kleine Features wie zum Beispiel der Spectator-Modus aus Teil Sechs oder mehr Statistiken zu den Matches wären auch nicht schlecht.

Die Lesertester Achim (rechts) und Matthias. Letzterer wagte sich im Auftrag unseres Schwesternmagazins PS3M nach Pandora. Zusammen kämpften sie mehrere Stunden im Splitscreen-Modus.



✕ Lesertest-Aktion

BORDERLANDS 2

In der letzten 360 Live starteten wir eine Lesertest-Aktion zum Rollenspiel-Shooter-Mix »Borderlands 2«. Anfang September war es dann so weit und Lesertester Achim durfte in der Redaktion von 360 Live zwei Wochen vor Erscheinen das Spiel ausführlich anspielen. Dazu hatte der Gute auch gleich mal seine Würstchenbude in Kiel stehen lassen und sich auf die Reise in die Weißwurstmetropole begeben. Zudem bekam Achim einen Einblick in unseren Arbeitsalltag und verlor sich mit uns beim Pizza-Essen. Kosten für Anreise und Übernachtung wurden natürlich übernommen. Du willst selber mal Lesertester sein? Auch in der Zukunft starten wir solche Aktionen. Hier nun aber erst mal Achims Eindrücke zu »Borderlands 2«:

Endlich wieder in Pandora, dem schönen und schrecklichen Übel. In der griechischen Mythologie meint diese Bezeichnung natürlich eine Frau, hier ein beeindruckendes Ödland. Nachdem im ersten Teil die Schönheit und die Brutalität der Borderlands eindrucksvoll vorgestellt wurde, wird die Story in Teil Zwei nicht nur konsequent fortgeschrieben, sondern auch gewaltiger denn je inszeniert. Es gibt Altbewährtes wie Claptrap, deinen kleinen

Roboterbegleiter, Schwarze Bretter für Quests und Medi- und Waffenstationen. Die Grafik fällt unglaublich gut aus, die Spielwelt ist gefühlt dreimal so groß wie die aus Teil Eins. Dazu kommen aufwändiger gestaltete Gegner und ein absolut faires Leveldesign, das immer neue Erfolgserlebnisse garantiert. Aus »nur noch 'ne halbe Stunde spielen« werden schnell und unbemerkt auch gerne mal fünf und mehr Stunden am Stück. Das Aufleveln der Helden gibt einem wie gehabt mehr Macht und natürlich immer bessere Waffen. Gleichzeitig trifft man auf immer stärker werdende Gegner – wirklich toll ausbalanciert!

Mein Fazit nach acht Stunden Pandora-Marathon: Ich persönlich hoffe auf nichts mehr als Regenwetter ab Ende September, damit ich mich endlich an meiner Xbox 360 auf dem Sofa eingraben kann, um das hier mit jedem Helden durchzuspielen. Aber auch bei Sonnenschein wird man mich vermutlich nicht mehr vom Controller trennen können. Kurz: Nach dem Anspielen in der 360-Live-Redaktion kann ich die Veröffentlichung gar nicht mehr abwarten. Für mich ist »Borderlands 2« ne glatte 10. Fettes Spiel, Digger. Absolute Kaufempfehlung! Ego-Rollenspiel-Shooter der Extraklasse!

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM HEARTFIRE

Preis | 400 Microsoft Points
Hersteller | Bethesda

Trautes Heim, Glück allein. Dieser Zusatzinhalt ist was für Nestbauer. Wer hier zunächst Bauland erwirbt, kann ein Haus errichten und sogar ganz spießig ein Kind adoptieren. Für das Bauen müssen allerdings Materialien beschafft werden. Und Papi oder Mami wird nur, wer nichts auf dem Kerbholz hat oder der Diebesgilde angehört. Für Familienmenschen ein schöner Inhalt, alle anderen kaufen lieber »Dawnguard«.



FORZA MOTORSPORT 4 PORSCHE-PAKET

Preis | 1.600 Microsoft Points
Hersteller | Microsoft

Porsche mag ja irgendwie jeder, der was für Autos übrig hat. Praktisch, dass jetzt das Porsche-Paket per Download erscheint. Ganze 30 digitale Boliden bekommen Fans des Autohauses hier geboten. Mit dabei: Porsche 911 GT3 RS, Carrera RS, Boxster S oder der Cayman R. Daneben gibt es neue Erfolge im Wert von 250 Gamerscore-Punkten sowie spezielle Renn-Events. Gerade für Porsche-Fans ein Muss!

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

✕ AKTUELLE CSL-CHARTS*

COD: MODERN WARFARE

»10N1 SNIPE ONLY LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	BaQouTz	1317	30
2	1UP CS:GO	1275	21
3	myR Panda	1189	17

GEARS OF WAR 3

»10N1 EXECUTION LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Switch dLx	1345	58
2	VasioNz	1266	14
3	R3AP3R lx	1119	25

HALO: REACH

»10N1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Whiz	1502	58
2	GRINDSKIS	1317	23
3	Meentlaan	1129	15

* Auswertung erfolgte am 04.09.2012

LIVE ARCADE TOTAL

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

THE EXPENDABLES 2

Preis | 1.200 Microsoft Points Hersteller | Ubisoft Schwierigkeit | mittel Spieler | 1 - 4

Was haben Actionhelden wie Stallone, Lundgren, Li und Crews gemeinsam? Ganz klar: Sie sind alle im Rentenalter und spielen im neuen Action-Streifen »The Expendables 2« mit. In der Vorgeschichte zum Film machen sich die Pensionistenkämpfer auf den Weg, um einen entführten Millionär zu befreien: Barney, Gunnar, Ceasar und Yang dürfen von bis zu vier Spielern sowohl off- als auch online durch die 20 seitlich scrollenden Abschnitte bugsiert werden. Und richtig vermutet: Feindtruppen samt gegnerischen Panzern und Helikoptern müssen mit der individuellen Heldenbewaffnung praktisch im Minutentakt aus dem Weg geräumt werden. Im Alleingang ist gezieltes Wechseln zwischen den Rentner-Rambos daher Pflicht, ebenso das stete Anpassen der aufgesammelten Knarren an die jeweilige Situation. Der Genickbrecher: mangelnde Abwechslung. Reichlich Blei und Explosionen bringen zwar das Blut schnell in Wallung, ziehen auf Dauer dann aber doch keinen Ring aus der Spielspaß-Granate. Auch dass sämtliche Originalstimmen fehlen, wird Filmfans sauer aufstoßen. Klarer Fall fürs Altersheim!



JET SET RADIO

Preis | 800 Microsoft Points Hersteller | Sega Schwierigkeit | leicht Spieler | 1

Mit den Skates durch die Stadt rollen, Graffiti an Wände sprühen und sich nicht von Polizei, SWAT-Teams und dem schießwütigen Captain Onishima erwischen lassen – das Grundkonzept dieses launigen Actionspiels gefällt. Im Story-Mittelpunkt steht eine Gang Namens GGs, der sich nach und nach verschiedene Skater anschließen. Damit pflügt der Spieler durch die Gassen einer der verschiedenen Abschnitte, übermalt die Sprayerkunst der Konkurrenz, klaubt neue Farbdosen auf und legt für einen besseren Highscore immer wieder gewagte Sprünge aufs Parkett. Das Original für Segas Dreamcast hat zwar schon ein Dutzend Lenze auf dem Buckel, doch der auf HD getrimmte Cel-Shading-Look wirkt noch immer frisch und die coole Hip-Hop-Mucke fräst sich ohne Umwege ins Ohr. Die Steuerung ist flugs erlernt, und wer erfolgreich die ersten Moves meistert, wird schon bald zum Spray-Fan. Schönes Remake, das von Online-Ranglisten und überarbeitetem Kamerasystem profitiert. Schade nur, dass Retro-Liebhaber auf einen Song des Originals verzichten müssen.



TEST

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE HD VER.

Preis | 1.600 Microsoft Points Hersteller | Capcom Schwierigkeit | variabel Spieler | 1 - 2

Der Titel dieses Prügelspiels lügt nicht, denn es ist vor allem eines: bizarr! Dabei liegt diesem Dreamcast-Klassiker eine gleichnamige Manga-Serie zugrunde – die hierzulande aber nur beinhalten Fans ein Begriff ist. Hauptfigur Jotaro Kujo reist mit seinen Kumpels von Kontinent zu Kontinent, um die Schergen des angeblich unsterblichen Dio zu bekriegen. Alle Kämpfer können dabei eine Art inneren Geist zu Hilfe rufen, der für sie zeitweise die Fäuste schwingt. Spielerisch heißt das: 2D-Cartoon-Recken, die sich ordentlich auf die Fresse hauen. Animation und Sound sind zwar nicht mehr ganz zeitgemäß, aber die Steuerung klappt wie am ersten Tag. Und wer sich lieber zu zweit prügelt, ruft entweder einen Kumpel vor den Bildschirm oder fordert online zum Feilschenverteilen heraus. Schade: Texte flimmern nur in englischer Sprache über den Bildschirm und die Preisgestaltung ist im Vergleich zu anderen Capcom-XBLA-Prüglern wie eine schallende Ohrfeige.



