

360 LIVE

DEUTSCHLANDS ERSTER TEST!

DISHONORED

RAFFINIERTE SCHLEICH-ACTION, BEKLEMMENDES STEAMPUNK-DESIGN. SPIEL DES MONATS!

5 STIMMEN, 1 URTEIL!

RESIDENT EVIL 6

Umfang-Monster, Action-Bestie!
Atmosphäre-Zombie? Test!

KOSMOS-KOLLER!

HALO 4

Requiem für den Master Chief!

BEIM 360-LIVE-TÜV

FORZA HORIZON

DIE WELT LIEGT DIR ZU REIFEN! VON
NULL AUF KAUF Tipp IN 3 SEITEN!



BRANDAKTUELL

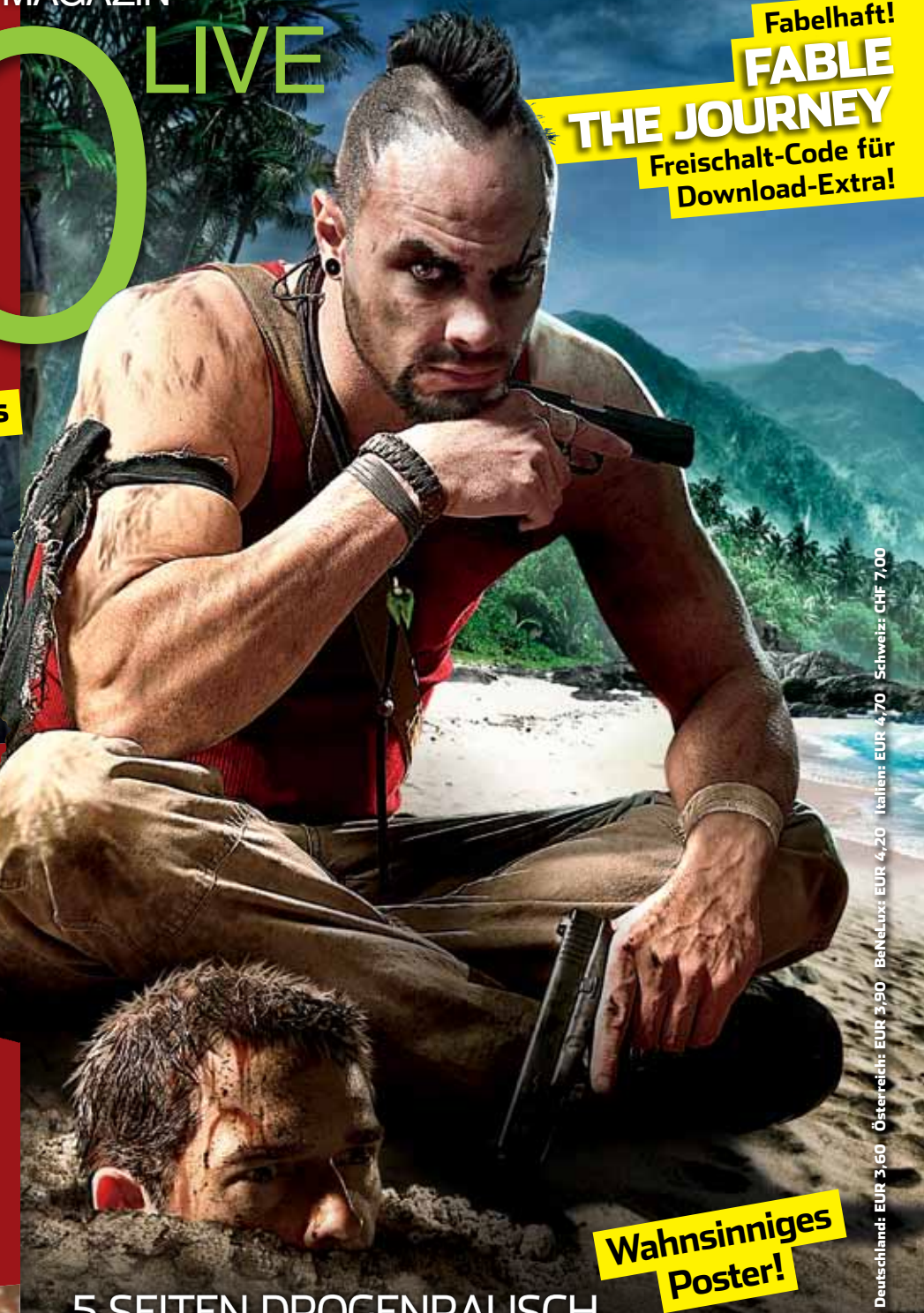
NFS: Most Wanted - Testfahrt bei Porsche!

Hitman Absolution - So beginnt es also!

Fuse - Das bessere Brink?

AUSSERDEM WRC 3, NBA 2K13, The Cave, Yaiba, Zone of the Enders HD, Of Orcs and Men, Hell Yeah!, Just Dance 4, Dragon Ball Z Kinect, BF3: Armored Kill
Making of Borderlands 2: Und es ward Wub-Wub!

Fabelhaft!
FABLE
THE JOURNEY
Freischalt-Code für
Download-Extra!



Wahnsinniges
Poster!

5 SEITEN DROGENRAUSCH

FAR CRY 3

Shit happens: Vom Fallschirmspringer
zum Folteropfer. Der härteste Offene-Welt-
Shooter dieser Generation!

XCOM: ENEMY UNKNOWN

Außerirdisch! Bestes

Xbox-Strategie-Spiel bisher!



ASSASSIN'S CREED 3

Alternative Geschichtsschreibung:

Boston Tea Party mal anders!



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

www.360-live.de

€3,60

AUSCABE11



NEED FOR SPEED™ **MOST WANTED**

a CRITERION GAME



© 2012 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



AB 31. OKTOBER IM HANDEL
needforspeed.de



Criterion games



BETTER WITH
KINECT SENSOR **XBOX LIVE**

 **XBOX 360**

Jump in.

Willkommen bei 360 Live!



Schon gewusst? Am 10. September erschien – ganz ohne großen Marketing-Paukenschlag – die Betaversion einer neuen Generation Spielkonsole. Das

Neue daran: Fast jedes Modell sieht anders aus. Und: Die Chancen stehen nicht schlecht, dass auch bei dir in der Wohnung schon eine herumsteht und nur darauf wartet, endlich aktiviert zu werden. Die Rede ist vom »Big Picture Mode« für den weltweit extrem erfolgreichen PC-Spiele-Download-Dienst Steam. Während alle Welt darüber spekuliert, ob »Half-Life«-Erfinder

»» Bleibt die Frage, wer sich am Ende die Finger verbrennt. ««

Valve bald selbst eine Konsole in die Läden stellt, hat das Studio rund um Multimillionär Gabe Newell die Invasion heimischer Wohnzimmer längst bis zur Marktreife getrieben. Das Ergebnis ist eine kleine, aber feine Funktion, die den bisher nur per Maus und Tastatur bedienbaren Steam-Client fit macht für die Nutzung via Gamepad am TV. Einfach deinen heimischen Rechenknecht an den Flachbild-Fernseher anschließen, ein Gamepad deiner Wahl anstöpseln, Steam laden und den »Big Picture Mode«-Button starten – voilà! Bestes Konsolen-Feeling mit einer Menü-Oberfläche, die sich nicht vor der alteingesessenen Konkurrenz aus Redmond oder Tokio verstecken muss und obendrein spannende Zusatzfunktionen mitbringt. Etwa die Möglichkeit, in Echtzeit zwischen Spiel und Webbrowser zu wechseln. Mein Favorit: das Daisywheel, ein von Valve erdachtes Interface in Form einer Lotusblüte zur raschen und unkomplizierten Eingabe von Texten via Controller. Dass alle übrigen Steam-Annehmlichkeiten weiterhin präsent sind, versteht sich von selbst: eine riesige Auswahl an hochkarätigen Spielen, unschlagbar günstige Rabattaktionen, Speichern in der Cloud, riesige Online-Community mit über 50 Millionen angemeldeten Nutzern, kinderleichtes Verschenken von Spielen und vieles mehr.

Müssen Sony, Microsoft und Nintendo jetzt vielleicht sogar um Marktanteile fürchten? Abwarten. In jedem Fall sollten sie sehr, sehr wachsam sein! Denn fest steht, dass Valve mit dem »Big Picture Mode« eine lang bekannte Marktlücke erstmals adäquat ausfüllt und hunderte Entwickler – insbesondere die, die ungern horrende Lizenzgebühren an die drei Hardware-Platzhirsche abdrücken – ihnen dafür schon jetzt die Füße küssen. Endlich eine All-in-one-Lösung, um PC-Titel bequem auf der Wohnzimmer-Couch lümmelnd zu daddeln. Endlich kann ich mal ganz entspannt meinen favorisierten PC-Ego-Shooter in höchster Auflösung einwerfen, ohne dafür wieder ins von Aktenordnern überflutete Arbeitszimmer nebenan tingeln zu müssen, wo die Kiste bisher ihr Dasein fristete. Endlich auch mal via PC am TV mit Freunden einen Splitscreen-Titel in geselliger Runde in Angriff nehmen. Und wenn man obendrein in die Waagschale wirft, dass PC-Spiele im Vergleich zu ihrem Konsolenpendant oft deutlich günstiger sind, wird die Rechnung erst richtig interessant. Zugegeben, ich für meinen Teil werde der klassischen Konsole natürlich weiterhin die Treue halten. Aber sieht das der zwischen PC- und Konsolen-Kauf schwankende Gaming-Neueinsteiger genauso? Was passiert, wenn erste Hersteller »Big Picture Mode«-zertifizierte Hardware zum Kampfpreis – Stichwort Ouya im Android-Sektor – auf den Markt bringen? Oder Valve – gerüchteweise – einen dafür optimierten Controller? Fakt ist: Die Branche steht vor einem gigantischen Umschwung, und Valve wirft noch mal ordentlich Brennholz in den Ofen. Bleibt nur die Frage, wer sich am Ende aus mangelnder Voraussicht und Planung die Finger verbrennt...

Jetzt aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

360 LIVE FÜR UNTERWEGS!

Oft nachgefragt, jetzt verfügbar! Ab sofort kannst du einen Auszug der aktuellen Ausgabe digital auf dein Mobilgerät holen. Ob Pad, Pod, PC oder Smart-Phone, alles geht mit einem ePub-Reader! Das Format ist skalierbar auf jede Bildschirmgröße, hat eine geringe Downloadmenge und bietet interessante Links. Das Beste: Die ePub-Fassung von 360 Live ist komplett kostenlos und einige Artikel kannst du dir auch von einem professionellen Sprecher vorlesen lassen. Neugierig geworden?

Dann surf auf www.360-live.de und lad dir die erste Version am besten jetzt gleich runter. Und ganz wichtig: Schick uns dein Feedback an redaktion@360-live.de, damit wir die ePub-Ausgabe von 360 Live kontinuierlich verbessern können!

**PREVIEW-INVASION AB S. 14,
TESTS AB S. 39,
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

FAR CRY 3

Eine Insel mit zwei Bergen. Und Heerscharen Wahnsinniger. Auf den malerischen Rooks Islands werden Antiheld Jason und seine Freunde von Menschenhändlern entführt. 360 Live setzt den Tropenhut auf, erkundet das trügerische Paradies von »Far Cry 3« und stellt sich Megalomanie, Folter und Drogenrausch. 5-Seiten-Preview und erlesenes Postermotiv!



360 LIVE
AUSGABE NOVEMBER 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	39 TESTS	70 COMMUNITY
➔ Far Cry 3	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost



5 STIMMEN, 1 URTEIL

56 RESIDENT EVIL 6

Umfang-Monster, Action-Bestie!
Atmosphäre-Zombie? Test!



DEUTSCHLANDS ERSTER TEST!

50 DISHONORED

Raffinierte Schleich-Action, beklemmendes Steampunk-Design. Spiel des Monats!

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Greg Goodrich über Medal of Honor: Warfighter
- 06 Zone of the Enders HD
- 08 Dragon Age 3: Inquisition
- 08 Yaiba: Ninja Gaiden Z
- 09 Fable: The Journey – Gutscheine-Aktion
- 10 Heiße Aussichten: GRID 2
- 10 Aus der Redaktion
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Far Cry 3
- 20 Halo 4
- 24 Need for Speed: Most Wanted
- 27 Fuse
- 30 Assassin's Creed 3
- 33 Hitman: Absolution
- 38 Call of Juarez: Gunslinger
- 38 Thunder Wolves
- 38 The Cave

TEST

- 45 Of Orcs and Men
- 46 Forza Horizon
- 49 WRC 3
- 49 NBA 2K13
- 50 Dishonored: Die Maske des Zorns
- 55 Hell Yeah! Der Zorn des toten Karnickels
- 55 Marvel vs. Capcom: Origins
- 56 Resident Evil 6
- 61 Joe Danger 2: The Movie
- 61 Angry Birds Trilogy



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

- 61** Carrier Command: Gaea Mission
- 62** Xcom: Enemy Unknown
- 65** Just Dance 4
- 65** SBK Generations
- 65** Dragon Ball Z für Kinect

POSTER

- 41** Far Cry 3
- 42** Medal of Honor: Warfighter

REPORTAGE

- 66** Exklusiv-Report:
The Making of Borderlands 2

COMMUNITY

- 70** Interview mit Marcel Weist von Jaypex
- 70** Mecker-Ecke
- 71** DLC-Check: Battlefield 3 – Armored Kill
- 72** Community Arcade
- 73** Community Gamerscore:
Tekken Tag Tournament 2
- 74** Community Lesertest: Sleeping Dogs
- 75** Nachgefasst bei FIFA 13
- 76** Leserpost

KAUFBERATER

- 78** Kauf- und Spartipps
- 79** Zubehörtests
- 80** Termine

SERVICE

- 40** Aboseite
- 39** Impressum
- 81** Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY PLUS PSYCHO-POSTER



14 FAR CRY 3

Shit happens: Vom Fallschirmspringer zum Folteropfer. Der härteste Offene-Welt-Shooter dieser Generation!



TOPSPIELE

20 Halo 4

- 10** Lost Planet 3
- 33** Hitman: Absolution
- 46** Forza Horizon

24 Need for Speed
Most Wanted

- 49** NBA 2K13
- 50** Dishonored
- 55** Hell Yeah!

30 Assassin's Creed 3

- 55** Marvel vs. Capcom: Origins
- 56** Resident Evil 6
- 61** Joe Danger 2: The Movie

62 Xcom
Enemy Unknown

- 61** Angry Birds Trilogy
- 65** Just Dance 4
- 65** SBK Generations

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	YAIBA	GUTSCHEIN-AKTION	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Greg Goodrich über Medal of Honor	Katanas und Zombies	Fable: The Journey	GRID 2	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Greg Goodrich

Er ist der Mann mit dem Bart. Als Ehrerbietung für die Soldaten der Tier 1 mottet Greg Goodrich, Ausführender Produzent bei »Medal of Honor: Warfighter«, bei der Entwicklung eines neuen Spiels seinen Rasierer ein. Was ihm bei »Warfighter« besonders wichtig ist und warum er keine Zombies mag, fanden wir im entspannten Gespräch mit ihm heraus.

Kritische Blicke. Stirnrunzeln. Gemurmel. So richtig kommt »Medal of Honor: Warfighter« noch nicht bei den Kollegen an. Dabei protzt der Shooter zumindest auf dem Papier mit genialer Technik. Schließlich steckt die Frostbite Engine 2 aus »Battlefield 3« dahinter. Aber egal, ob Mogadischu in Afrika oder Isabella Island auf den Philippinen: Keiner nimmt »Medal of Honor: Warfighter« als authentisches Kriegsspiel ernst. Dabei basieren die Missionen auf den Tagebüchern echter Tier-1-Soldaten.

Sind die Einsätze wirklich »inspiriert von tatsächlichen Ereignissen«, so wie es vor den Missionen immer wieder eingeblendet wird? »Naja, hin und wieder müssen wir von unseren Vorlagen zugunsten des Spiels abweichen«, gesteht Produzent Greg Goodrich. »Aber bei unseren Recherchen haben wir wirklich verrückte Geschichten gehört. Dinge, die man sonst nur aus Hollywood kennt. Manchmal ist die Realität eben doch wilder als die eigene Fantasie.« Trotzdem: Rail-Sequenzen in einem Kampfhubschrauber sind inzwischen geradezu Standard und spätestens »Call of Duty: Black Ops 2« legt die Messlatte in Sachen Effekthascherei garantiert noch einmal ein Stückchen höher.

Auf die Frage, welches Spiel er der Community empfehlen würde, reagiert Goodrich allerdings ausweichend: »Wisst ihr, Battleship und Der Soldat James Ryan sind beides Kriegsfilme. Aber trotzdem könnten sie unterschiedlicher kaum sein.« Entgegen der ersten Ankündigungen rudert Greg sogar in Sachen Realitätsanspruch merklich zurück: »Medal of Honor: Warfighter ist natürlich keine Simulation. Es ist ein Action-Shooter. Uns geht's darum, ein gutes

Gefühl für Kämpfe und ... das Schießen selbst zu erzeugen. Trotzdem ist Warfighter ein Spiel, welches durch echte Soldaten, echte Ereignisse und Missionen inspiriert wurde.«

Das Eis ist gebrochen und Greg taut auf. Plaudert über die nahe Zukunft und über die nächste Konsolengeneration: »Wir sind natürlich erst mal damit beschäftigt, Medal of Honor zu unterstützen und mit Download-Inhalten zu versorgen. Aber ich glaube, das wird auch ein wichtiger Faktor für die neuen Konsolen sein. Nicht nur die pure Hardware und Geschwindigkeit. Es geht darum, stetig neue Inhalte zu liefern und auch auf die Spieler zu hören. Sie sagen lautstark, was sie wollen. Und ignoriert man sie, dann gehen sie einfach weg.« Diese enge Verbindung zwischen Nutzern und Spieleentwicklern sieht Greg bei Kickstarter-Projekten bestätigt: »Ich liebe die Idee, dass viele Fan-Favoriten zurückkommen. Dass Spieler selbst ihre Lieblinge zurückbringen. Das ist eine Art des ehrlichen Miteinanders und das kann ja eigentlich gar nicht schlecht sein, oder?« Selber gespielt hat er aber schon lange nicht mehr: »Ich habe zu Hause den Stapel der Schande, auf dem ich Games ablege, die ich gerne noch mal angehen würde. Aber der Berg wird größer und größer: Ghost Recon: Future Soldier, Spec Ops: The Line und noch viele andere. In der Projekt-Abschlussphase komme ich gerade mal zu einer Runde Pflanzen gegen Zombies oder Zombie Smash auf dem iPad.« Der gute Mann scheint ein Freund der Untoten zu sein. Warum kein Zombie-Modus für »Medal of Honor«? »Oh mein Gott, nein«, lacht er uns an. Warum? »Den gibt es doch schon überall. Den braucht eigentlich niemand.«



BIO

Name | Greg Goodrich

Firma | Danger Close Games

Position | Executive Producer

Arbeitet gerade an | Medal of Honor: Warfighter

Schon gewusst? | Greg Goodrich ist ein Veteran der Branche, arbeitete bereits an Titeln wie »Return to Castle Wolfenstein« mit. Der Einstieg gelang ihm aber 1992 bei Next Computer, der ehemaligen Firma von Apple-Gründer Steve Jobs.



»Medal of Honor: Warfighter ist natürlich keine Simulation. Es ist ein Action-Shooter. Uns geht's darum, ein gutes Gefühl für Kämpfe und ... das Schießen selbst zu erzeugen.«

Greg Goodrich, Danger Close Games



ZONE OF THE ENDERS HD COLLECTION

Einstige Playstation-2-Besitzer haben diesen Sci-Fi-Shooter mit Third-Person-Optik noch in wohliger Erinnerung: »Zone of the Enders«-Teil Eins und Zwei, beide ins Leben gerufen von Hideo Kojima, fokussieren futuristische Mech-Kämpfe im Stile des Kult-Animes »Neon Genesis Evangelion«. Szenario ist das 22ste Jahrhundert als es zu Feindseligkeiten zwischen der Erde und Weltraumsiedlern, auch »Enders« genannt, kommt. Mittendrin: der Spieler als Pilot eines sogenannten Orbital Frames, eines mit Metatron angetriebenen Kampfäufers.

Ein Vorabmuster der beide Werke umfassenden HD-Neuaufgabe verschaffte 360 Live bereits erste Eindrücke zur Umsetzung. Der Bildaufbau ist mit 60 Bildern pro

Sekunde wunderbar flüssig, zudem sorgen Kantenglättung sowie neue Texturen für gestochen scharfe Action. Auch der Sci-Fi-Soundtrack mit Ohrwurmqualitäten zündet dank erstklassigem Re-Mastering. Ferner wurden die ursprünglichen Intros durch Ausschnitte aus den Animes zum Spiel von Studio Sunrise ersetzt, was sich hervorragend einfügt. Sonst? Alles beim Alten: schnelle Action mit taktischem Kniff und spannenden Zwischensequenzen.

Der futuristische Weltraumtrip in den Orbit des Jupiters beginnt am 15. November zum Preis von 27,99 Euro - übrigens inklusive der Demo von Konamis 2013 erscheinendem Klingentanz »Metal Gear Rising: Revengeance«, der auch das Ab-18-Siegel auf der Packung geschuldet ist.

klein- GEDRUCKT

SLEEPING DOGS 2

✖ Square Enix' Open-World-Action »Sleeping Dogs«, das einst als »True Crime Hong Kong« herauskommen sollte, bekommt trotz bislang eher durchschnittlicher Verkaufszahlen offensichtlich einen Nachfolger. Angeblich arbeitet Entwickler United Front schon am Konzept und erwägt einen neuen Helden in der Hauptrolle wie auch London, Mexiko City und Moskau als mögliche Schauplätze. Wann »Sleeping Dogs 2« erscheinen könnte, bleibt bisher unklar.

TERRARIA

✖ Im Frühjahr 2013 soll das erfolgreiche PC-Indie-Game »Terraria« für Xbox Live Arcade erscheinen. Spielprinzip: In einer zufallsgenerierten 2D-Welt werden gemeinsam mit anderen Spielern Materialien abgebaut, Häuser und Waffen gehandelt, Gegenstände gesammelt und Zombies, Schleimmonster sowie anderes Getier gekillt. Quasi ein 2D-»Minecraft«, wenn man so will, das jedoch nochmals einen ganz eigenen Charme versprüht.

BEYOND GOOD & EVIL 2

✖ Der Videospiel-Designer Michel Ancel weiß, wie sehr sich die Fans »Beyond Good & Evil 2« wünschen, und ehrt ihr Durchhaltevermögen. »Ich weiß, es dauert«, sagt der Franzose. »Und derzeit konzentrieren wir uns auf Rayman Legends für die Wii U. Aber auch ich hänge an Jade und Pey'j und möchte, dass ihr neues Abenteuer toll wird. Deswegen will ich nicht hetzen und dumme Fehler machen.« Derzeit, so heißt es, sei »Beyond Good & Evil 2« nicht mehr für Xbox 360, sondern für die neue Xbox in Planung.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufsnappst...



NBA LIVE 13...

...wird nicht mehr erscheinen. EA hat das Projekt aus Qualitätsgründen eingestampft.

NINJA ARMS...

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

2K GAMES...

...zweites »Xcom«-Game wird statt einem Ego- wohl ein Third-Person-Shooter.

EARTH NO MORE

RÜCKKEHR DER DUKE-MACHER?

Das »Duke Nukem Forever«-Studio 3D Realms will's noch mal wissen. Nach langer Stille ist nun ein neues Game in der Mache: »Earth No More«. In dem Actiontitel übernimmt der Spieler Will Foster, einen Chemiewaffen-Spezialisten, der miterlebt, wie wild wuchernde Pflanzen die Menschheit auszurotten drohen und dabei eine wunderschöne, aber tödliche Welt schaffen. Eigentlich sollte das Game beim finnischen Studio Recoil Games entstehen und schon 2009 für Xbox 360 erscheinen. »Doch dann wurde das Projekt 2009 auf Eis gelegt«, wie uns ein Recoil-Mitarbeiter verrät. »Kein Publisher – Finanzkrise, das war's.« So gingen die Rechte zurück an Radar Group, die Produktionsfirma des ehemaligen 3D-Realms-Gründers Scott Miller, der das Game nun seiner Ex-Firma übertrug, die es gemeinsam mit einem bisher unbekannten Unterstützer entwickeln möchte. Wann »Earth No More« erscheinen wird? Wie weit es gediehen ist? Alles unter Verschluss. Jedoch bitten die Macher Fans wie auch Großinvestoren, sich auf Spendenseiten wie Gambitious.com finanziell zu beteiligen. Was meinst du? Gelingt 3D Realms das Comeback? Sag uns deine Meinung im Forum unter www.360-live.de oder auf unserer Facebook-Pinnwand.



✕ YAIYA: NINJA GAIDEN Z!

TOT UND SCHARF

Ein Meister-Ninja huscht durch osteuropäische Finsterstädte und lässt Horden von siechenden Zombies zur Ader, dass das Blut nur so spritzt und die Gliedmaßen in Einzelteilen umherfliegen. Brilliant? Trashig? Auf jeden Fall scheint »Yaiya: Ninja Gaiden Z«, das gemeinsame Projekt von »Mega Man«-Erfinder Keiji Inafune und dem »Dead or Alive«- und eben »Ninja Gaiden«-Studio Team Ninja, bisher keinen Gammelfleisch-Skandal auszulösen. Und selbst wenn Ryu Hayabusa nicht den Heroen der Cel-Shading-Schnetzelei mimt, kommt der Untertitel nicht von ungefähr. Hauptschwertschwinger ist der namensgebende Shinobi Yaiya, der einst selbst zu den Toten gehörte, jedoch mitsamt angeschraubtem Cyborg-Arm jetzt wieder unter den Lebenden weilt – und auf der Jagd ist. Nach Ryu. Wieso? Weshalb? Das weiß bisher nur er selbst. Aber was haben nun die schimmelnden Hirnfresser damit zu schaffen? »Ich mag Zombies und ich liebe Ninja Gaiden«, sagt Keiji Inafune

während der Ankündigung auf der Tokyo Game Show. »Daher ging ich zu Team Ninja und sagte: Hey, warum werfen wir nicht beides zusammen? Damit fing's an!« Allerdings arbeiten Team Ninja und Inafunes frisch gegründetes Studio Comcept nicht alleine an »Yaiya«. Auch Spark Unlimited, die Entwickler von »Legendary«, »Turning Point« und jüngst »Lost Planet 3«, sind beteiligt. In jedem Fall machen erste Bewegtbilder Lust auf mehr: blitzschnelle Katana-Hiebe, zackige Sprungattacken und gigantische rote Fontänen. Schnell, brutal, übertrieben und irrsinnig wirkt das alles. Wie's sich anfühlt? Erste Eindrücke dazu in der nächsten Ausgabe.

»Ich mag Zombies und ich liebe Ninja Gaiden!«

✕ DRAGON AGE 3: INQUISITION

DU BIST DIE INQUISITION!

Der Drache ist aus dem Sack: »Dragon Age 3: Inquisition« heißt der dritte Teil der Fantasy-Rollenspiel-Saga. Zu Details schweigt Entwickler Bioware noch wie ein zahnlöser Feuerspeier. Lediglich Gerüchte machen bislang die Runde: Angeblich spielt die Story in den Landen von Orlais, welche gerade von einem Bürgerkrieg in Stücke gerissen werden. Schlimmer noch: Dämonen treiben in der Dimension der Menschen ihr Unwesen. Aus diesem Chaos wird die Inquisition geboren, an deren Spitze der neue Held stehen soll. Er will diejenigen vernichten, die das Reich bedrohen – mit Spionen, Armeen, politischen Kriegen, aber auch Freundschaften, Bündnissen und Beziehungen. Damit man sich dabei wirklich wie der Anführer einer gigantischen Organisation fühlt, soll man bis zu zehn Begleiter in seiner Gruppe führen können. Außerdem wird es wohl einen Online-Koop-Modus für bis zu vier Spieler geben. All das müssen Bioware und Hersteller Electronic Arts aber erst noch offiziell bestätigen. Sicher ist dagegen schon, dass »Dragon Age 3« die gleiche Engine nutzen wird wie »Battlefield 3«: »Frostbite 2«,

bekannt für atemberaubende Zerstörungseffekte. Bleibt nur zu hoffen, dass das kein Indiz dafür ist, dass sich die Macher zu noch mehr Action statt Taktik hinreißen lassen. Ende 2013 – da soll das Game erscheinen – wird man's spätestens wissen.

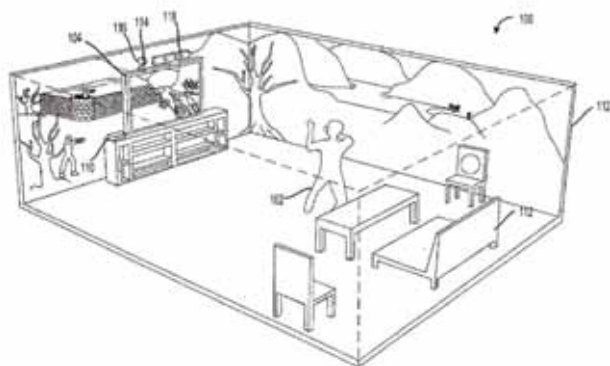


✕ FUTURISTISCHES MICROSOFT-PATENT

WIRD DAS HOLODECK WIRKLICHKEIT?

Das Holodeck aus TV-Serien wie »Star Trek« ist die Traumvorstellung der interaktiven Unterhaltung: virtuelle Welten zum Anfassen – generiert aus Kraftfeldern und Licht. Geht's nach Xbox-Hersteller Microsoft, könnte diese Zukunftsvision schneller Wirklichkeit werden als gedacht – oder man ihr zumindest schon ziemlich nahekommen. Jüngst ließ sich der Konzern aus Redmond in einem Patentantrag die Idee schützen, ein Gesten- und Bewegungsteuerungssystem wie Kinect mit einem Projektor zu koppeln: Der würde den Fernseher nicht ersetzen, aber die Bildfläche auf Wände um den Spieler herum erweitern. Das Zimmer würde zum zweiten Bildschirm, der zeigt, was auf dem TV nicht sichtbar ist. Auf diese Weise würde das »periphere Sichtfeld« des Spielers erweitert. Der Spieler könnte Dinge aus den Augenwinkeln wahrnehmen und sich mehr »mittendrin« fühlen. Geht er nach vorne, bewegt sich der projizierte Raum dank Kinect-Tiefensensor mit. Auch könnte die vor kurzer Zeit aufgetauchte Kinect-Glasses 3D-Brillen-Technologie mit hineinspielen: Dank ihr könnte die projizierte Welt dann tatsächlich dreidimensional greifbar erstrahlen. Technisch wäre diese Vision mit aktueller Technologie schon durchaus machbar – wenngleich mit hohen Kosten verbunden. Auch die Forscher des Media Lab des Massachusetts Institute of Technology verfolgen eine derartige Idee. Im Projekt »Infinity-by-Nine« lassen sie durch um einen Fernseher drapierte Leinwände Farbflächen fließen, die von einem Computer aus dem Hauptbild des TVs berechnet werden. Dadurch soll sich der Zuschauer dichter am Geschehen fühlen und das Gesehene noch intensiver wahrnehmen.

Trotzdem bleibt abzuwarten, ob Microsoft die Wohnzimmer dieser Welt für die nächste oder übernächste Xbox-Generation wirklich schon in eine Holo-Welt verwandelt. Denn vor allem muss geklärt werden, für welche Art von Spiel diese Technik überhaupt sinnvoll wäre. Ideen? Schreib sie uns an redaktion@360-live.de – die besten Visionen wandern in die Leserbriefe der nächsten Ausgabe.



FABLE THE JOURNEY

Goldene Schutzhandschuhe

Gutschein

Als Leser der 360 Live erhalte ich gegen Einsendung dieses ausgeschnittenen Original-Gutscheins bis zum 17. Dezember an:

Airmotion Games Verlag
Kennwort: Fable-DLC
Tassiloplatz 7
81541 München

unter Angabe meiner postalischen sowie meiner E-Mail-Adresse einen exklusiven Download-Code für die »Goldenen Schutzhandschuhe« in Fable – The Journey. Der Code wird an die angegebene E-Mail-Adresse gesendet. Kopierte Gutscheine werden nicht akzeptiert. Mit der Einsendung des Gutscheins bestätigt der Einsender, das USK-Mindestalter von 12 Jahren erreicht zu haben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Exklusives Ingame-Item
 nur für **360** Leser
 LIVE

Diese DLC-Aktion steht in keiner Verbindung zu Microsoft und ist in keiner Weise von Microsoft organisiert. Microsoft stellt lediglich die Download-Codes zur Verfügung. Der Empfänger der bereitgestellten Informationen ist nicht Microsoft, sondern der Airmotion Games Verlag. Die bereitgestellten Informationen werden einzig für die Lieferung der DLC-Codes verwendet, nicht an Dritte weitergegeben und nach Schluss der Aktion am 17. Dezember vernichtet. Ein DLC-Code wird nur gegen Einsendung eines ausgeschnittenen Original-Gutscheins an die angegebene E-Mail-Adresse ausgegeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Vorname/Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

E-Mail



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** Neben »Crysis 2« arbeitete das deutsche Studio Crytek kurzzeitig an einem Action-Game mit dem Codenamen »Project Jelena«. Darin hätte der Spieler einen Helden übernommen, der ein Mädchen mit besonderen Fähigkeiten beschützen soll.

✖ **Zahl:** 5. An diesem Teil der »Forza«-Reihe soll das amerikanische Studio Turn 10 bereits arbeiten. Derzeit wird nach Programmierern und Designern für die Rennsimulation gesucht, die wohl auf der kommenden Xbox erscheint.

✖ **Zitat:** »Für mich ist Metal Gear wie die Teilnahme an den Olympischen Spielen. Alle vier bis fünf Jahre mache ich ein Spiel und trete gegen den Rest der Welt an«, sagt Hideo Kojima über die Games-Serie, die ihn berühmt machte.

Aus der Redaktion

✖ Die Weihnachtszeit naht. Zumindest stehen schon Spekulatius, Zimtsterne und Glühwein in den Supermarktregalen. Das ist auch immer ein Indiz, dass die Redaktion alsbald von Testmustern zu den großen Games des Jahres überhäuft wird. Und tatsächlich geht's allmählich dem Jahres-Endspurt entgegen: »Halo 4«, »Black Ops 2«, »Assassin's Creed 3« – in Vorbereitung auf die nächste Ausgabe hortet die Redaktion schon mal Kaffepads, Energydrinks und, ganz wichtig, kistenweise Gewinnspiel-Preise, denn nächste Ausgabe wird 360 Live sieben Jahre alt.

WAS UNS BEWEGT

✖ Dieser Tage bewegten uns vor allem etliche Events um die kommenden Kracher: Im Eiskeller in Hamburg wagte sich Michael an ein fast fertiges »Halo 4«. Markus stürmte die Allianz-Arena, um dort in der VIP-Lounge ausgiebig mit »Forza Horizon« Gas zu geben. Sabine verursachte mit Connor in »Assassin's Creed 3« Tumulte bei der Boston Tea Party, Moritz schlug sich mit abstürzenden Hitman-Versionen im Büro rum, während sich Nils mit Irren auf einem Eiland herumtrieb. Sönke? Der hat seit Kurzem eine Tochter, ist überglücklich und versteckt all seine Spiele nun vorsichtshalber schon mal in abschließbaren Wandschränken.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN

Wie ein Wildpferd bäumt sich der Ford Mustang Mach 1 auf und scharrt auf der Startlinie. Rot, Gelb, Grün! Gang einlegen, Gaspedal durchdrücken und die Power von 319 PS förmlich spüren: Als sich 360 Live bei einer ersten Präsentation von Codemasters kommender Rennsimulation »GRID 2« auf der Eurogamer Expo in London ins Cockpit klemmt, sind keine wilden Stunts, sondern eine sehr disziplinierte Fahrweise gefragt. Denn der Stadtkurs von Chicago ist geprägt von fieschen Schikanen und 90-Grad-Kurven. Es ist eng, das ganze Feld bestehend aus Mustangs und Camaros schießt Blech an Blech über die Piste. Das Fahrgefühl? Im Grunde wie in »Forza: Horizon«. Codemasters hat das richtige Gespür für Geschwindigkeit und Handhabung, ermutigt den Spieler mit durchdachter Streckenführung aber auch immer wieder zu Powerdrifts. Allerdings hat der Mustang Mach 1 mit knapp 1,5 Tonnen ziemlich viel Masse, ganz so scharf in die Kurve schießen wie mit dem hochmodernen McLaren MP4-12C solltest du also nicht. Am besten ist es, das Muscle Car kurz vor der Kurve bereits leicht querzustellen, damit der Bolide auf der Ideallinie durch die Schikane schlittert. Wissenswert: Das Physikmodell der hauseigenen »Ego Engine« »trackt« das Auto des Spielers mit 1.000 Hertz, also 1.000 Mal pro Sekunde. Klingt zunächst nach technischem Schnickschnack, führt aber dazu, dass du deine Rennsammel viel intensiver fühlst

und besser verstehst, wie die Reifen arbeiten, die Stoßdämpfer, das Lenkrad und so weiter – »True Feel« nennt Codemasters das.

Das merkt 360 Live vor allem auf der zweiten spielbaren Strecke an der kalifornischen Küste, einer Piste im Sektor des malerischen Highway 101. Mit jedem Streckenabschnitt ändert sich hier das Fahrgefühl: Auf Asphalt ist es sanft, das Auto gut kontrollierbar. Auf einem Feldweg gibt es Kühlen, die Räder drehen in der Erde durch, der Mustang schlingert mehr und auf Kies führt bereits ein leichter Verbremser zum Ausbrechen.