ROCK BAND BLITZ

Preis | 1.200 Microsoft Points Hersteller | Harmonix Schwierigkeit | mittel Spieler | 1

»Rock Band« ohne Instrumente: Das ist so cool wie »Wacken« ohne Feuerwehr-Blaskapelle. Und das Ganze dann auch noch als Solo-Nummer? Irgendwie scheint jemand bei Harmonix gewaltig missverstanden zu haben, wofür »Rock Band« eigentlich steht: nämlich Party, Geselligkeit und gute Musik. Okay, Letzteres hat auch »Rock Band Blitz« zu bieten. 25 Titel von »Blink 182« bis »Tears for Fears« sind mit an Bord, wer die »großen« Ableger der Musikspielreihe besitzt, kann weitere 3.500 Songs importieren. Nicht übel! Das Spielprinzip jedoch langweilt schnell. Lediglich der Standard-Controller kommt zum Einsatz, mit dem die bekannten, heranschnellenden Noten auf den bunten Highways per Tastendruck angeschlagen werden. Um Punkte zu scheffeln, muss das auf allen vier Highways gleichzeitig passieren. Hin- und Herwechseln und hektisches Tastenhämmern sind dein ständiger Begleiter. Genießen kann man die gute Musikauswahl so leider kaum – schon gar nicht, wenn einem der hohe Preis mal wieder sauer aufstößt.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! DARKSIDERS 2

SEELEN UND ERFOLGE ERNTEN



Für das Erreichen aller Erfolge empfiehlt es sich, das Spiel zunächst auf Normal und dann auf Apokalyptisch durchzuspielen. Um »Episch« zu werden, musst du deinen Antihelden ohnehin auf Level 30 bringen, was nur im freischaltbaren Neues-Spiel-Plus-Modus möglich ist. Im Verlauf des Kampagnen-Todestrips sollten auf jeden Fall beide

Lehrmeister aufgesucht werden, die dir neue Angriffe beibringen. Der erste Haudegen treibt sich im Anfangsgebiet Drei-Stein herum, der zweite lungert am Ewigen Thron. Alle Manöver freigeschaltet, entfesselst du für 30 Punkte dein »Volles Potenzial«. Sobald Dusterhändler Vulgrim an der Klageklippe deinen Weg kreuzt, kauf dir für 1.000 Goldstücke die

»Neuausrichtung« und kassiere weitere 30 Punkte. Bei Erreichen von Level 20 kann dieser Trick auch genutzt werden, um »Diamant Geezertron« für das Freischalten der letzten beiden Fähigkeiten der Talentbäume zu erhalten. Einen Feeding-Fetisch entwickelt Tod derweil bei »Fütterungszeit«: Ab und an finden sich besessene Waffen im Spiel. Um keine davon zu verpassen, am besten im Optionsmenü das automatische Aufsammeln von Beute einschalten. Diese Spezialwaffen »fütterst« du anschließend mit gewöhnlichen Waffen, womit du das besessene Mordwerkzeug auf das maximale Level bringst – dafür gibts 20 Punkte. Fleißig Gegenstände aufsammeln heißt es auch bei »Massenkrawall«, denn hier muss in jedem Ausrüstungsplatz ein lilafarbener Elite-Gegenstand ausgewählt sein. Schnell erledigt ist »Fährtsucher«: dazu einfach die Schnellreisefunktion auf der Karte nutzen. Weitaus mehr Zeit verschlingt »Abrakadabra« für das Öffnen aller Todesgruben. Das wiederum gelingt nur durch das Sammeln aller 40 Buch-des-Todes-Seiten, die bei Vulgrim abgeliefert werden. Weitere Herausforderung gefällig? Knüpft dir »Wie ein Noss« vor. Dafür musst du zunächst Trainer Thane aus Drei-Stein eine Abreibung verpassen und anschließend den vier Bossen, deren Tötung er dann anordnet. Ansonsten gilt: Einfach dem Kampagnenverlauf folgen und weitere Erfolge sind automatisch dein.

DIE FEUERPROBE

Für das Erreichen folgender Trophäen ist eine Online-Anbindung erforderlich, wo du zuerst den beiliegenden Download-Code einlöst. Die Feuerprobe ist ein Horde-Modus, in dem Tod Wellen von Gegnern schlachtet. Zuerst musst du die im Spielverlauf eingehende Einladung zur Feuerprobe an einem der Schlangenfölianten annehmen. Die Arena der Feuerprobe erscheint nun als Schnellreise-Ziel auf der Karte. Für höhere Wellen werden im Lauf der Zeit neue Einladungen verschickt. Für das Meistern von Welle 100 gibt es einen Erfolg. Besonders gewiefte Todeskünstler schaffen gar alle 100 Wellen in einem Durchgang. Nur so erscheint Welle 101 – und mit ihr »Wicked K.«. Diesen besiegt, freu dich über »Braver alter Kumpel«. Beide Herausforderungen sollten aber nur mit bester Ausrüstung und idealerweise natürlich mit dem Maximallevel 30 angenommen werden. Ebenfalls nur mit Online-Verbindung machbar ist der »Vorschuss«: Dazu verschenkst du an einem Schlangenfölianten einen

Gegenstand deiner Wahl an einen deiner Freunde. Tod kann schließlich auch selbstlos sein...



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge: 50
Anzahl der Online-Erfolge: 3
Anzahl geheimer Erfolge: 36
Zeitfaktor: mind. 35 Stunden
Schwierigkeit: 6 von 10

Fleißige und engagierte Kapuzenträger stürzen sich für 50 Gamerscore-Punkte in »Das Nebenabenteuer«. Ziel: Sämtliche Nebenaufgaben des Actionabenteuers abschließen. Dafür musst du mit deinem Gevatter vor allem redselig ans Werk gehen und alle Charaktere per Konversationsrad ausführlich aushören. Nebenbei kommst du so in den Genuss vieler lustiger Dialoge.

TOD LEBT. UND SPRINGT VON KLIPPEN.

Todesmutig und ein klein wenig suizidal angehaucht sein müssen Sensenmänner, um »Der Dreifache Lindy« in ihre Knochenhände zu bekommen. Einheimsen kann man den Erfolg während der Mission in den Schmiedeländen, wo es den Wächter zu erwecken gilt. In der Gießerei nahe des zweiten Herzsteins gelangt Tod in ein großes Außenareal voller ausufernder Gewässer. Dort muss eine Wand

erklimmen und ein Schalter gezogen werden. Auf dem Rückweg bemerkst du drei Balkone, von denen du jeweils einen wagemutigen Sprung ins feuchte Nass absolvieren sollst. Nachdem du das gemacht hast, kraxelst du erneut die Wand hoch und wiederholst das Spielchen. Dreimal nach »Assassin's Creed«-Manier den Fall in die Tiefe gewagt, erntet Tod 10 Gamerscore-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 Spielereakteur, sondern von einem ganz normalen Gamer verfasst wurde. Wie das abläuft? Ganz einfach: Du suchst dir ein halbwegs aktuelles Spiel aus, das du kennst und gespielt hast, und schreibst einen Test dazu. Darin schilderst du deine Eindrücke: Wie gefällt dir die Geschichte? Was taugen Grafik und Steuerung? Und vor allem: Warum macht das Ganze Spaß? Was macht es für dich zu etwas Besonderem? Du fühlst dich dieser Aufgabe gewachsen? Dann trau dich und schreib deinen Lesertest. Der beste Test wird abgedruckt und mit einer aktuellen Xbox-360-Spiele-Vollversion 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 | Markus Mack **Alter** | 21

Wohnort | Stuttgart

Kurz-Bio | Es gibt scheinbar wenig, wofür sich Markus nicht begeistern kann: Letztes Jahr hat er seine Ausbildung zum Koch erfolgreich abgeschlossen, jetzt steckt er mitten in seiner Fachhochschulreife und kommendes Jahr beginnt er sein Studium des Tourismusmanagements an der Uni Berlin. Ganz nebenbei ist er großer VfB-Stuttgart-Fan und offensichtlich auch noch talentierter Schreiber von Lesertests!



✖ Aktion Lesertest

KUNG-FU PANDA 2

Gar nicht cooler Panda...