Abseits von gewagten Serpentinrennen an Kaliforniens Westküste und Rennen durch die Häuserschluchten Chicagos versprechen die Macher Online-, Offline- und Splitscreen-Action an vielen weiteren globalen Hotspots verteilt über die Kontinente Europa, Nordamerika und Asien. Mit dabei: Paris, Miami, Abu Dabi, aber auch Exotisches wie der Red Bull Ring in der österreichischen Steiermark an Bord eines Formel Fords. Bei Letzteren gibt es kein ABS, kein ESP, keine Assistenten. Nur das Auto und dich! Nervenkitzel pur, insbesondere weil Bremsmanöver viel früher eingeleitet werden müssen. Der Fuhrpark? Breit gefächert und laut Codemasters »mit handverlesenen Ikonen aus vier Dekaden Motorsport«. Durchstarten soll »GRID 2« bereits im kommenden Sommer.



WWE '13

FIRST EDITION

HOL DIR DEIN EXEMPLAR
MIT EXKLUSIVEN BONUS-INHALTEN:



Stone Cold Steve Austin
Spezial-Einzug und -Kleidung

„Iron“ Mike Tyson als
spielbaren Superstar

CM Punk Eiscrème-T-Shirt



All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2012 WWE. All Rights Reserved. © 2012 THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are the trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. „PlayStation“ and the „PS“ Family logo are used under license from Microsoft. „PlayStation“ and the „PS“ Family logo are registered trademarks and „PS3“ and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo. Trademarks and copyrights are properties of Nintendo. © 2012 Nintendo.

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 20.09.2012

DIE MEISTVERKAUFTE SIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende September 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 13	Electronic Arts
2	Borderlands 2	2K Games
3	FIFA 13 Ultimate Steelbook Edition	Electronic Arts
4	Borderlands 2 (PEGI-Fassung)	2K Games
5	F1 2012	Namco Bandai

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende September 2012

Pos	Titel	Hersteller
1	Borderlands 2	2K Games
2	Madden NFL 13	Electronic Arts
3	FIFA Soccer 13	Electronic Arts
4	Halo 4 Limited Edition (Vorbester)	Microsoft
5	Call of Duty: Black Ops 2 (Vorbester)	Activision

TOP 5

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

Pos	Titel	Hersteller
1	Monster Hunter Frontier Online Forward 5	Capcom
2	Dead or Alive 5 (Collector's Edition)	Tecmo Koei
3	Borderlands 2	Take 2
4	Resident Evil 6	Capcom
5	Resident Evil 6 (Limited Edition)	Capcom

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

39%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut

Prolliges Raumschiff gefällig? Der Sternenkreuzer UNSC Infinity der Menschen ist mit Blutsväter-Technologie gespickt, verfügt über den halben Militär-Etat und bunkert sogar Atombomben.



ASSASSIN'S CREED 3

2

Hersteller | Ubisoft

30%

Tendenz



Waidmannsheil! Bei der Wildtier-Jagd an der Besiedlungsgrenze geht's Hasen, Füchsen und Waschbären ans Fell. Was PETA wohl dazu sagt?

Einschätzung | sehr gut



HITMAN: ABSOLUTION

3

Hersteller | Square Enix

30%

Tendenz



Kaffeetasse, Schraubenzieher, Sauglocke: in den Händen von Agent 47 alles tödliche Waffen! Sein Lieblingsmordwerkzeug ist und bleibt aber die Klaviersaite.

Einschätzung | sehr gut



4 Resident Evil 6

30% Einschätzung | sehr gut

5 Far Cry 3

26% Einschätzung | sehr gut

6 Grand Theft Auto 5

22% Einschätzung | sehr gut

7 Bioshock: Infinite

17% Einschätzung | sehr gut

8 Call of Duty: Black Ops 2

17% Einschätzung | sehr gut

9 Metro: Last Light

17% Einschätzung | sehr gut

10 Rainbow Six: Patriots

17% Einschätzung | sehr gut

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

GEARS OF WAR 3

1

Hersteller | Microsoft

23%

Tendenz



360-Wertung | 9.4

Such im Wasser! Laut Epic gibt es in Teil Drei ein bislang unentdecktes Easteregg. Das befindet sich angeblich im kühlen Nass, also Augen auf und abtauchen!



BATTLEFIELD 3

2

Hersteller | Electronic Arts

15%

Tendenz



Unser Baby wird zehn: 2002 begann die Erfolgsgeschichte der Shooter-Reihe. Entwickler Dice feiert das Jubiläum mit Sonderangeboten und Goodies für Zocker.

360-Wertung | 9.0



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

3

Hersteller | Activision

12%

Tendenz



Bevor »Black Ops 2« erscheint, ballern sich »COD«-Fans durch das letzte Kartenpaket »Final Assault«. Rund geht's unter anderem auf einer Ölplattform.

360-Wertung | 9.2



4 Dark Souls

12% Wertung | 8.2

5 Darksiders 2

12% Wertung | 8.7

6 FIFA 13

12% Wertung | 8.7

7 Halo: Reach

12% Wertung | 9.0

8 Mass Effect 3

12% Wertung | 9.6

9 Brütal Legend

8% Wertung | 8.0

10 Counter Strike Global Offensive

8% Wertung | 7.7

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

FIFA 13

1

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
wertung
9.0
360-Live-
Wertung
8.7

Gamezone008: »Setzt von Jahr zu Jahr die Messlatte höher und begeistert auch diesmal wieder. Man sieht, dass die Entwickler immer etwas finden, um das Spiel zu perfektionieren.«



MADDEN NFL 13

2

Hersteller | EA Sports

Leser-
wertung
8.5
360-Live-
Wertung
8.3



Bambusknecht: »Solide Grafik, gute Physik-Engine, Lizenzpaket: alles dabei. EA zeigt sich mal wieder von der guten Seite. Ich gebe 8.5«

PES 2013

3

Hersteller | Konami

Leser-
wertung
8.3
360-Live-
Wertung
8.5



DerSpieler187: »Pro Evo hat ein wenig den Anschluss auf den Tabellenführer FIFA verloren. Im nächsten Jahr müssen mehr Neuerungen her, keine Frage.«

4 Counter Strike: Global Offensive

Hersteller | Valve Corporation

Leser-Wertung | 7.6

360-Live-Wertung | 7.7

Rookafella: »Der Klassiker hat es dann doch geschafft. Nach der Enttäuschung auf der Ur-Box konnte man es besser. Für Multiplayer-Gefechte empfehlenswert.«

5 Madagascar 3: Flucht durch Europa

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 3.0

360-Live-Wertung | 6.9

Bajeera: »Klassische Lizenzware mit fragwürdigen Steuerungsmacken, unschöner Grafik und überhaupt. Auch den Humor kriegt das Spiel nicht hin.«

✕ 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

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

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

1

Hersteller | Electronic Arts

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Potenzial
7.5

Gamezone008: »Die Entwickler sagen, dass Army of Two bisher immer nur gut war, aber das hier wird sehr gut. Ich vertraue ihnen. Actiongeladenes Koop-Feuerwerk!«



FORZA HORIZON

2

Hersteller | Microsoft

Leser-
Potenzial
8.5
360-Live-
Wertung
8.9



Heckinator: »So scharf wie ein V12. Forza donnert mit maximalem Drehmoment nun auch über öffentliche Straßen.«

FAMILY GUY: ZURÜCK INS MULTIVERSUM

3

Hersteller | Activision

Leser-
Potenzial
8.0
360-Live-
Potenzial
7.5



gR Some: »Als riesiger Fan der Serie habe ich das Spiel vorbestellt und erhoffe mir gute Cartoon-Konkurrenz zum Simpsons-Game.«

4 The Walking Dead Video Game

Hersteller | Activision

Leser-Potenzial | 8.0

360-Live-Potenzial | 7.5

SrG oO CRoK Oo: »Wenn es so umgesetzt wird, dass es der Serie gerecht wird, wird's genial. Wenn nicht, lieber auf das Arcade-Game zurückgreifen.«

5 Dead Space 3

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 6.0

360-Live-Potenzial | 8.5

DJSideWinder: »Schon jetzt für mich die Enttäuschung des Jahres 2013. Das Spiel verkommt zu einer Hirn-aus-und-baller-drauf-Action-Ente.«

IN DEN SCHATTEN

Welcher Schlechtitel erklimmt den Genre-Thron?

Hitman: Absolution	64%
Dishonored: Die Maske des Zorns	14%
Thief 4	11%
Schleichen? Ich spiele nur »Call of Duty«!	7%
Metal Gear Solid: Ground Zeroes	4%

IN DEN GRENZLANDEN

Mit welchem Charakter spielst du »Borderlands 2«?

Borderlands 2? Gäh!	40%
Zero	23%
Salvador	20%
Mit allen!	10%
Maya	7%
Axton	0%

IN DER ZUKUNFT

Welches ist dein liebstes Cyberpunk-Game?

Deus Ex	50%
Punk? Nur wenn's um Mücke geht!	20%
System Shock	10%
Syndicate	10%
Shadowrun	10%

INSEL-IRRSINN ANGESPIELT!

Und außerdem?

■ Sobald du einen der zahlreichen Stützpunkte von Vaas' Bande eingenommen hast, dient dieser als Quartier und du kannst zwischen ihm und anderen eroberten Außenposten schnellreisen ■ Die Sammler-Fassung »Insane Edition« enthält eine Wackelkopf-Figur von Bösewicht Vaas, einen Überlebensführer samt Artwork-Drucken und zusätzliche Spielinhalte; die Limited Edition birgt zwei zusätzliche Solo-Missionen und die japanische Signalpistole »Type 10« ■ Den Mehrspieler-Modus entwickelt das schwedische Entwickler-Team Massive Entertainment, welches bereits an »Assassin's Creed: Revelations« und dem PC-Strategiegame »World in Conflict« gearbeitet hat ■ Der Intro-Song »Paper Planes« stammt von der englischen Sängerin M.I.A. ■ Erscheint komplett ungeschnitten und vollständig lokalisiert

Reines Pulver oder gestrecktes Rattengift?

- +** Wunderschöne und riesige Insel, spannende Nebenaufgaben, lebendig wirkende Flora und Fauna sorgen für dichte Atmosphäre, hervorragende Shooter-Mechanik, motivierendes Erfahrungspunkte-System, grafisch herausragend...
- ...zumindest in der gezeigten PC-Version, minimale Schwächen bei der Gegner-KI, Fahrzeugsteuerung mitunter leicht schwammig, Jasons Wandel zur Kampfmaschine wirkt wenig plausibel, bisher zu gleichartige Gegnermodelle

kurz&knapp

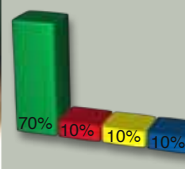
Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montreal
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Menschenhandel, Meth und Megalomanie auf einem tropischen Abenteuer-Spielplatz.

das ist drin

- Ballern
- Liquid Ecstasy
- Zauberpilze
- Kokain



FARCRY 3

Lass dich nicht täuschen von Sonne, Strand und Palmen: Diese Insel ist der pure Horror. In den giftgrünen Eingeweiden des Dschungels lauert mehr kranker Abschaum als im Tropenparadies des Schockerstreifens »Turistas«. Also schlüpf in die geschundene Haut von Rucksack-Tourist Jason und rette deine Freunde. Schließlich befinden sie sich in den schmerzbringenden Händen des durchgedrehten Folterknechts Vaas und seiner Bande perverser Sadisten. 360 Live hat die Dschungelprüfung für Harte gewagt und das Eiland erkundet.

Mieser Urlaub: Wäre dieser arme Hutträger doch nur daheim geblieben...



» Hier fließt Blut statt Alk, statt Sonnenstrahlen verbrennen Bunsenbrenner deine Haut. «

Jasons Urlaub ist ein Reinfall. Und kein harmloser Kakerlaken-im-Bad-des-Hotelzimmers-Reinfall. Nein, der junge Mann steckt bis zum Hawaii-hemd-Kragen in der Patsche. »Du bist meine Schlampe«, raunt ihm der verummte Muskelprotz mit der AK 47 in den Händen durch die Bambusholz-Käfigstäbe entgegen. Kumpel Grant reißt den Kopf zu dem fremden Psychopathen herum, flucht. Blöd, dass man durch den Knebel in seinem Mund nichts versteht und die muskelbepackten Arme von Jasons Kumpel mit einem dicken Strick gefesselt sind. Warum nur, warum? Die immer gleiche Frage, die in Jasons Kopf rotiert. Gerade waren er, Grant, Freundin Liza und die anderen noch im Himmel auf Erden. Genossen beim Fallschirmspringen die pittoreske Aussicht auf das tropische Paradies tausende Meter unter ihnen. Und jetzt das. Irgendwelche schwer gestörten Sadisten haben ihn und Grant zu den Stars in ihrem persönlichen Folter-Krimi gemacht. Schläge, Tritte, Demütigung; und von Jasons anderen Freunden keine Spur. Die Rucksack-Touristen müssen auf der falschen Insel gelandet sein. Hier fließt Blut statt Alk, bräunen deine Haut statt Sonnenstrahlen Stichflammen aus dem Bunsenbrenner. Aber was macht Grant da? Das Tattoo an seinem kräftigen Oberarm verzieht sich, als er die Muskeln anspannt und an seinen Fesseln ruckelt. Wenn das der irre Typ... aber der hat seinen Folteropfern zum Glück für kurze Zeit den breiten Rücken zugewandt. Lang genug, dass Jasons Bruder tatsächlich den schlampig gebundenen Strick lösen kann. Verschwörerisch nickt Grant dir zu,

als der Aufseher – wahrscheinlich für neue Demütigungen – wieder nah ans Gefängnis tritt. Zu nah. Seine Augen weiten sich in Panik, als Grants Hände wie Schraubstöcke seine Schläfen pressen und seinen Schädel gegen die Holzstäbe hämmern. Verdammte, der Typ ist mausetot. Keine Zeit, drüber nachzudenken. In den Taschen des Kerls findet Grant einen Schlüssel, löst deine Fesseln und Knebel. Frei? Mitnichten. Mit einem Finger auf den Lippen winkt dich Grant zu sich. Aus Ego-Perspektive pirschst du als Jason durch die dunkle Nacht. Holzbaracken zieren die Dschungellandschaft, fette Schweine trappeln quiekend durch ihr Gehege. Hühner in Sadisten-Freilandhaltung tapsen über den ausgetretenen Pfad. Geduckt umschleicht das Duo patrouillierende Psychopathen mit Sturmgewehren, hält sich in den Schatten. »Wir haben die ganze Nacht lang gefickt«, tönt es aus einer quatschenden Wächtergruppe. Interessant. Trotzdem stehen die Kerle im Weg. Grant drückt dir einen Stein in die Hand, du zielst und wirfst das Geschoss per Tastendruck in ein nahes Tiergehege. Grants Plan geht auf, die Gruppe macht Platz und geht der Ursache des Geräusches auf den Grund. Gebell ertönt vom nahen Hundezwinger, wo ein Verummter den gemeingefährlichen Kampfklaftern Fleisch in die gierigen Rachen wirft. Vielleicht kommt der Happen direkt von dem Schweinekadaver dort drüben, den einer seiner Kumpels mit einem in der Dunkelheit aufblitzenden Beil zerhackt. Keine Zeit für einen Brechreiz. In einer nahen Baracke finden die Flüchtigen eine Kamera, Funkgerät sowie eine Karte

der Umgebung. Alles eingesteckt, kriechst du mit Grant durch ein nahes Flussbett. Die Holzplanken über euch ächzen unter dem tonnenschweren Gewicht eines Lastwagens. Menschenschreie und Gewimmer mischen sich in das mechanische Gekreische

✖ Drogen sind böse

VAAS KLEINER BETÄUBUNGSMITTELFÜHRER

Übertriebener Konsum von Meth führt zu Zahnausfall – das heißt auch Meth-Mund und lässt Karius und Baktus ziemlich alt aussehen. Von zu viel Ecstasy bekommst du Hyperthermie, will heißen dein Körper überhitzt schlimmer als eine kaputte Heizung. Lust, dein Septum – das ist der medizinische Begriff für die Nasenscheidewand – zu zerlegen? Nimm jede Menge Kokain, denn das zerstört dein Nasengewebe massiv. Schlafstörungen und Panikattacken kriegst du von viel 4-Hydroxybutansäure, einem einst in der Rave-Szene beliebten Antidepressivum. Lösung für Lernfaule: Ketamin, auch Special K genannt. Eigentlich ein Beruhigungsmittel für Tiere, kann das zu geschädigter Lernfähigkeit und Amnesie führen – und hey, es gibt sogar einen Song der Band Placebo, der so heißt! Spezieller Jungen-Spaß: geschrumpfte Hoden und Schmerzen beim Urinieren – präsentiert von Steroiden. Mädels kriegen von dem Zeug mitunter verstärkte Gesichtsbehaarung und kleinere Brüste. Auch nicht übel, oder? Wie gut, dass wir Vaas nie live begegnen werden!



der motorisierten Maschine. Durch die Ritze in den Planken siehst du ein Stakkato an Mündungsfeuer. Hohlmantelgeschosse dringen in Torsos und Vorderköpfe, durchbohren Fleisch und beschwören einen Blutregen, der die Luft mit dem Geruch von Kupfer anreichert. Ein Erschießungskommando, wie Jason es höchstens aus CNN-Dokumentationen über den Zweiten Weltkrieg kennt. »Ich kann das nicht«, presst er wimmernd hervor. Aber Grant schleift dich weiter vorwärts durch diesen blutroten Alptraum. Gut, dass er hier ist, denkst du noch, als ihr euch aus dem Flussbett erhebt und kauern auf eine Holzbaracke zulaufst. Dann ein Schwall heißer Nässe, die dein Gesicht benetzt. Grants Kehle klappt auf wie ein geöffneter PEZ-Spender und schießt rote Flüssigkeit. Fassungslos drückst du via A-Taste deine blutverschmierten Hände auf die klaffende Halswunde. Aber egal, wie sehr du presst und in der interaktiven Sequenz auf die Aktionstaste hämmerst, Grant ist so

tot wie der zerlegte Schweinekadaver von eben. »Was ist los, Hühnchen«, brüllt ein Irokesen-Träger in rotem Tanktop, umringt von einer Bande Patronengurt-behangener Irrer. »Lauf schon, Hühnchen!«

Bevor du dich fragen kannst, warum du noch nicht aus allen Löchern blutest, nimmst du den Freak beim Wort. Rennst um dein Leben, tief in die giftigen, undurchdringlichen Fänge des Dschungels. Palmenblätter streichen über Jasons blutiges Gesicht, Äste schlitzten seine Wangen auf. Vögel erheben sich aufgeschreckt in die Finsternis und kreischen ihren exotischen Gesang, als du strauchelnd um dein Leben rennst. War das dort im Unterholz ein verdammter Bär? Bevor der Gedanke durchdringt, kletterst du schon einen Hang aus Ranken hinauf. In der Ferne schreien deine Häscher, als von oben etwas gegen dich knallt. Du prallst auf dem harten Boden auf, über dir einer der Jäger mit seinem funkelnden Messer unweit Jasons Kehle. Ein erneutes Tastendruck-

Spielchen, und der Dschungelboden saugt sich mit Körpersaft voll, als Jason dem Mann das Messer entwindet und ihm seitlich in die Aorta rammt. Mit letzten Kräften hetzt der Verfolgte atemlos durchs Unterholz, erreicht eine marode Brücke; erspäht mit einem Seitenblick den bedrohlich tief fliegenden Helikopter, dessen Geschütz die Hängebrücke in ihre Einzelteile zerlegt – und den Touristen in den reißenden Strom fallen lässt.

INSEL-SPIELPLATZ

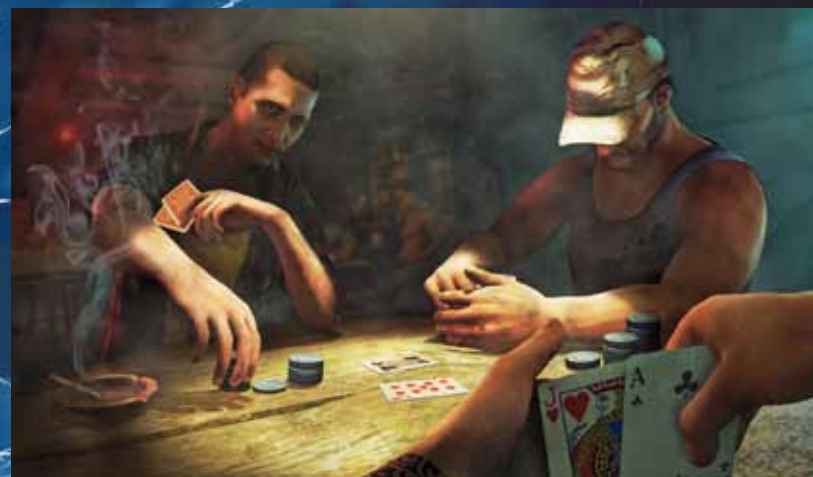
Nach der packend inszenierten Eröffnungssequenz wird Jason von einer Gemeinschaft Eingeborener gerettet. Startend in deren Dorf Amanaki, einer Siedlung Marke Hippie-Kommune, steht das weitläufige Tropenparadies zu Jasons freier Erkundung bereit und verlässt die lineare Struktur der Anfangssequenz. Die nativen Rakyat unter der Führung von sexy Dschungelkönigin Citra sind deine Verbündeten im Kampf gegen

» Hühner in Sadisten-Freilandhaltung tapsen über den ausgetretenen Dschungelpfad. «



Trügerische Idylle:
Jenseits des Dorfes
lauern Vaas'
Schergen.





Irokesen-Fan Vaas Montenegro und seine Gang von Schwarzmarkt-Piraten. Die stehen leidenschaftlich auf Drogenanbau, Entführung und Menschenhandel. Das Offene-Welt-Idyll bereist Jason entweder zu Fuß oder mit einem der zahlreichen Jeeps, Quad-Bikes oder auch Wasserfahrzeugen wie Jetskis. Gut tut, wer einen der zahlreichen Funktürme aufsucht. Sadisten-Anführer Vaas und seine Schergen haben die Signale der Türme mit Störgeräten blockiert. Einmal den Signalstörer demoliert, erscheinen dank des Funksignals zahlreiche Markierungen auf Jasons Karte. Funktioniert also wie in der »Assassin's Creed«-Reihe, in der Spieler Aussichtspunkte erklettern. »Far Cry 3« gibt sich als paradiesischer Sandkasten voller Möglichkeiten. 360 Live hilft in der Anspielsession zunächst einem Farmer, sein Anwesen zurückzuerlangen. Dieses wurde von einem Piraten übernommen, den Jason auf Wunsch des Farmers nach alter Rakyat-Tradition mit einem Messer-Kehlschnitt töten soll. Aber welcher der Hausbesitzer ist der gesuchte Anführer? Über das Inventar wählst du Jasons Spiegelreflex-Kamera, spähist durch den Sucher die Umgebung aus und machst dein Ziel mithilfe einer Markierung aus. Dann geht alles ganz schnell. Durch die Büsche an die Farm gepirscht, nähert sich Jason dem Mann, wetzt die Klinge und erobert die Farm

zurück. Die anderen Piraten mährt er mit Revolverkugeln nieder. Dank zahlreicher Seitenaufträge wie diesem wird dir auf der riesigen Insel so schnell nicht langweilig. Minispiele wie Messerwerfen bei einem übergewichtigen Hawaiiemid-Träger, Poker-Runden oder Checkpoint-Rennen mit Jetskis bringen reichlich Abwechslung in die Shooter-Action – und massig Dineros in den Geldbeutel des Spielers. Mit dem Zaster rüstest du Sturmgewehre, Schrotflinten und Jasons Bogen auf, der sich perfekt für unauffällige Angriffe eignet. Für alle Schießprügel können Verbesserungen, etwa neue Visiere, erstanden werden. An Kohle gelangt der Held wider Willen aber nicht ausschließlich über Missionen. Überall in der Wildnis der Rook Islands können Kisten, Spinde und andere Behältnisse geplündert werden. Und manche der Psychopharmaka-Fans aus Vaas' Mini-Armee tragen gar Kokain-Päckchen mit sich herum, die ihren Leichen entwendet und ebenfalls gegen Geld verkauft werden können.

EINE MÖRDERISCHE ERFAHRUNG

Ubisofts Insel-Ausflug führt dem momentanen Trend folgend ebenfalls leichte Rollenspiel-Elemente ein. Je mehr Blut an Jasons Händen klebt, desto mehr Erfahrungspunkte erhält er im Gegenzug. Die im

✕ Gehäutet!

DAS »CRAFTING«-SYSTEM

Pflanzen-Sammeln ist was für Weicheier? Nicht in »Far Cry 3«, bietet der Shooter doch ein System zur Erstellung von Gegenständen. Im Kampf gegen die Menschenhändler muss Jason grüne, rote und gelbe Pflanzen aufklauben, aus denen er in Spritzen verabreichte Essenzen anfertigt. Die stellen die Gesundheit des Helden wieder her oder verhelfen ihm zu temporären Boni, mit denen er Gegner am Geruch lokalisieren oder wilde Tiere besser erspähen kann. Apropos Tiere: Die auf den Inseln streunenden Schweine, Ziegen, Komodowaran-Echsen oder gar Tiger dürfen nach Erlegen gehäutet werden. Die Häute dienen der Anfertigung größerer Munitionstaschen, Geldbeutel oder Köcher. Unschön für Tierfreunde, allerdings motiviert das »Crafting«-Prinzip ungemein. Außerdem kosten größere Wummen viel Kohle, und die wiederum kann nur tragen, wer die größere Geldbörse besitzt. Durch die leichten Rollenspiel-Elemente spornt dich »Far Cry 3« an, jede Ecke der Insel zu erkunden, die mysteriöse Flora und Fauna zu entdecken, dein eigenes Abenteuer zu erleben. Clevere, gut umgesetzte Idee!



Aufleveln gewonnenen Punkte investiert der Zocker in insgesamt 52 Fähigkeiten, die seinem Spielstil entsprechen. Wer ein 1.000-Yard-Starren entwickeln und Schwarzmarkt-Piratenköpfe aus großer Distanz durchsieben will, verbessert den Umgang mit Distanzwaffen. Wer wie 360 Live am liebsten mit dem tödlichen Bogen zu Werke geht und einen behutsameren Ansatz wählt, ist mit den Stealth-Fähigkeiten am besten beraten. Die Verbesserungen im Bereich »Combat« hingegen sind prinzipiell für Schießwütige gedacht, die Vaas' Truppen lieber

frontal angreifen, Granaten werfen und Sprengsätze platzieren.

DSCHUNGELPARADIES

Löblich, wie viel Entdeckenswertes Ubisoft in den Shooter-Sandkasten packt und wie griffig, intuitiv und geschmeidig sich die Shooter-Mechanik in den Feuergefechten gibt. Schade hingegen, dass in der angespielten Version leichte KI-Schwächen den Eindruck erwecken, dass die Menschenhändler die ein oder andere Line Koks zu viel durchgezogen

haben. Und alle mit Nahverwandten ins Bett hüpfen – oder wie sonst ist es zu erklären, dass die Burschen irgendwie alle doch sehr gleichartig ausschauen? Dafür ist es optisch absolut hinreißend, wie Ubisoft Montreal die Rook Islands gestaltet hat. Beeindruckende Weitsicht, exotische Fauna und Flora, maleische Höhlen entlang des glitzernden Ozeans, auf dessen Oberfläche sich Sonnenstrahlen realistisch brechen: Der Dschungel war nie schöner! Da glotzen sogar frivole Vorpubertäre länger hin als bei einer Lagunen-Badeeinlage von Kunstbrustträgerin Micaela Schäfer im Dschungelcamp – zumindest in der präsentierten PC-Fassung. Bleibt zu hoffen, dass die Konsolen-Version nicht um Längen schlechter aussieht. Wilde Tiere, Tiger- und Bärenattacken oder mysteriöse Tempelanlagen, die glatt einem »Tomb Raider« entliehen sein könnten: Dieser Dschungelprüfung sehen wir nach ausgiebigem Anspielen gern entgegen. Und hoffen, dass Ubisoft Montreal den Wandel Jasons vom Normalo-Schisser hin zum Inselkoller-Geplagten mit Raketenwerfer ähnlich gut hinbekommt wie das restliche Spieldesign.

Nils Osowski



360LIVE sagt...

Die perfekte Partydroge: berauschender Ausflug auf die Psycho-Insel der Abenteuer!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10



FORZA

HORIZONTM



26.10.12



www.xbox.com



www.facebook.com/xboxde

Microsoft

© 2012 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, das Microsoft Studios Logo, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox Logos sind Warenzeichen der Microsoft Unternehmensgruppe.

Microsoft
Studios



XBOX
LIVE

 **XBOX 360.**

Jump in.

Erhältlich | 6. November 2012 | **Status** | 99% komplett

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

343 Industries

Genre | Action

Spieler | 1 - 8

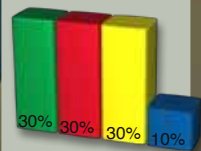
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Endlich! Die offizielle Fortsetzung der Trilogie des Master Chiefs!

das ist drin

- Covenant
- Prometheans
- Master Chief
- Flood



HALO 4

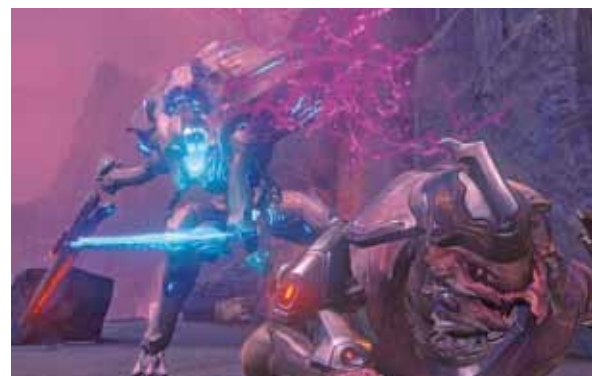
Franks O'Connor hat einen der besten und zugleich schwierigsten Jobs der Videospiele-Industrie. Der kahlköpfige Schotte ist der Franchise Development Director von »Halo« und damit derjenige, der bestimmt, wie es mit einer der beliebtesten Shooter-Serien nach der Übernahme der kompletten Marke durch Microsofts eigens gegründetes Studio 343 Industries weitergeht. Er selbst ist seit »Halo 2«-Zeiten an der Entwicklung beteiligt und einer der wenigen Geheimnisträger, die wissen, wohin die Reise wirklich geht. In Hamburg hat 360 Live Frank »Franki« O'Connor getroffen, mit ihm über Herausforderungen, die Gefährlichkeit seines Jobs und den Master Chief als modernen Archetypen der griechischen Mythengestalt des Odysseus gesprochen. Und natürlich selbst Hand angelegt an zwei der ersten Missionen...

DÄMMERUNG

Nur Minuten ist es her, dass er erwachte. Dass ihn die Künstliche Intelligenz Cortana aus dem Cryoschlaf weckte. Der Master Chief reagierte eher als darüber nachzudenken, was er eigentlich tat, als er sich durch die von Kälte und Einsamkeit beherrsch-

Requiem für den Chief...

ten Korridore der Forward Unto Dawn kämpfte und dutzende Covenant erschoss. Keine Angehörigen der bekannten Allianz-Armee, sondern einer radikal-religiösen Splittergruppe genannt Storm. »Sie glauben weiterhin an die Aussagen der Prophetenkaste«, erklärt O'Connor. Doch was tun sie hier auf den zerrissenen Überresten des einstigen Fregattenschiffs der UNSC, das vor fünf Jahren durch eine Raum-Zeit-Anomalie gezogen wurde und seither führungslos durch den Kosmos weitaus der kartographierten Welt treibt? Wo ist »hier« eigentlich und was wollen die Storm? Wie eine Offenbarung erscheint der Anblick, der sich beim Schritt auf die weite Außenhülle des gebrochenen Schiffs offenbart. »Hatte ich eigentlich erwähnt, dass wir einen Blutsväter-Planeten umrunden?«, fragt Cortana sarkastisch, während im Hintergrund ein dumpfes Dröhnen ertönt. Wie's aussieht, kommt es von einigen chromglänzenden Covenant-Schiffen, die sich plötzlich vorbeischieben und dann die Sicht auf eine von leuchtenden Insignien geschmückte Planetenoberfläche freigeben, die alles in einen schimmernden Schein hüllt. Feine Linien überziehen die 3.000-Kilometer-Sphäre; Lichtreflexionen wandern über das Glasvisier des Helmes.





Prometheus oder Kreios?

+ Unglaublich schicke Grafik, tolle Effekte und Charaktermodelle, weite Ebenen statt Schlauchlevel, dichte Atmosphäre, bekannte sowie coole neue Waffen, tolle englische Sprecher, traditioneller Mehrspieler-Part, »Spartan Ops« ersetzt Koop-Kampagne...

- ...was einige Fans enttäuschen könnte, bisher wenig über die Story bekannt; neue Waffen kaum überraschend und kreativ, aber toll inszeniert

Und außerdem?

■ Die Entwicklung von »Halo 4« begann vor vier Jahren; sogar noch vor »Halo: Reach« wurden erste Pläne geschmiedet
 ■ Laut Frank O'Connor markiert »Halo 4« nicht die grafische Leistungsgrenze der Xbox 360 ■ Bei der deutschen Version wird die englische Tonspur nicht mitgeliefert ■ Deutsche Version ungeschnitten und mit USK-Freigabe ab 16 ■ Halo Waypoint wird unterstützt; die Tablet-App Smartglass ebenfalls; Kinect-Funktionen noch nebulös ■ Die Flood kehrt in »Halo 4« in einem nach ihr benannten Mehrspieler-Part zurück

✖ Koop-Ersatz

SPARTANER IM EINSATZ

Statt die Kampagne traditionell zu zweit anzugehen, dürfen Koop-Fans in »Spartan Ops« gemeinsam eine Missionsreihe im TV-Serien-Stil absolvieren, die sechs Monate nach der »Halo 4«-Story ansetzt. Über zehn Wochen hinweg sollen neue Inhalte erscheinen, in der gemeinsam recht simple Missionen erfüllt werden: zum Beispiel einen Stützpunkt halten, etwas in die Luft sprengen oder sich in der Gruppe mit diesem Gegnerpack herumschlagen. In der letzten Vorschau-Fassung weiß die Mission »The Challenge«, die sich um eine verlassene Blutsväter-Einrichtung im Schnee dreht, durchaus zu unterhalten. Sich absprechen, gemeinsam anrückende Promethean-Horden zurückschlagen: Das fordert Teamwork und Koordination und sorgt durchaus für Nervenkitzel. Der Clou: Die »Spartan Ops«-Missionen sind vollkommen kostenfrei. Wie's jedoch nach der auf zehn Wochen ausgelegten Koop-Kampagne weitergeht, bleibt abzuwarten. 360 Live schließt weitere kostenpflichtige Koop-Inhalte nicht aus.



Oben: Neben den neuen Promethean-Waffen, der Railgun und der T55-Energy-Rifle gibt's viele alte Bekannte: den Nadelwerfer, die Plasma-Pistole, das MA5D-Sturmgewehr und den M41-SSR-Raketenwerfer.

Unten: Düstere Zeiten. Erst einmal auf Requiem angekommen, wird's teils finster und gespenstisch. Lange Schatten, karge Felslandschaften und Crawler, die an den Felswänden auf den Master Chief lauern, geben zunächst den Ton an.



Wunderschön! Doch keine Zeit zum Staunen... Denn es fauchen erste Plasma-Salven am Helmvisier vorbei. Eine kleine Markierung zeigt das nächste Ziel: die Waffenkontrolle zur Linken. Blöd nur, dass sich auf dem Weg dorthin bereits etliche Covenant in Stellung bringen: die echsenartigen Elites, die nervig-quietschenden Grunts, unterstützt von Energieschild-schwingenden Jackals. Mit ihren zerschundenen Kampfwesten, glänzenden Schuppen und Lederhäuten wirken sie militärischer, gefährlicher und düsterer denn je. Dennoch: Spätestens hier stellt sich das typische »Halo«-Feeling ein. Statt schlauchartiger Level erwarten dich große, miteinander verbundene Sandkasten-Areale. Frei kann man sich hier in der Umgebung bewegen wie in einer Arena, direkt in den Kampf stürmen oder aus der Ferne und Deckung agieren. »Genau das ist uns wichtig: dieses Gefühl, das die Kämpfe schon immer ausmachte. Daran wollten wir nichts verbessern, weil es schon perfekt war«, schwärmt der Schotte. »Die Weite der Spielfläche, diese Leichtigkeit beim Springen und Schießen.« Prompt wird also die T55-Energy-Rifle gezückt. Zischend jagt der Spieler den aggressiven Invasoren damit präzise Salven von glühenden Energiefetzen

entgegen. Gefolgt von einer beherzt platzierten Plasmagranate, die eine kleine Horde jaulender Grunts voller Wucht gegen Entlüftungsanlage und Druckausgleichsregler schleudert. Die übrigen Störenfriede werden hingegen auf einem Umweg flankiert, während sich links und rechts neben dem Chief immer wieder vereinzelte Beinahetreffer in den Boden brennen. Spätestens jetzt besteht kein Zweifel mehr: Das hier spielt fühlt sich an und spielt sich wie »Halo« und »Halo 2«. Bombe!

Wenige Sekunden und einen Tastendruck an der Waffenkonsole später fährt eine Rakete aus einem Abschussschacht... und verhakt sich spontan mit einem Hydraulikarm. Handarbeit ist nötig. Also raus aus der Deckung und rein ins Bleigewitter! Mehrere Minuten tobt das Feuergefecht: ein gewohnter Mix aus Fern- und Nahkampf, bis der Chief die Mechanik schließlich mit einem gezielten Tritt in Gang setzt. Ein Warnsignal ertönt, Rauch steigt auf, eine Rakete saust los und zumindest eines der Kampfschiffe verglüht vor der Kulisse einer blau-gelben Flammenwand. Ein grandioses Spektakel!

In der gleichen Sekunde gibt die im All schwebende Sphäre ein lautes Brummen von sich. Eine hauch-



dünne, gelb-orangene Laserwelle rauscht über die Forward Unto Dawn hinweg: ein Abtaststrahl. Als dieser John-117 – den Master Chief – erfasst, bricht ein Höllenlärm los. Metallisches Klacken, Krächzen und Fauchen. Auf der Requiem genannten Sphäre öffnet sich von einem Moment auf den anderen ein gigantisches Tor, das alles erbarmungslos aufsaugt – ob man will oder nicht. Jetzt wird's wirklich ungemütlich!