Ein Kumpel von mir behauptete letztes, dass Pandabären »voll schwul« seien. Ich hab mich da natürlich gleich investigativ rangesetzt. Nach reiflicher Überlegung und intensiver Recherche denke ich nicht, dass Pandabären homosexuell sind. Man kann ihnen allenfalls Verwirrung attestieren, weil sie sowohl schwarz, weiß wie auch Asiaten sind. »Schwul« geht glaube ich anders. Warum sie laut Kinofilm allerdings in Nudelrestaurants arbeiten sollen, ist mir suspekt. Ganz zu schweigen von Kung Fu. So was machen die nicht. Die Herren des Animationsstudios Dreamworks haben offensichtlich zu lange auf Bambus gekaut und brachten eben solch einen Bären in die Kinos. Publisher THQ nahm die Rechte gleich an sich und packte den armen Kerl zudem auf alle gängigen Spieleplattformen. Bei der Umsetzung von »Kung Fu Panda 2« haben sich die Entwickler auf den ersten Blick völlig verausgabt und fordern ähnlich viel Einsatz vom Spieler – sofern der eine Xbox 360 samt Bewegungssteuerung Kinect sein Eigen nennt. Playstation-3- und Wii-Besitzer können dagegen bequem von der Couch aus das Tal des Friedens retten...

Das Spiel ist vielmehr Fort- als Umsetzung des Kinofilms, die Geschichte ist nach dessen Ende angesiedelt. Der kriegerische Pfau Lord Shen ist zwar besiegt, dennoch kommt das Tal des Friedens nicht zur Ruhe. Die Stadt Gongmen wird von fiesen Komododrachen, Wölfen und Gorillas geplündert, was Panda Po – an dieser Stelle erspare ich allen die

Wortspiele, die sich durch die Qualität des Spiels und den Namen des putzigen Pandas aufdrängen –, seinen furiosen Kumpels und seinen Meistern gehörig gegen den Strich geht. Bis jedoch klar ist, wer hinter all dem steckt, vergehen ein paar Stunden mit Geschicklichkeits- und Bewegungs-Minispielen wie Kung-Fu-Kämpfen und Rikscha-Rennen, die wenig abwechslungsreich sind und angesichts der fatalen technischen Fehler oft in Frustration und fassungslosem Kopfschütteln enden. Die Bildwiederholrate bricht noch häufiger ein als Räuber Hotzenplotz, was aber angesichts der erschreckend einfachen Kämpfe sogar verschmerzbar wäre. Wenn man nicht gerade wild und unpräzise mit den Händen vor dem Kinect-Sensor rumfuchelt, ist der B-Knopf der beste Freund. Daumendauerfeuer und der Sieg ist dein! Zwischen Vorspann und Abspann liegen außerdem nur rund drei Spielstunden, von denen man die Hälfte der Zeit über dazu genötigt wird, belanglose Zwischensequenzen anzuschauen – Clipping-Fehler inklusive.

Es ist kein Geheimnis, dass Lizenzspiele darunter leiden, dass wenig Zeit für Feinschliff und Innovationen bleibt. Für die Entwicklung steht nur ein kurzes Zeitfenster zur Verfügung, bevor das Endprodukt auf den Markt geschleudert wird. Als Zahnradchen in der Merchandise-Maschine dienen Spiele zu Filmen nur einem einzigen Zweck: Ahnungslosen Erziehungsberechtigten die sauer verdienten Moneten aus der Tasche zu ziehen. Obwohl Pandabären prinzipiell coole Typen sein sollen, ist »Kung Fu Panda 2« da leider keine Ausnahme.

Markus Mack/sab

Leserwertung

Interesse an Kung-Fu? Dann investier deine Kröten lieber in Kampfsportunterricht und schau dir Pandas weiterhin im Zoo an...

3.4 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 07/11: 6.3



DARKSIDERS 2

✕ Nachgefasst

Wer reitet so spät durch Nacht und Wind? Es ist der Tod auf seinem Ross Verzweiflung! Und zumindest hier in der Redaktion hat der neue Protagonist aus »Darksiders 2« einen schneidenden Eindruck hinterlassen und die »Spiel des Monats«-Auszeichnung vehement an sich gerissen. Sind unsere Leser ähnlich angetan vom Sensenmann?

Die Freude auf »Darksiders 2« hat sich quasi überschlagen, noch bevor das Spiel überhaupt veröffentlicht wurde. DJSideWinder wurde schon einen knappen Monat vor Erscheinen vollkommen euphorisch: »Mensch, da läuft mir echt das Wasser im Mund zusammen. Ich werde zum Release echt alles stehen und liegen lassen und mich nur noch um das Spiel kümmern. Freu mich nach der Flaute der letzten Zeit maßlos auf das Game.« VercingetorixDE schließt sich dem an: »Erste Woche auf der Fachschule und – zack – kommt Darksiders 2 raus. Das nenn ich einen gelungenen Einstand in die Ausbildung!« Skeptischer gibt sich Forenmitglied Megalow0815, der den ersten Teil zwar mochte, Tod aber kritisch sieht. »Ich glaube, ich warte erst mal ab. Mehr Kletter- und Rätsleinlagen und weniger Kämpfe spricht mich nämlich nicht wirklich an – auch wenn ich den ersten Teil wirklich klasse fand.« Als dann endlich das Veröffentlichungsdatum von »Darksiders 2« vor der Tür steht, kullern bereits die ersten virtuellen Tränen. Nein, nicht weil das Game von der Community schlecht aufgenommen wird. Neinkeijer hat ganz andere Probleme: »Mein Darksiders 2 liegt dumm auf der Post rum! Scheiß Feiertag gestern!« PiXel-Frucht findet mehr oder weniger tröstende Worte: »Ich kann morgen auch erst so am Nachmittag spielen, denn zunächst wird bis ca. zwölf Uhr gepennt, dann geht's zur Omi zum Essen und dann wird GEZOCKT!!! Aber ich denke an dich, wenn ich schon durch die Gegner schnetzle und rumhüpf.« Schließlich ist es dann aber für die meisten Forennutzer doch so weit und sie dürfen

endlich selbst Hand an den Sensenmann legen. DJSideWinder berichtet zuerst: »Also die Steuerung geht super von der Hand. Nicht lange überlegen und einfach drauflosschnetzeln. Es fühlt sich alles sehr rund an und man spürt förmlich, wie agil Tod ist.« Einen ersten Kritikpunkt macht er aber auch gleich aus: »Was mich bis jetzt allerdings wahnsinnig nervt, sind die Trefferpunkte über den Köpfen der Gegner – gefällt mir überhaupt nicht.« Bis auf Neinkeijer, der diese Meinung ebenfalls vertritt, scheint's aber kaum jemand zu stören. Die restlichen Stimmen überhäufen »Darksiders 2« vielmehr mit Lob. Insbesondere PiXel-Frucht scheint vom Schnitter gar nicht mehr loszukommen: »Erster Eindruck: Episch! Das Game rockt echt die Bude.« Auch Slowly ist ausgesprochen angetan: »Mein erster Eindruck... sehr gut! Nach meinen kurzen 30 Minuten Spielzeit fühlte ich mich sehr schnell wohl und wollte einfach weiterspielen... Die Müdigkeit siegte jedoch...« Forums-Neuling der schwarze phönix spricht als einer der ersten auch den nicht immer ganz offenkundigen Humor des Games an: »Was ich richtig lustig finde, ist, wie Darksiders 2 Nebenquests ins Lächerliche zieht. Tod hat immer einen coolen Spruch à la 'Wofür brauchst du verdammt noch mal einen Schlüssel?' auf Lager.« SaschaAsh gehört zu den »Nachzüglern« und startete erst einige Tage nach Erscheinen der Vollversion durch. Auch er ist zufrieden: »So, hab jetzt auch mit Darksiders 2 angefangen und – wow, is' es geil geworden!« Klar finden sich auch immer wieder minimale Ärgernisse, wie hayza47 treffenderweise schreibt: »Ein paar kleine Fehler hat jedes Game, aber

insgesamt ist es top!« So bemängelt VercingetorixDE beispielsweise die zuweilen etwas schlampige Programmierung: »Stellenweise kommt mir das Spiel unfertig vor, als hätte THQ es verfrüht raushauen müssen, ohne ihm etwas mehr Feinschliff verschaffen zu können. Solche Dinge wie Gegner, die halb in die Wand stoßen oder über kaputte Kacheln laufen und dann daran hängenbleiben.« PiXel-Frucht vermisst zudem eine Sprint-Funktion, und auch der schwarze phönix stimmt zu, dass man »per pedes ziemlich lahm unterwegs« ist. Doch wirklich gravierende Mängel kann und will niemand dem Spiel attestieren. Denn wie PiXel-Frucht treffend abschließt: »Das ist alles Meckern auf höchstem Niveau.« Du siehst das völlig anders? Klink dich ein im Forum und diskutier mit. Nächstes Mal an dieser Stelle im Fokus: »Borderlands 2«.

Setzt sich die 360-Live-Redaktion gerne mit dem Tod auseinander? Oder beten sie lieber noch drei Rosenkränze, damit sie auch ja in den Himmel kommen? Fünf Redakteure sprechen über ihre Erfahrungen mit dem Sensenmann.