ALLES VORBESTIMMT?

Wie Frank O'Connor versichert, habe das Geschehen von »Halo 4« quasi von der ersten Sekunde an festgestanden. »Wir wussten, was wir machen wollen. Das Ende von Halo 3 war eine Einladung, dort anzusetzen«, sagt er. Dennoch: »Ich weiß, dass ich gefährlich lebe«, scherzt der Glatzkopf. »Die Fans schauen genau, was wir tun. Sie kennen die Geschichte, das Universum. Bauen wir Mist, werd' ich mich nicht mehr auf die Straße trauen können.« Doch wird's dazu wohl nicht kommen. Denn auch der zweite Anspiel-Part überzeugt – und zeigt, wie »Halo« auch Veteranen der Serie etwas abverlangen

will. Hier trifft der Spieler erstmals auf seine neuen Widersacher. Die Prometheans: die Krieger einer Blutsväter-Kaste, die weder den Spartaner noch die Covenant willkommen heißen. Jahrtausende haben sie in der Sphäre überdauert. Ihre Motive? Ihr Ziel? Ein großes Geheimnis. So muss der Spieler auch im Kampf gegen sie umdenken: Die hundeartigen Crawler greifen stets im Rudel an, kraxeln an Wänden entlang. Die Knights, Drei-Meter-Wesen mit insektenartigem Panzer und schwebenden Gliedmaßen, werden hingegen von den surrenden Drohnenwesen mit einem Schild geschützt, teleportieren sich umher und sind schon bald eine echte Plage. Intelligenter, taktischer, hinterhältiger als die bekannten Allianz-Truppen! Stets alles im Auge behalten und auf Teleport-Geräusche horchen ist erste Heldenpflicht; dazu ihre eigenen Waffen gegen sie einsetzen: die Alien-Schrotflinte Z-180 etwa, die ihre Ziele in güldene Partikel zerstäubt. Oder die Z-110-Pistole, deren Projektile im alternativen Feuermodus ihr Opfer frontal gleich einer Kanonenbreitseite mit gelben Energiespreißeln eindecken.

AUS GRAUER VORZEIT

Wer und was die Prometheans aber nun genau sind? Biologische Wesen in mechanischen Kampf-rüstungen, so viel ist klar. Aber wie sehen sie ohne Rüstung aus? Und woher der an den Titan »Prometheus« angelehnte Name? »Es sind zumindest keine kleinen grünen Männchen«, lacht O'Connor. »Mehr werde ich auch nicht verraten. Denn uns ist wichtig, den mystischen Tenor des ersten Teils wieder-zubeleben; das Gefühl, sich in einer fremden Welt zu bewegen; gegen etwas zu kämpfen, das man nicht versteht. Das war mit den letzten Teilen nicht mehr gegeben.« Der Spieler soll vieles sehen, das überirdisch und geheimnisvoll erscheint. Daher habe man sich auch etwas von griechischen Sagen inspirieren lassen. Ist der Master Chief also ein Sci-Fi-Odysseus? »Vielleicht werden das manche so sehen«, merkt Frank an. »Er entdeckt geheimnisvolle Welten, trifft unbekannte Gefahren – ja, Parallelen sind da. Wer mag, kann da viel hineininterpretieren. Aber für uns ist es eine klassische Heldengeschichte.« Und zwar eine, die wirklich Laune macht.

Trotz neuem Entwickler kommt »Halo 4« unglaublich vertraut daher. Es schafft eine einzigartige und dicke Atmosphäre und weckt bei Veteranen ein Spielgefühl, das vor allem Teil der Reihe Rechnung trägt. Zwar stellen sich nach der kurzen Anspielchance noch mehr Fragen, als Antworten gegeben wurden, doch eines ist sicher: »Halo 4« gibt der nach »Reach« und »ODST« so angestaubten Serie einen neuen Drift; pumpt frisches Blut in die Adern und injiziert einen gewaltigen Lebensfunken in die unterkühlten Synapsen des Master Chiefs. Test im nächsten Heft!

Michael Förtsch

360LIVE sagt...

Endlich ein »Halo«, das diesen Namen wieder verdient! Mystisch, stark und mit dem Chief in der HITPOTENZIAL Hauptrolle.

9.0 von 10



Cortana ist nicht mehr dieselbe. Die lange Zeit im Weltraum, all die Daten, die lange Betriebszeit haben ihren Speicher überfordert. Sie dreht durch, wird verrückt, kann oft nicht mehr logisch die Lage beurteilen...

ECHTE HELDEN KENNEN KEINE LIMITS!



„Hält genau, was es verspricht:
Riesige Zweite-Weltkriegs-Szenarien
zum Mitfliegen.“
Wertung 8.2 von 10
PS3M & 360 Live, 10-2012

AIR★CONFLICTS

PACIFIC CARRIERS



Mach dich bereit
für atemberaubende
Luftschlachten!

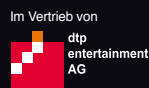
Erlebe die berühmtesten
Schlachten
des Pazifikkrieges!

Stürze dich mitten in große
Gefechte wie Midway, Pearl Harbor
und Wake Island!

WWW.AIRCONFLICTS.NET

facebook/Air.Conflicts.Pacific.Carriers
facebook/dtpentertainment

PlayStation®Move-kompatibel



Erhältlich | 2. November 2012 | **Status** | 95% komplett

kurz&knapp

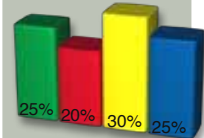
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Criterion
Genre | Arcade-Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Vollgas-Action nach der Formel: Burnout Paradise * (NFS Hot Pursuit + NFS Most Wanted (das Original von 2005)).

das ist drin

- Online-Racing
- Offline-Racing
- Schicke Sportautos
- Offene Welt



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Ob du den neuesten Arcade-Racer aus dem Hause EA wirklich noch so sehr willst? Wir sind da nach ausführlicher Probefahrt mit dem fast fertigen Game nicht mehr so sicher...

Das Leben als Videospiele-Journalist hat manchmal wirklich seine spektakulären Momente. Zum Beispiel dann, wenn einen der Hersteller eines neuen Rennspiels auf eine Rennstrecke einlädt und einem dort den Zündschlüssel in die Hand drückt mit den Worten: »Na, nu lass die Gäule aber mal von der Leine!« Wie sehr so etwas klickt, das hängt natürlich von der Qualität der zugrundeliegenden Mittel ab. Aber wenn – wie im konkreten Fall – als Aufhänger für die Presseveranstaltung ein neues »Need for Speed« dient, dann ist das schon mal eine prima Ausgangsbasis. Umso mehr, als Electronic Arts den Porsche-Testparcours bei Leipzig für einige Stunden angemietet hatte. Dort ließ man die Journalisten an richtig teure Vollgas-Bestien ran: Boxster S, Carrera 4S und einige andere mehr. Als einziges Printmagazin aus dem deutschsprachigen Raum hat sich 360 Live in die Cockpits wechselnder Modelle geklemmt, von einem Porsche-Fahrlehrer die Ideallinie zeigen lassen und dabei gelernt, wie man so ein Tier in den Griff kriegt. Anschließend der Wechsel vom Cockpit an den Controller zwecks Probespiel mit einer nahezu vollständigen Version von »Need for Speed: Most Wanted«. Mal sehen, wie nahe sich

Virtualität und Realität sind. Immerhin waren einige der früheren Teile aus der »Need for Speed«-Reihe solche, die sehr wohl als ernst zu nehmende Simulation zu klassifizieren sind.

FAHR, WOHN DU WILLST

Aber schon die ersten Minuten mit »Need for Speed: Most Wanted« machen klar: Das hat mit einer Simulation kaum mehr gemeinsam als ein Bummelzug mit 'nem Driftwettbewerb. Das Game will reinrassiges Arcade-Adrenalin ausschütten, ganz ähnlich wie das erste »Most Wanted«-Game aus dem Jahr 2005 – übrigens das allererste »Need for Speed«-Game für die Xbox 360. Ahne und Spross teilen etliche prägende Elemente: offene Welt, illegale Straßenrennen, kompromisslose Gangart und wild drängelnde Cops im Genick. Mit der Zeit gebärden sich die Gesetzeshüter sehr aggressiv, stellen Straßensperren auf oder zwingen einen mit Nagelbändern zu riskanten Ausweich-Manövern in letzter Sekunde. Ein bisschen nervtötend, die überlangen Fluchtfahrten mit ständigem Sirenengeheul und Blaulichtgeflacker. Eigentlich hätte man ja anderes zu tun: Nämlich an Bord schnittiger Sportautos durch eine frei befahrbare



Überhaupt keine Frage, dass »Most Wanted« zu den schöneren Rennspielen unter der Sonne zählt...



...aber ganz so geschmeidig wie auf diesen geschönten Hersteller-Fotos sieht das Spiel dann doch nicht aus. Eigene Screenshots erstellen war im Rahmen des Probespiels übrigens nicht möglich.



Welt heizen, markierte Ausgangspunkte ansteuern und in Rundrennen oder A-nach-B-Hetzjagden Siege einfahren. Dass »Most Wanted« über 50 Fahrzeuge als Lockmittel ins Rennen wirft, hat was. An etlichen Winkeln innerhalb der offenen Welt stehen fahrbare Preziosen geparkt. Darunter alles, was gut und teuer ist aus den Häusern Porsche, BMW, Audi und Lamborghini. Dazu kommen leistungsstarke Geländeaufautos sowie Sportwagen-Raritäten, etwa der schnittige Marussia B2. Wer so ein Auto stehen sieht, muss es nur noch ansteuern und per Y-Taste den Autotausch bestätigen – schon findet man sich an Bord des neuen Modells wieder.

Hin und wieder spitzt sich alles zum Showdown zu. Dann setzt eine kurze Kamerafahrt ein besonders seltenes und teures Autoexemplar in Szene: ein »Most Wanted Car« – der Lamborghini Aventador zum Beispiel. Er ist in freier Wildbahn nicht zu finden, man muss ihn freispielen. Auf die Kamerafahrt folgt das Duell. Einer gegen einen. Die minutenlange Verfolgungsjagd umfasst mehrere Checkpoints und zieht sich durch wechselnde Gebiete hin. Sofern

man die Zielmarkierung vor dem Computergegner erreicht, kommt es zum actionreichen Höhepunkt: Der Gejagte flüchtet auf einer wilden, jetzt nicht mehr vorgegebenen Route und schlägt unvorhersehbare Haken. Sobald man ihn schrottreif rammt, wird das Most-Wanted-Fahrzeug in den eigenen Fuhrpark integriert. Warum, wieso, weshalb das Ganze? Erklärungen oder sonstige Story-Elemente schenkt sich das Spiel. Ein Sprecher erklärt grundlegende Merkmale von Steuerung und Bedienung, fertig. Er verrät außerdem noch, durch welches Gelände man sich bewegt: Fairhaven und Umgebung. Rund 20 Minuten soll es dauern, von einem Ende der Karte zum anderen zu gelangen. Zwischen Downtown und Whalen Horizont, dem Hodges Airfield und den Hügeln am Horizont findet sich eine abwechslungsreiche Zusammenstellung von Serpentin und Schnellstraßen, Gassen und Gewässern, Wolkenkratzern und Familienhäusern, Industrie und klassischer Architektur. Fahrten über Gleisanlagen und Freiflächen, durch Berge und Steppen in den Außenbezirken bringen Abwechslung rein. Überall gibt es was zu entdecken. Rampen zum Beispiel für spektakuläre Sprung- und Stuntszenen. Das Ganze erinnert stark an Paradise City aus dem Arcade-Rennspiel »Burnout Paradise«, ebenfalls von Criterion entwickelt. Ist keineswegs die einzige Ähnlichkeit. Auch die Bedienung kommt einem vertraut vor: Fast fünf Jahre nach »Paradise« recycelt Criterion dasselbe Menü-System.

MACKEN UND MÄNGEL

Die Idee: Alle Optionen und Möglichkeiten sollen direkt aus der laufenden Action heraus erreichbar sein, ohne Umweg über den Startbildschirm. Man

tippt das D-Pad an und voilà, links oben im Bild klappt ein kleiner Optionen-Stamm auf. Zu Karrierebeginn verlieren sich dort nur wenige Individualisierungsmöglichkeiten. Man stellt den Soundtrack von den eingebauten Stücken auf ein eigenes Potpourri um, justiert die Lenkradsteuerung, lässt sich von der Bildschirmanleitung wesentliche Gameplay-Modi erklären. Man kann einen laufenden Wettbewerb jederzeit abbrechen oder sich vom Menüsystem Alternativen vorschlagen lassen. Beim »Ambush« gilt es, schnellstmöglich der Meute zu entkommen, beim »Circuit Race« die Konkurrenten auf dem Rundkurs abzuhängen; beim »Sprint Race« über Checkpoints als Erster das Ziel zu erreichen; fast so wie beim »Speed Run«, nur dass dort die höchste Durchschnittsgeschwindigkeit als Siegkriterium zählt. Auf Wunsch beamt einen das Spiel direkt zum Ausgangspunkt der Wettbewerbe. Oder man lässt sich vom eingebauten Navigationssystem via Routen-Markierung in der eingeblendeten Karte zu einem Rennen lotsen. So oder so geht's nach ein bis zwei Sekunden Ladepause los – großartiger Spielfluss! Und Kompliment für die technische Umsetzung des ganzen Systems.

Das Menüsystem wurde vom Hersteller übrigens auf den Namen »Easydrive« getauft. Aber ganz so einfach ist die Bedienung nicht. Denn mit der Zeit klappen immer neue Optionen als Texttafeln aus dem Optionen-Stamm heraus. Die anfängliche Übersichtlichkeit verliert sich bald inmitten einer Flut aus Möglichkeiten. Ganz ähnlich wie früher bei »Burnout Paradise« könnte sich so mancher davon überfordert fühlen. An »Burnout Paradise« erinnert auch die Tatsache, dass man sich in der offenen Welt

Und außerdem?

- Wettrennen zwischen maximal acht Online-Spielern
- Bestzeiten und Rundenrekorde aller Mitspieler und Freunde werden gespeichert, Rekorde via Werbetafeln in der Spielwelt dargestellt
- Ergebnisse und Freischalt-Fahrzeuge von Spielversionen auf Konsole, PC und iOS- oder Android-Geräten werden synchronisiert
- Digitales Handbuch im Spiel
- Auch als »Limited Edition« erhältlich – Details siehe Kaufberater weiter hinten im Heft
- wahlweise Menübedienung via Kinect-Sprachsteuerung



✖ Gute Online-Ideen

SCHLAG DEN OFFLINE-KUMPEL!

Im Startbildschirm singt die englische Band Muse von »Butterflies and Hurricanes«. Der Song handelt von Niederlagen, Zuversicht und triumphalen Augenblicken. All das werden Spieler reichlich erleben, sobald sie bei »Most Wanted« online Gas geben. Die offene Welt des Einzelspieler-Modus dient auch als Basis für den Xbox-Live-Modus – tatsächlich sind beide Welten sehr viel enger verknüpft als im Genre üblich. Du kannst Herausforderungen sogar dann annehmen, wenn deine Kumpels gerade offline sind. Beispielsweise sind an Kreuzungen und markanten Punkten im Gelände Radarblitzer angebracht. Sie erfassen das Tempo deines Fahrzeugs bei der Durchfahrt. Im Umfeld sind riesige Werbetafeln angebracht. Manche dieser Tafeln zeigen anstelle von Werbung die Namen und Fotos der Rekordhalter, die an der fraglichen Stelle am schnellsten waren. Das Spiel merkt sich Höchstgeschwindigkeiten und Rundenrekorde. Sobald einer deiner Live-Freunde die Bestmarke knackt, siehst du das auf den Werbetafeln und/oder in einem digitalen Logbuch und kannst jederzeit Revanche nehmen.



Laut Hersteller braucht 20 Minuten, wer das Gebiet von Fairhaven auf dem schnellsten Weg durchqueren möchte.

Begehrns- oder vergessenswert?

- ⊕ Nur ganz wenige und zudem minimale Ladepausen; Kamerafahrten lassen sich abbrechen, Rennen jederzeit neu starten; insgesamt toller Spielfluss, riesiges Aufgebot an Online-Möglichkeiten
- ⊖ Tuning beschränkt auf Lackveränderung und Werte-Boost, etwa für Turboschub und Straßenlage; außerdem nur 720p-Auflösung, eher betüllicher Bildaufbau, kein Splitscreen-Racing

anfangs gerne verfährt und Checkpoints mangels ausreichender Sichtbarkeit verfehlt. Nein, Erfolge legt dir »Most Wanted« wahrlich nicht in den Schoß. Aber was soll's: Angeblich hält Liebe auf den zweiten Blick länger. Auch mit »Burnout Paradise« musste man erst mal warm werden, hat es dann aber nicht mehr aus der Hand geben wollen. Und »Most Wanted«? Abwarten. Beim hochkonzentrierten Probespiel zeigen sich mehr Mängel, als das bei einer Rennspiel-Produktion aus dem Hause Criterion zu erwarten wäre. So müssen Framerate-Fetischisten damit leben, dass inzwischen sogar die Jungs und Mädels aus dem britischen Guildford – einst strikte Verfechter der Philosophie »Nur-60-Bilder-pro-Sekunde-sind-uns-gut-enough« – diesmal bei einer fundamentalen Frage des Gamedesigns umdenken. Es geht um die Bildwiederholrate. Hübsch gezeichnete Bilder lassen sich gut verkaufen, flotter Grafikaufbau mit 60 Bildern pro Sekunde ist Grundlage für hochpräzise Steuerung. Aber beide Merkmale gleichzeitig integrieren, das gelingt nur ganz wenigen Entwicklerteams. Turn 10,

Polyphony und die Macher der letzten paar »Call of Duty«-Spiele zählen dazu. Criterion scheint diesem exklusiven Club nicht mehr angehören zu wollen oder zu können. Jedenfalls wirft »Most Wanted« nur 25 bis 30 Bilder pro Sekunde auf die Mattscheibe. Kenner sehen das, ein jeder spürt das: Die Steuerung wirkt ein bisschen zu schwammig.

GRAFIK, ZUM STREICHELN SCHÖN

Zugegeben, die Optik kann sich sehen lassen. Die rundliche Heckpartie des Ford GT möchte man streicheln, die Fuchs-Felgen am alten Porsche 911 umarmen. Und würde das Spiel Aromen anstelle von Pixeln verbreiten, das Interieur im Maserati duftete nach feinstem Leder. Aber ganz so famos, wie es uns bisherige Hersteller-Screenshots glauben machen wollen, kommt das Ganze in der Praxis dann doch nicht rüber. Bei genauerem Hinsehen fallen beim fast fertigen Spiel hässliche Riesenpixel, unrealistische Schatten und sogar inhaltliche Fehler auf. Der Focus RS 500 beispielsweise rollt in grüner Hochglanz-Lackierung vor, dabei gibt es ihn tatsächlich nur in mattschwarzer Folierung. Für sich genommen mag so etwas verzeihlich sein. Aber in der Summe verdichten sich die kleinen Macken zum Gesamteindruck, dass bei »Most Wanted« nicht alles so rund läuft, wie erste Präsentationen es suggerierten. Auch nicht beim Gameplay. Wenn du mit 300 Sachen durch den Tunnel fetzst, dann fühlt sich das bei »Burnout Paradise« wie ein Rausch an – bei »Most Wanted« eher wie nach zwei Bier, halt ein bisschen wackelig. Was habe ich denn bitte davon, dass sich ein Audi A2 weniger lenkt als ein Bentley Supersport ISR, wenn beide

Modelle insbesondere bei schnellen Manövern zu schwammig reagieren und sich nicht genau genug platzieren lassen? Fatale Folgen hat das bei Ausweichmanövern. Stell dir vor, du schießt mit 250 Sachen auf die Lücke zwischen einem Brückenpfeiler und einem entgegenkommenden Omnibus zu. Ob das Manöver klappt oder nicht, das scheint weniger mit dem Können des Spielers zu tun zu haben als mit der Gnade der Kollisionsabfrage. Das hat zur Folge, dass man der Steuerung nach einiger Zeit nicht voll vertrauen mag – und sich häufig ärgert, weil knappe Aktionen und unfaire Attacken der Konkurrenz zu eigenen Ungunsten ausgehen.

Natürlich muss man der Fairness halber erwähnen, dass wir für das Probespiel nur zwei Stunden Zeit hatten. Gut möglich, dass sich »Most Wanted« erst nach einer längeren Eingewöhnungsphase voll entfaltet. Aber der Autor dieser Zeilen hätte sich von einem Werk aus dem Hause Criterion halt mehr erwartet. Mehr Kick, mehr Tuning, einen Splitscreen-Modus – und vielleicht auch ein kleines Technik-Wunder.

Richard Löwenstein

360LIVE sagt...

Schicker Arcade-Racer mit überzeugender Ausstattung und vielen entdeckenswerten Details, aber auch HITPOTENZIAL – so einigen Mängeln.

8.0 von 10

Erhältlich | März 2013 | Status | 75% komplett



FUSE

Vier Flinten für ein Halleluja.

kurz&knapp

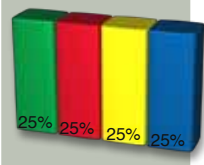
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Insomniac Games
Genre | Koop-Shooter
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Außerirdische Koop-Ballerei mit interessantem Waffenarsenal.

das ist drin

- Trümmer
- Explosionen
- Koop-Spaß
- Alien-Jagd



Wer Ego-Shooter sagt, meint nicht selten »Battlefield«, »Call of Duty« und »Halo«. Das könnte Insomniac Games bald ändern: Mit den Playstation-3-exklusiven »Resistance«- und »Ratchet & Clank«-Reihen hat der Entwickler unlängst bewiesen, dass die Jungs ein Händchen für kreative Waffen-Gestaltungen, abgedrehte Figuren und spannenden Multiplayer-Modi haben. Mit »Fuse« kommen Xbox-360-Besitzer nun erstmals auch in den Genuss der Talente des bislang Sony-treuen Studios und erhalten im März 2013 einen äußerst vielversprechenden Koop-Shooter.

Während sich der Ankündigungstitel »Overstrike« aus 2011 geändert hat, bleibt die Grundidee identisch: Ein Team aus vier schießfreudigen Spezialisten der Einheit »Overstrike 9« soll eine außerirdische Substanz namens »Fuse« aus den Klauen einer Gruppe Bösewichte bergen. Nun denn. Die banale Story mal außen vor, scheint das Gameplay umso interessanter: Dalton, Jacob, Izzy und Naya ziehen auf riesigen, global verstreuten Arealen gegen Horden menschlicher und maschineller Soldaten ins Feld. Dafür kartt Insomniac wie gewohnt allerhand innovative Waffen an die Front. So macht Dalton

seinem Ruf als robuster Frontmann alle Ehre, indem er aus seinem Magshield-Gewehr eine halbdurchlässige Laserschutzwand ausfahren kann. Der blaue Schild fängt schützend Projektil ab und schleudert sie sogar zurück. Jacob hingegen führt eine vielseitige Armbrust mit sich. Statt Patronen verschießt die Flinte ultraheißes Quecksilber, das selbst aus großer Distanz mehrere Ziele gleichzeitig zum Schmelzen bringt. Wer lieber aus dem Hinterhalt zuschlägt, bandelt mit Naya an. Die junge Dame kann sich kurzzeitig unsichtbar machen und mit ihrer Singularitätskanone Schwarze Löcher erzeugen, die Feinde gruppchenweise ins Nirwana saugen. Die aufreizende Izzy komplettiert das Quartett – nebenbei besitzt sie die interessanteste Waffe: die Trümmerkanone. Ein Schuss kristallisiert den Getroffenen, wuchtet ihn bewegungsunfähig in die Luft und macht den Kerl so zum leichten Ziel für Kameraden. Dass jeder Agent individuelle Fähigkeiten beherrscht, gefällt. Ebenso die Tatsache, diese kontinuierlich verbessern zu können. Die dafür nötigen »Fuse Points« gibt's für Abschlüsse, das Erreichen von Zielpunkten und dergleichen.

Nebst schräger Waffenkammer überzeugen

die herrlich detaillierten Figuren und Kulissen, die ein komplett neuer und hauseigener Grafikmotor auf den Bildschirm zeichnet. Nettes Detail: Insomniac baut viele Karten mithilfe von Google Maps sogar weitestgehend authentisch nach, darunter reale Bunkeranlagen und arabische Paläste. Während ein jederzeitiger Ein- oder Ausstieg von Online- und Lokalpartnern im Koop-Spiel zum Standard gehört, macht bei Offline-Partien vor allem die »Leap«-Funktion neugierig: Per Tastenklick können Spieler in die Rolle von KI-gesteuerten Kollegen wechseln. Das beugt nervigen KI-Patzern vor und verfeinert die taktische Komponente abermals. Bleihaltige Live-gespielt-Vorschau frisch von einem EA-Event in London im nächsten Heft!

Moritz Wanke

360LIVE sagt...

Vielversprechender Koop-Shooter, der andere Genre-Größen wie mit einem Granatwerfer wegbalzen könnte.

HITPOTENZIAL

8.0 von 10



HITMAN™

ABSOLUTION

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

THE ORIGINAL ASSASSIN
AGENT 47 KEHRT ZURÜCK. 20 NOV 12

PC | DVD
ROM



PS3
PlayStation 3



XBOX 360
XBOX LIVE



Io-Interactive

SQUARE ENIX®



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

©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS", "Playstation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.

Erhältlich | 31. Oktober 2012 | Status | 100% komplett



**PREVIEW-CODE
DURCHGESPIELT!**

ASSASSIN'S CREED 3

kurz&knapp

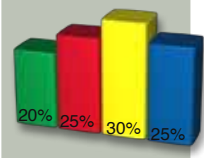
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
 Ubisoft Montreal
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ein Assassin
 schreibt Geschichte:
 Connor mischt die
 Amerikanische
 Revolution auf.

das ist drin

- Pfeil und Bogen
- Sprengfallen
- Giftpfeile
- Sheng-Bao



Und was ist mit Tee?

Ratohnhake:ton – spricht man diesen mohikanischen Namen aus, klingt es ein bisschen so, als hätte man eine Handvoll Murmeln verschluckt und würde gerade verzweifelt versuchen, sie wieder hochzuwürfen. Wie gut, dass den Spielern von »Assassin's Creed 3« diese Pein erspart bleibt, denn der neue Held hat auch einen vertrauteren Namen: Connor Kenway. Der Sohn einer Indianerin und eines britischen Soldaten, seines Zeichens Mitglied der Assassinen, ist eine Schlüsselfigur im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg, taucht aber in keinem Geschichtsbuch auf. Unglaublich, wo er doch persönlich bei den wichtigsten Ereignissen der Revolution zugegen war. Bei der Boston Tea Party zum Beispiel, die eigentlich ganz anders abgelaufen ist, als es uns der Geschichtsunterricht weismachen will. 360 Live hat in einer vierstündigen Demoversion am eigenen Leib erlebt, wie's wirklich gewesen ist...

DRAUSSEN ZU HAUSE

Wir schreiben das Jahr 1773. Das Laub der Wälder, in denen eine kleine, namenlose Siedlung irgendwo im Nirgendwo steht, trägt noch sattgrüne Farben. Die Sonne thront hoch am Himmel und doch bedeuten kleine Atemwölkchen, dass der Herbst naht. Hier, in dieser Heimstatt, lebt Connor bei seinem Mentor und Erfindergenie Achilles. Er ersetzt quasi Da Vinci aus der Ezio-Trilogie und präsentiert dem indianischen

Assassinen gerade stolz sein neuestes Werk: »Das ist ein Sheng-Bao – ein Pfeil am Seil sozusagen. Probier ihn doch mal aus!« Neugierig umfassen Connors große Hände mit den weißen, fingerlosen Lederhandschuhen das schwere Hanfseil. Mit der rechten Hand lässt er die glänzende Pfeilspitze kreisen wie ein Lasso. Schneller, immer schneller – und versenkt sie versehentlich krachend in einem Holzbalken des alten Kolonialhauses. »Das sollten wir vielleicht noch mal üben...«, spottet Achilles. Nur bleibt dafür kaum Zeit; Lärm ertönt vor der Haustür, jemand ruft Connors Namen – Connors mohikanischen Namen. Toll, dass die Entwickler sich tatsächlich die Mühe gemacht haben, manche Texte von echten Muttersprachlern einsprechen zu lassen – das fühlt sich unglaublich authentisch an!

Wie ein gehetztes Tier hämmert Kanendo:ko, Connors Stammesbruder, an die schwere Holzpforte, wirkt vollkommen aufgelöst. »Was ist denn los, Bruder?« Der Halbindianer spricht sanft, um seinen Freund zu beruhigen. Doch dessen Erklärungen sprudeln nur so über seine Lippen. Das Land seines Mohikaner-Stammes soll verkauft werden; die Konföderation hat bereits zugestimmt. Nun sollen die Ureinwohner weichen und Platz für weiße Farmer machen. Der Verantwortliche für diesen Ländereindiabstahl: ein Kerl namens William Johnson, der gerade in Boston weilt und dort





Die Boston Tea Party ist in vollem Gange. Neben diesem historischen Ereignis dürfen Spieler aber noch viele andere miterleben.



Achilles ist Connors Vertrauter und versorgt ihn regelmäßig mit neuen Erfindungen. Hier der Sheng-Bao – ein Wurfpeil am Seil.



Ein Schuss, ein Treffer: Wer in den Wäldern Tiere wie Hirsche, Bären und Wölfe jagt, kann Pelze und Fleisch in der Stadt teuer verkaufen.

den Kauf abwickeln will. Ehrfürchtig überreicht Kanendo:ko seinem Bruder ein Beil, das mit bunten Bändern umwickelt ist. Connor wiegt es in seinen Händen, denkt nach, umgreift dann entschlossen den Schaft und rammt die Waffe in einen weiteren Holzpfosten vor der Tür. Gerade als Achilles gegen den mutmaßlichen Vandalismus protestieren will, erhebt der neue Held der Assassinen-Sage seine Stimme: »Das ist das Kriegsbeil meines Volkes. Es bleibt so lange hier, bis ich diesen Krieg erfolgreich zu Ende geführt habe.« In Connors Stimme bleibt kein Platz für Widerworte. Ohne sich noch einmal umzudrehen, macht er sich auf den langen Weg in die Hafenstadt Boston.

SPIELPLATZ WILDNIS

Dass die Strecke zu Fuß kaum zu bewältigen ist, zeigt ein Blick auf die riesige Umgebungskarte. Dichte Wälder, steile Klippen, reißende Flüsse und hier und da ein paar Hirsche und Kaninchen vermitteln das Gefühl von unberührter Natur und Wildnis. Städte und andere Menschen sind weit weg. Dafür bleibt

mehr Zeit für halsbrecherische Akrobatikeinlagen in hohen Baumwipfeln. Einfach nur die RB-Schultertaste gedrückt halten und die Richtung vorgeben, schon bewegt sich Connor wie ein wildes Tier durch das unwegsame Gelände, nimmt jedes Hindernis wie andere Leute einen Bordstein emporsteigen. Herrliche Optik! Aber auch mit seiner adlergleichen Rasanzt ist die Strecke nach Boston zu weit. Ein kleines Ankersymbol in einer Bucht hält die Lösung parat: Hier, beim ansässigen Hafenmeister, kann Connor ganz bequem mit dem Schiff nach Boston übersetzen und betritt schon einen Ladebildschirm später die Piers und Kais des Bostoner Hafenviertels. Mächtige Kolonialhäuser verschlucken die wenigen, fast blattlosen Bäume der Umgebung. In den Straßen wimmelt es vor streunenden Katzen und Hunden. Neben dem schmutzigen Marktplatz weiden Bauern ihre paar Rinder, Schafe und Ziegen. Irgendwo stehen Schreihäse herum, die die neuesten Nachrichten in die Straßen und Gassen hinausposaunen, in der Werft zimmern fleißige Baumeister an skelettartigen Schiffsrümpfen und Kutscher transportieren Heuballen über die Pflasterwege. Der Lautstärkepegel gleicht einem Kirmesbetrieb, und auch die Orientierung fällt hier deutlich schwerer als im weitläufigen Waldareal. Zum Glück hilft die Umgebungskarte abermals bereitwillig: Zwischen den Symbolen allerlei optionaler Nebenmissionen lugt ein markantes Ausrufezeichen hervor – hier kann Connor seine Story-Mission fortführen. Wer keinen Zeitdruck verspürt, darf sich zuvor aber auch anderweitig austoben. Etwa ein paar verschwundenen Almanachseiten hinterherjagen, Botengänge

erledigen, Briefe austragen, shoppen, auf Aussichtspunkte klettern oder ein paar Steuereintreiber der britischen Rotröcke davon abhalten, die braven Bürger der Ostküstenstadt zu belästigen. Letzteres geht am besten mit scharfen Argumenten: zum Beispiel Connors versteckten Assassinenklingen oder seinem traditionellen Tomahawk. Das Kampfsystem: wunderbar geschmeidig, mit gewissen Ähnlichkeiten zu »Batman: Arkham City«. Aus der Verfolgerperspektive pickt sich der Kuttenträger ein Opfer aus der Gruppe heraus. Über die X-Taste zückt er seinen Totschläger und nutzt den Überraschungsangriff, um einen der Rotfüchse direkt zu erledigen. Sobald die anderen Wind von dem Attentat kriegen, gehen sie in Angriffshaltung über. Bedrohlich nah kommen die Briten mit ihren Bajonetten, doch Connor bewegt sich so wenig wie eine Kobra, lässt heranstürmende Feinde ins Leere laufen, bringt sie zum Stolpern, um ihre ungeschützten Rücken zu durchbohren. Sobald ein rotes Dreieckssymbol über den Köpfen der Widersacher leuchtet, kann der Assasine mit Druck auf die B-Taste außerdem einen Konter ausführen, wehrt etwa Hiebe und Stiche zur Seite ab und stößt den verdutzten Kontrahenten mit der Schulter unsanft gegen Wände und Marktstände. Hält dann auch noch die Kamera bei einem Finalschatz drauf, sind Spektakel und Inszenierung einfach nur perfekt!

FÜR DIE REVOLUTION!

Wer sich lieber auf die Haupthandlung konzentriert, schließt bald Bekanntschaft mit einigen Widerständlern, die den nächsten Coup gegen die

Schwarzwild oder Rotfuchs?

-  Riesige und lebendige Spielwelt, sehr menschliche Figuren, einfach erlerntes Kletter- und Bewegungssystem, zahlreiche Nebenmissionen, packend erzählte Geschichte, tolle deutsche Sprecher
-  Noch relativ viele Clipping-Fehler, aufpoppende Umgebungsobjekte und Bildrateneinbrüche, Mimik wirkt wachsalig



✖ Spiel mit mir!

UNTERHALTUNG IM 18. JAHRHUNDERT

Unwahrscheinlich, dass es den Spielern in der gigantischen Welt von »Assassin's Creed 3« wirklich langweilig werden würde. Dennoch stehen immer wieder Spieltische in den Salons und Lagern großer und kleiner Städte herum, an denen Connor ein paar Münzen setzen kann. Neben Klassikern wie Dame und 9er-Mühle, deren Regeln westlichen Spielern geläufig sein dürften, gibt es auch Exoten wie Fanorona zu entdecken. Das Spiel aus Madagaskar besteht aus einer Art Schachbrett mit neun Reihen zu jeweils fünf Feldern, die mit horizontalen, vertikalen und diagonalen Linien miteinander verbunden sind. Jeder Spieler setzt seine 22 schwarzen beziehungsweise weißen Steine aufs Brett und versucht fortan, gegnerische Steine vom Feld zu räumen, indem er einen eigenen Stein über die Linien wahlweise auf den Kontrahenten zu- oder von ihm wegbewegt. Wer alle Steine des Gegners entfernt hat, gewinnt Fanorona – es dauert allerdings recht lang, bis man dieses ansprechende Strategie-Game verinnerlicht und gemeistert hat. Ein Heidenspaß – wenn auch nur im Spiel gegen die KI.



verhassten Briten planen: Auf einigen Schiffen im Hafen lagern wertvolle Teellieferungen aus England, die nur mit horrender Besteuerung auch an die amerikanischen Kolonisten verkauft werden. An ihnen will eine Rebellentruppe von nur vier Männern – unter ihnen natürlich auch Connor – ein Exempel statuieren. Bei einer Nacht-und-Nebel-Aktion sollen alle Kisten im Bostoner Hafenbecken versenkt werden – die Boston Tea Party kann beginnen. Was die mit dem eigentlich gesuchten William Johnson zu tun hat? Nun, der zwielichtige Kolonialherr macht sich die Hände beim Schmutzspiel mit eben diesem Tee schmutzig und will mit dem so eingenommenen Geld das Land der Mohikaner kaufen. Kein Tee, kein Geld mehr für den Gaunerkönig.

In der Nacht des 16. Dezembers 1773 schleichen sich der Halb mohikaner und seine Kumpanen an Bord der streng bewachten Kähne. Mit Hilfe von Giftpfeilen, dem Sheng-Bao und anderen Todbringern

sind die ersten 15 Rotröcke schnell ausgeschaltet. Der Weg auf die Schiffe ist frei. Langsam und leise schleicht sich der Trupp über Planken und die Takelage, der Mond hüllt die Szenerie in einen blassen Glanz, die ersten Teekisten geraten ins Blickfeld. Doch die fehlenden britischen Patrouillen bleiben nicht unbemerkt. Gerade als die ersten Holzbehälter plätschend über Bord gehen und sich bereits einige Schaulustige im Hafen versammelt haben, preschen weitere Soldaten von gleich zwei Seiten heran. Einige von ihnen bleiben an den Docks, legen ihre Musketen an; andere entern mit Säbeln und Bajonetten die Decks. Ein hektischer Kampf entbrennt: Connor muss an zwei Fronten gleichzeitig meucheln, über Holzplanken immer wieder die Schiffe wechseln und Feinde abwehren, während seine Kameraden Teekiste um Teekiste im Salzwasser ersäufen. Klarer Fall: Geht einer der Rebellen drauf, gilt die Mission als gescheitert – und das ist keine Option. Nützliche Helfer sind hier vor allem Connors Sprengfallen, die auch mehrere anrückende Rotröcke effektiv zurückschlagen. Nach scheinbar endlosen zehn Minuten ist die Schlacht geschlagen. Als die letzte Holzbox ins Meer geworfen wird, hat sich schon halb Boston im Hafen versammelt und jubelt das tapfere Eingreifen der unbekannten Männer. Ein Gefühl von Erhabenheit macht sich breit. Die Boston Tea Party war ein voller Erfolg – und kein Geschichtsbuch hat jemals offenbart, dass insgesamt nur vier Männer dafür verantwortlich waren.

GESCHICHTE MIT MAKELN

Natürlich ist dieses – leicht verfälschte – historische Ereignis nicht das Ende der Fahnenstange. Denn letztlich muss Connor sich doch noch mit Blut beflecken und William Johnson in die ewigen Jagdgründe schicken. Warum? Das solltest du besser selbst herausfinden. Ebenso wie die Antwort auf die Frage, welche Absichten der Typ wirklich verfolgt. Und wo überall die Templer wieder ihre Finger im Spiel haben. Immerhin: Viel Zeit verstreicht bis dahin nicht mehr, denn die neuzeitliche Assassinsensaga erscheint bereits am 31. Oktober. Es wäre allerdings wünschenswert, wenn die Entwickler noch die wenigen Fehler ausbügeln würden, die in der Anspielversion aufgefallen sind: allen voran aufploppende Objekte in der Umgebung und massive Bildraten-einbrüche, wenn sich viele Personen auf einem Bildschirm tummeln. Davon abgesehen wird Geschichtsunterricht kaum jemals so viel Spaß machen wie in »Assassin's Creed 3«.

Sabine Schischka

Und außerdem?

- Diverse Boni für Vorbesteller, zum Beispiel das Singleplayer-Paket »Kolonialer Assassine« mit schottischer Steinschloß-Pistole und einem Zusatzkostüm; bei Amazon gibt's exklusiv den »Kapitän der Aquila«-Pack mit dem Enterbeil und einer Kapitänsuniform; Gamestop-Kunden erhalten das »Rotrock«-Paket mit der Mehrspieler-Figur Rotrock, dem »Doktorpuppe«-Relikt, einem Schlangensymbol und jeweils einem Doktor-Bild und -Titel ■ Für den Multiplayer-Modus sind monatlich neue Download-Inhalte geplant, welche die separate Story vorantreiben sollen

360LIVE sagt...

Zeit für Feinschliff, meine Herren! Dann treten wir die Zeitreise ins 18. Jahrhundert auch liebend gerne an.

HITPOTENZIAL

8.5 von 10

Erhältlich | 20. November 2012 | Status | 95% komplett

kurz&knapp

Hersteller |

Square Enix

Entwickler |

IO Interactive

Genre | Schleich-

Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

kurz gesagt

47 spannt die Saite: packend wie »Bourne«, konspirativ wie »Splinter Cell«, meuchlerisch wie »Assassin's Creed«.

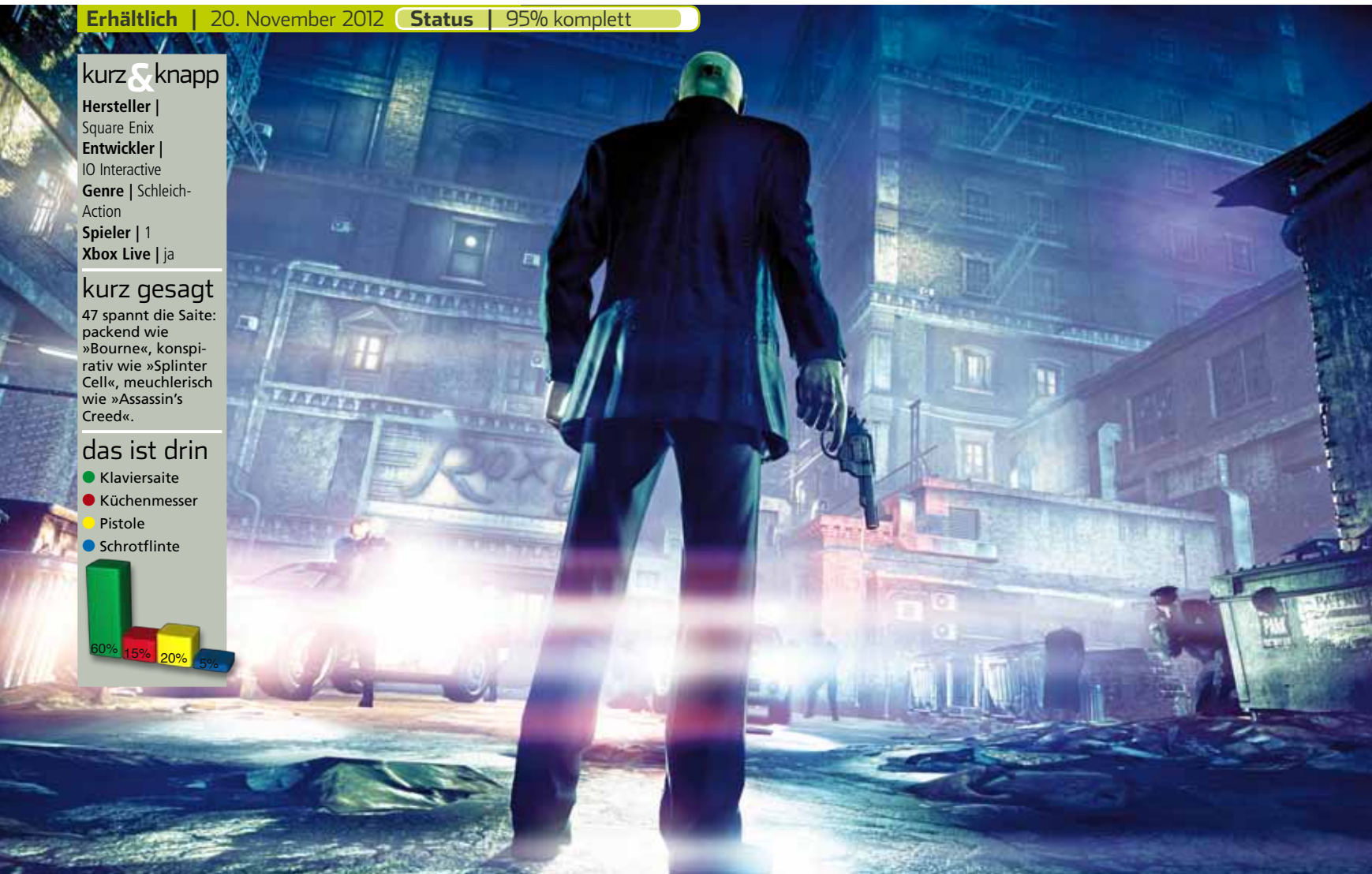
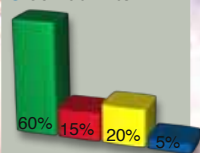
das ist drin

● Klaviersaite

● Küchenmesser

● Pistole

● Schrotflinte



Hin und wieder liegen Videobänder und andere sogenannte »Beweise« in der Kulisse herum. Außer den Punktezähler in die Höhe zu treiben, haben sie jedoch keinen Nutzen.

HITMAN ABSOLUTION

Gott hat Erbarmen – er nicht.

Irgendwas läuft hier schief. Verdammt schief. Eigentlich ist Agent 47 der Jäger, der sich seinen Opfern wie eine Raubkatze lautlos nähert, im richtigen Moment zuschlägt und dann gleich einem Phantom im Nichts verschwindet. Tödlich. Diskret. Ein Meister seines Faches.

Doch jetzt sucht ihn sowohl die Polizei als auch die International Contract Agency, die ihn bis dato jahrelang für mörderische Aufträge anheuerte. Der Jäger wird zum Gejagten. Kann der Mann mit der Glatze dem Druck standhalten? Angespannt wirkt seine Mimik, erschöpft seine Augen. Labil und zerbrechlich erscheint der Kerl, der normalerweise so viele Emotionen zeigt wie ein geschliffenes Küchenmesser. Bereut er sein Handeln? Ersucht 47 die Absolution? 360 Live schnappt sich die letzte Preview-Version vor dem Test, um nach Antworten zu suchen...

DER TOD TRÄGT GLATZE

Anfangs scheint es ein normaler Auftrag zu werden: Villa betreten, Ziel eliminieren, Tatort verlas-

sen. Eben ein Job, wie ihn Agent 47 schon unzählige Male von der Agentur erhalten hat. Doch diesmal ist das Opfer weder Politiker noch Krimineller. Diesmal ist das Ziel jemand Bekanntes, eine alte Freundin: Diana Burnwood, ehemalige und langjährige Stimme aus der Zentrale. Die junge Dame hat die Agentur hintergangen und wichtige Informationen gestohlen. Jetzt muss sie sterben, Gefühle spielen dabei keine Rolle. Geschäft ist Geschäft.

Der Hitman fährt mit einem Eiswagen vor Burnwoods Villa und hält an. Die Wache vor dem Tor schaut ungläubig: »Was zur Hölle macht der hier?«,

Das Spiel in Zahlen

5. Teil der Reihe mit Agent 47 erscheint am 20.11.2012, 1. Spiel mit »Glacier-2«-Grafikmotor, 47 Erfolge, 19 Waffen, 161 Waffenverbesserungen, 53 Verkleidungen, 30 Fähigkeiten, 278 Herausforderungen, 20 Spielstile, 9 Sprachversionen auf 1 Disk, 5 Schwierigkeitsgrade: Leicht, Normal, Schwer, Experte, Purist; deutsche Fassung ungeschnitten ab 18 Jahren

✖ Verträge...

...STATT MEHRSPIELER

Auftragskiller sind Alleingänger. Ein Mehrspieler-Modus würde daher aufgesetzt wirken. Um »Absolution«-Spieler dennoch ans Netz anzuschließen, hat sich der Entwickler etwas Feines einfallen lassen: den »Contracts«-Modus. Hiermit lassen sich selbst erstellte Mordaufträge online teilen. Wer jetzt komplizierte Editoren befürchtet, darf aufatmen. Die Erstellung der Missionen läuft wortwörtlich spielerisch ab: Karte aus der Solo-Kampagne wählen, zum Beispiel »Chinatown«. Jetzt nach potenziellen Opfern suchen. Soll es lieber der gut geschützte Drogenbaron sein? Oder doch lieber der grimmige Koch im Kücheneck? Per Y-Taste markiert man handlich bis zu drei Ziele. Nun die nächste Frage: Wie sollen die Todgeweihten ihr Leben lassen? Aus der Nähe mit dem Küchenmesser oder vielleicht doch lieber distanziert mit dem Scharfschützengewehr? Sollen die Leichen anschließend liegen bleiben oder in einem Container verschwinden? Welches Outfit soll Agent 47 dabei tragen? Die Möglichkeiten sind ähnlich breit gefächert wie im Hauptspiel. Abschließend noch den Fluchtbereich wählen und schon steht der »Contract« zum Upload bereit. Für Downloader gilt: Je ähnlicher man das Vorgegebene abarbeitet, desto mehr Punkte gibt es. Wichtig: Jede Mission kann erst geteilt werden, wenn sie vom Verfasser erfolgreich durchgeführt wurde. Unmögliche Missionen? Ausgeschlossen.



» Labil und zerbrechlich erscheint der Kerl, der normalerweise so viele Emotionen zeigt wie ein geschliffenes Küchenmesser. «

poltert der Typ und nähert sich dem Vehikel. Dann geht alles ganz schnell: ein Funkeln, ein Griff, ein Mord. Mit der Klaviertaste um dessen Hals zieht 47 den Regungslosen in den Wagen. Er steigt aus. Das große Tor ist verschlossen, hinüberzuklettern wäre zu auffällig. Der Killer erspäht einen Seiteneingang zum Garten, der Blick des Spielers folgt ihm aus Verfolgersicht. Einige Meter voraus patrouilliert ein weiterer Scherge. Das nächste Opfer. Ein Tipper auf die B-Taste reicht, schon schmiegtst du dich automatisch an die Wand und observierst unbeobachtet das Ziel. Kurz auf die X-Taste gedrückt, rollt 47 sich selbstständig zum nächsten Sichtschutz. Das geht locker von der Hand, fühlt sich ähnlich gut an wie bei Square Enix' Cyberpunk-Abenteuer »Deus Ex: Human Revolution«. Und auch hier gilt: Den richtigen Moment abwarten, dann zuschlagen. Zum Beispiel wenn der Gegner von einem Radio abgelenkt ist. Via Y-Taste greift sich der Henker im todschicken Anzug den herumliegenden Backstein. Langsam und in der Hocke schleicht er sich an sein Opfer. Nah genug am Ziel, kommt erneut die X-Taste ins Spiel: 47 richtet sich auf und rammt die harte Kante des Baumaterials in den Hinterkopf seines Gegenübers. Ein dumpfer Ton, ein Spritzer Blut – Exitus. Doch herumliegende Leichen sind bekanntlich ein Problem. Wenn auch nur ein Wachmann sie entdeckt und Alarm schlägt, kann dies die gesamte Mission gefährden. Praktisch daher, dass in der Nähe fast jeder Patrouille Kisten, Kühltruhen und Kleiderschränke rumstehen, die sowohl Toten als auch 47 selbst als Versteck dienen. Denn ähnlich »Metal Gear Solid« und Vertretern aus dem Schleichgenre lassen Feinde nach kurzer Zeit von ihrer Suche ab, wenn sie nichts Verdächtiges entdecken. Je nach Schwierigkeitsgrad kann das allerdings mehrere Minuten dauern.

Den Garten passiert, entdeckt der Antiheld einen weiteren Bodyguard am Tennisplatz. Sich hinterrücks nähern? Zu riskant, dafür dreht sich der stämmige Typ zu hektisch in alle Richtungen. Schnell hat 47 die passende Lösung parat: seine schallgedämpfte Pistole. Per LT-Schultertaste anvisieren, RT leicht rein-drücken konzentriert wiederum das Fadenkreuz auf den Kopf. Dann durchdrücken und: Peng, die Kugel durchbohrt den Schädel, eine Fontäne Gehirnschmiere

bestätigt den Treffer. Herrlich, wie mächtig sich solche Direkttreffer anfühlen. Zwar hinterlassen gefallene Gegner Schrotflinte, Maschinenpistole und 17 andere Waffen, allerdings erregen diese mangels Schall-dämpfer zu viel Aufmerksamkeit und sind eher für Notsituationen gedacht.

Den Tennisplatz überquert, erreicht der Hitman einen Steingarten. Blöd nur, dass es hier von grimmig dreinschauenden Halsabschneidern nur so wimmelt. Klar, einen Bleiteppich verlegen wäre auch eine Lösung. Doch wird lautloses Töten wie auch das Umgehen von Gegnern mit besonders vielen Punkten belohnt. Die wiederum schalten nach jeder Mission neue Fähigkeiten, darunter kürzere Nachladezeit, geringere Beeinflussung durch Waffen mit Rückstoß und schnellere Genesung frei, um nur einige der 30 Talente zu nennen.

Im genannten Fall verlässt sich der Glatzkopf derweil auf seine Instinkte: Per RB-Schultertaste aktiviert sich eine Art Röntgensicht, die Gegenstände und Gegner selbst durch Wände hindurch gelb markiert. Auch der Fluchtbereich wird so schnell erkennbar. Besonders praktisch: Eine kleine, knisternde Feuer-spur am Boden zeigt den Weg jeder Wache. Wer dagegen den ultimativen Nervenkitzel will, deaktiviert solche Hilfsmittel im Optionsmenü einfach.

Innerhalb weniger Minuten schleicht sich der Racheengel so an Büschen und Hecken vorbei und durchquert nahezu mühelos den Steingarten. Doch schon folgt das nächste Hindernis: Zwei Schlipsträger mit nervösem Zeigefinger bewachen den Eingang ins

Leon, der Profi, oder Klaus, der Anfänger?

- + Herrlich viele Lösungsansätze um jede Mission zu bewältigen, spannend gestrickte Story, Spielhilfen für Profis deaktivierbar, spaßiger »Contracts«-Modus, schön detaillierte Figuren und Kulissen, motivierendes Punktesystem, klasse Soundeffekte und professionelle englische Sprecher
- Teilweise noch Grafik- und Clipping-Fehler, Lösungsansätze wiederholen sich, deutsche Vertonung muss sich noch beweisen



Gewächshaus, das 47 durchqueren muss, um die Villa zu erreichen. Abmurksen? Würde ein Kugelferno entfachen. Also spielt der Assassine sein nächstes Ass aus: Verkleidungen. Das benötigte Outfit krallt er sich einfach von einem seiner vorherigen Opfer. Oder nimmt es sich, wie hier, aus einem herumliegenden Kleidersack. Sofort wird aus dem Henker ein harmloser Gärtner. Aber Vorsicht: Noch immer können ihn andere Gründämler erkennen, weshalb es Sinn macht, diesen »instinktiv« aus dem Weg zu gehen. Raffiniert – sofern man darauf achtet, dass die Instinktleiste rechts unten im Bild nicht zur Neige geht und die Tarnung auffliegt. Auffüllen? Kann man die Anzeige durch Stealth-Kills und erfolgreich abgeschlossene Missionsziele.

KILLER WIE FISHER

Endlich ist die Villa erreicht! Zeit, den Auftrag zu Ende zu bringen. Vorbei an der Wache am Eingang geht's gemächlich durch den Flur, vorbei an der Küche, hinein ins Wohnzimmer. Dass sich hier gerade die komplette Bodyguard-Truppe versammelt, ist in diesem Fall sogar von Vorteil. Grund: Der Leiter bringt seine Mitarbeiter auf den neuesten Stand – und gibt damit wichtige Informationen preis: »Burnwood macht sich im ersten Stock fertig, wir können also demnächst aufbrechen.« Sie ist oben? Sehr gut. Ganz im Gegensatz zu den Hochsicherheitsschlössern, mit denen einige Räume verriegelt sind. Erschwerend kommt hinzu, dass die passende Schlüsselkarte vom Gruppenleiter aufbewahrt wird. Den und seine Untergebenen umnieten, um dranzukommen? Wäre

möglich, immerhin kann 47 auf einen bequemen Zielmodus zurückgreifen: Instinkt an, per X-Taste Zielmodus aktivieren und die Zeit kurz anhalten. Jetzt per LT die Ziele markieren und anschließend via RT-Schultertaste automatisch einen nach dem anderen abknallen lassen. Erinnert verdammt an das Feature »Mark & Execute« aus »Splinter Cell: Conviction«. Doch wir lieben's ruhig, diskret. Also beobachtet 47 den Keycard-Besitzer und entdeckt eine Schwachstelle: Der Gruppenleiter nippt liebend gerne an seinem Kaffee, der auf einer kleinen Kommode steht. Was liegt also näher, als den Becker umzuschütten? Umgehend verschwindet der Leiter im Nebenraum, um sich eine neue Tasse zu holen. Die Gelegenheit, ihn mit einem Schlag ins Kreuz unbeobachtet aus dem Verkehr zu ziehen. Ach ja: Danke auch für die Schlüsselkarte! Damit geht's über die Treppe hoch in den ersten Stock, ins Zimmer der bildhübschen Diane

Burnwood, die sich gerade duscht. Der Agent schleicht sich ran. Zieht seine Waffe. Legt den Finger auf den Abzug und ...

Was dann passiert, wollen wir besser nicht verraten. Sicher ist nur, dass Burnwood jemand schützen wollte. Ein junges Mädchen namens Viktoria. Doch was ist an ihr so wertvoll, dass Burnwood dafür die Agentur betrügt und somit ihr Leben riskiert? Und warum scheint der unantastbare Killer kurz vor dem psychischen Zusammenbruch zu stehen? All das gilt es herauszufinden. Dafür folgt 47 schon bald einer Fähre nach Chinatown, nimmt mächtige Stripclub-Besitzer hoch und gerät schneller als ihm lieb ist selbst mitten in die Schusslinie. Keine Frage, das Gezeigte trifft eiskalt ins Schwarze. Wenn IO Interactive jetzt noch kleine Fehler wie Taschenlampenlichter, die durch Wände scheinen, sowie an Objekten hängenbleibende Figuren ausmerzt, könnte sich der Strichcode-Killer tiefer in die Herzen der Fans schneiden als die Klaviersonne in die Hälse seiner Opfer. Test im kommenden Heft!

Moritz Wanke

Und außerdem?

- Kommt in drei Ausgaben: Standard Edition, Professional Edition mit Klappbox, Artbook und drei exklusiven Waffen sowie als Professional Deluxe Edition zusätzlich mit Sammelbox und 25 Zentimeter großer Agent-47-Plastikfigur ■ Deutsche Version ungeschnitten mit USK-Freigabe ab 18 Jahren ■ Erfolge? Natürlich 47! Darunter 20 Punkte fürs Erwürgen einer Person oder 20 fürs Erstellen einer Contract-Mission ■ Vorbesteller erhalten kostenlos das Download-Spiel »Sniper Challenge« ■ Deutsche Version mehrsprachig: Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch, Spanisch, Russisch, Polnisch, Türkisch und sogar Japanisch sind in Wort und Schrift mit auf der Disk ■ Stereoskopisches 3D nicht unterstützt

360 LIVE sagt...

Darf Meucheln so viel Spaß machen? Wie ein Projektil Richtung Kopf steuert »Hitman: Absolution«
HITPOTENZIAL zielstrebig auf einen sicheren Kauf Tipp zu.

8.5 von 10

[Back to top](#)
[Privacy Policy](#)
[Terms of Use](#)
[Contact Us](#)
[Feedback](#)
[Help](#)
[About Us](#)
[Site Map](#)
[FAQ](#)
[Glossary](#)
[Index](#)
[Search](#)

**“DAS WICHTIGSTE
SPIEL DES JAHRES!”**

GAMONA.DE



GAMEPLAY
TRAILER
ANSEHEN



CALL OF JUAREZ THE GUNSLINGER

Zurück zu den Wurzeln!



Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Techland **Genre** | Action
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2013

Zurück in den Westen! Nachdem die »Call of Juarez«-Reihe mit »The Cartel« einen eher holprigen Abstecher in die Gegenwart wagte, geht's mit »Gunslinger« wieder in die Zeit der Indianer und Cowboys. Dabei bleiben die McCall-Brüder allerdings außen vor. Vielmehr durchlebt der Spieler diesmal die Abenteuer eines namenlosen Revolver-Haudegen, der nippend an einem Whisky-Glas in einem Saloon über sein Leben erzählt. Das Spiel gewordene Ergebnis ist durchtränkt von Begegnungen mit den echten Ikonen des Wilden Westens: Doc Holliday, Jesse James, die Dalton Gang, Butch Cassidy oder auch Billy the Kid. Das spektakuläre Treffen mit Letzterem präsentierte Entwickler Techland zur Enthüllung Mitte September.

Wie gewohnt geht's aus der Ego-Sicht durch die Einöden der Staaten. Doch diesmal in einem auf Comic getrimmten Look, der etwas an »Borderlands 2« erinnert. Staub weht umher, ein Vogelschwarm zieht am Horizont entlang und ein Steppenroller tingelt, begleitet von einem sanften Windhauch, über die Straße. Nebenbei raunt die dunkle Stimme des Erzählers und Helden, was gleich passieren



wird: Der Kopfgeldjäger soll den 21-jährigen Billy – üble Zeitgenossen haben ihn in einem Farmhaus eingekesselt – aus seiner misslichen Lage befreien. Schon bald rückt die Farm ins Sichtfeld des Betrachters, während gleichzeitig die ersten Halunken heranstürmen und dir blaue Bohnen zur Begrüßung servieren. Du reagierst sofort,feuerst mit klirrenden Schüssen zurück und schlitterst blitzschnell hinter einem Wasserfass in Deckung. Blut spritzt, ein »Kopfschuss«-Symbol blinkt auf, Punkte rasseln auf dein Konto. Durch ein Dutzend Feinde bis zum Farmhaus vorgekämpft, triffst du schließlich auf den irren Billy, der in wehendem Mantel und mit Flinte in der Hand heroisch einen Angreifer nach dem anderen umnietet. Als einer seiner Kumpanen am Fenster zusammensackt, liegt's an dir, ihm die Flanke freizuschießen. Zum Beispiel mit einer Winchester-Unterhebel-Repetierflinte. Noch bessere Chancen hat, wer die wie in einem Rollenspiel freigeschalteten Fähigkeiten nutzt. So kannst du in bestimmten Situationen mittels Quicktime-Reaktionstest einer heranfliegenden Kugel ausweichen und sogar gleichzeitig das Feuer erwidern. Sehr effektiv auch der Wut-Modus, in welchem der namenlose Held mit zwei Revolvern selbstständig zielt – der Spieler muss nur noch den Abzug betätigen. Erster Eindruck: rasante Wild-West-Bleidusche mit markanter Optik. Erscheinen soll »Gunslinger« Anfang 2013 via Xbox Live Arcade.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

THUNDER WOLVES

Himmelsstürmer.



Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Most Wanted Entertainment **Genre** | Action
Spieler | 1 **Xbox live** | ja **Erhältlich** | 2013

Die Helikopter-Piloten der Thunder Wolves sind die Besten der Besten. Du bist einer von ihnen und sollst in einem krisengebeutelten Land mal ordentlich durchputzen, sprich Terroristen ausknipsen. Mit insgesamt acht verschiedenen Hubschraubern geht's aus Third-Person-Sicht in Aufklärungs-, Eskort- und Eliminierungsaufträge. Anders formuliert: In bester Manier von Klassikern wie »Airstrike 3D« und Co. fegst du vom MG-bestückten Willy-Jeep über fiese Flak-Stellungen bis hin zu Panzern alles von der Karte, was bei drei nicht im Bunker parkt. Als Szenarien dienen Dschungellandschaften, halb zerstörte und im Qualm versinkende Städte sowie versteckt in der Wüste liegende Raffinerien und Waffenfabriken. Motivierend: Im Spielverlauf werden die eigenen Helis stets weiter ausgebaut, darunter Zielsuchraketen, panzerbrechende Geschosse und anderer Hightech-Schnickschnack. Raffiniert? Intelligent? Nein, das hier scheint einfach mal wieder ein spaßiger und flinker Arcade-Shooter zu werden, bei dem's ordentlich kracht, scheppert und eine fette Explosion die nächste jagt. Hinzu kommt, dass auch optisch einiges geboten wird: opulenter Funkenflug, beeindruckende Rauchschwaden, liebevoll ausgestaffierte Fahrzeugmodelle. Auf dem Radar behalten!

HITPOTENZIAL | 7.0 von 10

THE CAVE

Der Sinn im Unsinn.



Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Double Fine **Genre** | Abenteuer
Spieler | 1 - 3 **Xbox live** | unklar **Erhältlich** | 2013

Eine sprechende Höhle, skurrile Charaktere und knackige Rätsel gepaart mit klassischer 2D-Hüpf-Action. Das bringt die Essenz des neuen Projekts von »Monkey Island«-Erfinder Ron Gilbert gut auf den Punkt. Allerdings soll das Abenteuer ebenso tiefsinnig und fordernd wie witzig werden – und nicht an Stilbrüchen und Seitenhieben auf die Gamesbranche sparen. So wird der Spieler ohne Startmenü oder Ladebildschirm direkt ins Geschehen geworfen, wo er aus Mönch, Forscher, Hinterwäldler, Wissenschaftlerin, Ritter, einem Zwillingsspärgen und einer Zeitreisenden seinen Protagonisten wählt, den er in die eingangs erwähnte Höhle führt. Erste Aufgabe: In einem Raum eine Brechstange – »Half-Life« lässt grüßen – greifen und damit eine Barrikade zerdeppern. Erst bei einem nicht mit nur einem Charakter zu bewältigenden Hindernis wird dem Spieler offenbart, dass er zwei weitere Charaktere wählen muss, um das Kommende zu bewältigen. Anschließend gibt es kein Zurück. Per Digi-Pad wird fortan regelmäßig zwischen den Recken gewechselt, die jeweils ganz eigene Fähigkeiten bereithalten. Sprechen sollen die Helden laut Gilbert übrigens nicht. Sowieso sei die einzige vorkommende Stimme das tiefe und sonore Grollen der Höhle.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassiloplatz 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

Jacob Iyamu, Benjamin Kratsch, Olaf Bleich

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

GRAFISCHES KONZEPT

Igor Clukas, Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Alice Klink

DRUCK

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

VERTRIEB

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

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

Martina Strack,

Tel.: +49(0)89 / 856 327-57,

E-Mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Buchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassiloplatz 7, 81541 München Covermotiv: »Far Cry 3« von Ubisoft Bildmotive von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de VWV 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 | »Borderlands 2«,
»Batman: Arkham City GOTY«
FREUT SICH AUF | »Metal Gear Solid:
Ground Zeroes«, »Star Wars 1313«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Xcom: Enemy
Unknown«, »Dishonored: Die Maske des
Zorns« **FREUT SICH AUF** | »Fuse«,
»Bioshock: Infinite«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Borderlands 2«,
»Minecraft« (PC)
FREUT SICH AUF | »South Park: Der Stab
der Wahrheit«, »GTA 5«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Rocksmith«,
»Resident Evil 6«
FREUT SICH AUF | »Cyberpunk«,
»Deadpool«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Xcom: Enemy
Unknown«, »Doom 3: BFG Edition«
FREUT SICH AUF | »South Park: Der Stab
der Wahrheit«, »Deadpool«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Resident Evil 6«,
»Dishonored: Die Maske des Zorns«
FREUT SICH AUF | »Remember Me«,
»Cyberpunk«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Dishonored: Die
Maske des Zorns«, »Doom 3: BFG Edition«
FREUT SICH AUF | »DMC: Devil
May Cry«, »Dead Space 3«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Xcom: Enemy
Unknown«, »Resident Evil 6«
FREUT SICH AUF | »Hitman: Absolution«,
»Iron Sky: Invasion«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



Die grüne Auszeichnung
»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 oder auch einiges mehr.

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du mit »Air Conflicts Pacific Carriers« von Dtp Entertainment eine durchdachte, gutaussehende, taktisch ansprechende und hervorragend zu steuernde Flugsimulation von Pazifik-Luftschlachtszenarien während des Zweiten Weltkriegs. Auf Seiten der Amerikaner oder Japaner befehlighst du als Fortgeschrittener sogar komplette Flugzeugstaffeln oder hast die Kontrolle über das Trägerschiff! Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du die spannende Flugsimulation »Air Conflicts Pacific Carriers« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!

360-LIVE-
8.2
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 abschicken an:
Leserservice »360 Live«, Postfach 13 63,
82034 Deisenhofen
Tel.: 089 / 87 80 68 81-1
Fax: 089 / 85 85 3-62 881
Selbstverständlich reicht auch eine Kopie dieser Seite.

Deine Abo-Postkarte

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

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 »Air Conflicts Pacific Carriers« als Abo-Prämie dazuerhalten. USK: ab 12 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.

Bitte mit
45 Cent
freimachen!

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.



UBISOFT

A promotional image for the video game Medal of Honor Warfighter. It features a close-up of a soldier in a combat uniform and a black beanie, looking intently through the sights of a modern assault rifle. The background is a dark, smoky battlefield with a bright, fiery explosion or fire in the lower right corner, creating a dramatic and intense atmosphere. The title 'MEDAL OF HONOR WARFIGHTER' is overlaid in large, white, distressed font.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™



Y CREDITED, NO NATIONAL ARMED FORCES, MILITARY UNITS OR WEAPON OR VEHICLE MANUFACTURER IS AFFILIATED WITH OR HAS SPONSORED OR ENDORSED THIS GAME.



FARCRY3

© 2007–2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Massive Entertainment, the Massive Entertainment logo, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine."

Erhältlich | 12. Oktober 2012



Grüner Bulle oder rosa Schweinchen?

- +** Ansehnliche Grafik, komplett eingedeutscht, teils fordernde Kämpfe...
- ...die mitunter stark im Schwierigkeitsgrad schwanken, KI oft so dumm wie ein Kanten Brot, wechselhafte Synchronisation, Einbrüche der Bildwiederholrate

OF ORCS AND MEN

Grün und grüner ärgern.

Damit die langsam aussterbenden Grünhäute nicht in den Weiten des von Krieg und Tod heimgesuchten Kontinents Iserian untergehen, schlüpfst du in die Rolle des Blutkiefer-Orks Arkail. An seiner Seite: der weitaus unscheinbarere Goblin Styx. Die beiden Krieger agieren als brachiales Himmelfahrtskommando, um Imperator Damokles zu töten. Dessen Jähzorn schwebt über den Köpfen der Grünen wie das gleichnamige Sagenschwert. Geht der Tyrann sein geplantes Bündnis mit den Zwergen- und Elfenvölkern ein, ist das Schicksal für die gesamte Ork- und Goblin-schaft besiegelt...

TEAMWORK

Was folgt, ist eine primär von Dialogen und Kämpfen getriebene Odyssee, um den nahenden Exitus zu verhindern. Schnell merkst du: Dem muskelbepackten Zweieinhalb-Meter-Hünen Arkail fällt es schwer, seine Wut im Zaum zu halten – er liebt den Direktangriff. Ganz im Gegensatz zum unauffälligen Styx. Er schwört auf Meuchel-attacken und Fernangriffe. Effizient weiter kommt folglich nur, wer regelmäßig zwischen beiden wechselt. Beispiel: Bevor es hart auf hart kommt, ist es sinnvoll, in kurzen Schleichpassagen die Gegnerhorden mit Styx aus der Verfolgerperspektive auszudünnen und erst dann frontal mit Arkail voranzupreschen. Die Auseinandersetzungen selbst laufen ähnlich ab wie in den Rollenspielen »Knights of the Old Republic« oder »Dragon Age: Origins«. Man verlangsamt auf Knopf-

druck die Zeit und erteilt seinen grünen Gefährten Befehle, die sie dann nach und nach abarbeiten. Wichtig: Wer das zugrunde liegende Stein-Schere-Papier-Prinzip verinnerlicht und gegen die unterschiedlichen Feindtypen die richtigen Angriffsarten anwendet, ist klar im Vorteil. Nette Abwechslung zum im Genre verbreiteten Action-Ansatz! Der Haken: Leider werden die Scharmützel erst nach einigen Stunden richtig fordernd. Oft reicht die »Schnellangriff«-Dauerhaudauf-Tatik.

ENTTÄUSCHEND

»Of Orcs and Men« sieht an vielen Stellen überraschend gut aus und bietet unter anderem mit städtischen, dschungelhaften und schneebedeckten Gegenden genug Abwechslung. Dem gegenüber stehen die oft maue Bildwiederholrate sowie die größtenteils schlauchigen Abschnitte. Auch die dünne Story schürt zu keiner Zeit wirklich Abenteuerlust. Sündenbock: Insbesondere die deutschen Sprecher, die zwischen absolut angemessen, total überambitioniert und komplett emotionslos schwanken. Richtig überzeugen kann akustisch somit nur der Soundtrack.

Größte Atmosphäre-Bremse bleibt jedoch die stumpfsinnige KI. Ist man in einem Kampf nicht ständig auf der Hut, kann es passieren, dass ein Verbündeter wie ein wildgewordener Bulle davonstürmt, nur um so noch mehr Gegnerpack anzulocken. Aber auch Letzteres hat die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen. Wachen starren total apathisch

auf Mauern, Patrouillen ignorieren gekonnt neben ihnen liegende Leichname und Zivilisten geben keinen Mucks von sich, wenn Styx vor deren Augen einer Wache die Kehle durchrennt. Hinzu kommt ein nur sehr rudimentäres Waffen-, Rüstungs- und Fähigkeitensystem. Höchstens für hartgesottene Grünhäute!

Markus Würstle

kurz&knapp

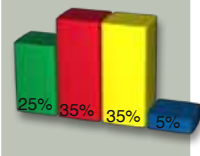
Hersteller | Focus Entertainment
Entwickler | Cyanide Studio/Spiders
Preis | ab 55 Euro
Genre | Rollenspiel
Spieler | 1
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Fantasy-Rollenspiel aus der Sicht eines Orks und seines Begleiter-Goblins.

das ist drin

- Zwischensequenzen
- Dialoge
- Kämpfe
- Erkundung



Zweite Meinung

Sabine Schischka: Schade, dass eine an sich tolle Idee so schlampig umgesetzt wurde. Die Berserker-Anfälle des Orks, in denen er dann nicht mehr steuerbar ist, nerven gewaltig. Dabei haben Arkail und Styx doch so viel Charisma-Potenzial! Ich gebe 6,8

Of Orcs and Men

GRAFIK

Sieht oft sehr gut aus, teils aber auch plastisch und karg

7

SOUND

Guter Sound, leider oft schwache Synchro

6

STEUERUNG

Schön flüssig, sobald man sich eingewöhnt hat

7

Sehr durchwachsendes Abenteuer, das mit einer teils unterirdischen KI zu kämpfen hat.

6.2 von 10

Erhältlich | 26. Oktober 2012

FORZA HORIZON

Ordentlich Pferdestärken auf der Festival-Koppel.



» Sobald du einmal hinter dem Steuer Platz nimmst, ist die Welt in Ordnung. «

kurz&knapp

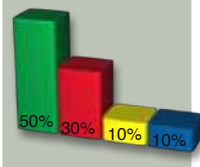
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Playground Games/
 Turn 10 Studios
Preis | ab 65 Euro
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Simulationslastiges Rennspiel mit Arcade-Einflüssen und offener Welt.

das ist drin

- Auf die Tube drücken
- Schrauben
- Lackieren
- Jubeln



Hinterm Steuer deines 1987er Yellowbird ist die Welt noch in Ordnung. Schlüssel ins Zündschloss, Fuß aufs Gaspedal. Der Sechszylinder-Biturbo mit Registeraufladung heult auf. Das dunkle Grollen des Motors treibt dich an, die 450 Pferdestärken zu entfesseln. Es gibt nur noch dich, deinen Wagen und die Landstraße. Ein Traum für Sportwagen-Enthusiasten! Real am Lenkrad des RUF-veredelten Porsche 911 aus dem schönen Unterallgäu Hand anlegen? Für viele reine Utopie. »Forza Horizon« hingegen will genau dieses Wunschbild originalgetreu verwirklichen. Und das klappt vortrefflich.