Nils Osowski:

Ein Spiel, in dem ich den Schnitter spielen darf? Da schlägt mein Ascheherz höher! Galgenhumor beiseite: Ich liebe »Darksiders 2« für sein tolles Art-Design, die coolen Kämpfe im »Dante's Inferno«-Stil und die grandios gemachten Kerker Marke »Zelda«. Todessehnsucht oder nicht – das hier mußt du spielen!

Markus Würstle:

Eigentlich klingt die Mischung aus Schnetzeln, Action, Rätsleinlagen und Rollenspiel-Elementen ziemlich verlockend, trotzdem kann der akrobatisch-gewandte Tod mich nicht zu sich holen. Wenn dann noch eine derart fade deutsche Synchro dazukommt, dann ist das Endergebnis für mich nicht mehr als ein unterhaltsamer, aber nur selten überdurchschnittlicher Zwischendurch-Happen.

Sönke Siemens:

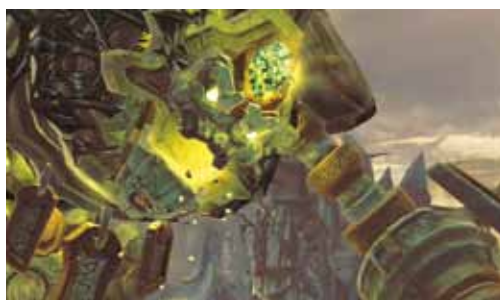
»Darksiders 2« war mir schon seit jeher sympathisch: ein Held mit Ecken und Kanten, die stete Einführung von immer neuen Gameplay-Elementen, Bosse von schwindelerregender Größe – wer die Nase gestrichen voll hat von linearer Action-Kost, kommt hier todsicher auf seine Kosten. Her mit Teil Drei!

Michael Förtsch:

Für mich ist »Darksiders 2« jetzt schon eine der Überraschungen 2012! Eine tolle Story und eine schöne Welt mit skurrilen Charakteren, die mich mehr fesselt, als ich es für möglich hielt. Nur dass Tod ausschaut wie ein Heavy-Metal-Sänger, das mag ich den Entwicklern irgendwie nicht verzeihen.

Sabine Schischka:

»Zelda«, »Dante's Inferno« und »Prince of Persia« in einem Spiel vereint: Das ist für mich eine der besten Mischungen in den letzten Monaten – wenn nicht sogar Jahren. Auch wenn »Darksiders 2« gar nicht so viel neu macht: Man will einfach bis zum Schluss dranbleiben!



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

360 LIVE

LESERPOST



Danke, danke, danke für die vielen Zuschriften zum Thema Länge der Tests und Vorschauen im Heft! Manch einer erinnert sich: Nach einigen »Beschwerden« haben wir euch in den letzten Leserbriefen gebeten, eure Meinungen kundzutun! Sind die Texte zu lang, zu kurz, genau richtig? Immerhin: Die überwältigende Mehrheit scheint von unseren Textlängen überzeugt zu sein. In diesem Sinne: Wir tippen weiter!

GAR NICHT ZU LANG!

Ich bin seit über zehn Jahren Gamer und würde mich selbst schon als erfahren, jedoch nicht als Profi bezeichnen. Seit Kurzem bin ich Abonnent eurer Zeitschrift. Warum ich mich für euch entschieden habe? Wegen der Länge und Ausführlichkeit der Berichte! Mir gefällt es, Missionsbeschreibungen von Spielen zu lesen. Ich kann das Spiel dann im Kopf direkt miterleben und so entscheiden, ob mir das Spiel gefällt oder nicht. Solche Berichte finde ich nur bei euch! Ich finde es auch interessant, Berichte über Spiele zu lesen, die ich niemals kaufen würde. Nach einem Bericht von euch fühle ich mich aber, als hätte ich selbst gespielt, und kann mitreden, wenn über das Spiel gesprochen wird. Lange Rede, kurzer Sinn: Eure Berichte über vier bis sechs Seiten gefallen mir – meistens –

sehr gut, unbedingt beibehalten!

Daniel Billwiller, per Mail

Michael: Weißt du, wenn's nach uns in der Redaktion gehen würde, hätten wir für manches Thema sogar gerne mehr als sechs Seiten. Manchmal sprudelt's einfach so aus einem heraus, dass man selbst nach 20.000 getippten Zeichen dasteht und sich fragt: »Wie? Schon kein Platz mehr?« Dass nicht jeder unsere gedanklichen Ergüsse derart enthusiastisch verfolgt wie du, ist uns aber auch klar. Deswegen setzen wir die Strapazegrenze ja auch bei sechs Seiten – würden uns aber durchaus freuen, wenn diese auch gelesen würden. Und nicht nur aus reinem Pflichtbewusstsein, weil man 3,60 Euro dafür hingeblättert hat...

360 LIVE IM AUSLAND

Ich gehe nächsten Monat beruflich nach Thailand und nehme meine Xbox 360 natürlich mit. Gerne würde ich auch euer Magazin weiterhin lesen. Nun habt ihr in der Leserpost der letzten Ausgabe geschrieben, dass ihr erst in einem frühen Stadium einer App für das iPad seid. Ich darf euch sagen, dass ich das eigentlich für ein Spielemagazin ziemlich enttäuschend halte. Aufgrund des Genres solltet ihr eigentlich mit die Ersten sein, die heutzutage auch eine iPad-Publikation zur Verfügung stellen. Welche Möglichkeit gibt es für mich denn, das Magazin auch in Thailand zu lesen? Es würde mich freuen, wenn ihr mir hier eine Lösung per Mail mitteilen könntet. Denn nach wie vor seid ihr für mich das beste Xbox-360-Magazin auf dem deutschen Markt.

Oliver-Christian Thon, per Mail

Sabine: Was reine Online-Medien angeht, stimme ich dir in deiner Aussage zu. Wenn die nicht bei Drei alle eine iOS- oder Android-App startklar haben, ist mancher Leser vielleicht herbe enttäuscht. Bei Print-Publikationen empfinde ich den Zwang hin zu digitalen Ausgaben hingegen als nicht so stark. Im Gegenteil hat man ja eine ganze Menge mehr

Arbeit, ein gedrucktes Magazin fachgerecht in ein digitales Format und mit interessanten Features und Funktionen umgesetzt zu bekommen als beispiels-

✕ ACHTUNG! ACHTUNG!
FANBOY DES MONATS

Mit schweißnassen Händen tippe ich diese Mail. Schweißnass, weil ich gerade den Endgegner in »The Witcher 2« erledigt habe. Tolles Spiel, gefällt mir sogar viel besser als »Skyrim«. Und bei welchem Spiel ist schon von Haus aus eine Soundtrack-CD dabei? Aber zugegeben, das ist nicht der Grund, weshalb ich diesen Brief schreibe. Der Grund ist das Teil, auf dem ich gerade das Spiel geockt habe: und zwar auf meiner nagelneuen »Kinect Star Wars«-Xbox 360. Richtig, genau die, die vor einigen Wochen von euch verlost wurde und die ich gewonnen habe! Hierfür ein herzliches Dankeschön, hat mich riesig gefreut, nach einem stressigen Arbeitstag das Paket zu bekommen!

Zugegeben, die Box ist jetzt schon seit ein paar Wochen bei mir, aber ich bin im Dankesredens schreiben etwa so schnell wie ihr im Paketever schicken – kleiner Scherz am Rande. Obwohl der Zeitpunkt für das Paket optimal war, denn als ich noch meine alte, treue Konsole ein letztes Mal einschalten wollte, um ihr noch einmal die letzte Ehre zu erweisen, plopten die benötigten drei roten Lichter auf... Das nennt man wohl Timing – oder war etwa der Videospielgott am Werk? Um das Ganze nicht noch mehr in die Länge zu ziehen noch einmal: Vielen, vielen Dank, das Abo hat sich für mich persönlich schon gelohnt! Macht weiter so, ihr seid die Besten!

Fabian Langner, per Mail

Markus: Hey, so langsam sind wir gar nicht im Paketverschicken! Wir müssen nur unserem Paketschlepper vom Dienst auch mal eine Pause gönnen, in der er sich an einem harten Kanten Brot und schmutzigem Wasser laben darf. Nicht wahr, Nils?

✕ KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

✕ TOPTHEMA

GITARREN-SOLO

Ich habe einen Vorschlag zum Test des Musikspiels »Rocksmith«: Ich weiß nicht, inwieweit sich das realisieren lässt, aber ich fände es sehr schön, zusätzlich zum ganz normalen Testbericht im Heft auch ein Video auf eurer Homepage zu sehen, das euch zeigt, wie ihr das Spiel testet. Ich schlage das deswegen vor, weil man das Spiel ja nicht mit dem Standard-Controller und auch nicht mit den bekannten Plastikgitarren spielt, sondern eben mit einer echten Gitarre. Da denke ich, könnte ein Video

noch viel bessere Eindrücke davon liefern, wie schwer oder leicht das Spiel sich tatsächlich spielt und wie schnell sich für Anfänger Erfolgserlebnisse einstellen. Vielleicht habt ihr ja in der Redaktion Mitglieder, die Gitarre spielen können, dann könnte das Video auch einen Vergleich zwischen Anfängern und Könnern zeigen. Ich würde mich freuen, wenn ihr diesen Vorschlag zumindest mal diskutiert.