Doch ist Microsofts neueste Rennbox noch Simulation oder doch eher Arcade-Renner? Bedenken der Fans machen sich schon seit dem dynamischen E3-Trailer breit: Verkommt die realitätsnahe Reihe zu einem »Burnout«- oder »Need for Speed«-Abklatsch? Ganz im Gegenteil können Benzin-Junkies aufatmen: »Horizon« ist »Forza« – von der Nockenwelle bis zum Auspuff! Nur wurden Umgebung und Karosserie frisch lackiert...

AUF DIE PLÄTZE

Seit »Forza Motorsport 4« hat sich einiges geändert: Einzig abgesteckte Rund- und Streckenrennen auf fiktiven und realen Kursen waren einmal. Stattdessen präsentiert »Horizon« eine größtenteils offene

Welt des US-amerikanischen Bundesstaats Colorado. Die ist zwar nicht eins zu eins der Realität entlehnt, aber mit vielen kleinen Details dieser nachempfunden. Am Fuße der Rocky Mountains führen hunderte Meilen eines riesigen Streckennetzes durch breite Mischwälder, vorbei an saftigen Wiesen, durch steinige Canyons und über ausgetrocknete Steppen. Zwischen kleinen Siedlungen und alleinstehenden Farmen türmen sich massive Windräder, am blauen Himmel drehen vereinzelte Leichtflugzeuge ihre Runden, auf den Straßen herrscht mäßiger bis leichter Verkehr. Für optische Abwechslung ist gesorgt! All das heißt im Umkehrschluss: Das erste Mal seit Bestehen der Serie darf man nicht nur auf geteerten, befahrenen Landstraßen und Highways rasen, sondern auch auf Kies- und Feldwegen sein Talent unter Beweis stellen. Natürlich in dazu geeigneten Rallyeboliden wie dem 2011er Subaru WRX STI oder dem 1999 Mitsubishi Lancer Evo VI GSR, die hier besonders ihre unverwundlichen Stärken ausspielen. So wirst du von Playground Games gekonnt dazu verleitet, die Umgebung zu erkunden und neue Missionen anzugehen.

FERTIG

Die einfach gestrickte Geschichte rund um das fiktive »Horizon«-Rennfestival ist gut gemeint, ahnsehnlich inszeniert, aber leider ohne nennens-



Big Block oder Zweitakt-Otto?

- +** Fühlt sich an wie ein typisches »Forza«, herausragende Automodelle inklusive stimmiger Cockpits, Bildwiederholrate bleibt stets flüssig, hunderte Einstell- und Individualisierungsmöglichkeiten, abwechslungsreicher Soundtrack, treibende Motorensounds; offene, frei befahrbare Welt, großer Fuhrpark...
- ...der im Gegensatz zu den Vorgängerspielen aber deutlich kleiner ausfällt, Festival-Atmosphäre will nicht so wirklich aufkommen, Story kann man in der Pfeife rauchen, Umgebung und Wagen wirken manchmal steril, keine Wettereffekte



Oben: Der 2012er BMW M5: Nur ein Beispiel dafür, mit wie viel Liebe die Mannen von Playground Games und Turn 10 an die Modellierung der Wagen herangehen.

Unten: Lichter an! Erstmals in der Geschichte von »Forza« ist es möglich, auch bei Nacht Rennen zu fahren. Wettereffekte wie Regen oder Schnee bleiben dagegen weiterhin außen vor.

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, viele davon fürs Gewinnen von Rennen und das Aufsteigen im Popularitätsranking ■ »Horizon« kommt auf einer Einzel-DVD, eine Vorinstallation von Strecken ist nicht notwendig ■ Microsoft hat den ersten großen Download für den 18. Dezember angekündigt. Der dazu passende Season Pass enthält zudem sechs »Car Packs« mit je sechs Fahrzeugen und wird umgerechnet etwa 48 Euro kosten ■ Die »Limited Collector's Edition« ist rund zehn Euro teurer als das reguläre Hauptspiel, bietet neben einem Steelbook mit fünf exklusiven Wagen und einer VIP-Mitgliedschaft aber nur digitale Inhalte ■ Der Fuhrpark wurde im Gegensatz zu »Forza 4« deutlich eingedampft, die Gesamtanzahl der Wagen ist dennoch immer noch sehr ansehnlich; im Spiel befinden sich über 125 unterschiedliche Karossen



✖ Die Onlinemodi

E-SPORT-ANALYSE

Der E-Sport und die »Forza«-Serie waren schon immer eng miteinander verbunden. Darum hat 360 Live bereits im Vorfeld David »Typhoon« Strzelczyk vom österreichischen Erfolgsclan AuT pBo mit auf die Rennstrecke genommen. Dort konnte er gegen drei 360-Live-Redakteure antreten und ihnen ein ums andere Mal die Rücklichter zeigen. Am besten für den E-Sport sind natürlich die klassischen Rundstrecken- und Point-to-Point-Rennen geeignet. »Dank eines frei einstellbaren Lobbysystems und zahlreicher Wagen sind spannende Rennen in Ligen und Wettbewerben garantiert«, schwärmt David. »Fahrzeugklassen, Tageszeiten, Renntypus... fast alles ist einstellbar.« Und wer mal keine Lust auf normale Rennen hat, »tobt sich zum Beispiel im Katz-und-Maus- und Infected-Modus aus« – beides Varianten des klassischen »Fangen«, wie man es noch vom Schulhof kennt. David resümiert: »Trotz anfänglicher Skepsis ob der neuen Ausrichtung des Spiels hat mich Forza Horizon positiv überrascht. Für E-Sportler wird wie gewohnt ein hervorragender Online-Modus geboten.«

werte Spannungsspitze und daher größtenteils belanglos. Hauptziel: 249 Rivalen, unter anderem Darius Flynt, den dreimalig amtierenden Champion, deine Auspuffabgase schnuppern lassen. Neben gewonnenen Rennen gilt es, regelmäßig Drifts, riskante Überholmanöver und 33 weitere Manöver aufs Parkett zu legen. Das nämlich steigert deine Popularität bei den Festivalbesuchern, was dich wiederum in den Rängen aufsteigen lässt. Von Sponsoren wie Adidas, Rockstar und Bose gestellte Herausforderungen, die dir ähnliche Fahrkünste abverlangen, sind eine willkommene Verdienstquelle für Credits – die Währung im Spiel.

Festival-Umgebung, Offroad-Fahrten zahlreiche Rallye-Boliden – wer glaubt, »Horizon« wäre unter der Motorhaube doch eher ein verkapptes »Dirt 3« beziehungsweise geprägt von Staub aufwirbelnden Querfeldeinrennen, täuscht sich gewaltig. Denn zum einen sind Großteile der Streckenabschnitte von undurchdringlichen Planken und Zäunen umgrenzt, zum anderen führen viele der Rund-, Punkt-zu-Punkt- und Straßenrennen sowie die sogenannten Showcase Events nur stellenweise über schotterlastiges und lackfeindliches Terrain. Die Rennen selbst bestreitest du in einer von fünf bewährten Perspektiven: Ver-

folgerkamera nah, Verfolgerkamera etwas weiter entfernt oder aus der Cockpit-, Motorhauben- respektive Stoßstangen-Ansicht.

Ebenfalls gut zu wissen: Der Entwickler hat weder an der »Forza«-typisch hervorragenden Fahrphysik, noch an der künstlichen Intelligenz der Gegner etwas verändert. Das charakteristische Fahrgefühl der Serie bleibt somit erhalten. »Forza«-Veteranen sind davon natürlich besonders angetan. Und auch Neueinsteiger verbuchen nach wenig Übung schnell erste Erfolge. So soll's sein!

Des Weiteren ein Segen für Unerfahrene: Um sich in der riesigen Welt nicht zu verfransen, hilft die zuschaltbare GPS-Funktion. Eine freundliche Frauenstimme warnt dann rechtzeitig vor wichtigen Abzweigungen, doch bitte abzubiegen. Plus: Eine dicke Ideallinie auf dem Boden zeigt die nächste Kurve an; warnende Farbenmuster helfen zudem, die Geschwindigkeit optimal einzuschätzen. Rot bedeutet, du bist zu schnell, bei grün liegst du genau richtig beim Spiel mit dem Gaspedal. Verfahrst du dich trotzdem mal oder baust einen Crash, kann per Tastendruck die Zeit zurückgespult werden, um Fahrfehler auszubessern. Altbewährt und wie gesagt komplett optional! Auch weitere Fahrhilfen wie ABS und Traktions-



kontrolle dürfen deaktiviert werden, was ebenfalls »Forza«-Profis zugutekommt und zusätzliche Credits in die Kasse spült. Erstmals sind bei Rennen auf festgelegten Routen Abkürzungen über kleinere Grasstreifen zulässig, um die Konkurrenz auszusteichen. Weder Zeitstrafen noch erheblichen Tempoverlust musst du befürchten. Ein gewöhnliches Straßenrennen starten und so die Portokasse etwas aufbessern? Logo! Bei deinen Erkundungstouren durch Colorado triffst du immer wieder auf Teilnehmer des Festivals. Einfach per Knopfdruck herausfordern und wenige Sekunden später rauscht ihr bereits Stoßstange an Stoßstange durch die Pampa. Spaß pur! Cops wirst du aber keine finden, denn die sind anscheinend auf Dauer-Donut-Pause während des »Horizon«-Festivals.

Für einen zusätzlichen Kick sorgen die Showcase Events. In witzigen Schaulustspielen trittst du beispielsweise gegen ein P-51-Mustang-Kampfflugzeug aus dem Zweiten Weltkrieg oder einen Helikopter an, die über der Strecke ihre Runden drehen. Eine weitere Credits-Einnahmequelle ist der sehr motivierende Rivalen-Modus: Kaum online, schon fordert »Horizon« dazu auf, Bestzeiten deiner Freunde zu unterbieten – Autolog von EA lässt grüßen.

LOS!

Mit der verdienten Knete geht es zum Händler oder in das Online-Auktionshaus, wo man neue Edelkarossen erstehen kann. Wer sein lieb gewonnenes Schätzchen für keinen Preis der Welt abtreten will, kann vom Ladeluftkühler bis hin zu Stabilisatoren dutzende Bauteile tunen. Eben so ausführlich, wie man es aus bisherigen »Forza«-Spielen kennt. Neueinsteiger greifen zu den vorgeschlagenen automatischen Upgrades und kümmern sich lieber um den Feinschliff ihrer Fahrkünste. Wer will, kann zusätzlich im unglaublich ausführlichen Editor das Aussehen seines Rennwagens mit Lackierungen und Aufklebern frisieren. Serien-Fans finden sich auch hier sofort zurecht.

Für echtes Festival-Feeling sorgt derweil der ansprechende Soundtrack, der vom britischen »BBC Radio 1«-DJ Rob da Bank zusammengestellt wurde. Auf drei unterschiedlichen Radiosendern laufen bevorzugt aktuelle und klassische Elektronik-Tracks, Dubstep-Tunes, Alternative-Songs und Rock-Hymnen. Mit dabei: Nero, Rusko, Arctic Monkeys, LCD Soundsystem, The Hives, The Stone Roses und viele andere. 66 Songs beschallen dich so über sechs

Stunden wunderbar abwechslungsreich und vermischen sich gekonnt mit dem kraftvollen Raunen der Motoren.

Und optisch? Trotz detaillierter Umgebungen, toller Weitsicht, stets flüssiger Bildwiederholrate, herausragender Bolidenmodelle und individueller Cockpits wirkt vieles übermäßig sauber, ja fast schon steril. Dem gegenüber stehen dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel. Warum's derweil nicht für Wettereffekte wie Regen, Schnee und Sandstürme gereicht hat, ist das Geheimnis der Entwickler. Ebenso warum man Straßenschilder ohne Weiteres kaputt fahren kann, aber ein alter Weidezaun einen 2013er Ford Shelby GT500 bei einer Frontalkollision von 200 auf Null abbremst. Aber sei's drum: Sobald du mit aufgedrehter Anlage hinter dem Steuer Platz nimmst, ist die Welt in Ordnung. Ein motorisierter Ausritt, den sich kein Rennsportliebhaber entgehen lassen sollte.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Sönke Siemens : Mit Vollgas durch Colorado preschen während im Hintergrund »Modestep« aus dem Surround-Headset donnert – für mich ziemlich nah dran an der perfekten Flow-Erfahrung. Auch die Kinect-Sprachsteuerung in den Menüs taugt mir. Ich gebe 9.1

Forza Horizon

GRAFIK

Wunderschöne Automodelle, tolle Weitsicht, schnell

9

SOUND

Bombastischer Soundtrack, brüllende Motoren

9

STEUERUNG

Herausragendes Fahrgefühl, altbewährte Physik

9

Das hier lässt Rennfahrerherzen schneller schlagen. Die Welt liegt dir zu Reifen!

8.9 von 10





Erhältlich | 5. Oktober 2012



Swish oder Airball?

- +** Karriere-Modus nach wie vor einsame Spitze, Kommentatoren authentisch und immer mit der richtigen Analyse zur Stelle, Kinect sinnvoll eingebunden, Steuerung eingängig, guter Soundtrack...
- ...der gleichzeitig alle Nicht-Hip-Hopper vergraulen dürfte, wenig Neues, manch Spieler sieht im Versus-Modus aus wie seine eigene Karikatur

NBA 2K13

Die Alley-Oop-Vorlage des Vorjahres eiskalt versenkt.

kurz&knapp

Hersteller | 2K Sports **Entwickler** | Visual Concepts Entertainment **Preis** | ab 50 Euro
Genre | Basketball-Simulation **Spieler** | 1 - 10 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Die ganze NBA auf einer Disk – inklusive aller Legenden.

Tip-Off für das neue »NBA 2K13«, den Maßstab an Authentizität im Basketball-Genre. Die Serie zeichnet weiterhin aus, dass nicht nur LeBron James, Kobe Bryant und Konsorten mit eigenen Animationen und Fähigkeiten ausgestattet sind, sondern eben auch Spieler wie Chenning Frye, José Calderon oder die Rookies. Allerdings: Die Grafik stagniert – das jedoch auf Top-Niveau.

Dazu gesellt sich ein Karriere-Modus, der einem Triple-Double gleichkommt: Der Weg vom ersten Trainingscamp bis zur Hall of Fame ist lang, dafür aber dank jeder Menge zusätzlicher Details wieder sehr kurzweilig. Diesmal unter anderem neu: ein Schuh-Generator. Bei einem Rohmodell angefangen, wird mittels unterschiedlicher Materialien und Designs ein individueller Treter angefertigt. Ferner ist es möglich, sich mit dem Manager des Teams zu treffen und Dinge, die einen beschäftigen, bei ihm abzuladen – etwa, dass man zu wenig Spielzeit bekommt. Ebenfalls nett: Die erstmalige Option, das eigene Outfit anzupassen. Letzteres erwirbst du, wie auch die Attribute des Spielers, mittels virtueller Geldeinheiten. Diese verdient man sich durch überzeugendes Auftreten auf dem Parkett oder kauft sie

sich online für harte Euros. Spielerisch gibt diesmal der sogenannte Control-Stick den Ton an: Mit dem rechten Analog-Stick darf gedribbelt, geworfen oder ein Pass angetäuscht werden – alles Dinge, die man aus dem Vorjahr kennt, dort aber umständlicher umzusetzen waren. Gut integriert ist auch Kinect: Einfach »Gatorade-Dusche« rufen und einer deiner Mitspieler macht den Trainer nass. Außerdem dürfen Spielzüge angesagt und die Schiedsrichter beschimpft werden. Doch Vorsicht: Das Spiel bietet zwar nur deutsche Bildschirmtexte und alle Welt unterhält sich auf Englisch mit dir – die Unparteiischen verstehen aber sehr wohl Deutsch! Ergänzend gibt's einen Führe-deine-Mannschaft-nach-ganz-oben-Modus, das 1992er Dream Team, Basketball auf dem Hinterhof, Slam dunk-Contests und, und, und. Where amazing happens!

Florian Straßer

Wertung

Neues versteckt sich hier oft hinter der Oberfläche, hat dort aber seinen berechtigten Platz.

8.4 von 10

Erhältlich | 12. Oktober 2012



Pistensau oder Sonntagsfahrer?

- +** Pfeilschnelle Grafik, detaillierte Fahrzeugmodelle, griffige Steuerung, HUD komplett konfigurierbar, cooler Soundtrack, netter Foto-Modus, fordernde Streckendesigns
- Lange Ladezeiten, kein Splitscreen-Modus, fade Menüführung, langweiliges Drumherum

WRC 3

Neue Engine, neues Glück?

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Milestone / Black Bean Games **Preis** | ab 55 Euro
Genre | Renn-Simulation **Spieler** | 1 - 16 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Grundsolide Rallye-Simulation mit offizieller FIA-Lizenz.

Schon das rasante Introvideo bringt auf den Punkt, worauf es bei dieser Rallye-Simulation vom italienischen Entwickler Milestone ankommt: Kontrolle. Damit dir genau die nie entgleitet, hat das Genre-erfahrene Team aus Milan die Engine komplett runterneuert. Und das merkt man! Egal ob Serpentina-Straße in Monaco, verschneite Gerade in Finnland, Schlagloch-Piste in Griechenland oder mit Kurven gespickte Waldstrecken in hiesigen Gefilden – »WRC3« läuft zu jeder Zeit butterweich bei gefühlten 60 Bildern pro Sekunde. Die vom Heckspoiler bis zur Radnabe recht aufwendig modellierten, voll lizenzierten Offroad-Boliden aus über 40 Jahren Rallye-Geschichte lassen sich entsprechend pixelgenau steuern. Unterstützt wird der Geschwindigkeitsrausch von einem durchweg kompetenten Beifahrer, druckvollen Motorensounds und einem hörenswerten Elektro-Soundtrack innerhalb der Menüs.

Du willst den vollen Simulationskick? Wer mag, darf zu jeder Zeit über das Optionsmenü Bremshilfen, Stabilitätskontrolle, Blick zum Scheitelpunkt einer Kurve in der Cockpit-Perspektive und weitere Fahrhilfen nach Belieben zu- und abschalten. Herzstück von »WRC 3« neben den 13 frei anwähl-

baren Rallye-Meisterschaften in ebenso vielen Ländern ist der neue »Road to Glory«-Modus. Hier buhlen die Teams – allein auf der Strecke fahrend – neben guten Platzierungen um sogenannte Ruf-Punkte für spektakuläre Manöver und präziseres Fahren. Drifts, Sprünge, kurzzeitiges Rasen auf zwei Rädern, der Verzicht auf die Rückspulfunktion und mehr lassen die Punkte aufs Konto rasseln. Macht Laune, fordert heraus und bietet dank Spezial-Veranstaltung – Zerschmettern von Toren et cetera – genügend Abwechslung. Dass kein Splitscreen-Modus integriert wurde, das Renn-Drumherum nur sehr lustlos präsentiert wird, Social-Media-Funktionen ausbleiben und auch sonst eigenständige Ideen fehlen, lässt »WRC 3« trotzdem knapp am Kauf Tipp vorbeirauschen. Für Genre-Kenner dennoch eine Empfehlung!

Sönke Siemens

Wertung

Zackige Engine, gute Streckenvielfalt, tolles Fahrgefühl, solide Online-Modi. Colin McRae würd's fahren!

7.8 von 10

Erhältlich | 12. Oktober 2012



DISHONORED

DIE MASKE DES ZORNS

kurz&knapp

Hersteller | Bethesda

Entwickler | Arkane Studios

Preis | ab 60 Euro

Genre | Ego-Shooter

Spieler | 1

Xbox Live | ja

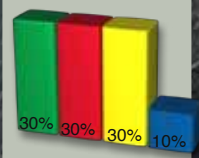
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Ego-Stealth-Abenteuer mit düsterer Atmosphäre, Tyrannei und viel Freiheit.

das ist drin

- Schatten
- Übernatürliches
- Entscheidungsfreiheit
- Rattenplage



Corvo Atano wandelt auf den Spuren von Meisterdieb Garrett aus dem Stealth-Klassiker »Thief«. Das Schleich-Abenteuer »Dishonored« schickt sich an, mit okkulten Kräften, Rattenplage und einem eigenwilligen Steampunk-Design anderen Genre-Größen Paroli zu bieten. Ob das gelingt? 360 Live hat sich die Maske aufgeschnallt und erzählt alles über Tyrannei, Meuchelmorde und dunkle Mysterien.

Hermann Melville schrieb einst: »Im Pottwalfang ist dies vielleicht einer der erstaunlichsten Augenblicke des ganzen Gewerbes. An einem Tage ergießen sich Bäche von Blut und Tran über die Planken; auf dem heiligen Achterdeck stapeln sich frevelhaft gewaltige Stücke vom Wal-kopf; große rostige Fässer liegen herum wie auf einem Brauereihof; der Rauch der Tranöfen hat das ganze Schanzkleid verrußt.« Walfang, hier veranschaulicht an einem Ausschnitt aus »Moby Dick«, war insbesondere vor dem 20. Jahrhundert von enormer Bedeutung für die Wirtschaft. War das Walöl, auch Tran genannt, doch Grundstoff für künstliches Licht und diente ebenso der Herstellung von Salben, Seifen und sogar Nitroglyzerin. Mit seinen rauen, ungezähmten Ozeanen ist der fiktive Kontinent Pandý also genau das richtige Isotop für eine solche Industrie. Dunwall, Hauptstadt der Inseln fernab des pandýssianischen Festlands, war einst nur ein einfaches Walfänger-Dorf. Bis der Naturphilosoph Esmond Roseburrow Walöl als Energiequelle entdeckte. Das einst verschlafene Küstennest avancierte zum Zentrum einer aufstrebenden Industriemacht. Doch mit dem Fortschritt ging auch die Korruption einher. Es sind unsichere Zeiten, in denen der kaiserliche Schutzherr Corvo Atano von einer diplomatischen Mission auf den benachbarten Inseln zurückkehrt. Zeiten einer wütenden Seuche, angeblich durch Ratten übertragen. Und als sei diese Spirale aus Verderbnis und Sittenverfall nach unten offen, wird Kaiserin Jessamine Kaldwin von maskierten Attentätern ermordet und ihre Tochter Emily entführt. Der Sündenbock? Ihr getreuer Leibwächter Corvo!

ICH UND MEINE MASKE

Sechs Monate später. Ein wenig ungewohnt wirkt sie schon, die metallische Maske auf Corvos Antlitz. Immerhin, der verbaute HEPA-Schwebstofffilter schützt den Mann vor der scheußlichen Rattenplage. Eine wahre Pest, lässt sie die Armen doch zu grässlichen Hirntoten mutieren, denen das Blut aus den leer dreinschauenden Augenhöhlen rinnt, als würden sie rote Tränen weinen. Das ist wohl auch der Grund, warum ganz Dunwall die Freaks nur als »Weiner« bezeichnet. Mit der Zoom-Funktion seiner Maske nimmt Corvo die auf dem Platz patrouillierenden Wächter genauer unter die Lupe. Wundersam ist

diese Maske, wenngleich ihr Erfinder Piero ein eigentümlicher Kauz ist. Verschoben oder nicht, dem genialen Eremiten und seinen Freunden verdankt der einstige Leibwächter, dass er seiner Hinrichtung haarscharf entronnen konnte. Sie nennen sich die Kaisertreuen und formen einen Widerstand gegen den tyrannischen Lordregenten, der nach dem Mord an der Kaiserin die Herrschaft an sich gerissen hat. Und diese Unterdrückung ist überall spürbar. »Berichten Sie jeden Krankheitsfall«, bellt die Stimme des Lordregenten aus den Lautsprecheranlagen der Stadt. Quarantäne, Ausgangssperren und Walölbetriebene Sicherheitsanlagen machen Dunwall zum feuchten Traum eines jeden Diktators. In den Schatten kauern beobachtetst du durch Corvos Augen, wie zwei fette Wachen eine Ratte aufklaubten und das Pelznäuel lachend in die nahe Lichtschranke werfen. Zwischen den zwei Transformatoren, die an Teslaspulen erinnern, zucken grelle Blitze auf, ein zischender Knall hallt über den Platz. Diesen Wechselspannungs-Folterapparat muss Corvo passieren, um sein erstes Ziel, Oberaufseher Campbell, zu eliminieren. Corvos Schicksal scheint beinahe mit dem düsteren Niedergang der Stadt selbst verwoben, agiert der einstige Beschützer nun doch als Assassine im Auftrag der Kaisertreuen. Diese erhoffen sich, in Campbells Tagebuch Informationen über den Aufenthaltsort von Thronfolgerin Emily zu finden. Mit der Tochter der verstorbenen Kaiserin wollen die Getreuen ihre Herrschaftslinie wieder etablieren und den Lordregenten stürzen.

ICH UND MEIN WOLFSHUND

Wie bei anderen Schleich-Titeln steht auch bei »Dishonored« unbemerktes Vordringen im Vordergrund. Und Herr Atano hat einen ganzen Apparat an Möglichkeiten zur Verfügung. Um die uniformierten Wachen zu umgehen, kann häufig vertikales Gameplay instrumentalisiert werden. Mit anderen Worten: Schau nach oben! Immer wieder kann Corvo an einer Häuserfassade oder auf einen Fenstersims klettern. Um hier die Lichtschranke zu umgehen, findet sich ein Stapel an Holzkisten, über den sich der Attentäter auf den Torbogen oberhalb der Lichtmauer hangelt – Blitz-Tod erfolgreich abgewendet! Wobei, Corvo muss sich nicht mal seine Schleichstiefel beim Klettern dreckig machen. Der Outsider, eine sagenumwobene

Entität, die von einigen Gruppierungen Dunwalls wie eine Gottheit verehrt wird, hat ihn mit übernatürlichen Kräften gesegnet. Mit Hilfe einer dieser okkulten Befähigungen teleportiert sich der Held auf sonst unerreichbare Plattformen, etwa den geschilderten Torbogen. Klar, dass der Steampunk-Houdini den Spuk nicht unbegrenzt anwenden darf. Das Einsetzen von Kräften kostet magische Energie, symbolisiert durch eine blaue Leiste am oberen linken Bildschirmrand. Sind die Reserven erschöpft, können sie mit einem Schluck von Pieros Mana-Elixier wieder aufgefrischt werden. Die Fähigkeiten geben der Spielmechanik eine Tiefe, welche wohl die größte Stärke von »Dishonored« ist. Die Barriere überwunden, späht Corvo die Lage aus. Der große Platz am Clavering Boulevard ist nur hier und da von trübem Mondlicht besprenkelt, während die harsche Lautsprecherstimme des Lordregenten mahnt, keine Gegenstände oder gar lebendige Tiere in die Lichtschranken zu werfen. Riesige rote Banner mit schwarzen Adlersymbolen flattern bedrohlich an den düstergrauen Häuserfassaden, künden von Diktatur. Auf dem regennassen Pflaster spiegeln sich die goldenen Totenmasken der Aufseher, mit denen die Jungs aussehen wie die Unsterblichen aus »300«. Während Corvo von Schatten umfungen in der Finsternis kauert, belauscht er zwei Mitglieder des Jedermann-Ordens. Dabei erfährt er etwas über das ominöse Ritual des Ketzers, welches in Zusammenhang mit dem Oberaufseher der militanten religiösen Vereinigung steht. Plötzlich erscheint ein neuer Nebenauftrag, einsehbar in Corvos Tagebuch. In den Archiven des Ordens findest du weitere Informationen zum Ritual. »Dishonored« bietet stets mehrere Möglich-

Und außerdem?

■ 50 Erfolge, etwa für Taschendiebstahl von 200 Münzen oder das Eliminieren von Gegnern mit einer manipulierten Lichtwand ■ Deutsche Version komplett ungeschnitten und vollständig lokalisiert ■ Für die Musikuntermalung sorgt Daniel Licht, der unter anderem an der TV-Serie »Dexter« sowie »Silent Hill: Downpour« mitgearbeitet hat ■ Corvos Maske wurde ursprünglich als Gasmaske konzipiert und ist tausendmal cooler als die von Rapper Sido und »Laid to Rest«-Killer Chrome Skull zusammen ■ Das Seemannslied »Drunken Whaler« hat Bethesda zum kostenlosen Download bereitgestellt





Steampunk-Wunder oder verdampft?

- +** Lebendige und extrem authentische Spielwelt, viele und oft sehr originelle Lösungswege, einiges Entdeckenswertes in Welt und Missionen, dichte Atmosphäre, tolle übernatürliche Fähigkeiten, stimmungsvolle Musik, gute deutsche Vertonung, fair platzierte Checkpunkte, jederzeit manuell speicherbar
- Einige Charaktermodelle wiederholen sich, mitunter grobe Texturen, manche Gesprächsfetzen wiederholen sich zu oft, englische Tonspur nicht enthalten

✖ Maskenmann, hilf!

DIE NEBENAUFTRÄGE

Dunwall ist ein lebendig wirkender Ort. Immer wieder begegnet Maskenträger Corvo Aufträgen, die ihm optionale Aufträge anbieten. Eine irre Pennerdame, die Lumpenbraut, will ihn als Bodyguard zum Schutz vor aufdringlichen Liebhabern. Slackjaw, Chef der Bottle Street Gang, vermisst einen seiner Jungs und verrät Corvo – hilft er ihm – einen nicht-tödlichen Lösungsweg, um die im Golden-Cat-Bordell residierenden Pendleton-Zwillinge aus dem Weg zu räumen. Auch durch das Belauschen von Gesprächen in bester »Thief«-Manier gelangt Corvo an Seitenmissionen. Was es wohl mit dem Foltermeister auf sich hat, dem die Magd im Dunwall Tower vor Angst zitternd sein Mahl kredenzt? Und was ist im Safe von Herrn Pratchett versteckt, dass er sich eine so ominöse Notiz zum Einprägen der Kombination erstellt hat? Auch auf dem Kostümball im Boyle-Anwesen lohnt es sich, mit den anwesenden Maskierten zu sprechen. Spendiere doch mal Miss White mit der seltsamen Mottenmaske einen Drink, vielleicht plaudert sie ja ein Geheimnis über die Boyle-Schwwestern aus. Oder rette eine Magd in Bedrängnis vor den Übergriffen der Ordensmitglieder – womöglich hat sie eine Belohnung für Corvo. Du siehst, im Schleich-Sandkasten von »Dishonored« gibt es viel zu entdecken.

keiten, einen Auftrag zu beenden, fordert dich mit liebevollen, raffinierten Details, jeden Winkel der dunklen Welt zu entdecken. Zunächst will aber erst einmal das Verhörzimmer des Oberaufsehers Campbell erreicht werden.

Auf dem Platz vor Corvo wimmelt es nur so vor bedrohlichen Aufsehern des Ordens in ihren dunkelblauen Militärmänteln sowie Mitgliedern der Stadtwache Dunwalls. »Das ist doch die letzte Scheiße«, zischt einer der gemeinen Beamten und öffnet den Reißverschluss seiner Uniformhose. »Verkackte Ratten. Alles zum Kotzen hier!« Corvo hört das Plätschern, als der Urinstrahl nur wenige Meter entfernt gegen ein Plakat des Golden-Cat-Bordells prasselt. Wahnsinnig packend, als Eindringling in der Schwärze zu lauern, der Entdeckung nahe. Natürlich könnte Corvo sich von hinten anschleichen, den fluchenden Mann mit geschicktem Schwertschnitt über die Kehle von seinem Elend befreien oder ihn per nicht-tödlicher Variante einfach bis zur Bewusstlosigkeit strangulieren. Doch wozu die Mühe? Oft ist ein Umschleichen der Wachen eben doch die eleganteste Lösung. Unterhalb des Platzes findet der Maskenmann nämlich nach kurzer Entdeckungstour ein Tunnelsystem. »Bist 'n guter Junge, Justice«, hallt es von hinter der ersten Tunnelbiegung – aber von wo genau? Praktisch: Corvo kann aus seiner Deckung lugen, ohne dabei selbst gesehen zu werden. Ein Ordensmitglied stolziert durch einen Zwinger, seinen vierbeinigen Freund Justice an seiner Seite. Gerechzt sieht die Töle irgendwie gar nicht aus. Den Masken-

träger und den Höllenhund frontal angreifen? Könnte übel ausgehen. Outsider sei Dank, ist auch hier schnell eine Lösung gefunden. Über das Kräfte-Schnellzugriffsrad »Beherrschen« ausgewählt, nimmt Corvo den Wolfhund ins Visier. Einen Tastendruck später ist das Hexenwerk getan, du siehst die Welt aus der Perspektive von Justice. Auf vier Pfoten trippelst du fix um die Ecke, denn die Beherrschen-Fähigkeit hält nur wenige Sekunden an und kostet ordentlich Mana. Aber das ist es wert, gibt diese Kraft dir doch ein wahnsinnig befriedigendes Gefühl, die Situation derart meisterlich und verborgen gelöst zu haben!

ICH UND MEIN CHAOSFAKTOR

Doch das ist nur ein Weg, um in den Trakt zu gelangen. Das Faszinierende an »Dishonored« ist die schiere Vielzahl an Lösungswegen, die sich durch die Kräfte sowie die vielen kleinen Details ergibt. Und das ist nicht abschreckend überfordernd, sondern absolut zugänglich. Eine Lichtschranke umgehen? Geht auch per »Beherrschen«, indem du eine Ratte kontrollierst und durch einen winzigen Schacht in der Wand das Hindernis umgehst. Jede okkulte Kraft verfügt über zwei Stufen. Um diese freizuschalten, braucht es Runen, die überall in der Welt versteckt sind und mit einem mysteriösen Herz gefunden werden können. Wer die Situation mit der Lichtwand wirklich lässig lösen will, kauft Stufe zwei von »Beherrschen«. Auf der kontrollierst du kurzzeitig nicht nur Ratten, Fische oder Wolfshunde, sondern auch Menschen. Richtig, Corvo kann als autorisierter Wächter durch die



In Dunwall terrorisiert ein faschistisches Regime unter dem Lordregenten die Bevölkerung. Moderne Technologie dient einzig der Unterdrückung.



Dunkle Machenschaften: Die Machthaber Dunwalls unterdrücken die Bevölkerung.



Ungewisses Schicksal: Nach dem Mord an ihrer Mutter ist Thronerbin Emily von Unbekannten verschleppt worden.

Elektro-Barriere latschen, weil diese auf Befugte nicht mit Blitzbeschuss reagiert. Dafür legt Meister Atano aber auch ordentlich Runen auf den Tisch.

Nicht nur beim variantenreichen Schleichen und Fortschreiten in den Arealen trumpft Bethesdaes Stealth-Abenteuer auf. Auch für das Abschließen der Missionen gibt es stets mehrere Lösungswege. Sobald Corvo sich ins Verhörzimmer des Oberaufsehers durchgeschlagen hat, darf er sich entscheiden. Den guten Wein der Zielperson vergiften? Die vorbereiteten Gläser ausschütten, damit Campbell und sein Gast sich auf der Suche nach neuem Wein unvorsichtigerweise in den Keller begeben? Oder die Archive durchstöbern, um herauszufinden, was es mit dem Ritual des Ketzers auf sich hat? Wer die überall liegenden Notizen und Bücher liest, Gesprächen und den Audiograph-Aufzeichnungen lauscht, den belohnt »Dishonored« mit kuriosen und originellen Herangehensweisen an Missionsziele. Trotz der überschaubaren Größe der Areale gibt sich der Titel als cleverer Sandkasten. Die Freiheit zu wählen, zu entdecken und für diesen Forscherdrang angemessen entlohnt zu werden sind in der heutigen Spielandschaft ein rares Gut. Ob dieses Ansatzes wird »Dishonored« wohl auch für jeden Spieler eine einzigartige Erfahrung bieten. Ja, du kannst Oberaufseher Campbell ebenfalls wie ein maskierter Rambo mit Corvos Radschloss-Pistole ins Gesicht feuern, den heranstürmenden Wachen mit deinem Schwert die Köpfe abschlagen und dich mit Mehrfach-Teleportieren aus der Affäre ziehen. Doch je voller die Gassen von Dunwall

mit dem Blut von Feinden und Unschuldigen laufen, desto höher dein Chaosfaktor. Wer beflissener Menschen meuchelt als Jack the Ripper Straßenstrich-Dirnen, trifft in Dunwall mehr der mutierten Weiner sowie Ratten an. Die düstere Natur Corvos wirkt sich dann zudem auf die letzte Mission und das Spielende aus. Wer hingegen unblutig vorgeht, erlebt das »hellste« der drei Spielenden. Großartig, wie der Spieler so gezeigt bekommt, dass es seine Taten sind, die die Welt formen und verändern.

STEAMPUNK? STEALTHPUNK!

Eine ausgiebige Erkundung Dunwalls lohnt. Denn die viktorianische Architektur vermittelt das Gefühl einer mittelalterlich geprägten Stadt. Das kommt nicht von ungefähr, schließlich haben sich die Entwickler vom alten London inspirieren lassen. Insbesondere Charles Dickens' entstelltes Zerrbild der Stadt stand den Entwicklern darüber hinaus Pate. Wie die britische Metropole ist auch Dunwall häufig ein dunkler Ort, vermittelt Tristesse und Hoffnungslosigkeit. Nebelschwaden wabern über imposanten Brücken, Regenbäche tropfen auf die Leichtentücher der in den dreckigen Gassen aufgebahten Pestopfer. Irrsinnige Gestalten wie die Lumpenkönigin hausen in der Kanalisation, verzweifelte Pestopfer haben »Die Ratten werden unsere Babys fressen« an die Arnhemhäuser der Bottle Street geschmiert. Die antiquierte Kulisse wird Steampunk-typisch von futuristischen Elementen durchbrochen: Elektrische Blitzpfeiler sichern Stützpunkte; mechanische, mit Walöl-Tanks



✕ Steampunk

FUTURISMUS TRIFFT VIKTORIANISMUS

Der ungewöhnliche Stil von »Dishonored« orientiert sich an der Steampunk-Ästhetik. Steam-was? Zunächst als literarische Strömung gestartet, hat sich die Bewegung mit der Zeit zu einem bis in die Gegenwart wirkenden Kulturphänomen gemausert. Der distinktive Stil vereint Elemente aus Fantasy, Science Fiction, Western, Horror sowie alternativer Geschichtsbeschreibung und verzahnt diese mit viktorianischer Mode und Architektur. Oft werden verquere Abwandlungen unserer gewohnten Realität erschaffen. Vorzeigemerkmale von Steampunk ist die Verwendung anachronistischer, dampfbetriebener Technologien. Das Resultat: schräge Zukunftsszenarien, wie sie sich in der Form wohl der gemeine Bürger des viktorianischen Zeitalters erdacht hätte. Das, was in dieser Kunstrichtung also als fantastische Komponente in Erscheinung tritt, wäre in deinen Augen wohl der reinste Technikschratt. In »Dishonored« wird ein Großteil der Technologie neben Dampfkraft auch von Walöl betrieben. Wie das genau funktioniert, haben die Walforscher bei 360 Live zwar noch nicht rausgefunden, aber sei's drum. Auch in der Populärkultur der jüngsten Vergangenheit findet sich der eigenwillige Art-Stil. In Zack Snyders Fantasy-Action-Film »Sucker Punch« belebt das deutsche Heer während des Ersten Weltkriegs gefallene Soldaten kurzerhand wieder, angetrieben von abstrusen Dampf-Mechanik-Gebilden. Und diese riesige Spinne im eher faden Film »Wild Wild West« mit Quasselstrippe Will Smith? Ebenfalls Steampunk-Stil. Übrigens: Unterwasser-Klassiker »Bioshock« bedient sich an Elementen einer artverwandten Stilrichtung, dem sogenannten Biopunk. Dieser wiederum kombiniert Aspekte des Film Noir, des Detektivromans und postmoderner Prosatexte. Hier dreht es sich meist um Veränderungen des Menschen durch Technik sowie genetische und biologische Eingriffe in die Natur. Sowohl »Bioshock« als auch »Dishonored« steht das wirklich gut, erscheinen sie doch in beiden Fällen als ideale Vehikel, zentrale inhaltliche Themen zu veranschaulichen.



✗ Du miese Ratte!

DIE RAT-ASSASSIN-APP

Nicht nur auf Konsolen und PC schleicht sich »Dishonored« durch. Hersteller Bethesda hat zudem eine kostenlose App für Besitzer von iPhone und iPad veröffentlicht. In der betätigst du dich vornehmlich als Kammerjäger. Denn, mal ehrlich, Dunwall ist ein schmutziges Drecksloch voller schlecht geschminkter Dirnen, zwielichtiger Gestalten und vor allem: Ratten. In »Rat Assassin« geht's dem Ungeziefer mit Schwert und Armbrust an den Pelz. Schließlich verbreiten die Viecher jene tödliche Plage, unter der die Stadt leidet, fleißiger weiter als manch Bordsteinschwalbe ihre Geschlechtskrankheiten. Zur Bekämpfung der grauelpzigen Plagegeister verfügen Mobilspieler über einige der übernatürlichen Fähigkeiten aus dem Hauptspiel. Mit Zeit-Verlangsamung, Adrenalinschlag oder Schattenangriff gelingt die Ungeziefer-Hatz ja auch gleich viel besser. Lustige Idee, wenngleich das Rattenmeucheln eindeutig unter Corvos Niveau ist. In zwölf Missionen schaltest du die pesteschleudernden Nager aus. Das Spiel selbst funktioniert nach dem aus »Fruit Ninja« bekannten Spielprinzip. Per Wischbewegungen werden hier halt keine Früchte, sondern Ratten zerteilt. Und das schönerweise völlig kostenlos – wenngleich eine App für Android-Geräte wünschenswert gewesen wäre. Na mal abwarten.



betriebene Läufer, die Tallboys, marschieren durch die dunkle Stadt. Das Art-Design transportiert den Eindruck einer moralisch verfallenen Zivilisation perfekt. In seiner Lebendigkeit tritt Dunwall selbst als beeindruckender Protagonist des Spiels auf, weil die Welt,

in der du dich bewegst, so derart glaubhaft und detailliert ist. Da werden Erinnerungen an »Bioshock« wach. In Erfinder Sokolovs Wohnung türmen sich Papierberge neben sezierten Ratten, auf Lady Boyles dekadenter Party sprudelt eine Apfelweinfontäne neben goldenen Walfisch-Statuen, im Revier der Bottle Street Gang knallt dir einer der Schlägertypen ein vernichtendes »Mit der Maske siehst du aus wie 'n Clown« an den Kopf. Letzteres übrigens vorbildlich gut synchronisiert, wenngleich leider die englische Tonspur nicht auf der Disk enthalten ist. Frei von Fehlern ist auch Corvos Abenteuer nicht: Das wiederholte Besuchen bekannter Gebiete im Rahmen der je nach Spielweise 14 bis 20 Stunden langen Kampagne ist unschön, aber kein Kaiserinnenmord. Und die Stadtwache wirkt ob der sich wiederholenden Charaktermodelle mitunter wie ein Inzesthaufen. Das alles aber bleibt Genörgel auf hohem Niveau. »Dishonored« ist intelligent gemachte Schleich-Action in einer glaubwürdigen Welt; ein dunkler Sandkasten, der der Handlungsfreiheit des Spielers ein Kaiserreich errichtet.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Tiefsinnig, offen, fordernd! »Dishonored« ist mit das Anspruchsvollste, was der Spielmarkt 2012 hervorgebracht hat. Und vor allem etwas, das dank Rückbesinnung auf 90er-Jahre-Spiele selbst die nostalgische Ader befriedigt. Ich gebe 8.9

Dishonored: Die Maske des Zorns

GRAFIK

Brillanter Steampunk-Stil, Texturen mitunter jedoch detailarm

8

SOUND

Düster-atmosphärische Klänge, sehr gute deutsche Sprecher

9

STEUERUNG

Intuitiv zum Meuchelmord

8

Meisterdieb Garrett wäre stolz: mit Steampunk-Maske und Handlungsfreiheit in den Stealth-Olymp!

9.0 von 10



Erhältlich | 3. Oktober 2012



Höllenfürst oder Himmelswärter?

- + Witzige Ideen, total schräges Design, lustige Finisher, präzise Steuerung, gute deutsche Bildschirmtexen, rund 15 Stunden Umfang
- Aufgaben und Tötungsmanöver wiederholen sich, Motivationselemente könnten noch häufiger sein, teilweise knackig schwer

HELL YEAH! DER ZORN DES TOTEN KARNICKELS

Hasenbraten aus der Hölle...

kurz&knapp

Hersteller | Sega **Entwickler** | Arkedo **Preis** | 1.200 Microsoft-Points
Genre | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Skurrile Hüpferei mit einem toten Hasen und lebhaft inszenierter Komik.

Vergiss die Nacktfotos von Kate Middleton! Die neuesten Skandalbilder stammen aus der Unterwelt und zeigen Höllenfürst Ash in einer äußerst heiklen Situation: beim Baden mit seiner Quietscheente. Zum Glück hat der Skeletthase das Debakel bemerkt und die schockierend offensiven Ablichtungen aus dem Hellternet entfernen lassen. Erleichterung. Jetzt müssen nur noch die genau 100 Betrachter dran glauben, um zu verhindern, dass die Schergen von der Peinlichkeit berichten. Also schnappt sich Ash seine Laufkreissäge und zieht aus der Seitenansicht in einem von Anfang bis Ende abgedrehten Jump 'n' Run auf 2D-Ebene durch zehn riesige Abschnitte.

So angenehm skurril die Geschichte, so passend auch Gameplay und Monsterdesign im Comic-Look: Gehirne mit Bienenflügeln, Blobs mit Zyklopenauge und unzählige weitere Scheußlichkeiten stehen auf der Abschlusliste des Killerkarnickels. Neben Minigun, Raketenwerfer und den anderen zehn Waffen unterhalten vor allem die

32 abgedrehten Finisher in Form von kleinen Minispielchen. Wenn der Antiheld auf einen der Zeugen trifft, führt erst ein kurzes Quiz oder ein Reaktionstest im Stil von Nintendos »Wario Ware« zum Tod des Gegners. Kaum geschafft, frisst zum Beispiel ein T-Rex den Malträtierten oder die Riesensäge zerfetzt ihn in mundgerechte Steaks – dank der übertriebenen und gezeichneten Darstellung herrlich witzig anzusehen! Neben makabren Abserviersequenzen unterhalten Aufgaben und Puzzles, darunter ein Unterwasserlabyrinth gespickt mit tödlichen Minen oder eine Raketenflak, deren Steuerer Mann erst die Kiste auf ihn fällt. Entsprechend hoch der Spaßfaktor. Dennoch: Aufgrund sich wiederholender Aufgaben, nur wenig unterschiedlicher Abschnitte sowie der etwas faden Geschichte treten hin und wieder Motivationsdrehhänger auf. Abseits davon: Gekonnt überzeichnete 2D-Hüpf-Action der alten Schule, für die man gerne einige Stunden in die Hölle steigt.

Moritz Wanke



Wertung

Hasenalarm! Herrlich abgedrehter Genre-Vertreter, der vor allem durch Witz und Ideen punktet.

8.0 von 10

Erhältlich | 26. September 2012



Capcom-Held oder Marvel-Schurke?

- + Flüssiger Bildaufbau, solide Portierung, Online-Lobby mit stabilem Netzwerk-Code, stilischerer Comic-Look, ausbalancierte Kämpfer, sinnvolle Extras...
- ...davon aber leider zu wenige, griffige Steuerung nur per Arcade-Stick

MARVEL VS. CAPCOM ORIGINS

Die Faust der Superhelden.

kurz&knapp

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Iron Galaxy **Preis** | 1.200 Microsoft-Points **Genre** | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren **Kurz gesagt** | Überarbeitetes Sparpaket bestehend aus »Marvel Super Heroes« und dem ersten »Marvel vs. Capcom«.

Zwei Spiele, ein Download: Mit »Marvel vs. Capcom Origins« fusionieren die beiden Beat-'em-Up-Klassiker »Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes« und »Marvel Super Heroes« zu einem Game. Auf den ersten Blick wirkt das Download-Spiel wie eine einfache Portierung der beiden Spielhallen-Klassiker: Wolverine, Mega Man und die 13 anderen kämpferisch gut ausbalancierten Damen, Herren und Supermutanten kloppen sich bei »Marvel vs. Capcom« im Zweierteam die Energiebalken leer. Wer die acht Runden im Arcade-Modus überlebt und fleißig Erfahrungspunkte-bringende Aufgaben wie zwei Siege in Folge oder »zehn Würfe ausführen« meistert, schaltet »Marvel Super Heroes« mit Wolverine, Juggernaut und zehn weiteren Superhelden-Kämpfern frei.

Macht in der Summe klassische Einer-gegen-einen-Kämpfe inklusive spaßigem Gem-System, wodurch sich Charaktere schneller bewegen, stärker

zuschlagen und viele weitere Zusatzfähigkeiten verliehen bekommen. Dank griffiger Steuerung, flüssigem Bildaufbau, farbfreudigen Spezialattacken und fordernder Gegner-KI machen die beiden Prügelspiele noch heute so viel Spaß wie vor 17 Jahren. Dazu entzücken zahlreiche Extras und Optimierungen: Sechs verschiedene Bildmodi, von der Automaten-Ansicht bis hin zur Breitbildarstellung; ein Erfahrungspunkte-System mit insgesamt 40 Herausforderungen zum Freischalten von 149 Konzeptbildern und Videos; sowie eine Online-Lobby für bis zu acht Spieler runden die Neuauflage ab. Lediglich die im Vergleich zu Teil Zwei und Drei von »Marvel vs. Capcom« geringe Kämpfervielfalt als auch die wenigen Spielmodi verpassen dem Endergebnis einen empfindlichen, aber verschmerzbaaren Magengrubentreffer. So oder so gilt: Du wirst dem hier erst das Optimum abgewinnen, wenn du das schwammige Steuerkreuz des Originalcontrollers durch einen stabilen Arcade-Stick ersetzt.

Moritz Wanke



Wertung

Solide Umsetzung der beiden Spielhallen-Klassiker, denen allerdings mehr Umfang gut getan hätte.

7.8 von 10

Erhältlich | 2. Oktober 2012

RESIDENT EVIL 6

kurz&knapp

Hersteller | Capcom

Entwickler | Capcom

Preis | ab 60 Euro

Genre | Third-Person-Shooter

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Actionreicher Shooter mit vereinzelt Horror-elementen, aber riesigem Umfang.

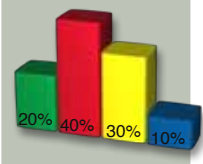
das ist drin

● Zombies

● J'avo

● C-Virus

● Grusel



Neu, aber traditionell. Actionreich und doch verstörend. Zugänglich, obgleich fordernd. Klappt das? Während Markus »Resident Evil 6« komplett seziert, haben Moritz, Michael, Nils und Sabine nochmals die vier Einzelszenarios absolviert. Fünf Erwartungshaltungen prallen auf vier Kampagnen.

Mit einer mächtigen Feuerwalze reißt eine verheerende Explosion den Serien-bekannten Agenten Leon Scott Kennedy und die Secret-Service-Vertreterin Helena Harper von ihren Füßen und schleudert sie mitten auf die split-ternde Windschutzscheibe eines der unzähligen Autos, die auf einer belebten Straßenkreuzung in der fiktiven chinesischen Großstadt Lanshiang stehen. Ohne zu wissen, was vor sich geht, und eingekesselt von einem nächtlichen Flammenmeer, irren menschliche Schemen durch die alptraumhafte Szenerie. Messerscharfe Glassplitter und ausgebrannte Auto-wracks säumen ihren Weg. Aus einem unweit über ihnen schwebenden Helikopter zischen hunderte tödliche Maschinengewehr-Kugeln heran, zerteilen den erhitzten Asphalt, wirbeln bröckelnde Stücke Teer und Dreck durch die sengende Luft. Die Körper der getroffenen Schatten sacken leblos in sich zusammen und vermischen sich mit der im Hintergrund raunenden Orchestermusik zu einem Ensemble des Grauens. Doch der erfahrene Kämpfer reagiert instinktiv, als er seine neue Partnerin regungslos auf dem Boden erspäht. Leon packt Helena und wuchtet sich und die wehrlose Agentin in eine rettende Seitengasse. Der Hubschrauber dreht ab...

So spannend schon alleine diese atemlose Anfangsszene des einleitenden Abschnitts anmutet, so symptomatisch ist sie für das Erlebnis »Resident Evil 6«. Klar: Du fieberst mit und willst wissen, was hier vor sich geht. Eine Aufklärung bleibt dir jedoch erst einmal verwehrt. Im Vordergrund des Third-Person-Shooters steht besonders eines: fesselnde Action.

Dabei orientieren sich der leitende Spieldesigner Jiro Taoka und sein Kollege Eiichiro Sasaki gerne an den bisherigen Teilen der Serie; erschaffen somit eine Art »Resident Evil«-Best-of mit neuen Gameplay-Elementen, bleiben aber gleichzeitig lieb gewonnenen Serienkonventionen treu. Und teilweise funktioniert das sogar.

ECHTE ZOMBIES

Leon, ein guter Freund des US-Präsidenten Adam Benford, sieht sich gezwungen diesen zu erschießen, als der mächtigste Mann der Welt nach einer Bio-Terror-Attacke zu einem willenlosen Zombie mutiert und Geheimdienstlerin Helena Harper angreift. Doch warum musste das Staatsoberhaupt sterben? Steckt das undurchschaubare Neo-Umbrella-Konglomerat hinter dem Anschlag? Und was hat es mit dieser mysteriösen »Familie« auf sich, die immer wieder im Zusammenhang mit Derek C. Simmons, dem persönlichen Berater des Präsidenten in Fragen nationaler Sicherheit, Erwähnung findet? Haben er oder die Geheimorganisation etwas mit dem Anschlag zu tun, bei dem der neuartige C-Virus verbreitet wurde?

Die Hatz nach Antworten beginnt in der fiktiven Universitätsstadt Tall Oaks. Mit ihren rund 78.000 Einwohnern erinnert sie augenblicklich an Raccoon City, den Ursprungsort des T-Virus-Ausbruchs und Schauplatz der drei ersten »Resi«-Teile. Im Mittleren Westen der USA gelegen, ähneln die Orte sich nicht nur in Größe und Architektur. Nach dem unerwarteten Ausbruch des C-Virus herrscht in den zerstörten Straßen von Tall Oaks apokalyptisches Chaos.



In Zwischensequenzen sieht Helena Harper immer wieder der Schauspielerin Milla Jovovich ähnlich, die die Alice in den »Resident Evil«-Verfilmungen spielt.



✖ Ein bisschen Rollenspiel

FÄHIGKEITEN KAUFEN

Ja, auch »Resident Evil 6« hat neumodische Rollenspiel-Einflüsse injiziert bekommen. Glücklicherweise halten diese sich relativ bedeckt. Nein, man muss nicht hunderte Waffen sammeln oder in ausführlichen Fertigkeitsbäumen nach passenden Modifikatoren für den nächsten Bosskampf forschen. Sogenannte Fähigkeitenpunkte, die man entweder in zerstörbaren Containern findet oder als zufällige Belohnung für Zombieabschüsse erhält, kann man nach einem Kapitel eintauschen, um aus insgesamt 43 unterschiedlichen Eigenschaften zu wählen, die das Spielerlebnis vereinfachen sollen. Freigeschaltet werden die teils dreistufigen Hilfen beispielsweise durch 1.500 Abschüsse mit Maschinenpistolen oder das Durchspielen aller Kampagnen. Da findet sich mitunter eine erhöhte Chance, dass Feinde Gegenstände fallen lassen, oder höhere Durchschlagskraft für Schusswaffen. Gleichzeitig ausrüsten kannst du stets drei Fähigkeiten. Und: Für den »Die Söldner«-Modus stehen 20 teils andersartige Eigenschaften zur Auswahl. Ein vernünftiges System, das aber auch niemand vermissen würde.

Dreckige Hinterhofgassen, die nur von einzelnen Lampen und dem hellen Licht des Mondes erleuchtet werden; aus Autowracks und zerfallenen Häusern fauchende Feuerwälle, die die düstere Umgebung in rötlich-warmen Schein tauchen; untote Menschen, die sich auf grausame Weise an herumirrenden Lebenden laben. Eine beklemmende Atmosphäre, die zunächst dichter kaum sein könnte. Das findet auch 360-Live-Redakteur Moritz, dem es besonders die an vielen Stellen verstreuten Details angetan haben: »Die Türen-Animationen zum Beispiel. Bevor man einen verschlossenen Raum betritt, wird durch das bewusst langsame Öffnen zusätzliche Spannung aufgebaut und man fragt sich stets, was einen wohl als Nächstes erwartet.« Wunderschöne Licht-und-Schatten-Spiele und ansehnlich-realistische Feuereffekte bei einer stets flüssigen Bildrate verstärken diese Empfindung. Die beklemmenden Umgebungen der Kleinstadt mitsamt Universität, U-Bahn-System, alten Minenschächten und einer Kathedrale weichen später zudem den abwechslungsreich bunten Straßen, Hinterhöfen und Hochhäusern des chinesischen Lanshiang. Dem gegenüber stehen allerdings immer wieder erschütternd matschige oder in seltenen Fällen gar fehlende Boden- und Objekttexturen, was aber den insgesamt

sehr guten Gesamteindruck nur wenig schmälert.

Die Kamera knapp hinter dem Charakter zentriert, steuert man einen der beiden Agenten aus der Verfolgerperspektive durch die befallene Stadt. Wer will, kann alle Kampagnen – mit Ausnahme des Ada-Wong-Szenarios – auch online mit einem Freund oder am geteilten Bildschirm angehen. Ist kein Partner verfügbar, springt die KI in die Bresche – Teil Fünf lässt grüßen. Komplette auf einen Kollegen verzichten ist dagegen nicht vorgesehen – schade.

Echte Schockmomente sind vorhanden, jedoch sparsam gesät. Das verdeutlicht die Szene in einem Waffenladen, der frappierende Ähnlichkeit mit dem Kendo Gun Shop besitzt, den Leon am Beginn von »Resident Evil 2« betritt. Der Besitzer hat sich in der oberen Etage verschanziert. Um zu ihm zu gelangen, müssen erst mehrere Wellen von Untoten ins Gras

Moritz Wanke über Leon und Helena

Endlich wieder Dunkelheit! Die packende Story, die wohldosierten Schockeffekte und zahlreiche Anleihen an vorherige Serienteile gefallen. Nur der Koop-Modus und der hohe Actiongehalt verfehlen leicht meinen Geschmack als alter »Resi«-Fan. Ich gebe 8.8

✖ Agenten und Söldner

ZUSÄTZLICHE SPIELMODI

In »Die Söldner« gilt es, alleine oder kooperativ innerhalb einer knapp bemessenen Zeitspanne auf drei unterschiedlichen Karten 150 Zombies zurück in die Hölle zu schicken. Nahkampfgriffe und das Zerstören von Sanduhr-Symbolen gewährleisten zusätzliche Zeit, während man durch Abschlüsse den Punktezähler in rasante Höhen peitscht. Netter Zeitvertreib! Der »Agenten-Jagd«-Modus, in dem man als Infizierter in die Kampagne eines anderen Spielers einfällt, gefällt ebenfalls, wenngleich er sehr an »Dark Souls« erinnert. Genauere Infos zu den drei zusätzlichen Download-Mehrspieler-Modi »Survivor«, »Predator« und »Siege« findest du bei uns im Web auf www.360-live.de.



Absoluter Tiefpunkt des Spiels: affige Vehikelverfolgungsjagden, wie hier auf einem Motorrad.

George A. Romero oder Uwe Boll?

- +** Daueraction ohne nennenswerte Durchhänger, neues Steuerungsschema gefällt, hervorragender Soundtrack, lange Spieldauer, oft sehr sehenswerte Grafik und konstante Bildwiederholrate, teils kommt richtig »Resi«-Atmosphäre auf...
- ...die leider an mindestens ebenso vielen anderen Stellen in Actioneinlagen untergeht, Sprachausgabe und Dialoge teils nur mittelpärchtig, Levelaufbau sehr schlauchig und lässt kaum Erkundung der Umgebungen zu, Koop-Ansatz ist Geschmackssache

beißen, die sich den Laden als Gourmettempel für ihr nächstes Fleischbuffet auserkoren haben. Auch hier herrscht Duster-Atmosphäre, doch im klassischen Sinne grauerregend ist sie nicht. Der mehrminütige Beschuss von kriechenden, schlurfenden und springenden Infizierten fordert und pumpt Adrenalin ins Blut. Gleichzeitig muss man sich damit abfinden, dass ruhige, spannungsfördernde Momente zwar definierendes Element dieser Kampagne sind, aber trotzdem viel zu selten den Ton angeben. Fakt ist: Bei der Belagerung verlieren nicht nur dutzende Modrige ihr zweites Leben, sondern auch die streckenweise aufkeimende Angespanntheit. Dieser Effekt wird durch die ständige Anwesenheit eines Partners nochmals verstärkt: Steht dauerhaft jemand zur Stelle, der dich wiederbeleben kann, verliert der Tod seinen Schrecken. Auch Moritz wäre lieber alleine unterwegs: »Das hat mich auch schon am fünften Teil gestört. Mit einer zweiten Person oder der teils durchwachsenen Koop-KI geht einfach das typische Gänsehaut-Gefühl verloren.«

»CALL OF DUTY«-ZOMBIES

Kampagnenwechsel: Serienliebhaber Chris Redfield und dessen Untergebener Piers Nivans versuchen, einen ähnlichen bioterroristischen Übergriff in Lanshiang aufzuklären. Sie verlassen die Metropole jedoch für einen kurzen Rückblick und später auch, um unter anderem auf einem Flugzeugträger nach dem Rechten zu sehen. War die unterschiedliche Schwerpunkte setzende Gameplay-Mischung der ersten Kampagne noch recht nah an »Resident Evil 4«, begrenzen sich Chris' und Piers Erlebnisse ausschließ-

lich auf durchschlagende Dauerfeuer-Action. »Angst, Grusel und Furcht sucht man vergebens«, meint auch 360-Live-Redakteur Michael. »Kein Gefühl der Klausrophobie, des Gefangenseins oder der Erwartung, dass jederzeit etwas hinter einer Ecke vorspringen und dir ins Gesicht beißen könnte.« Hinzu kommt: Die beiden stehen keinen klassischen Zombies, sondern vor allem den sogenannten J'avo gegenüber. Diese erinnern durch ihre weithin menschliche Gestalt sehr an die Las Plagas aus dem vierten Serienteil beziehungsweise die Majini aus »Resident Evil 5«. Der C-Virus bedingt allerdings noch aggressivere organische Mutationen. Verliert ein Befallener beispielsweise sein Bein, wuchert aus dessen klaffender Wunde undefinierbares Gewebe, das den Unglücklichen rapide in ein von riesigen Flügeln getragenes, Motten-ähnliches Ungetüm verwandelt. Weitere J'avo sind mitunter abscheuliche Kreaturen, die einen menschlichen Oberkörper besitzen, deren Unterleib aber aus einer sechsbeinigen Mischung aus Spinne und Skorpion besteht. Dabei behalten die Infizierten genug kognitive Fähigkeiten, um mit Pistolen und MGs auf dich anzulegen. Fantastisches Gegnerdesign, das trotzdem die Gemüter spaltet. Kollege Michael jedenfalls hält's für »albarm und an manchen Stellen gar langweilig und einfalllos«.

Die neue Steuerung kommt jedoch auch ihm gelegen. Die A-Taste gedrückt halten um zu rennen, Feindmutationen per linker Schultertaste anvisieren und mit RT abdrücken – alles easy. Fast schon eine kleine Revolution: Erstmals muss ein Charakter nicht festgewurzelt an einem Fleck verweilen, um seine Waffe abzufeuern. Zwar verziehen Sturmgewehr, Granatwerfer und Magnum-Pistole in der Bewegung mehr als im Stand, die Möglichkeit, herannahenden Kugeln der J'avo per Knopfdruck auszuweichen und selbst im Liegen noch Paroli zu bieten, macht die

Michael Förtsch über Chris und Piers

Die Kampagne könnte einem Michael-Bay-Film entsprungen sein. Angst und Grusel kommen keine Sekunde auf. Damit verabschiedet sich die Serie endgültig vom Survival-Horror. Ist das ihr Tod? Nein, aber für mich das traurige Ende einer Ära. Ich gebe 7.7



Immer wieder macht der massive Ustanak Sherry und Jake das Leben schwer und verfolgt diese über die gesamte Kampagne hinweg.



Damit man sich nicht verläuft oder ständig solchen Ausgeburt der Hölle in die Arme rennt, zeigt ein Druck auf den linken Analogstick eine Art GPS-Navigation an, die per Pfeil das nächste Ziel weist.



Auch andere Boss-Mutationen fordern die sieben Hauptcharaktere zu Kämpfen auf Leben und Tod heraus.

Ungenauigkeit aber wieder wett. Nicht minder praktisch: Hält man die LT-Schultertaste nahe einer Deckung gedrückt, verschanzen sich Chris und Piers dahinter. Kommt einer der Mutierten den Helden zu nahe, packen sie kraftvolle Nahkampfattacken aus. Chris treibt seine Faust mitten ins Gesicht eines Widersachers, packt sich Gegner von hinten und schlitzt ihnen – inklusive saftigem Blutschwall – die Kehle auf. Oder er zertrampelt einfach die verwurhten Schädel am Boden liegender Infizierter. Dabei wird ein Teil der Ausdauerleiste aufgebraucht, die sich erst nach mehreren Sekunden regeneriert. So muss sich ein modernes »Resi« steuern!

Verzweifelte Geiseln befreien, verwundete Soldatenkumpanen retten, aus der Deckung heraus Stellungen verteidigen – vielfach könnte man glauben, es handle sich bei Teil Sechs um einen Kriegs-Shooter Marke »Modern Warfare«. Klar, die Geschichte soll bis zum Schluss fesseln, dich durch hunderte Explosionen und ständiges Krachbumm immer weiter anstacheln. Je weiter man allerdings voranschreitet, umso mehr

Fragen werden aufgeworfen und umso weiter scheint die Story in Richtung Belanglosigkeit abzudriften – auch dank pathetischer Dialoge im B-Movie-Stil. Zwar kommen zum Ende des Szenarios erstmals auch einzelne Horrorelemente auf, durch stundenlangen Dauerbeschuss ist man zu diesem Zeitpunkt allerdings bereits so abgestumpft, dass man nur mit einem gleichgültigen Achselzucken auf die offensichtlichen Schreckmomente reagiert. Schade. Hinzu kommt: Die beiden Soldaten schweigen sich außerhalb der Zwischensequenzen gegenseitig ein Loch in den Bauch. Dadurch bleiben die Charaktere sehr flach und man lechzt förmlich danach, dass Sherry und Jake eine erzählerische Schippe drauflegen.

OSTBLOCK-ZOMBIES

Auch in Teil Drei der Kampagne kämpft die Story mit unlogischen Versatzstücken, erzählerischen Löchern und abstrusen Wendungen, die man bis zur finalen vierten Kampagne größtenteils weder überschauen noch durchblicken kann. Das liegt besonders daran, dass die vier Szenarien zeitlich ineinandergreifen und teils zum selben Zeitpunkt stattfinden. Dramaturgisch mag das in Hollywood-Filmen funktionieren, wenn man allerdings über 20 Stunden aufbringen muss, um endlich Einblick in einen Großteil der Zusammenhänge zu erhalten, ist das anstrengend und wenig spannend. Nichtsdestotrotz lohnt es sich, die Geschehnisse der frisch gebackenen D.S.O.-Agentin Sherry Birkin und des Söldners Jake Muller zu verfolgen – nicht nur, um endlich Zugriff auf Ada Wongs Sicht der Dinge zu erhaschen. Sherry – die Tochter des

Umbrella-Biologen William Birkin – ist in dem vom Bürgerkrieg gezeichneten osteuropäischen Land Edonia auf der Suche nach einem jungen Mann, der angeblich Antikörper für den verheerenden C-Virus im Blut trägt. Jake – der Sohn von Serien-Bösewicht Albert Wesker – ist genau diese Person. »Wow, wie bezeichnend«, meint auch 360-Live-Redakteur Nils augenrollend und fügt an: »Trotzdem will ich wissen, wie es weitergeht.« Fortan schlagen die beiden sich gemeinsam durch J'avo- und Chrysalid-Horden – eine stark gepanzerte, echsenartige Weiterentwicklung des J'avo-Feindtyps. Es hat nämlich den Anschein, als sei Jake der Schlüssel für ein funktionierendes Antidot. Wie die anderen Charakterpärchen verschlägt es später auch diese beiden ins entfernte China. Die dritte Kampagne gibt sich dabei etwas weniger aggressiv-draufgängerisch als der Einsatz von Chris und Piers und erinnert besonders an das Gameplay aus Teil Fünf. Mit einem gehörigen Unterschied: dem Ustanak. Die mächtige Mutation mit einem mechanischen Arm, auf dem das infizierte Monstrum unterschiedliche Waffen anbringen kann, dient als unnachgiebiger Gegner, der das Duett über den gesamten Zeitraum des Szenarios verfolgt. »Da fühle ich mich

Und außerdem?

- 50 Erfolge, viele davon fürs Abschließen einzelner Story-Kapitel
- Die Collector's Edition kostet rund 150 Euro und enthält ein Steelbook, einen Kapuzenpulli, ein Hardcover-Artbook, zwei zinklegierte Embleme und einen Downloadcode für einen Avatar-Gegenstand
- Capcom versichert, dass »Resident Evil 6« in Deutschland garantiert ungeschnitten ist
- Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und Erfahrung dauert das Zombiegemetzel zwischen 24 und 30 Stunden

Nils Osowski über Sherry und Jake

Das hier bietet so viel subtilen Horror wie die »Natürlich blond«-Filme. Für mich als Survival-Horror-Fan natürlich jammerschade. Dennoch ist die Action packend inszeniert und das perfide Kreaturen-Design ist wunderbar krank. Ich gebe 8,4



✖ Mensch, Leon!

DIE SACHE MIT DER KONTINUITÄT

Als Leon und Helena sich am 29. Juni 2013 kennenlernen, fällt das Gespräch auch auf den Raccoon-City-Vorfall, der sich über die ersten drei Teile der »Resident Evil«-Serie erstreckt. Der damals 21-jährige Jungpolizist Leon S. Kennedy kam am 29. September 1998 – also fast 15 Jahre zuvor – das erste Mal mit zombifizierten Menschen in Verbindung und hat den Ausbruch des vom Umbrella Konzern hergestellten T-Virus überlebt. Warum er – nach diesen und weiteren Strapazen in »Resident Evil 4« – offensichtlich nicht weiß, dass gebissene Menschen selbst bald zu untoten Fleischfressern mutieren? Warum der so abgebrühte Agent vor ein bisschen Blitz und Donner Angst zu haben scheint? Warum man dem Zombiejäger erst beibringen muss, wie er Heilkräuter mischt, obwohl diese ihm seit jeher das Leben retten? Leon antwortet Helena auf die Frage nach Raccoon City jedenfalls trocken: »Ja... Ich werde es nie vergessen...« Wenn man das große Ganze im Blick behalten will, kann man solche Kleinigkeiten wohl ab und an verdrängen.



Schleicheinlagen lockern die Ada-und-Sherry-/Jake-Kampagne auf und bringen etwas Ruhe in den sonst so actiongeladenen Koop-Reißer.



gleich zum dritten Resi zurückversetzt«, stellt Nils fest. Nicht zu Unrecht, ähnelt der Ustanak doch stark dem Nemesis-Ledermantel-Monstrum aus eben diesem Serienteil.

Was sich hingegen nicht recht einfügen will, sind Quicktime-Reaktionstests, die auch in allen anderen Kampagnen vermehrt vorkommen. Immer wieder unterbrechen die simplen Minispiele das Geschehen, sei es in Zwischensequenzen oder auch, wenn ein hungriger Zombie einen der Charaktere zu Boden gerissen hat. Dann gilt es, den geifernden Untoten durch Rütteln des linken Analogsticks abzuschütteln und mit einem sorgfältig platzierten Druck auf die RT-Schultertaste davonzustoßen. Besonders unschön: Je nach Situation, etwa in einem Bosskampf, kann eine einzige verpatzte Aktion den gewaltsamen Tod des Spielers bedeuten. »Das nervt ungemein«, resümiert auch Nils.

VERSCHWÖRUNGS-ZOMBIES

Wie schon erwähnt, schafft es Ada Wongs nach dem Durchspielen freigeschaltete Kampagne, zumindest einen Teil der zuvor aufgeworfenen Fragen rund um Simmons, den Seuchenausbruch und die an vielen Stellen gerade einmal beiläufig erwähnte »Familie« sowie den Neo-Umbrella-Konzern zu enträtseln und doch noch etwas Sinn ins Story-Chaos zu bringen.

Besonders Fans der Resi-Klassiker wird es freuen zu hören, dass sich zumindest die erste Hälfte dieses letzten Abschnitts wie eine Hommage an das »Resident Evil« der 90er-Jahre spielt, bevor auch hier die Action-Dampfranne über alles andere hereinbricht. Zwar muss sich die undurchschaubare Solo-Agentin ebenfalls größtenteils mit dem J'avo und gewöhnlichen Zombies herumschlagen, allerdings

geht sie die Sache weitaus geschickter an. So eröffnet die Kampagne mit einer Schleicheinlage in einem Neo-Umbrella-U-Boot, in der die taffe Einzelgängerin einen befallenen Feindkörper nach dem anderen lautlos mit ihrer Armbrust erledigt. »Leider ist das keine allzu große Herausforderung, denn irgendwie scheint die Gegner-KI oft ebenso vom C-Virus infiziert«, lacht 360-Live-Redakteurin Sabine. Recht hat sie, ist es doch oft nicht nachvollziehbar, wie ein Mutierter reagiert. Mal leise säuselnd, mal von orchestralem Soundtrack hinterlegt trumpft jedoch auch hier die gekonnte Vertonung auf und trägt einen Großteil zur Rettung der schwankenden Atmosphäre bei. Sabine ergänzt: »An anderen Stellen ist der Sound aber vollkommen unauffälliges Beiwerk. Gerade viele der Schusswaffen klingen nach billigen Spielzeugpistolen.«

Die wahre Stärke Adas liegt im Lösen zahlreicher Schalter- und Schieberätsel, um beispielsweise an zerbrochene Teile eines Emblems zu gelangen, das zusammengesetzt eine massive Tür zu öffnen vermag. Problem: Leider kommt diese sehr willkommene Abwechslung erst hier richtig zum Tragen. Zugegeben, es gibt sie auch in der Hauptkampagne, dort fällt sie jedoch kaum ins Gewicht.

Alles in allem ist »Resident Evil 6« ein schillerndes Zugeständnis an den Massenmarkt. Koop-Kampagne, aufgedrehte Action, zurückgeschraubte Puzzle- und Schockmomente... In Kontrast dazu nervt so manches Gameplay-Überbleibsel aus dem letzten Jahrhundert: unsichtbare Barrieren, die dich nur einen einzigen Weg einschlagen lassen; Verfolgungsjagden, in denen man auf die Kamera zurennen muss, ohne zu sehen, welche Hindernisse in Kürze bevorstehen; Abschnitte, in denen man einer KI hinterhertrotten

muss, die stoisch Wegpunkte abläuft. All das macht aus der ehemaligen Survival-Horror-Serie absatzförderndes, aber gleichsam glattgebügeltes Koop-Action-Geballer. Nicht falsch verstehen: »Resi 6« ist ein gutes Spiel – nur eben an zu vielen Stellen kein »Resident Evil«. Dort, wo es seinen Wurzeln treu bleibt, gefällt es dafür umso mehr.

Markus Würstle

Sabine Schischka über Ada

Adas Solonummer weckt anfänglich Erinnerungen an die guten alten Zeiten von »Resident Evil«. Kein Koop-Zwang, Nervenkitzel und eine schaurige Spielumgebung mit Rätseln und Überraschungen. So gut hätte gerne das ganze Spiel sein dürfen. Ich gebe 8.5

Resident Evil 6

GRAFIK

Wunderschöne Licht-, Schatten- und Feuereffekte, teils grobe Texturen

8

SOUND

Gute englische Synchro, hervorragender Orchester-Soundtrack

8

STEUERUNG

Ungewohnt, doch stimmig: So bringt man gerne Zombies um

8

Atmosphäre-Explosion und Action-Bombe in einem? Leider klappt das nur teilweise. »Resi«-Fans werden mit gemischten Gefühlen den C-Virus-Ausbruch ergründen.