Andreas Kerscher, per Mail

Markus: Aaaaalles schon in Planung! Aber zugegeben: Den Denkanstoß hast du uns verpasst! Wir haben mittlerweile eine Videokamera von Sönke organisiert und schneiden bereits das Video zusammen, während du diese Zeilen liest. Veröffentlicht werden soll's dann voraussichtlich am 26. September, also einen Tag bevor »Rocksmith« offiziell Deutschlands Wohnzimmer rockt. Tipp: Fan unserer Facebook-Seite werden, dann weißt du immer als Erster über solche Aktionen Bescheid. Den getippten Test zum Spiel findest du derweil weiter vorn im Heft.

weise eine Webseite. Und wenn man mal Richtung »Konkurrenz« schaut, scheint sich dieser Trend hin zu mehr Qualität statt Schnelligkeit zu bestätigen: Ein bekanntes deutsches PC-Spiele-Magazin vertreibt sein digitales Heft beispielsweise erst seit ein paar Monaten. Andere namhafte Publikationen besitzen erst gar keine iPad-Umsetzung. Und wir sind nun mal ein kleiner Haufen, der für solche Projekte einfach ein bisschen mehr Zeit braucht, wenn unterm Strich etwas Vorzeigbares herauskommen soll. Wir bitten daher noch um etwas Geduld. Bis dahin kannst du in Thailand aber beispielsweise auf unser PDF-Abo zurückgreifen – das käme dich sogar günstiger. Alternativ kannst du dir die Hefte natürlich druckfrisch nach Thailand schicken lassen. Der Portoaufpreis dafür beträgt nach aktuellen Berechnungen knapp 25 Euro. Ob sie dort allerdings absolut unversehrte ankommen, können wir dir nicht versprechen.

LESEFAUL

Mir gefällt die Ausgabe sehr gut, habe sie ganz

gemütlich durchgelesen. Bei den Leserbriefen jedoch wäre mir wohl die Kinnlade heruntergefallen, wenn ich nicht täglich mit solchen Aussagen konfrontiert werden würde: **Vier bis sechs Seiten Testbericht – wohlgeordnet gepickt mit Bildern und Infokästen, nicht reiner Text – seien zu lang. Leider haben viele Leute – nicht nur Jugendliche – im Zeitalter von SMS und sozialen Netzwerken kein Durchhaltevermögen mehr für Geschriebenes, das länger als eine Seite ist. Das merkt man auch bei Onlineshops und Auktionshäusern, wo es vor schlechten Kritiken nur so hagelt, weil die Leute vor dem Kauf die Produkt- und Angebotsbeschreibungen nicht mehr lesen und den Verkäufer oder Shop dann dafür verantwortlich machen. Traurige Entwicklung, von der ihr euch hoffentlich nicht beeinflussen lasst. In der jetzigen Länge sind eure Berichte super und man kann sich gut einen Eindruck verschaffen und Fehlkäufe reduzieren. Macht weiter so, vielleicht lernt dann der ein oder andere notge-**

drungen, wieder längere Texte zu lesen. Und wer weiß – vielleicht sogar mal ein Buch?

Katja Werner, via Facebook

Moritz: B... Bü... Büüüüch... Bücher!!! Hab ich schon mal was von gehört! So mit echten Seiten aus Papier und so? Genial! Aber ernsthaft: Manchmal weiß man auch nicht so wirklich, was die Leute nun eigentlich wollen. Schreibt man aufs Cover »6 Seiten zu XY«, beschwerten sich die Leser, weil eine Seite davon ein großformatiges Bild ist und sie de facto »nur« fünf Seiten Text bekommen. Auf der anderen Seite scheinen sie den ja dann nicht mal lesen zu wollen... verrückte Welt.

✕ SCHNIPSEL

Mögt ihr mal bei Monolith nachhaken, wie es mit »Condemned 3« aussieht? Wird langsam mal Zeit, aber eine Ankündigung lässt ja leider nach wie vor auf sich warten.

gR Sensesmann, aus dem Forum

Es gab vor ein paar Jahren ja mal diverse Gerüchte, Monolith würde am dritten Ableger der Horror-Serie werkeln. Mittlerweile scheint die Serie jedoch, bedingt durch schlechte Verkaufszahlen des zweiten Teils, zum Aussterben verdammt. Das schreibt zumindest ein Monolith-Entwickler Ende Juli 2012 im renommierten NeoGAF-Forum. Doch du weißt ja: Totgesagte leben länger.

Unten links auf dem Cover [der letzten Ausgabe] bei »Außerdem« steht was von »Z-Day«! Das vermisste ich aber im Heft. Interessiert mich schon sehr. Ist es ein »Day Z« ähnliches Spiel für die Konsole???

oO CRoK Oo, aus dem Forum

Du findest einen kleinen Infohappen dazu im »Heißen Stuhl« mit Randy Pitchford im Aktuellteil von Heft 09/2012. Um was genau es sich dabei handelt, mag das Studio leider noch nicht verraten. Außer, dass sie sich den Namen gesichert haben und was mit Zombies machen wollen. Mit der »ArmA 2«-Mod »Day Z« für PC hat es wohl offiziell nichts zu tun, inoffiziell könnte aber durchaus eine »erweiterte Ideenkopie« dahinterstecken.

Wäre eventuell mal ein extragroßes Poster möglich? Bei mir hängt noch immer das »Jade Empire«-Poster der Maniac von 2005...

ElCoyote, aus dem Forum

Durchaus denkbar, allerdings mit nicht unwesentlichen Zusatzkosten verbunden. Aber hey, ein guter Tipp von uns: Kleb doch einfach mehrere unserer Poster zu einer gigantischen Kollage zusammen! Und das Beweisfoto dann an unsere Facebook-Pinnwand!

Ich wollte mal fragen, ob Spiele aus Australien auf der deutschen PAL-Xbox-360 funktionieren?

Alexander Stein, via Facebook

Da der Känguru-Kontinent ebenfalls zur PAL-Region zählt, sollte das grundsätzlich keine Probleme bereiten. Natürlich gibt es immer wieder Ausnahmen. Sollte ein Game mit einem Regionalcode versehen sein, wird das in aller Regel auf der Verpackung angegeben. Aber bedenke: Ältere australische 360-Games sind zuweilen schlimmer gestutzt als so manche USK-Fassung.

✕ SPRUCH DES MONATS

» Die vier Schränke der Apokalypse: Krieger, Pesten, Svälten, Döden. «
der schwarze phönix

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 | Julian Jordans Wohnort | Köln Alter | 15 Name im Forum | BigJules96

Kurz-Bio | Julian werfelt aktuell noch an seinem Realschulabschluss, hat aber schon große Pläne für die Zukunft: Nach seiner Lehre zum Koch würde er am liebsten nach Manhattan ziehen und dort in einem Luxus-Appartement wohnen. Außerdem wünscht er sich einen Chevrolet Camaro in Gelb mit zwei schwarzen Streifen – wenn's mehr nicht ist!



360 Live: Ganz schön große Wünsche für die Zukunft! Hast du auch schon einen Masterplan, wie du das alles bewerkstelligen willst?

Julian: Einfach im Lotto gewinnen! Nein, Spaß beiseite. Ich versuche, als Koch groß rauszukommen, um so überall arbeiten zu können, denn gut gegessen wird schließlich in der ganzen Welt.

360 Live: Als gebürtiger Kölner warst du dieses Jahr doch sicher auf der Gamescom! Wie ist dein persönliches Fazit zur Messe?

Julian: Die Gamescom konnte mit vielen Attraktionen und aufregenden Shows punkten. Einfach Hammer, wenn auf riesigen Leinwänden zum Beispiel die 870 Bazillionen Waffen

in »Borderlands 2« angepriesen werden – so was gibt es nur in Köln. Allerdings waren es mir zu viele riesige Pappwände, hinter denen man die besten Spiele versteckte.

360 Live: Was erhoffst du dir von der kommenden Konsolengeneration? Und ist die überhaupt schon ein Thema für dich?

Julian: Ich warte natürlich sehnsüchtig auf die Xbox 720, die ja vielleicht schon nächstes Jahr auf den Markt kommt. Auch wenn es noch nicht allzu viele Infos darüber gibt, wie sie funktioniert und wie sie aussieht, wird sie sicherlich ein ganz neues Videospielzeitalter einläuten und uns auf jeden Fall überraschen.

✕ LASS ES RAUS!