8.2 von 10



ANGRY BIRDS TRILOGY

Nimm drei, zahl 30...

kurz & knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Rovio
Preis | ab 30 Euro **Genre** | Geschicklichkeit
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Erhältlich | 28. September 2012

Die »Angry Birds« sind auf Smartphone und Tablet mittlerweile bekannt wie ein bunter Papagei. Fürs iPhone sind die drei Ableger »Classic«, »Rio« und »Seasons«, die auch in dieser Trilogie enthalten sind, zusammen für 2,37 Euro zu haben. Auf Android-Geräten gibt's die Physik-Games sogar völlig kostenlos. Und für Konsoleros? Die sollen für exakt den gleichen Spaß 30 Öcken hinblättern! Die Rechtfertigung? Vermutlich die 19 exklusiven Levels dieser Trilogie sowie eine optionale Kinect-Steuerung, die sowieso mehr als unpräzise funktioniert. Von den Sprachbefehlen, die nur dann anspringen, wenn sie gerade Lust haben, ganz zu schweigen. Das sind mehr als magere »Extras« für so viel Aufpreis. Wer aber entweder zu viel Geld übrig hat oder einen Vogel-beziehungsweise Schweine-Fetisch, kann sich »Angry Birds Trilogy« durchaus zulegen: Das Spielprinzip um Vögel, die mit sich selbst grüne Schweine abschießen, macht nach wie vor süchtig, die Präsentation ist gelungen und man ist durchaus viele, viele Stunden mit der Schweinejagd beschäftigt.

Sabine Schischka



Wertung

Spaßiges Spielprinzip, das lange Laune macht – aber doch bitte nicht mit einer Preissteigerung von 1.265 Prozent!

6.0 von 10

JOE DANGER 2 THE MOVIE

Bluterguss vorprogrammiert!

kurz & knapp

Hersteller | Microsoft Studios **Entwickler** | Hello Games **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Geschicklichkeit **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 6 Jahren
Erhältlich | 14. September 2012

Jetzt ist es endlich so weit! Dank Abermillionen von Knochenbrüchen und Bandscheibenvorfällen im Erstlingswerk hat es der tollkühne Stuntman Joe Danger nach Hollywood geschafft und darf fortan auf richtigen Profi-Sets seine übergroße Rübe hinhalten. Ob Verfolgungsjagden mit Hubschraubern im Rücken, Tretminen-Hüpfen mit dem Einrad oder an »Paperboy«-angelehnte Wettrennen per BMX – alles sieht dank sichtbar hochwertigeren Requisiten und leicht aufgebohrtem Technikgerüst eine ganze Ecke besser aus als in Teil Eins.

Am grundlegenden Spielkonzept mit Spaßgarantie hat sich hingegen nichts geändert: Noch immer schießt Joe aus der Seitenansicht eine abgesteckte Strecke entlang, während der Spieler Geschwindigkeit, Ausweichbewegungen und waghalsige Stunt-Kombinationen kontrolliert. Über 60 abgedrehte Szenen in Form von Trickrennen und Wettkämpfen gegen Rivalen, ein leicht zu meisternder Streckeneditor sowie umfangreiche Mehrspieler-Möglichkeiten – auch zu viert an einer Konsole – runden diesen ulkigen Geschicklichkeitsspaß gekonnt ab. Absoluter Geheimtipp!

Jan Heinrich



Wertung

Gelungenes Karriere-Upgrade für einen todesmutigen Stuntman.

8.8 von 10

Erhältlich | 28. September 2012



Flottenkommandant oder Nusschalenpirat?

- +** Auf Konsole bisher einzigartiges Spielkonzept, riesengroße Spielwelt, schlüssiges Gesamtdesign
- Gameplay zeitweise sehr träge, keine Multiplayer-Möglichkeiten, KI-Aussetzer zwingen zu Micro-Management, schwache Ego-Shooter-Passagen, Menüs nicht sonderlich gut angepasst

CARRIER COMMAND GAEA MISSION

Amphibische Kriegsführung voraus!

kurz & knapp

Hersteller | Bohemia Interactive **Entwickler** | Bohemia Interactive **Preis** | ab 45 Euro
Genre | Action-Echtzeitstrategie **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Futuristische Echtzeitstrategie mit starker Action-Komponente, aber mäßiger Umsetzung.

Mit seinem ersten Konsolentitel haucht Bohemia Interactive, Entwickler der beliebten PC-Militär-Simulation »Arma 2«, dem kultigen Amiga-Klassiker »Carrier Command« von 1988 neues Leben ein. Und das überraschend dicht am Original: Auf dem fernen Wasserplaneten Taurus stichst du auf Seiten der United Earth Coalition mit einem futuristischen Flugzeugträger in See; erobert Inseln, errichtest Produktionsstätten und gewinnst Rohstoffe, um schließlich den einzigen feindlichen Träger pro Schlacht und Karte einzuäschern. Dein Mutterschiff beherbergt je vier amphibische Radpanzer, Jagdflugzeuge und Geschütztürme. Ergänzend zur Echtzeitstrategie-Steuerung – sprich per Fahrzeugwahl und Wegpunktvergabe auf der Übersichtskarte – kannst du auf Wunsch ins Cockpit jeder Einheit zappen und sie aus Third-Person- respektive Ego-Perspektive nach Lust und Laune selbst steuern. Resultat ist ein ständig zwischen Action und Echtzeitstrategie oszillierendes Gameplay, das kurzweilig daherkommt und im Verhältnis zur gewaltigen Größe der offenen Spielumgebung auch grafisch recht ordentlich präsentiert wird. Der Fallstrick: Leider weist

»Gaea Mission« einige Macken auf, die insbesondere Gelegenheitsspielern den Einstieg enorm versalzen können. Die Fahrzeug-Steuerung etwa ist viel zu hakelig und die lediglich angedeutete Physik macht in Sachen Haptik so gut wie keinen Spaß. Wer auf eine Portion Sci-Fi-Shooter-Action Marke »Mass Effect« hofft, liegt jedenfalls komplett daneben. Und selbst alte Strategiefüchse haben mit der teils selten dämlichen Verbündeten-KI – Stichwort Wegfindung – ihre liebe Not und müssen oft jeden noch so kleinen Vorstoß ihrer Einheiten minutiös überwachen. Trotzdem: Wer das Große und Ganze in »Gaea Mission« sehen kann, wird das Spiel nebst gelungener Musikauswahl zu schätzen wissen. Allerdings muss man sich die ersten Stunden reinbeißen und dranbleiben – aber darauf verstehen sich Retro-Gamer ja bekanntlich ziemlich gut!

Jan Heinrich

Wertung

Eine nette Neuauflage für Fans des 80er-Originals, aber alles andere als perfekt – Update erwünscht!

6.8 von 10

Erhältlich | 12. Oktober 2012

kurz&knapp

Hersteller |

2K Games

Entwickler |

Firaxis Games

Preis | 60 Euro

Genre | Taktik-
Strategie

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

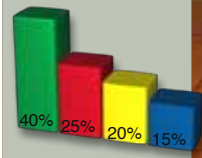
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Gelungene Wieder-
belebung des
Taktik-Klassikers
von 1994.

das ist drin

- Planen
- Angreifen
- Forschen
- Speichern



XCOM: ENEMY UNKNOWN

Die Außerirdischen sind gekommen, um zu bleiben...

Willkommen, Commander. Sie wollen sich einer echten Herausforderung stellen? Einer, die Ihr Hirn fordert und Ihnen abverlangt, sich unvoreingenommen und mit viel Geduld einer komplexen Situation zu stellen, in der Grünschnäbel schnell die Übersicht verlieren? Sie wollen kämpfen, koordinieren und dadurch den schlagkräftigsten Kampf- und Interventionsverbund des Planeten schaffen? Sie scheuen sich nicht, dafür auf ein System zurückzugreifen, das manch Unkundiger als »tot« und »anachronistisch« abtut? Dann sind Sie genau der Richtige für diesen Posten, Sir!

»Xcom: Enemy Unknown« ist eine Mischung aus Taktik- und Strategiespiel mit rundenbasiertem Ablauf. Entwickelt von Firaxis Games, dem Team hinter »Civilization«, lässt es sich im Kern als strikte Neufassung der Genre-Ikone von 1994 bezeichnen. Das beginnt schon bei der Story: Verschwörungstheoretiker und Grüne-Männchen-Seher haben Recht, die Aliens sind wirklich hier! Sie entführen Menschen, betreiben garstige Experimente – nur das mit den Analsonden ist totaler Quatsch. Die Großnationen der Welt sind besorgt und rufen eine geheime Organisation zur Bekämpfung der kosmischen Gefahr ins Leben: die Extraterrestrial Combat Unit, kurz Xcom. Gerade noch rechtzeitig, wie sich zeigt. Denn die Außerirdischen haben genug

von ihrem jahrzehntelangen Versteckspiel und gehen zum Angriff über...

WACHE VERTRAUENSVOLL!

Kurz nach Spielstart begrüßt dich umgehend Central Officer Bradford. Der zackige Kerl im Stabsdienstpullover ist die rechte Hand des Spielers, erklärt mit angenehmer deutscher Stimme das Geschehen und führt sogleich ein ins Spiel sowie – sozusagen als Knopf im Ohr – den ersten Kampfeinsatz. Mit einem kleinen Team Xcom-Krieger geht's nach Deutschland, wo ein außerirdisches Fragment einschlägt. Aus einer Schräg-von-oben-Sicht hat der Spieler die Kontrolle über seine bunt zusammengewürfelte Truppe. Zunächst ist er am Zug und kann mit jedem Krieger zwei Aktionspunkte verbrauchen: etwa in Deckung rennen und einmal feuern oder doppelt so weit rennen – denn ein Angriff oder eine Spezialfähigkeit beendet den Zug des Soldaten. Das geht mit dem Controller simpel und überraschend angenehm: Mit dem linken Analogstick wird ein Zielfeld angepeilt; eine leuchtende Linie zeigt dabei den Weg. Jetzt noch die A-Taste antippen und los marschiert dein Recke. Vorzugsweise gleich hinter eine Deckung, die durch schimmernde Schilde kenntlich gemacht wird. So geht das reihum, bis alle Aktionen der Truppe verbraucht sind – klappt das nicht, wird der Zug mittels



✖ Mehrspieler-Part

GEMISCHTE TEAMS?

Ein Mehrspieler-Part in »Xcom: Enemy Unknown«, einem rundenbasierten Taktik-Spiel? Kann das funktionieren? Aber hallo! Vor allem, da der Spieler hier nicht nur menschliche Soldaten, sondern auch Aliens für sein Team rekrutieren kann. Zu Beginn eines Matches verfügt man über ein Konto mit Punkten, die man frei für Soldaten und Alien-Einheiten sowie deren Ausrüstung ausgeben kann. Alle 10.000 Punkte für einige Cyberdisks, die mitunter stärksten Einheiten opfern? Klar, ist eine Option. Allerdings kann es durchaus Sinn machen, alles in ein mittelmäßiges, dafür aber zahlenmäßig überlegenes Team aus Menschen und Sectoiden zu investieren. Die Kämpfe selbst finden auf dem Solo-Part entlehnten Karten statt. Pro Runde stehen jedem der Kontrahenten je 90 Sekunden zur Verfügung. Sind die abgelaufen, ist der nächste an der Reihe. Wer am Schluss überlebt, gewinnt! Clever, fordernd und nach dem Durchspielen der Kampagne durchaus einen Blick wert.

Men in Black oder Alien-Experiment??

+ Fantastische Runden-Strategie ohne Langeweile, flexibel anpassbare Soldaten, herausfordernde Missionen, »Unmöglich«-Schwierigkeitsgrad für Veteranen wird seinem Namen gerecht, passende Musikuntermalung und deutsche Vertonung; liebevolle, aber dezente Neuerungen gegenüber dem Urahn; Mehrspieler-Modus mit an Bord, nettes Comic-Animationsfilm-Design...

- ...das garantiert nicht jedermanns Sache ist, stellenweise unschöne und flache Grafik mit einigen Fehlern, teils arg stumpfe Dialoge, in der Testfassung noch einige englische Sprachfetzen, Aufgaben und Missionen wiederholen sich oft, ebenso kehren Kulissen recht oft wieder, Speichersystem nicht durchdacht

Und außerdem?

■ Die originalen »X-Com«-Games gibt's für PC via Download-Service Steam im Paket für 14,99 Euro ■ Die Special Edition von »Enemy Unknown« erscheint leider nur für PC ■ Senior Game Designer Ananda Gupta könnte sich vorstellen, auch an einem weiteren »Xcom« zu arbeiten ■ 50 Erfolge; hauptsächlich für Abschüsse und das Erfüllen von Aufträgen, aber auch fürs Durchspielen auf »Unmöglich«



Technikchef Dr. Shen und Forschungsleiterin Dr. Vahlen: Beiden läuft der Spieler im Hauptquartier regelmäßig über den Weg. Leider bleiben sie als Charaktere recht flach.

Back-Taste beendet. Eben gleich einem Schach- oder anderen Brettspiel. So bringt man die eigenen Krieger nacheinander in Stellung. Dann sind die Aliens am Zug, die den gleichen Regeln folgen. Das Problem: Was die tun, sieht man nur, wenn eine Feindeinheit im Sichtradius der eigenen Soldaten liegt. Das alles klingt erst mal kompliziert und überfrachtet, fügt sich im Spielverlauf aber hervorragend und verständlich ein. Hinzu kommt, dass die Runden ohne Zeitdruck und somit angenehm unaufgeregt vonstattengehen. So bleibt Zeit zum Taktieren, Überlegen und Abwägen.

Nichtsdestotrotz bleiben die Gefechte spannend. Insbesondere wenn der Spieler seine erste »eigene« Truppe aus einem kleinen Bataillon Soldaten, Scharfschützen, schweren Kriegern und Unterstützungssoldaten zusammenstellt. Jede Klasse verfügt dabei über besondere Fähigkeiten, die sich nach bestandenen Kämpfen und mit zunehmender Erfahrung über sieben Ränge ausbauen lassen: mehr Zielsicherheit, bessere Chancen kritische Treffer zu landen, Gegner aus ihrer Deckung scheuchen, mehr Granaten mitführen – die Talente sind so vielfältig wie praktisch. Obendrein passt du jeden Xcom-Agenten in Sachen Ausrüstung, Aussehen und Namen an. Kurz: Aus einzelnen Kämpfern ohne Schlagkraft wird schon bald eine Elite-Truppe, an der man hängt wie Autonarren an ihrem Oldtimer. So ziehen für 360 Live alsbald die Krieger Moritz W., Markus W., Sabine S., Jan H., Nils O. und Sönke S. in den Kampf...

NEIN! SIE HABEN JAN ERWISCHT!

...und infiltrieren in einer Mission etwa eine abgestürzte fliegende Untertasse in Russland, deren Crash einen ganzen Wald in Brand setzt. Brennende Büsche erhellen die gesamte Umgebung, Baumrinde kokelt, ein Knistern von züngelnden Flammen liegt in den Ohren. Der Spiebrutenlauf beginnt! Trotz aus allen Richtungen drohender Gefahr bist du voll bei der Sache und stets darauf bedacht, dass jeder jeden verteidigen könnte: Denn wer nachts nach vorne stürmt, liegt schnell auf dem Seziertisch. Plötzlich ein unheimliches Geräusch. Die Kamera zoomt in die Szenerie, der Blick erhascht frontal ein kleines Mandel-Augen-Alien, das am Rande der Flugscheibe – begleitet von einem Klavierklimpeln wie aus den »Dracula«-Filmen mit Bela Lugosi – hin und her flitzt. Nur einer von vielen cineastischen Momenten, die das

Geschehen angenehm auflockern. Dann folgen zwei »Dünne Männer«, Aliens von der Statur eines hageren Kerls im Anzug, dafür aber mit riesiger Plasmapistole in der Hand. Erste Schüsse fallen, die Langhalse rücken, gefolgt von zwei schwebenden Cyborg-Wesen, zielstrebig vor. Wohl dem, der sich nun überlegt vorantastet. Sabine geht hinter einem Fels in Deckung. Per Druck auf die RT-Taste schaltet »Xcom« ins Kampfménü. Es zeigt eine Art Schulterperspektive des Soldaten, die Waffenauswahl, die Gegner im Umfeld sowie eine Trefferwahrscheinlichkeits-Angabe. Dazu gesellen sich Sonderoptionen und Fähigkeiten wie Granaten-Werfen und »Feldposten« – Letzteres versetzt den ausgewählten Charakter in eine Art Lauerstellung. Flott zwischen den eigenen Kriegern hin und her schalten? Erledigt die RB-Taste. Sabine hat als Einzige den Sectoid im Blickfeld. Also wieder zurück ins Kampfménü. Trefferwahrscheinlichkeit 60 Prozent? Das sollte reichen. Nun noch ein Tipper auf die A-Taste und der Unterstützungssoldat pumpt eine Sturmgewehr-Salve in Richtung Weltraum-Fiesling. Auch hierbei zoomt die Kamera voll rein ins Geschehen: Mündungsfeuer blitzt auf; Kugeln fauchen in Form qualmender Linien durchs Bild, bis ein harter Treffer das Alien begleitet von einer grün-glibbrigen Wolke zurückwirft. Markus nimmt die Anzug-Aliens mit einer Rakete aufs Korn, was in den kommenden Runden dazu führt, dass jeder Treffer 33 Prozent mehr Schaden verursacht. Sönke dagegen verfehlt, derweil sich Moritz verschanzt, jedoch aus dem Hinterhalt einen Schrotflintentreffer landet. Es folgt die E.T.-Runde: Die Schwebe-Cyborgs preschen heran, schießen. Ziel ist Jan, der einen kritischen Treffer erleidet und sich zu allem Übel auch noch ein Plasma-Geschoss im Oberkörperbereich einfängt. Er knickt zusammen. Verdammt, sie haben Jan erwischt! Das werdet ihr büßen! Ja, auch in »Xcom« gilt wie so oft bei Genre-Kollegen: Jeder tote Soldat ist verloren – für immer. Das schmerzt umso mehr, wenn er mühevoll herangezögelt wurde. Mehrere für den Kampf nützliche Fähigkeiten sind ebenso passé.

NICHT NUR DER KAMPF

Mit der Zeit werden die Gefechte anspruchsvoller: Häuser mit mehreren Stockwerken kommen hinzu; Außerirdische wie die Schwebescheibe Cyberdisk, muskelbepackte Berserker und weitere Feindtypen



provozieren kreative Herangehensweisen. Auch Waffen, die Wände einreißen, eröffnen neue Möglichkeiten. Man lernt Fähigkeiten einzusetzen und zu kombinieren und so vertrackte Situationen simpel zu umgehen. Leider bleiben die Missionsziele meist recht einseitig: Alle Extrasolaren-Invasoren liquidieren, eine Bombe entschärfen, Zivilisten beschützen – hier wäre mehr Variation möglich gewesen. Das gilt leider auch für die Schauplätze. Wald, Stadt, Provinznest und ein paar mehr – zu wenig für so einen Hochkaräter!

Mission bestanden? Dann ab ins Hauptquartier der Xcom. Wie bei einer Ameisenfarm schaut der Spieler zwischen den Einsätzen auf die Einsatzzentrale, das Lagezentrum, die Technikabteilung mit Werkstätten, Laboren, Kraftwerken, Gießereien und später vielen weiteren Räumen, die tief in die Erde gebaut sind und das Spielgeschehen vielfach mitbestimmen. Schön auch der Detailgrad: Roboterarme fahren umher, harte Kerls trainieren mit Gewichten und Offiziere schauen interessiert auf Monitore. Mittels Menüs werden Forschung, Entwicklung und Produktion von Ausrüstung vorangetrieben: Unsicht-

barkeitsanzüge, Zielgeräte, welche die Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen, Medikits, Chryssalidenpanzer, Berserker-Stimuli, Raketenrucksäcke und Kampfdrohnen. Erstaunlich viele Möglichkeiten erwarten dich im Verlauf der etwa 25 Stunden dauernden Kampagne! Vor allem aber motiviert ein kleines, aber vielschichtiges Ökosystem, das es zu verstehen gilt: Ob der Spieler Missionen annimmt, UFOs abschießt oder nicht, bestimmt er selbst. Aber: Ignoriert er wichtige Krisenherde, können ihm betroffene Länder die Subventionen streichen. Auch muss er sich fragen, ob er Gelder lieber in Forschung oder den Bau von Ausrüstung steckt. Oder ob er Artefakte und Alien-Leichen nicht doch lieber auf dem Schwarzmarkt vertickt respektive sie dem eigenen Team überlässt.

Entscheidungen, die Folgen haben. Entsprechend verlangt »Xcom« Überlegtheit, Aufmerksamkeit und Geduld. Womit sogleich die Gründe benannt wären, warum Taktikern und Strategen schon nach wenigen Minuten das Herz aufgeht. Das hier macht einfach so viel Spaß, dass man gern mal über die zweckmäßige Optik im Comic-Stil, Grafikfehler und teils lustlose

deutsche Sprecher hinwegsieht. Wobei Letzteres fast einen lässigen B-Movie-Charme versprüht. Was den langjährigen »Xcom«-Fan hingegen schmerzt, sind einige Vereinfachungen. Beispielsweise lässt sich nur eine Basis bauen und diese kann nicht von den Aliens gestürmt werden. Die Soldaten frei auf ein Feld schießen lassen? Geht ebenfalls nicht. Plus: Munition ist selbst in hohen Schwierigkeitsgraden unendlich verfügbar. Stört's? Nur bedingt, denn »Enemy Unknown« ist trotz seiner Vorlage ein ganz eigenes Spiel und damit mehr als nur eine Neufassung. Dennoch bleibt das typische »Xcom«-Gefühl erhalten und haucht einer viel zu lange vor sich hin siechenden Top-Serie neues Leben ein. Macht in der Summe das wohl beste Taktik-Game auf Konsole, basta!

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Markus Würstle: Klar gibt's auf Xbox 360 bereits einige Rundenstrategie-Download-Titel, doch die können der »Xcom«-Neuaufgabe nicht das Wasser reichen. Jetzt fehlt mir nur noch ein »Jagged Alliance«-Remake! Ich gebe 8.5

Xcom: Enemy Unknown

GRAFIK

Solide, teils sehr schick, aber immer wieder auch mit Macken

7

SOUND

Insgesamt äußerst stimmige Effekte, gute Musik

8

STEUERUNG

Funktioniert erstaunlich gut und sehr exakt

8

Spannend, zeitlos und mit außerirdisch guter Spielbarkeit: ein Traum für jeden Konsolen-Taktiker!

8.7 von 10





Erhältlich | 5. Oktober 2012



Saiyajin oder Affenhirn?

- +** Tolle Comic-Optik mit schönen Kampfeffekten, über 50 Figuren aus der Serie spielbar – darunter erstmals Super-Saiyajin Bardock, bisher in Deutschland unveröffentlichte TV-Folge mit auf der Disk, Bewegungserkennung klappt gut
- Recht lineare Kloperei, nur englische Tonspur mit deutschen Texten, kein Versus-Modus

DRAGON BALL Z FÜR KINECT

Kame-Hame-Beinbruch.

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Chunsoft **Preis** | ab 40 Euro
Genre | Beat 'em Up **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Exklusiv für Kinect: Kloppen wie ein Super-Saiyajin.

Da stehen sie sich gegenüber: Saiyajin Son-Goku und sein Bruder Vegeta. Ein Blitz in ihren Augen verkündet, dass sich die beiden Comic-Helden gleich in bester »Dragon Ball«-Manier ordentlich das Ki aus den Leibern kloppen. Vegetas Kampfkraft-Scouter schlägt aus: »Was?! Über 8.000?!« Noch ehe der muskulöse Außerirdische mit der Turmfrisur weiß, wie ihm geschieht, setzt Son-Goku zum Sprint an. Dann der Wechsel in die Ego-Perspektive, der Spieler übernimmt – es kann losgehen.

Also hoch die Fäuste, denn der Kinect-Sensor beobachtet dich! Über 100 verschiedene Bewegungen gilt es auswendig zu lernen, zu meistern und im richtigen Moment einzusetzen, um in den Story-Levels dieses Beat 'em Ups zu bestehen. Hier spielt man in einzeln anwählbaren Abschnitten die bekanntesten Kämpfe des »Dragon Ball Z«-Universums nach: Son-Gokus unvergessenes Duell mit Radditz; Krillins Schlagabtausch mit den Pflanzenmännern; Piccolo gegen Vegeta – cool! So lassen sich nach und nach über 50 Helden und Bösewichte der Saga freischalten und im »Score Attack«-Modus auch abseits der Haupthandlung ausprobieren. Schade nur, dass diese so unglaublich linear daher-

kommt. Plus: Wo sind die originalen japanischen Stimmen? Oder zumindest die deutschen? Stattdessen plappern bloß englische Sprecher die relativ belanglosen Zweizeiler ins Mikro, die letztlich doch nur die Essenz des Games einleiten: den Kampf. Der ist ziemlich schweißtreibend, die Bewegungserkennung funktioniert ohne größere Probleme. Springen, beugen, schlagen, treten, verteidigen, Ki aufladen und natürlich die Spezialangriffe: Selbstverständlich sind Kamehame-ha, Genkidama, Kaioken und Konsorten mit an Bord und lassen sich mit ähnlichen Bewegungen und unter viel Effektwitter abfeuern wie in der TV- und Manga-Vorlage. Ein durchaus spaßiger Zeitvertreib – insbesondere für Fans der Serie. Zur Langzeitmotivation fehlen jedoch inszenatorische Höhepunkte und vor allem ein Versus-Modus.

Sabine Schischka

Wertung

Gelungene Optik, wenig Abwechslung – aber das Körpereinsatz-Kamehame-ha rockt!

6.9 von 10

JUST DANCE 4

Tanzen, schwitzen, tanzen,...

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Paris
Preis | ab 50 Euro **Genre** | Musikspiel
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 2. Oktober 2012

Auch dieser Ableger der millionenfach verkauften Musikspiel-Reihe hält, was er verspricht. Zu mehr als 40 gut gemischten Songs darf das Tanzbein geschwungen werden, während die Kinect-Kamera genau beobachtet, wie akkurat die Schritte und Bewegungen ausgeführt werden. Hüftkreisen zu »Good Feeling« von Flo Rida, Abhotten zu »Moves Like Jagger« von Maroon 5 und sanfte Schrittfolgen zu Klassikern wie »You're The First, The Last, My Everything« von Barry White. Weniger elegant: Die auszuführenden Bewegungen werden nur mit statischen 2D-Strichmännchen am unteren Bildrand eingeblendet – so ist ohne Vorwissen nie ganz klar, wie der nächste Move ausgeführt wird. Mit bis zu drei Mitspielern kocht das Partybarometer trotzdem schnell über, insbesondere beim neuen Dance-Battle-Punktekampf, in dem über sechs Runden hinweg heiße Choreografien ausgeführt werden. Wer mal allein tanzen will, schwitzt sich am besten im Sport-Modus mit Aerobic fit. Unterm Strich zwar wenige Neuerungen, aber ein gutes Konzept braucht eben nicht viel Feinschliff.

Sabine Schischka



Wertung

Ubisoft bittet zum Tanz: nicht viel Neues, aber viel Bewährtes mit ausreichend Feinschliff.

8.1 von 10

SBK GENERATIONS

Max Biaggi mit grünem Punkt

kurz&knapp

Hersteller | Black Bean **Entwickler** | Milestone
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Rennsimulation
Spieler | 1 - 18 **Xbox Live** | ja
USK | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 5. Oktober 2012

Mit vier Monaten Verspätung rast die italienische Best-of-Sammlung der voll lizenzierten FIM Superbike-Umsetzung endlich auch zu uns. Leider zerbröckelt die Vorfreude schneller als Carbon im Kiesbett. Denn wer hier echte Neuerungen sucht, ist so fehl am Platz wie Dreiräder in Silverstone: 17 Kurse, 141 Teams, 223 Fahrer und 60 Bikes von 2009 bis 2012 klingen anfangs verlockend. Doch leider handelt es sich hierbei um direkte Kopien aus den Vorjahresspielen – inklusive Fehlern. Der neue Stadtparcours in Moskau? Ein Splitscreen-Modus? Fehlen komplett. Dafür weiterhin vorhanden: wenig detaillierte Kulissen, Tempo drosselnde 30 Bilder pro Sekunde und nervige Soundeffekte in der Dauerschleife. Der neu angepriesene »Experience«-Modus? Eine Sammlung 44 bereits existierender Herausforderungen. Zugegeben, die Bikermodelle überzeugen, der Simulationsgrad fordert und der Karriere-Modus mit Eigenbau-fahrer macht nach wie vor Laune. Wer aber einen vorherigen Teil besitzt oder von Capcoms »Moto GP 10/11« verwöhnt wird, kann dem hier dezent die Rücklichter zeigen.

Moritz Wanke



Wertung

Ein wirklich konsequentes Best-of: fast alle bisherigen Inhalte und Fehler auf einer Disk.

5.9 von 10



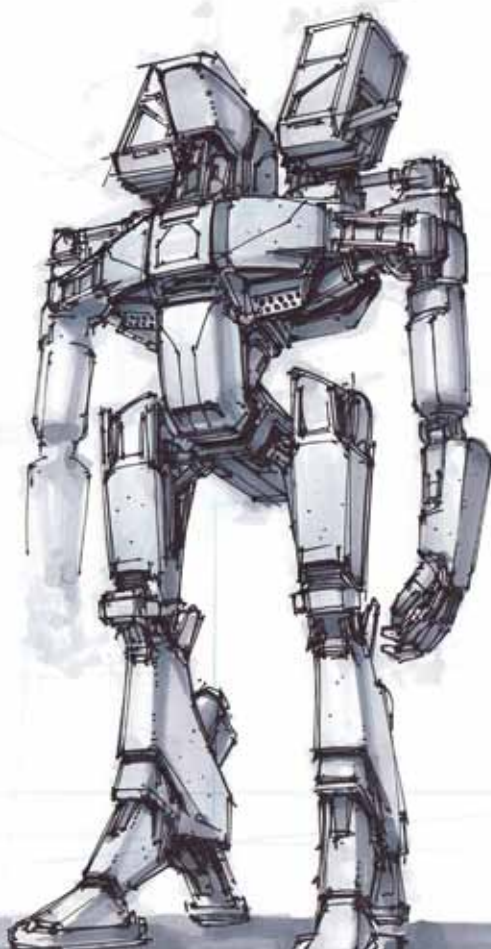
➔ MAKING OF...

Fast jeder spielt es, die meisten lieben es. Doch wie fing das mit »Borderlands« eigentlich überhaupt an? 360 Live hat nachgeforscht und dabei Erstaunliches herausgefunden...

Grimmig, farbar und ziemlich ernst. Keines dieser Worte würde ein Gamer heute mit dem Ego-Shooter »Borderlands« in Verbindung bringen. Doch genau so präsentierte sich das Game 2007 bei seiner Enthüllung auf dem Cover des US-Magazins »Game Informer«. Fiese Banditen in ruppigen Lederjacken schleudern Keulen; fahrende Todesfallen aus Blech und Rost fegen durch eine trostlose Einöde. Das alles getunkt in eine graubraune Real-Optik, wie sie »Gears of War« populär machte. »Wir hielten das damals für eine tolle Idee; wir folgten dem Trend«, sagt uns Steve Gibson, Vizepräsident des »Borderlands«-Studios Gearbox Software. »Was wir dann taten, war allerdings die beste Entscheidung, die wir treffen konnten.« In einer unglaublichen Hauruck-Aktion wirft das Studio unter Anleitung von Spiele-Designer Brian Martel ab 2008 sämtliche Design-Arbeit für das drei Jahre zuvor als Projekt »Aion« gestartete Action-Game über den Haufen. In einer Art und Weise, die radikaler nicht sein könnte: Comic-Grafik statt »Gears«-Nachmade, Farbe statt Bleich-Filter, Irrsinn statt Grimm, Fun statt Dramatik...

BUNT IS BACK

Das Verblüffende: Still und heimlich ging all dies vonstatten. Anfänglich ist nicht mal das eigentliche »Borderlands«-Team in Martels Plan eingeweiht. Keine Nachricht, keine neuen Bilder oder Infos gingen an die Öffentlichkeit, sodass manch einer »Borderlands« schon als eingestelltes Experiment



abtat. Zu Unrecht: Im April 2009 kehrt der Shooter mit Pauken und Trompeten zurück! Das Ergebnis begeistert und schockiert zugleich. Der neue Cel-Shading-gleiche Stil, der nun von sämtlicher Ego-Welt-Ernsthaftigkeit entkernte Tenor; kleinwüchsige Psychos, Raketen abfeuernde Schrotgewehre. Verdammt, ja! Das überzeugt wenige Monate später auch die Spielerschaft vollends: »Borderlands« ist witzig, schnell, frech und gespickt mit einer Wagenladung Krachbumm. Gekonnt mischt es Rollenspiel mit Ego-Ballerei und schafft es mit seiner »Diablo«-inspirierten »Wir erschlagen dich mit einer Lawine zufällig generierter Waffen«-Mechanik, die Sammelwut zu entfachen – ein faszinierender Mix. »Schokolade in Erdnussbutter. Erdnussbutter gemischt mit Schokolade. Egal, beides zusammen schmeckt einfach geil«, vergleicht Randy Pitchford, Gründer von Gearbox Software, Naschwerk mit dem Spiel. Das zeigen auch die Verkaufszahlen, die mittlerweile die Sechsmillionen-Marke geknackt haben. Dennoch: »Wir hatten keinen Plan für eine Fortsetzung, bis wir quasi damit angefangen haben.« Damit stellt sich das Team nun einer gigantischen Aufgabe: nämlich dem aus Adrenalin, Zeitdruck und kreativer Intuition entstandenen Game einen Nachfolger zu beschreiben – und das unter gänzlich anderen Bedingungen: Zeit? Geld? Mitarbeiter? Nun kein Problem mehr. Aber dennoch: Wie soll das Team einen solchen Glückstreffer wiederholen? Gearbox muss herausfinden, was »Borderlands« besonders macht. Oder... Stopp!



BORDERLANDS 2 ➡

Nein: eher, was das Team veranlasste, zu tun, was es damals getan hat. Und diese Essenz ist schnell gefunden: »Es war ein gigantischer Druck. Wir hatten keine Zeit und...«, erinnert sich Randy Pitchford. In dieser Situation ging Gearbox Risiken ein, die das Studio sonst wohl als dumm und bescheuert abgetan hätte. Keine Denkverbote, keine Regeln! Das wird das oberste Credo des »Borderlands 2«-Teams – eine eiserne Regel. »In vielen Spielen gibt's Dinge, die du einfach nicht tun kannst, weil sie dort unlogisch wären«, verrät Studio-Vize Steve Gibson. »Im Borderlands-Universum hingegen ist alles möglich. Es ist unsere Welt, mit der wir anstellen, was uns gefällt und was wir toll finden.« Kurzum: Was Spaß macht, egal wie verrückt es ist, hat eine gute Chance mit einem beherzten »Das ist doch Wahnsinn! Okay, das machen wir!« abgesegnet zu werden...

EXPERIMENT GEGLÜCKT? EINGEBAUT!

Und gemacht wird vieles. »Borderlands 2 ist eine seltene Art von Fortsetzung. Wir konnten nicht nur viele von unseren Vorstellungen umsetzen. Nein, als wir in einer frühen Entwicklungsphase waren und sahen, wie gut sich Borderlands 1 noch verkaufte, haben wir das veranschlagte Budget noch mal verdoppelt«, offenbart Pitchford. »Somit flossen zwischen 30 und 35 Millionen US-Dollar in Teil Zwei. Die Entwickler hatten die Freiheit, Dinge zu integrieren, die sie anfänglich nicht mal auf dem Radar hatten« Etwas, an das hingegen sehr wohl gedacht wurde: Die bekannten Helden abzuhaken und Platz für neue zu schaffen. Nicht weil sie langweilig, charakterlos oder abgenutzt wären, sondern um Helden zu schaffen, die sich noch besser in das verrückte Universum einfügen. »Es war eine der ersten Entscheidungen,

die es gab«, erinnert sich Randy. Doch wer könnte Roland, Mordecai, Brick und Lilith gebührend beerben? Eine Frage, die selbst das Kreativteam im zwölften Stock des Bank-of-America-Bürogebäudes nicht leichtfertig beantwortet. Stattdessen wird eine große weiße Tafel aufgestellt, auf der jeder seine Vorschläge für die neuen Helden anbringen kann. Über Wochen sammeln sich so dutzende Konzepte und Skizzen an: fette Messerstecher, sexy Scharfschützinnen, fies dreinschauende Frisöre und gar ein mordender Bestatter. »Mechromancer war ein Wort, das sich bei uns festgesetzt hatte«, kramt Pitchford in seiner Erinnerung. »Aber es gab kein Design für sie, bis wir uns entschieden, sie zum ersten Download-Inhalt zu machen.« Dazu frühzelten die Spielemacher irre Ideen und Einfälle für Fähigkeiten, die es geben könnte. »Die Kunst war, das, was wir da hatten, einzudampfen, damit letztlich etwas Anständiges bei rumkommt«, weiß Paul Hellquist, Kreativdirektor von »Borderlands 2«. Das Resultat sind die bekannten Helden: Katana-Schnetzler Zer0, Technik-Ass Axton, Waffennarr Salvador und Psykämpferin Maya. Allerdings: Für eine Fortsetzung sind neue Charaktere





natürlich zu wenig. »Es gab vieles, was schon im ersten Teil drinstecken sollte, sich aber einfach nicht machen ließ – oder von dem wir nicht sicher waren, ob es überhaupt gefallen würde«, gesteht Pitchford. Auch wurden, wie bei einem solchen Mammutprojekt üblich, Ideen lanciert, die es letztlich nicht ins fertige Game schafften. »Wir dachten über Kram nach, aber fokussierten uns dann auf das, was Borderlands für uns ist... und nicht, was es nicht ist.«

Also wird experimentiert, etliches ausprobiert – und auf die gehört, die wissen, was gut ist: die Fans. »Wir haben eine enge Beziehung zu unserer Community. Wir sind regelmäßig in unseren eigenen Foren unterwegs. Ich habe einen Twitter-Account – @DuvalMagic – und lese dort viel«, berichtet der Studiogründer. Vor allem aber in den Download-Inhalten für »Borderlands« fand Gearbox eine Spielwiese und Testfläche: Hier habe das Team besonders viel gelernt. Zum Beispiel, dass die Fans die verdammt harten Bosse wie Crawmerax the Invincible und schweißtreibende Arenakämpfe lieben, aber auch Charaktere mit eigenen Geschichten, wie die barbusige Mad Moxi oder Mr. Blake, Söldner und Tourismus-Beauftragter der Hyperion Corporation.