FAKE-ACCOUNTS

Was mir an der 360 Live sehr gut gefällt, ist unter anderem, wie gut die Community mit eingebunden wird. Es gibt sogar extra eine Seite mit den Spielbewertungen der Leser. So weit, so gut. Doch was macht man, wenn zu einem bestimmten Spiel mal kein Leser eine Bewertung abgegeben hat? Erfindet man dann einfach selbst eine? Ich behaupte: Ja, das ist in Ausgabe 09/12 passiert. Auf Seite 13 bewertet der Nutzer »Sandman2324« das Spiel »Ice Age 4: Voll verschoben«. Zitat: »Bei diesem Titel taue ich einfach nur ab. Fade Kinect-Erkennung, zu wenig Umfang. Mit der tollen Lizenz hätte man viel mehr anstellen können.« Geschrieben wurde er am 10.08.2012, also kurz vor Redaktionsschluss. Der Nutzer hat sich am selben Tag erst im Forum registriert und außer dieser einen Bewertung nie wieder einen einzigen anderen Post verfasst. Kein anderer Nutzer hatte vorher eine Benotung zu »Ice Age 4« abgegeben.
Andy the X, aus dem Forum

Sönke: Grundsätzlich freuen wir uns über jedes Community-Feedback, egal ob es nun direkt nach Hefterscheinen, mitten in der Heftproduktion oder kurz vor Redaktionsschluss veröffentlicht wird. Finden wir also kurz vor Druckunterlagenschluss ein charmantes oder besonders witziges Leserzitat im Forum, spricht nichts dagegen, es noch ins Heft zu nehmen. Vor allem – und das liegt mir besonders am Herzen – wenn es von Neuzugängen in der Community ist, die sicherlich begeistert sind, wenn sie auch mal im Heft auftauchen. Doch das ist nicht das Einzige, was wir last minute oft noch aktualisieren. Auch Terminlisten, Vorschauseiten, Info-Kästen – in 09/12 etwa der zur USK-Version von »Sleeping Dogs« – werden nicht selten kurz vor Druckunterlagenschluss noch mal auf den neuesten Stand gebracht. Dennoch: Wie Forum-Admin Combat Dwarf mir kürzlich schrieb, sind ihm in letzter Zeit immer wieder Fake-Accounts im Forum aufgefallen. Auch wir werden daher verstärkt auf diese achten. Sollten euch welche auffallen, dann bitte melden und wir prüfen das.

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

360_{LIVE}
OKTOBER 2012

KAUFBERATER

**DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**



78 SPARTIPPS

Diese Schnäppchen
empfiehlt die Redaktion

79 ZUBEHÖR

Neue Hardware im Test

80 TERMINE

Was erscheint
wann?



JAN HEINRICH



MASS EFFECT 3

Genre | Action-Rollenspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 31 Euro, happygamer.de

Selten hat mich ein Spiel so dermaßen gefesselt wie »Mass Effect 3«. Top Story, tolles Sci-Fi-Universum, bombastischer Sound, hervorragende Waffenhandhabung – ein absolutes Atmosphäre-Brett, das Bioware hier inszeniert. Commander Shepard's dritten Weltraumtrip muss man gespielt haben!

Wertung **9.6**



SABINE SCHISCHKA



FINAL FANTASY 13-2

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Square Enix
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 18 Euro, Amazon.de

Wurde »Final Fantasy 13« noch größtenteils zwiespältig aufgenommen, macht »13-2« schon einiges mehr richtig. Auch wenn die Story um Zeitreisen und Dimensionsportale durchweg für Kopferbrechen sorgt. Trotzdem: 30 bis 40 Stunden Solo-Unterhaltung kriegt man selten für so wenig Geld.

Wertung **9.0**



SÖNKE SIEMENS



CALL OF DUTY: BLACK OPS

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Activision
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 18
Aktueller Preis | 30 Euro, attix-it.de

Die Schweinebucht, der Weltraumbahnhof Baikonur, das russische Arbeitslager Vorkuta und, und, und – schon bei der Wahl der Szenarien ist dieser Ego-Shooter ein echter Leckerbissen. Dazu serviert Entwickler Treyarch einen bissesten Zombie-Modus und Mehrspieler-Action satt. Ein echtes Fünf-Sterne-Menü eben!

Wertung **9.2**



MARKUS WÜRSTLE



FIFA 12

Genre | Fußballsimulation **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 22
Aktueller Preis | 27 Euro, amazon.de

Selbst wer kein besonders großer Fußballfan ist, kann hier bei einem gepflegten Couchzock mit ein paar Kumpels jede Menge Spaß haben. Und wer auf die Neuerungen der 2013er-Auflage verzichten kann, spart auch noch rund 30 Euro. Die »FIFA«-Ultras-Fraktion hat's sowieso schon lang in der Konsole liegen...

Wertung **9.0**



NILS OSOWSKI



KINECT STAR WARS

Genre | Action **Hersteller** | Microsoft
USK | ab 12 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 30 Euro, blauemedien.de

Wer ein gutes »Star Wars«-Game spielen will, holt sich »The Force Unleashed« oder wartet auf »1313«. Das hier ist was aus dem Sortiment der knuffigen Jawa-Schrotthändler. Dafür zieht mich der Trash-Faktor an wie ein Traktorstrahl. Wunderbar albern, wenn Leia in Aguilera-Manier »Princess in a Battle« trällert!

Wertung **6.5**



MICHAEL FÖRTSCH



ASURA'S WRATH

Genre | Action **Hersteller** | Capcom
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 30 Euro, nippondreams.de

Überzogen, stilistisch ein Grenzgänger und ganz, ganz eigen. »Asura's Wrath« ist eine Art Anime-Versoftung ohne Vorlage: Spielt sich mal wie ein »Dante's Inferno«, mal wie ein Rail-Shooter und befeuert dich immer wieder mit Quicktime-Events und Zwischensequenzen. Ein Sonderling, der Beachtung verdient.

Wertung **7.6**

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 – CARE PACKAGE EDITION

Beinharder »Call of Duty«-Fan und noch 180 Euro übrig? Dann könnte dir diese Sonderedition zu »Black Ops 2« gefallen. Ultimativer Hingucker: die voll funktionsfähige, fernsteuerbare »MQ-27 Dragonfire«-Drohne – ohne Bewaffnung versteht sich. Außerdem enthalten: Das Spiel in einer exklusiven Steelbook-Verpackung und zwei Challenge-Münzen. Auf diesen ist ein Code eingraviert, der zusätzliche Inhalte frei-

schaltet, darunter die Mehrspieler-Karte »Nuketown 2025«, die »Zombie«-Modus-Karte »Nuketown Zombies«, den Soundtrack zum Herunterladen sowie ein exklusives Waffenskin und zwei Spielerkarten-Hintergründe. Ferner dürfen »Care Package«-Käufer ihren Avatar mit einem »Zombie«-Kostüm und einem »CLAW«-Avatar-Objekt ausstatten. Erscheint am 13. November.



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

WWE 13 AUSTIN 3:16 EDITION

Kalt wie ein Stein.

Genre	Wrestlingsimulation	Hersteller	THQ
USK	noch unklar	Xbox Live	ja
Spieler	1 - unklar	Preis	80 Euro
Erhältlich	30. Oktober 2012		

Er hat viele Namen: Steven James Anderson, The Ringmaster, Texas Rattlesnake... Am bekanntesten ist der muskelbepackte Glatzenträger und »WWE«-Ruhmeshallen-Star aber als »Stone Cold« Steve Austin. Neben Dwayne »The Rock« Johnson gilt er als einer der erfolgreichsten Wrestler der WWF-»Attitude«-Ära. Und jetzt ist er das wahre Gesicht und der geheime Superstar von THQs neuestem Wrestling-Streich »WWE 13«. Denn obwohl der aktuelle Publikumsliebbling »CM Punk« das Cover der normalen »WWE 13«-Auflage und das der »First Edition« ziert, so dreht sich in der Sonderedition – der Name »Austin 3:16« deutet es bereits an – alles um den steinkalten Herren.

HER MIT DEM AUTOGRAMM!

Das Cover zeigt, um sich schon äußerlich vom normalen Wrestling-Pöbel abzugrenzen, nicht den »Straight Edge Superstar«, sondern einen lachenden Totenschädel mit dämonisch leuchtenden Augen und der Aufschrift »Stone Cold« auf den blanken Knochen. Neben dem Hauptspiel findet der geneigte Bodyslam-Fan die vierte DVD aus dem Anfang des Jahres veröffentlichten Box-Set »Stone Cold Steve Austin: Unterm Strich – Der größte Superstar aller Zeiten«. Was mit den anderen drei Disks passiert ist? Wahrscheinlich hat »CM Punk« die Dinger vor lauter Wut mit seinem »Go To Sleep«-Finisher auf die Bretter geschickt – schade. Entschädigt werden echte »Stone Cold«-Anhänger mit einer persönlich signierten Autogrammkarte des texanischen Wrestlers. Als Motiv dient ein Spiel-Artwork der Klapperschlange. Abgerundet wird das Paket von den nicht greifbaren Dreingaben der »First Edition«, sprich Boxlegende »Iron« Mike Tyson als spielbarer Charakter, einem Download-code für ein digitales »CM Punk«-Eiscreme-T-Shirt, dem Ringeinmarsch von Steve Austin auf einem Quad sowie einem Red-Skull-T-Shirt. Wrestling-Fans setzen zum Dropkick an.

Kaufen? **Fans**



ZUBEHÖR-TEST

EAR FORCE DXL 1

Hersteller	Turtle Beach	Typ	Headset
Preis	ab 99 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Wer an einer ausgeprägten Merinthophobie - der Angst, erhängt oder gefesselt zu werden - leidet, hat im »DXL 1« sein persönliches Headset des Grauens gefunden. Denn das Einsteigergerät von Turtle Beach bringt Kabel mit einer Länge von zusammen fast elf Metern mit sich. Nun ja, ganz so schlimm ist es natürlich nicht, aber ordnungsliebende Spieler dürfte dieser Kabelsalat durchaus stören. Doch auch in Sachen Verarbeitung und Klangqualität kann das »DXL 1« nicht mit seinem größeren Bruder, dem »DX 12«, mithalten, das nur rund 30 Euro mehr kostet und in Ausgabe 07/12 eine sehr gute 8.5-Wertung abstauben konnte.

BLECHERNES LEICHTGEWICHT

Wie beim »DX 12« läuft die Klangverarbeitung auch hier über den externen »DS2«-Soundprozessor, eine rund 7,5 x 5,5 x 2 Zentimeter große Einheit, die dem Stereo-Headset Dolby Surround Sound entlockt. Inklusive: sechs verschiedene Lautsprecher- und mehrere wählbare Equalizer-Einstellungen. Das ändert jedoch nichts an der Tatsache, dass das unwesentlich teurere »DX 12« das weitaus ausgewogenere Klangbild liefert. Der Sound des »DXL 1« wirkt insgesamt sehr flach und mechanisch, teils sogar blechern. Purer Hörspaß klingt anders – vor allem bei diesem Preis. Auch bei der Verarbeitung hat Hersteller Turtle Beach diesmal gespart. Zwar ist das Headset mit etwa 180 Gramm sehr leicht und die dick gepolsterten Ohrmuscheln sowie der angenehme Anpassdruck sorgen für hohen Tragekomfort. Doch der Kopfhörerbügel selbst besteht nur aus sehr dünnem Plastik, das bei ruppiger Behandlung schnell zu brechen droht. Lieber noch das Sparschwein schlachten und zum weitaus besseren »DX 12« greifen!



Noch gutes Headset, das seinem nur unwesentlich teureren Bruder jedoch nicht das Wasser reichen kann.

7.0

ANALOGSTICK AIM ASSISTANCE

Hersteller	Pro Aim Resistance	Typ	Controller-	
Zubehör	Preis	ab 9 Euro	Erhältlich	bereits im
Handel				

Du hast die Nase voll, beim wöchentlichen Shooter-Turnier mit deinen Kumpels stets nur weit unten in der Rangliste aufzutauchen? Dann tune deinen Xbox-360-Controller doch mal mit einer dieser Schaumstoff-Zielhilfen. Die Polyurethan-Scheiben sind zwar grundsätzlich nicht als Blickfang gedacht, verwunderte Blicke von ahnungslosen Zockerkumpanen werden sie aber allemal auf sich ziehen. In der Praxis stülpt du die Ringe wahlweise über einen oder beide Analogsticks deines Controllers, was dann ein bisschen aussieht, als würden die Steuerknüppel einen Schal tragen. Nein, die Dinger sollen das Joypad nicht warmhalten. Vielmehr unterstützen sie präzises Zielen in Shootern und vermindern die Geräuschentwicklung.

ECHT JETZT?

Zur Erinnerung: Erstmals von Hardware-Hersteller Razer eingeführt, lässt sich am »Onza Tournament Edition«-Controller der Widerstand der Analogsticks stufenlos regeln. Das hilft dabei, feindliche Ziele bei hohen Stickempfindlichkeits-Werten weitaus schneller und genauer aufs Korn zu nehmen – ohne zu übersteuern. Den Schaumstoffringen liegt dasselbe Prinzip zu Grunde: mehr Widerstand entspricht mehr Zielgenauigkeit. Im Langzeittest klappt das überraschend gut. Zwar ist das hier nicht stufenlos regelbar, doch für rund neun Euro – weltweit kostenloser Versand inklusive – bekommt man ein Set mit sechs Ringen, die alle eine unterschiedliche Dichte des Schaumstoffs aufweisen und somit passend zur eigenen Spielweise sechs unterschiedliche Widerstände anbieten. Auch die Installation klappt kinderleicht: Den Schaumstoffring kurz in der Hand erwärmen und über den Stick ziehen – fertig! Dort sitzt er dann wie angegossen. Für Shooter-Profis in jedem Fall zu empfehlen! Wichtig: Bestellen kann man die Ziel-Assistenten nur auf www.proaimresistance.com.



Verblüffend, was für einen Unterschied ein solch einfaches Hilfsmittel bringt. Shooter-Begeisterte werden's lieben.

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

Hersteller **Namco Bandai**
Genre **Action-Rollenspiel**



Nur die Harten überleben diesen Garten: Mit über zehn Stunden zusätzlichem Spielmaterial inklusive neuen Feinden, Bossgegnern und Story-Elementen sowie einem ganzen Arsenal neuer Ausrüstungsgegenstände kommt die zuvor PC-exklusive »Prepare To Die Edition« von »Dark Souls« Ende Oktober zurück auf Konsole. Besitzer der ursprünglichen Konsolen-Fassung können deren Inhalte im Rahmen des zeitgleich erscheinenden Download-Inhalts »Artorias of the Abyss« nachrüsten. Auch der Preis für das DLC-Upgrade steht bereits: 1.200 Microsoft Points.

DEVIL'S THIRD

Hersteller **unklar** Genre **Action**



Der immer wieder von Kürzungen betroffene Hersteller THQ hat alle Markenrechte des Actionschnetzlers »Devil's Third« an Itagaki'sans Entwicklerteam Valhalla zurückgegeben. Seitdem ist die Zukunft um das an sich vielversprechende Projekt ungewiss. Bester Beweis für die zwischenzeitlich wohl auf Eis liegenden Arbeiten: Die offizielle Website weist immer noch THQ als Hersteller aus und könnte ergo ein zeitnahes Update vertragen. Wir sagen: Kommt mal in die Gänge, Jungs! Dann klappt's auch mit einem neuen Herausgeber.

PAINKILLER HELL & DAMNATION

Hersteller **Nordic Games** Genre **Ego-Shooter**



Über ein Jahr lang hat sich der Niedergang des österreichischen Publishers und »Gothic«-Herstellers Jowood dahingeschleppt. Zuletzt kamen noch Gerüchte um illegalen Insider-Handel seitens der Führungsspitze hinzu. Allerdings scheint ein Projekt den rettenden Sprung vom sinkenden Kahn geschafft zu haben: »Painkiller: Hell & Damnation«. Der Clou: Erstmals in der Geschichte der alt-ehrwürdigen Shooter-Reihe mit Höllenfeuer-Thematik strebt der neue Publisher Nordic Games auch eine Veröffentlichung für Xbox 360 an. Schon am 31. Oktober ist es so weit!

TERMIN	TITEL
13. Sept.	NHL 13
14. Sept.	Madagascar 3: Flucht durch Europa
14. Sept.	Tekken Tag Tournament 2
20. Sept.	PES 2013
21. Sept.	Air Conflicts: Pacific Carriers
21. Sept.	Borderlands 2
21. Sept.	Das Testament des Sherlock Holmes
21. Sept.	F1 2012
21. Sept.	Marvel Avengers: Kampf um die Erde
27. Sept.	FIFA 13
27. Sept.	Rocksmith
28. Sept.	Alarm für Cobra 11: Undercover
28. Sept.	Angry Birds Trilogy
28. Sept.	Carrier Command
28. Sept.	Dead or Alive 5
28. Sept.	Everyone Sing
28. Sept.	Family Guy: Zurück ins Multiversum
2. Okt.	Resident Evil 6
5. Okt.	NBA 2K13
12. Okt.	Dishonored: Die Maske des Zorns
12. Okt.	Of Orcs and Men
12. Okt.	WRC 3: FIA Rallye Championship
12. Okt.	Xcom: Enemy Unknown
16. Okt.	007 Legends
19. Okt.	Doom 3: BFG Edition
23. Okt.	Zone of the Enders HD Collection
25. Okt.	Medal of Honor: Warfighter
26. Okt.	Cabela's Dangerous Hunts 2013
26. Okt.	Dark Souls: Prepare To Die Edition
26. Okt.	Forza Horizon
30. Okt.	VWWE 13
31. Okt.	Assassin's Creed 3
31. Okt.	Need for Speed: Most Wanted
31. Okt.	Painkiller: Hell & Damnation
Okt.	Lego Der Herr der Ringe
Okt.	NBA Live 2013
Okt.	Skylanders Giants
6. Nov.	Halo 4
9. Nov.	Iron Sky: Invasion
13. Nov.	Call of Duty: Black Ops 2
16. Nov.	Sonic & All-Stars Racing Transformed
17. Nov.	Micky Epic: Die Macht der 2
20. Nov.	Hitman: Absolution
29. Nov.	Far Cry 3
30. Nov.	F1 Race Stars
2012	Brothers in Arms: Furious 4 (Import)
2012	Fist of the Northstar: Ken's Rage 2
2012	Ginga Force (Import)
2012	Persona 4: Arena
2012	Ralph reicht's
2012	Rambo
2012	Under Defeat HD: Deluxe Edition

TERMIN	TITEL
2013	Aliens: Colonial Marines
2013	Anarchy Reigns
2013	Army of Two: The Devil's Cartel
2013	Battlefield 4
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	Dead Space 3
2013	Deadpool
2013	Defiance
2013	Destiny
2013	Devil's Third
2013	DMC Devil May Cry
2013	Doom 4
2013	Duke Begins
2013	Fable Next
2013	Fuse
2013	Gears of War: Judgment
2013	Grand Theft Auto 5
2013	GRID 2
2013	Homefront (nächster Teil)
2013	Injustice: Götter unter uns
2013	Insane
2013	Lighting Saga (Arbeitstitel)
2013	Lightning Returns: Final Fantasy 13
2013	Lost Planet 3
2013	Metal Gear Rising: Revengeance
2013	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
2013	Metro: Last Light
2013	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
2013	Prey 2
2013	Raven's Cry
2013	Remember Me

TERMIN	TITEL
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
2013	Saints Row: Enter the Dominatrix (Arbeitstitel)
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: The Videogame
2013	Thief 4
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Tomb Raider
2013	Watch Dogs
2013	Wet 2
2013	Whore of the Orient
2013	Xcom
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2013	Zwei

KINECT

TERMIN	TITEL
21. Sept.	Kinect Sports Ultimate
2. Okt.	Just Dance 4
5. Okt.	Dragon Ball Z für Kinect
12. Okt.	Fable: The Journey
12. Okt.	Harry Potter Kinect
19. Okt.	Dance Central 3
30. Okt.	Nike+ Kinect Training
8. Nov.	Zumba Fitness 3 Core
2012	Crimson Dragon
2012	Power Rangers Super Samurai
2012	Twisted Mania
2013	Ryse



»Final Fantasy 13« – auch bekannt als die »Lightning Saga« – war seit jeher als Trilogie ausgelegt. Jetzt soll mit »Lightning Returns: Final Fantasy 13« der letzte Teil der Serie eingeläutet werden. Heldin Lightning soll nichts Geringeres tun, als die Welt retten, während ein eingeblendeter Countdown 13 Tage bis zum Tag des jüngsten Gerichts herunterzählt. Nintendos N64-Klassiker »Zelda: Majora's Mask« lässt grüßen. Erscheint 2013.

360 LIVE NEU AB DEM 17. OKTOBER!

IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

FAR CRY 3

Pilzzuchtbehälter, Chemikalien-Cocktails, gebratene Mehlwürmer und bergeweise weißes Pulver – die Deko respektive Verköstigung auf der Gamescom-Party zu »Far Cry 3« war fast so irre wie das Spiel selbst. Im kommenden Ego-Shooter auf Offene-Welt-Basis gerät eine Gruppe junger Touristen in die Fänge des Psychopathen Vaas. Mehrere gewaltige Inseln, Online- und Koop-Modi inklusive Karten-Editor sowie Schiffsloadungen neuer Spielideen bilden das Fundament für den Inselkoller des Jahres, den 360 Live im nächsten Heft im Detail zerpfückt. Wahnsinniger Reisebericht plus Poster!

FORZA HORIZON

Nicht vergessen das Licht anzumachen! Die erste Serienaukopplung der hochgelobten »Forza«-Reihe karrt neben einer Offene-Welt-Architektur endlich auch Nachtritten an den Start. Außerdem erwarten Bleiüßfetischisten pompöse Motorsport-Festivals, rassige Tuning-Shows und illegale Beschleunigungsrennen – da kommt das Benzingemisch in Wallung! 360 Live tobt sich kurz vor Veröffentlichung mit der Testversion aus, lässt einen E-Sportler zu Wort kommen und verkündet erste Details zum 360-Live-»Forza Horizon«-Cup. Anschnallen und festhalten!

ASSASSIN'S CREED 3

Auf einem neuen Kontinent, in einer neuen Epoche und mit sichtbar aufgebohrtem Technikgewand entführt uns Halbblut und Meister-Assassine Connor Kenway in die amerikanischen Unabhängigkeitskriege des 18. Jahrhunderts. Über 30 Jahre begleitet der Spieler den Mohawk-Krieger, um so spektakuläre Ereignisse der amerikanischen Geschichte miterleben und maßgeblich zu beeinflussen. Bereits zwei Wochen vor Veröffentlichung liefert 360 Live eine umfassenden Vorab-Einschätzung auf Basis des so gut wie fertigen Spiels. Plus Tomahawk-starker Multiplayer-Check!

PLUS!

RESIDENT EVIL 6

Quasi alle Helden der Kultserie feiern in Teil Sechs ihr Comeback, um die Welt vor der Zombiekalyptose zu bewahren. Bergeweise neue Gegnergattungen, filmreife Inszenierung, drei geschickt miteinander verwobene Koop-Kampagnen für je zwei Spieler – Actionfans werden das hier lieben. Aber auch Freunde gepflegten Survival-Horrors? 360 Live verrät, ob die Serie ihre ursprüngliche Faszination endgültig verloren hat oder Capcom doch noch die Kurve kriegt. Der Test zeitnah im Web und ergänzt um Lesermeinungen im nächsten Heft!

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Die nächste Generation der »Frostbite 2«-Engine, die schon »Battlefield 3« seinen hochauflösenden Anstrich verpasst, dient auch als Motor für die bleihaltige Action in »Warfighter«. Erstklassige Partikeleffekte, betörendes Licht-Schatten-Spiel sowie ein ausgeklügeltes Physiksystem wirbeln optisch mächtig Staub auf. Aber gilt das auch für das Design der Kampagne und den Mehrspieler-Komplex? 360 Live vergibt den Waffenschein – oder eben auch nicht. Erster Test!

COMMUNITY

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

DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... HALO 4, CALL OF DUTY: BLACK OPS 2, DISHONORED, NEED FOR SPEED: MOST WANTED, HITMAN: ABSOLUTION, DOOM 3: BFG EDITION, XCOM: ENEMY UNKNOWN, 007 LEGENDS, FABLE: THE JOURNEY, ZONE OF THE ENDERS HD, WWE 13, LEGO DER HERR DER RINGE, NBA 2K13, WRC 3 UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 17. OKTOBER 2012!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

CAPCOM®



WWW.NOHOPELEFT.COM

02.10.2012

ES GIBT KEINE HOFFNUNG

NO HOPE LEFT

HOLE DIR JETZT DREI NEUE SPIELE-MODI – ZUERST AUF Xbox LIVE

ALS ES KEIN ENTKOMMEN MEHR GAB,
BLIEB UNS NUR DIE HOFFNUNG.
DOCH SIE WAR VERGEBENS.



XBOX
LIVE



facebook.com/CAPCOMGermany



youtube.com/user/CAPCOMGermany



„EINES DER HERAUSRAGENDEN SPIELE DES JAHRES.“

GUT ERKANNT
Dies ist nicht die richtige
360-Live-Titelseite.
Hierfür bitte wenden!

RESIDENT EVIL 6

GANSEHAUT UND ADRENALIN

Packende Kampagnen, gefährliche Mutanten,
Herzrasen garantiert!

Plus Poster!

EVIL 3

MEDIZIN

BLEIB GESUND!

Bleispritze hilft gegen
C-Virus-Mutanten

KÖRPERWELTEN

ZOMBIE, DU?

So ist es, ein
Mutant zu sein!

TEAMWORK

DREI HÄLDEN

FÜR EIN

HALLELUJA

Leon, Chris und Jake mit
Partnern, solo und Koop

EXTREMITÄTEN

J'AVO LAUFEN

SIE DENN?

Warum ein Kopf
kürzer nicht genügt

BRANDAKTUELL

Hirnmassage - Adas Geschichte
Tentakel-Tag - Lass rüberwachsen
Storyvorteil - Eingetragene Partnerschaft

AUSSERDEM

Limitierte Collector's Edition mit Zombie-Steelbook,
Ivy-University-Kapuzenpullover, Artbook, Avatar-DLC und
Resident-Evil-6-Emblemen in Needle-Bomb-Sammlerbox