DAS FEINE KORSETT

Größte Erkenntnis nach Veröffentlichung der Zusatzinhalte: Selbst ein Freigeist-Game wie »Border-



lands« kommt um eines nicht herum – eine Story. Und die war bei Teil Eins nicht nur sachte dosiert, sondern dünn wie die Hühnersuppe von Markus Mama. Der Post-Apokalypse-Planet Pandora, ein Bunker gefüllt mit geheimem Zeug, das seinen Finder mächtig, reich und verdammt berühmt macht. Ein paar Wahnsinnige, die danach suchen. Ein Bösewicht. Das war's. »Warum die Spieler mit etwas belästigen, was ihnen eigentlich schnurzegal ist?« – das war der ursprüngliche Story-Gedanke von Autor Anthony Burch. Was er nicht ahnte: Vielen Spielern gefällt der lässige Ansatz von Teil Eins. Ein anderer Teil der Fans fühlt sich hingegen intellektuell etwas unterfordert. Daher soll nun ein intelligenterer Plot her. Einer mit motivierten und vielschichtigen Charakteren, einer nachvollziehbareren Umwelt und logischen Zusammenhängen – die man aber auch getrost ignorieren könnte. »Was Anthony Burch und Paul Hellquist lieferten, war fantastisch«, erinnert sich Randy Pitchford. »Es gab nur drei große Änderungen, und die bezogen sich auf den Anfang und das Ende.« Nach und nach entsteht so ein mit Tiefe und Spannung gefülltes Storygefüge, das erlebt und erforscht werden will. »Es war eine wichtige Evolution, und Anthony und das ganze Team haben zusammen-



MAKING OF... BORDERLANDS 2



Michael Förtsch

gearbeitet, um es rund zu klopfen«, resümiert der Studio-Overlord.

Nun, wer »Borderlands 2« schon intensiver gespielt hat, kann's selbst bezeugen: Tatsächlich wohnt »Borderlands 2« eine unerwartet finstere narrative Ader inne, die sich Interessierten durch auffindbare Audiologs, das aufmerksame Lesen der Missionsbeschreibungen und den Dialog mit Charakteren aufschlüsselt: Handsome Jack etwa mag witzig sein. Im Grunde ist er allerdings traumatisiert und gestört. »Nichts kann seine Gier befriedigen; das Loch in seinem Herz stopfen«, erklärt Burch. »Er ist Chef eines Riesenkonzerns, stellt Statuen von sich auf, gönnt sich ein Pony aus Diamanten – nichts davon kann ihn glücklich machen.« So ergibt sich ein Skript, das ganze sieben Mal dicker ist als jenes zu »Borderlands« und eine Welt voller Leben und Wissenswerten schafft, die jedoch zu keiner Zeit aufgesetzt wirkt. »Denn hey, das Herz des Spiels ist schließlich immer noch, die nächstgrößere Knarre zu finden und ein paar Psychos damit die Scheiße ausm Leib zu pumpen«, stellt Burch gerne fest. Und sind wir ehrlich: Recht hat er!

GANZ VIEL WUB WUB...

Schon vor seinem Erscheinen verkündet Hersteller 2K Games, »Borderlands 2« sei der meistvorbestellte Spieletitel seit seinem Bestehen. Und nur wenige Wochen nach dem Erscheinen quellen Foren, Webseiten und Blogs über vor lustigen Entdeckungen, schrägen Waffen, bizarren Feindtypen – Gesamtübersicht siehe XXL-Artwork über diesem Artikel – und krassen Begebenheiten im Comic-Shooter. Es gibt Anspielungen auf »Minecraft« oder »Dark Souls« und natürlich ist da Michael Mamaril, ein Nichtspieler-Charakter in Sanctuary, den Gearbox zu Ehren des gleichnamigen, an Krebs verstorbenen Fans schuf – und der dem Spieler bei jeder Begegnung eine kostenfreie Waffe feilbietet. »Borderlands« war ein Game, in das sich die Spielerschaft sofort verliebte, eines, das aus purer Kreativität und Liebe zum Projekt erwuchs. »Borderlands 2« ist der Beweis, dass der

erste Schlag mehr war als nur ein purer Glücksschuss. Vielmehr ein Beweis dafür, dass Gearbox ein Sammelbecken des Handwerks und der Leidenschaft ist. Ein Studio geprägt von Freiheit, Unabhängigkeit, die Vernarrtheit ins Selbsterschaffene, aber auch der nicht zu bändigenden Lust an irren Ideen. Wo sonst spricht der Studiogründer einen Charakter namens Crazy Earl – und das ohne Unterwäsche zu tragen. »Echt wahr!«, beteuert Randy, der sehr wenig am eigenen Game auszusetzen hat: Bisher sei er selbst mehr als zufrieden. Dem kann 360 Live nur beipflichten.



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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	DOWNLOADS	OFFIZIELLE 360-LIVE-LIGA	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
➔ Meckerecke, Szene-News, Interview	Battlefield 3 Armored Kill	FIFA 13	Mark of the Ninja, Kung Fu Strike, Dogfight 1942, Red Johnson's Chronicles	Lesertest: Sleeping Dogs	Tekken Tag Tournament 2

✕ Quickie-Turnier

DEAD OR ALIVE 5

Wenn bei der CSL die aufreizenden Kämpferinnen Kasumi, Ayana, Christie und Lei Fang gegeneinander antreten, dann bekommt die Wendung »mit stolzer Brust« plötzlich eine komplett andere Bedeutung. Kurz nach Erscheinen von Team Ninjas jüngstem Vorzeige-Beat-'em-Up »Dead or Alive 5« am 28. September ließ die Consoles Sports League die Damen mit dem exorbitanten Lungenvermögen nämlich in einem »Quickcup« gegeneinander antreten. Nur um eines klarzustellen und Sexismus-Vorwürfen

» Lust auf frivole Faustspielchen? «

vorzubeugen: Natürlich durften auch die gelenkigen Prügelknaben von »DOA 5« teilnehmen! Der Cup fand statt, um zu überprüfen, ob genügend Consoles-Spieler Lust auf frivole Faustspielchen mit den japanischen Schönheiten haben. Auf der Xbox 360 wäre »Dead or Alive 5« damit neben »Street Fighter X Tekken« derzeit das einzig gespielte Beat 'em Up der Liga. Alle Ergebnisse und die Information, ob eine Eins-gegen-eins-Ladder nun tatsächlich durchstartet, findest du wie immer topaktuell auf unten genannter Webseite.



Die Mecker-Ecke

DER TEUFEL!

Es ist schlimm! »Resident Evil« verkommt vom Horror-Klassiker zum auf Explosionen, Quicktime-Reaktionstests und Knöpfchendrückerei gebürsteten Koop-Action-Spiel. Das Gleiche gilt für den einstigen Horror-Grusel-Hoffnungsträger »Dead Space«, der in der neuesten Auskopplung einen Großteil der Furcht der Ballerei opfert. Und was man bisher vom neuem »Splinter Cell: Blacklist« gesehen hat, wirkt, als wäre »Splinter Cell« gemeinsam mit »Uncharted« und »Assassin's Creed« in einen Mixer gefallen. Offensichtlich muss inzwischen auch jedes Game einen Rollenspiel-Anteil bieten. Es scheint wirklich, als würden sich alle Games ähnlicher werden; immer mehr auf den kleinsten gemeinsamen Nenner und die breitbandigste Gefälligkeit reduziert. Statt Vielfältigkeit kommt mehr vom Gleichen.

DO NOT WANT!

Wer ist schuld daran? Die Marktforschung! Entwickler und Hersteller pumpen derweil Millionen Euro in die Befragung von Spielern – aber auch potentiellen Käufern. Denn schließlich kostet die Entwicklung eines Spieles Geld, und das muss wieder reingeholt werden. Mit Gewinn! Ein »Dead Space« ist zweifelsohne ein großartiges Game und hat viele Fans gefunden. Doch was ist mit den anderen Spielern, die's nicht gekauft haben oder vom Nachfolger die Finger ließen? Schließlich will man deren Geld auch. Ihnen war der Weltraum-Horror zu gruselig, hat eine Studie von EA ergeben. Das Resultat: Die Entwickler mussten für einen Koop-Modus, mehr Action und weniger Angst sorgen. Dass dadurch die Essenz der Reihe, das, was sie eigentlich so beliebt machte, verloren gehen könnte? Die kreative Freiheit kastriert und das Werk der Entwickler fremdgesteuert wird? Egal! Die durch die Vorgänger nun so positiv besetzte Marke soll's richten. Wird das dauerhaft funktionieren?

FREIHEIT FÜR ENTWICKLER!

Ich weiß es nicht. Doch geriet etwa das Team von »Bioshock Infinite« über den zuvor nicht geplanten, sondern wohl »von oben« erzwungenen Mehrspieler-Part in Schieflage. Das teilt so auf Hardcore-Spieler gebürstete »Ninja Gaiden« wurde in Teil Drei zur Simpel-Schnetzerei für Gelegenheitsspieler. Und selbst »Call of Duty«-Fans werden langsam die immer gleichen Muster leid. Kurz gesagt: Marktforschung nimmt Produkten ihre Seele und tötet Innovation! Schon 1987 sagte ein gewisser Ron Leavitt, als er seine TV-Serie erfolgreich gegen geplante Änderungen verteidigte: »Marktforschung macht die Unterhaltung kaputt.« Die Marktforscher wollten sie mit mehr Liebe, Umarmungen und Zuneigung auspolstern, da sie von einem Testpublikum als zu provokativ empfunden wurde. Die Serie heißt »Eine schrecklich nette Familie«. Denk dir den Rest.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und liebt originelle Ideen.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

ThInK vom
Jaypex eSports Clan



Name | Marcel Weist **Alter** | 24 **Beruf** | Maschinen- und Anlagenführer **Wohnort** | Friedberg (Hessen) **Webseite** | <http://www.jaypex.clan.to>

360 Live: Seit wann gibt es Jaypex schon?

Marcel: Der »Jaypex eSports Clan« besteht erst seit rund vier Monaten, doch innerhalb dieser kurzen Zeit haben wir es geschafft, uns einen Namen und einen guten Ruf in der Szene zu erarbeiten. Wir sind ein gutes Beispiel dafür, dass man mit engagierten Mitgliedern auch in kurzer Zeit viel erreichen kann. Von einer Homepage über einen Youtube-Kanal bis hin zu zwei sehr gut besuchten »Battlefield 3«-Servern haben wir alles, um uns auch langfristig zu etablieren. Somit ist der Grundstein gelegt, um in »BF3« sowie vielleicht auch bald in »Halo 4« und »Medal of Honor: Warfighter« die CSL-Ranglisten zu erobern. An dieser Stelle möchte ich mich auch für die Arbeit der anderen Clan-Leader Corleone, CityNik und Don Lachs sowie beim XGames Store Friedberg bedanken, ohne deren Unterstützung Jaypex nie entstanden wäre.

360 Live: Warum »Battlefield 3« und nicht irgendein anderer Ego- oder Taktikshooter?

Marcel: Das Spiel bietet einfach pure Abwechslung und viel Freiraum für individuelle Spielstile. Ich kann wie in keinem anderen Shooter nach Lust und Laune entscheiden. Das fängt bei den Spielmodi an und hört bei der Wahl der Klasse auf. So ergeben sich immer wieder neue Situationen, in denen man sich dem Geschehen anpassen muss.

360 Live: Gibt es einen Kill oder ein Match, das du niemals vergessen wirst?

Marcel: Dieser eine verdammt EOD-Bot-Kill für den MTAR-21-Auftrag... Nein im Ernst: Besonders Momente, in denen man es schafft, durch Teamplay vermeintlich übermächtige Gegner zu besiegen, sind toll. Das gilt zum Beispiel bei Infanterie-gegen-Vehikel-Kämpfen als auch in Clanwars. Wenn man die Runde dann durch Taktik und Zusammenarbeit für sich entscheiden kann, ist es immer wieder ein super Gefühl.

360 Live: Was hältst du von »Armored Kill« und dem aktuellen Patch?

Marcel: »Armored Kill« ist wieder eine prima Download-Erweiterung. Die Karten sind ein Paradies für Piloten und die Hölle für Soldaten, die den Anschluss verpasst haben und zu Fuß zur nächsten Flagge laufen müssen. Vor allem im »Squad Rush«-Modus sind diese sehr reizvoll, da sie besonders viele Angriffstaktiken zulassen. Der neue Mehrspieler-Patch verfeinert das Spielgefühl weiter, denn DICE versucht das Balancing immer weiter zu verbessern. Leider wird es auch hier immer Nörgler geben.

360 Live: Was hältst du von der integrierten Video-Streaming-Funktion von »Call of Duty: Black Ops 2«?

Marcel: Für den E-Sport ist das natürlich ein feines Werkzeug und auch ein künftiger Grund, warum »CoD« wieder sehr beliebt bei Clans und in Ligen sein wird. Ich hoffe, dass auch DICE erkennt, dass sich viele »BF«-Zocker dieses Feature wünschen, und dass es fester Bestandteil in der Entwicklung von »Battlefield 4« wird.



✖ Battlefield 3: Armored Kill

BRUMM, ICH BIN EIN PANZER!

Nach »Back to Karkand« und »Close Quarters« ist mit »Armored Kill« nun auch die dritte große Erweiterung zu Electronic Arts' Mehrspieler-Bombe »Battlefield 3« erschienen. Wie auch bei den Download-Vorgängern konzentriert sich Paket Numero drei allein auf Multiplayer-Gefechte und lässt die Kampagne außen vor. »Battlefield Premium«-Besitzer wagen sich seit dem 11. September auf den vier riesigen Karten »Bandar-Wüste«, »Elburs-Gebirge«, »Panzer-schild« und »Tal des Todes« mit bis zu 24 Spielern in gigantische Schlachten. Seit dem 25. September darf jeder Xbox-360-Panzerfahrer ran, der den Download-Inhalt regulär gegen eine Gebühr von 1.200 Microsoft Points, also rund 15 Euro, erstanden hat. Unter den Schlachtfeldern sticht dabei besonders die »Bandar-Wüste« heraus: Nahe der gleichnamigen südiranischen Hafenstadt gelegen, zeichnet sich dieser Kriegsschauplatz nicht nur durch eingekesselte Dünen und flache Sandebenen aus, sondern ist mit einer Fläche von rund fünf Quadratkilometern auch die größte Mehrspieler-Karte in der gesamten »Battlefield«-Historie.

Heiß gleichzeitig: Vollblut-Infanteristen blinzeln dieses Mal ganz schön in die Panzerröhre. Wie der Name es bereits verrät, dreht sich hier nämlich alles um Auseinandersetzungen in

gepanzten Vehikeln. Den bereits bekannten »M1 Abrams«-Panzern, »F/A-18F Super Hornet«-Düsenjägern und ihren metallenen Kollegen stehen dabei erstmals sechs komplett neue Fortbewegungsmittel zur Seite. Mit dabei: der wuchtige russische »2S25 Sprut-SD«-Panzerzerstörer, das wendig-flinke »ATV«-Quad und der speziell für Luftnahunterstützung ausgerüstete »AC-130«-Gunship-Bomber. Das fetzt! Dazu gesellen sich über 20 Freischaltungen für die neuen fahrbaren Untersätze und der vortrefflich betitelte »Panzer-Übermacht«-Modus, in dem zwei verfeindete Kettenfahrzeug-Kolonnen um die Kontrolle über eine einzige Flagge buhlen – wer Fahrzeuggefechte liebt, wird »Armored Kill« vergöttern!

Und: In Vorbereitung auf die Erweiterung erschien bereits am 4. September ein 1,44 Gigabyte großes, kostenloses Update. Auf der einen Seite werden die Nachladezeiten zahlreicher Bleispritzen abgeändert, was das Problem behebt, dass bei manchen Kalibern der Bestückungsvorgang vor der eigentlichen Nachladeanimation abgeschlossen war. Auf der anderen Seite passt der Softwareflicker Schadenswerte und Reichweiten mehrerer Waffen an und verringert beziehungsweise erhöht den Rückstoß. Vorbildliche Produktpflege!

FIFA 13

Die offizielle 360-Live-Liga

Seit dem 27. September 2012 rotiert »FIFA 13« in den Heimkonsolen von Fußball-Fans weltweit. Um das zu feiern, ertönt voraussichtlich schon ab Ende Oktober der Anpfiff für die offizielle Foren-Liga von 360 Live.

Jeder 360-Live-Leser – egal ob bisher im Forum angemeldet oder nicht – kann mitmachen. Dazu wählt man anonym drei Teams, mit denen man an der Saison teilnehmen möchte. Wann ein wöchentliches Spiel zwischen zwei Teilnehmern zustandekommt, wird entspannt im Forum besprochen. Bei Problemen: Einfach bei unserem Mehrspieler-Moderator Rookafella melden. Je nachdem, wie viele Kicker teilnehmen wollen, wird die Liga dann in unterschiedliche Gruppen aufgeteilt. Alle wichtigen Informationen, die genauen Regeln und eine Liste bereits angemeldeter Teilnehmer findest du im Forum auf www.360-live.de im Unterforum »Xbox Live« und dort im Thread »FIFA 13 – Die offizielle 360-Live-Liga«.



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

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CS: GLOBAL OFFENSIVE »50N5 MR15 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	VirtualSports.CS:GO	1023	3
2	Austrian Underdogs CS:GO Team	977	1
3	1UP CS:GO	977	1

* Auswertung erfolgte am 11.09.2012

FULL HOUSE POKER »10N1 HIGH STACK LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Il Silas II	1285	138
2	SKULLS MAJESTIC	1285	120
3	myR Chris	1121	44

MAGIC: THE GATHERING 2013 »20N2 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Its be Magic	1048	5
2	sX-Sports, MagicDuo	1017	3
3	ZR Flower Power	1007	4

LIVE ARCADE TOTAL

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

MARK OF THE NINJA

Preis | 1.200 Microsoft Points Hersteller | Microsoft Schwierigkeit | schwierig Spieler | 1

Eine Gestalt in dunkler Robe; eine schemenhafte Silhouette; trainiert in den geheimen Kampftechniken des Ninjutsu. Als moderner Shinobi wirst du in »Mark of the Ninja« genau das: eine verheerende menschliche Waffe. Du hüpfst, schleichst und meuchelst dich aus 2D-Seitenansicht durch düster-urbane Comic-Look-Umgebungen, die nur vereinzelt mit farblichen Akzenten gespickt sind. Gegnerische Soldaten ablenken, sie von hinten mit der Schneide auf blutige Weise den kriegserischen Gunshin opfern oder ein gesamtes Level akrobatisch durchqueren ohne auch nur einem einzigen Feind ein Haar zu krümmen. Damit all das klappt wie am Schattenkrieger-Schnürchen schaltest du vergiftete Pfeile und andere praktische Gegenstände und Fähigkeiten frei. Die Steuerung präsentiert sich intuitiv und fließend wie ein japanischer Gebirgsbach. Weniger inspirierend dagegen die in knapp sechs Stunden durchgespielte Story. Die verschiedenen Herangehensweisen an ein Level und punktebasierte Weltranglisten erhöhen den Wiederspielwert jedoch ungemein. Hattori Hanzō wäre stolz!



DOGFIGHT 1942

Preis | 1.200 Microsoft Points Hersteller | City Interactive Schwierigkeit | variabel Spieler | 1 - 2

In 16 Missionen soll Lieutenant Philip Harrison den Achsenmächten des Zweiten Weltkrieges zeigen, wo der Hammer hängt. Nach und nach startet das Fliegerass also über Midway, England und Frankreich mit 20 verschiedenen Maschinen zu Patrouillenflügen, Bomber-Eskorten, Luftgefechten und Bodenangriffen. Die Steuerung ist simpel und wer auf dem leichten Schwierigkeitsgrad abhebt, kann die Maschine kaum zum Absturz bringen. Doch selbst im Simulations-Modus hängt die Realismuslatte nicht besonders hoch. Auch drei Mehrspieler-Modi via Splitscreen sind an Bord: Beim Duell stehen schnelle Zweikämpfe im Fokus, während es im Überlebens-Modus darauf ankommt, möglichst viele Gegnerwellen vom Himmel zu fegen. Schlussendlich lässt sich auch die Geschichte teilweise im Koop-Modus absolvieren. Optisch macht die Fliegerhatz eine ganz ordentliche Figur, spielerisch bietet der Kampagnen-Luftkrieg aber eindeutig mehr Action als Simulation – und ist zudem locker in wenigen Stunden abgehakt. Kurz: keine Bruchlandung, aber auch nicht der Rote Baron am Konsolenhimmel.



TEST

KUNG FU STRIKE THE WARRIORS RISE

Preis | 800 Microsoft Points Hersteller | 7Sixty Schwierigkeit | mittel Spieler | 1 - 2

In Gestalt des furchtlosen General Loh müssen 28 Abschnitte von Ninjas, Schwertkämpfern und Boss-gestalten gesäubert werden – so will es die einfache Story dieses 3D-Beat-'em-Ups. Aber auch die Steuerung mag es simpel: Der linke Stick dirigiert den langhaarigen Helden durch Hallen und Tempel, während du mit der X-Taste Fausthiebe und Fußtritte abfeuerst. Dazu noch A für Sprünge und B zum Blocken – das war's! Doch selbst damit lassen sich schon prima Kombos verteilen und Bonuspunkte einsacken, die du vor dem nächsten Fausthieb-Intermezzo in bessere Techniken investierst. So richtig Laune kommt aber erst im Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen auf. Hier kloppt man sich entweder im Duett durch die nett animierte Gegnermeute oder absolviert Duelle Mann gegen Mann. Die fernöstliche Audio-Beschallung und der durchgängige Comic-Stil sorgen für die passende Atmosphäre, weshalb die Handkanten-Mär als Asia-Snack für zwischendurch durchaus lohnt.



RED JOHNSON'S CHRONICLES EINER GEGEN ALLE

Preis | 800 Microsoft Points Hersteller | Lexis Numerique Schwierigkeit | schwierig Spieler | 1

Heute schon das Hirn zermartert? Nein? Dann wird's Zeit! Und kaum ein Abenteuer-und-Puzzle-Game ermöglicht das derzeit besser als der zweite Teil der »Red Johnson«-Serie. Der namensgebende Detektiv steckt knietief in gewissen Ausscheidungen, denn auf ihn wurde ein beachtliches Kopfgeld ausgesetzt. Doch nicht nur das: Auch seine Brüder scheint die Unterwelt der fiktiven Stadt Metropolis auf dem Kieker zu haben. So muss Red durch dutzende Puzzles – und auch mal actionreife Quicktime-Events – zur Wurzel allen Übels vordringen. Gar nicht so einfach, denn die Kopfnüsse haben's gewaltig in sich. Oft helfen da selbst die optionalen Tipps von Ratgeber Saul nicht mehr weiter. Die Bandbreite reicht von Zahlen- über Schiebe- bis hin zu bockschweren Kombinationsrätseln. Ein waschechtes Abenteuerspiel der alten Schule sozusagen – manchmal etwas langatmig und grafisch unteres Mittelmaß, aber spannend erzählt und mit Hirnknotten-Garantie.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

SHODAN



Für all diejenigen, die virtuelle Martial-Arts-Meister werden wollen, heißt es erst mal üben, üben, üben – wie im realen Kampfsport eben auch. Bestenfalls besuchst du dazu direkt den »Kampflabor«-Modus. Dort bekommst du einen Einblick in alle wichtigen Grundtechniken und staubst gleichzeitig 90 Gamerpoints sowie eine komplette

Faust voller Erfolge für den Abschluss der fünf unterschiedlichen Levels ab. Ehrgeizige Gamerscore-Jäger stellen sich so oft dem Level-fünf-Boss, bis sie genügend Upgrade-Punkte – über drei Millionen werden benötigt – gesammelt haben. Dann ist es möglich, den eigenen Charakter vollkommen aufzurüsten, was den »Super Combot DX abgeschlossen«-Erfolg

und obendrauf 45 Gamerpunkte freischaltet. Um sich auf Online-Kämpfe gegen menschliche Gegner vorzubereiten, sollte man danach erst einmal genügend Erfahrung mit Auseinandersetzungen gegen die KI sammeln. Sowieso wird man hier einen Großteil seiner Spielzeit für die vollen 1.000 Zähler investieren. Du musst unter anderem für »Einsamer Krieger« und »Perfekter Partner« – im Gegenwert von jeweils 15 Gamerpoints – solo respektive im Tag-Battle den »Arcade«-Modus bezwingen. Oder aber für weitere 15 Punkte beweisen, dass du »Superschnelle Fäuste« besitzt. Dazu den »Zeitangriff«-Modus in weniger als 20 Minuten meistern – leichter gesagt als getan. Vorbesteller können sich aber auf einen besonderen Trick verlassen: Wer den exklusiven Download-Charakter Angel wählt, kann ihren Laser-Angriff mit dem gleichzeitigen Gedrückthalten der X- und Y-Tasten wiederholt ausnutzen. Das wird zwar bald langweilig, das Dauerfeuer des tödlichen Lichtstrahls verspricht jedoch schnellen Erfolg. Wem das immer noch zu viel Arbeit ist, der kann sich zuvor die Tastenkombination übers Hauptmenü auf eine Einzeltaste legen. Sehr viel langwieriger gestaltet sich da schon »Filmfan« für 30 Punkte. Hier muss man mindestens 40 von 52 möglichen Charakterfilmen durch das mehrmalige Abschließen des Arcade-Modus erspielen. Alternativ lassen sich die Filme per Zufall im »Geisterkampf«-Modus freischalten.

NIDAN

Erfolge-Profis mit Zeitdruck im Nacken widmen sich zunächst den besonders leichten, oft in wenigen Minuten schaffbaren Erfolgen. »Anpassungskünstler« und »Geheimwaffe« für je 15 Gamerpunkte zum Beispiel. Und so geht's: Hat man sich einen passenden Waffen-gegenstand freigeschaltet, kann dieser über das Menü einem Charakter zugewiesen werden. Nun nur noch beim Verlassen des »Anpassen«-Menüs ein Charakterbild anfertigen – das Spiel weist einen auf die Option hin –, danach einen gegnerischen Kämpfer damit attackieren und schon sind beide Erfolge dein. »Zillionär« darf sich hingegen nennen, wer 10.000.000 Geldeinheiten erspielt. Die dafür fälligen 30 Gamerpunkte sind leicht verdient, schaltet sich der Erfolg doch automatisch frei, sobald du etwas Zeit mit dem Spiel verbracht hast. Auch 1.000 Schaden im Trainings-Modus verteilen hast du schneller gemeistert, als du »Tekken Tag Tournament 2« sagen kannst. Ebenfalls praktisch geschenkt: Wer die Hintergrundmusik unter dem

Menüpunkt »Tekken Tunes« verändert, sahnt »Tanz deinen Rhythmus« für 15 Gamerpoints binnen Sekunden ab.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	50
Anzahl der Online-Erfolge:	4
Anzahl geheimer Erfolge:	0
Zeitfaktor:	mind. 20 Stunden
Schwierigkeit:	7 von 10

Wie bei fast allen Beat 'em Ups ist der Schwierigkeitsgrad und die Dauer zum Freischalten der Erfolge auch hier stark vom Können des jeweiligen Spielers abhängig. Wer etwa durch gewonnene Ranglisten-Spiele den ersten Dan für »Schwarzer Tekken-Gürtel« und 15 Punkte freischalten will, hat als »Tekken«-Veteran natürlich bessere Karten. Tipp für Grünschnäbel: mal mit Arcade-Stick spielen!

JÜDAN

Wahre Erfolge-Gurus gehen noch einen Schritt weiter und absolvieren geforderte Aufgaben mit einem seit jeher sehr bewährten Trick. Schaffst du es nicht, für den Erfolg »PERFEKTER Spieler« und 20 Gamerpoints einen Kampf zu gewinnen ohne Schaden zu nehmen? Fällt es dir schwer, »GROSSARTIGER Gladiator« für 30 Gamerpunkte freizuschalten, indem du einen Kampf

mit weniger als fünf Prozent deiner Lebensenergie gewinnst? Dann melde einfach einen zweiten Controller an der Konsole an, gehe in ein lokales Versus-Match und prügeln auf den wehrlosen Kontrahenten ein. Dieselbe Vorgehensweise funktioniert übrigens auch wunderbar bei vielen Erfolgen, die das Ausführen bestimmter Manöver erfordern.



LESERTEST SCHREIBEN UND VOLLVERSION ABSTAUBEN

WERDE ZUM LESERTESTER

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

UNSER LESERTESTER

Name | Mirko **Alter** | 25 **Wohnort** | Rendsburg

Name im Forum | ol CaRLiTo lo

Kurz-Bio | Handelsfachwirt und Ausbilder Mirko ist seit 20 Jahren leidenschaftlicher Zocker – und 360-Live-Leser der ersten Stunde. Als großer Fan von Offene-Welt-Spielen hat es ihm auch »Sleeping Dogs« angetan – wie unschwer an der Note zu erkennen ist.



✕ Aktion Lesertest

SLEEPING DOGS

A Police Story.

Die Straßen sind nass vom Regen, die Neonreklamen spiegeln sich in Pfützen auf dem Gehweg, Menschen laufen geschützt unter Regenschirmen vorbei, während dir der Duft von gebratenem Hähnchen in die Nase steigt. Willkommen in der Millionenmetropole Hongkong, in der rohe Gewalt, Verrat und Korruption auf der Tagesordnung stehen. Hier bist du, Wei Shen, aufgewachsen, bis du mit zehn Jahren nach San Francisco ausgewandert bist, um jetzt – als Undercover-Polizist zurückgekehrt – die Triaden zu unterwandern. Du startest als Fußsoldat und bekommst zunächst die Aufgabe, Schutzgeld bei den umliegenden Straßenhändlern einzutreiben. Einige zahlen gern für den Schutz, andere hetzen dir lieber Schläger auf den Hals. Hier zeigt sich der größte Unterschied zu anderen Open-World-Spielen: Shen setzt weniger auf rohe Waffengewalt, sondern vertraut eher seinen Martial-Arts-Künsten. Das Kampfsystem ist ähnlich zu »Batman: Arkham City«, wenn auch nicht so flüssig: Mit der X-Taste teilst du Tritte und Schläge aus, mit Y wird gekontert und mit B können Gegner gegriffen und brutal in Ventilatoren, Kreissägen oder Lautsprecherboxen gekloppt werden. Das gibt ein Gefühl von Überlegenheit, gerade wenn später noch andere Fähigkeiten hinzukommen, welche im Dojo erlernt und durch Tastenkombinationen ausgeführt werden müssen. In späteren Missionen hat man allerdings keine Wahl mehr und muss zu Schusswaffen greifen; auch, um die Triaden davon zu überzeugen, dass man kein Verräter respektive Undercover-Agent ist.

Die Balance zwischen Cop und Gangster gilt es auch in den Missionen zu wahren. Hier läuft ein Zähler mit, welcher dem Charakter Cop-beziehungsweise Triadenpunkte spendiert. Rammst du also ein Fahrzeug auf der Straße oder tötest gar einen Passanten, werden dir Cop-Punkte abgezogen. Für das Töten von Feinden werden hingegen Punkte auf

deinem Triadenkonto gutgeschrieben. Dies gibt dem Spiel einen kleinen Rollenspiel-Touch, denn durch die ergatterten Punkte lassen sich neue Fähigkeiten freischalten. So kann Wei in späteren Missionen in Zeitlupe über Kisten springen und somit seine Feinde gezielt unter Feuer nehmen. Die Missionen sind abwechslungsreich gestaltet und lassen zumindest in der Hauptstory keine Langeweile aufkommen. Die Nebenmissionen sind allerdings rar gesät, sodass man in etwa zehn bis zwölf Stunden durch ist. Einzig die Sammelaufgaben geben Anreiz, Hongkong weiter zu entdecken.

Alles in allem ist »Sleeping Dogs« ein spannendes Open-World-Game mit viel Charme, Charakter und einer Menge Details. Minispiele à la Kamera-Hacking oder das Aufbrechen von Tresoren, die Benutzung des Handys als Ortungsgerät und Straßenrennen sind ebenfalls vorhanden. Die Grafik ist hübsch anzusehen, besonders wenn sich nach Schlägereien der Anzug mit Blut vollsaugt oder bei Regen nass wird. Auch die Steuerung – sowohl zu Fuß als auch in den zahlreichen Vehikeln – ist direkt und zugänglich. Für alle, die auf »GTA 5« warten und sich die Zeit verkürzen wollen, gibt's eine Kaufempfehlung. Alle anderen spielen Probe.

Mirko/sab

Leserwertung

Knackiger Fernost-Action-Kracher mit guter Grafik und packender Story. Jackie Chan hätte seine Freude dran!

360-Live-Wertung in Ausgabe 09/2012: 8.6

8.9 von 10



FIFA 13

✗ Nachgetreten

Fußballfieber macht sich breit. Und das nicht, weil mal wieder die Welt zu Gast bei Freunden ist und die Supermärkte dadurch angenehm leer sind, während die deutsche Mannschaft kickt. Nein, der diesjährige »FIFA«-Ableger ist erschienen. Wie unsere Leser »FIFA 13« finden? Lies selbst!

Bereits die Demo-Version sorgt für reichlich Diskussionsstoff im 360-Live-Forum. »Ich find's geil«, jubelt Leser SrG oO CRoK Oo, »Am geilsten bisher ist es, wenn euch einer am Trikot zieht. Das sieht so cool aus.« Dem setzt Kila Munis entgegen: »Ich sehe kaum Unterschiede zu FIFA 11 oder 12. Einige Texturen, Cut-Scenes etc. sehen sauber aus, aber mehr auch nicht. Eigentlich mal wieder eine Erweiterung und keine 70 Euro wert.« Forennutzer Gamezone008 kontert, indem er auf die inneren Werte verweist: »Wenn ich schon lese, dass man eine solche Bewertung rein aufs Optische reduziert. Wichtiger ist in erster Linie, was sich hinter dem Bild verbirgt. Und da hat man mit der KI einiges getan. Zwar halten sich die Veränderungen am Gameplay in Grenzen, aber sie sind gut umgesetzt und alles wirkt realistisch.«

Als dann die lang ersehnte Vollversion erscheint, stürzen sich die Rundleader-Fans aus dem Forum auch gleich auf das Spiel und berichten von ihren Partien. »Ich hab's heute den ganzen Tag gezockt«, vermeldet Roselinho und führt aus: »Ist schon sehr geil, aber ich muss sagen, dass das Verteidigen echt schwer ist. Auch die Schiedsrichter pfeifen wirklich alles für die KI-Gegner, aber für einen selber kaum was. Und die Zwischensequenzen im Spiel sind auch zu lang und nerven nach einiger Zeit. Und die Kommentatoren nerven nach einem Tag schon, wiederholen sich ohne Ende.« Leser Rookafella resümiert: »Allgemein

ist es echt ein Sprung nach vorn. Durch die neue Ballannahme entstehen Top-Chancen. Nicht übertrieben oft, aber gelegentlich kann man doch durch den einen oder anderen Abwehrfehler in Bedrängnis kommen. Was ich aber besonders geil finde, ist, dass man im Karriere-Modus als Spieler nicht mehr von Anfang an bei einer Topmannschaft bleiben wird. Ich hab gestern meine Karriere beim 1.FC Köln gestartet und bekomme prompt ne Mail von meinem Coach, dass ich verliehen werde, damit ich Spielpraxis sammeln kann. Echt gut gemacht.« Foren-Kicker Tischkante ist vom neuen »FIFA« ebenfalls angetan: »Habe gestern den ganzen Abend gezockt und ich bin begeistert. Aber das war ich ja auch von der Demo. Das mit der Ballannahme ist wirklich geil, van der Vaart hat gestern so ein derbes Kung-Fu-Luftkick-Tor geschossen. Man, sah das Porno aus! Mein Spieler läuft in den Strafraum, Defensivspieler kommt und will abnehmen. Mein Angreifer setzt sich durch, der Ball rollt über den Fuß, springt hoch und mein Stürmer zieht voll ab, unhaltbar.« Dass auch dieses Jahr wieder viele Zocker scharf auf »FIFA« sind, beobachtet Chef_Noob 15: »Meine halbe Freundesliste ist am FIFA-13-Zocken. Ich werde es mir morgen, signiert von Dynamo-Profis, im Saturn kaufen.« Also alles »FIFA« im 360-Live-Forum? Scheint so. Wenn nicht gerade Betätigungen im echten Leben vom Spielen abhalten. Leser nikk83 erzählt: »Heute Abend hole ich es mir auch endlich! Hab zwar dann keine

Zeit, weil ich selber – also physisch – kicken gehe. Aber am Wochenende wird dann fleißig gezockt. Was denn sonst?« Auch Hero4Free hat Lust auf einen Kick, doch hat direkt nach Veröffentlichung noch Probleme mit dem Spiel: »Scheiße, ich kann FIFA 13 nicht spielen. Ich starte das Spiel und wenn es ins Menü geht, dann friert das Game ein, einzig die Musik läuft weiter! Deaktiviere ich mein Profil dann, kann ich spielen. Aber will ich das? Nö. Ich gehe mal davon aus, dass die Server überlastet sind! Hat hier gerade noch einer dasselbe Problem?« In der Tat, wie SrG Cryday berichtet: »Genau dasselbe bei mir, werden die Server sein... Kann man nur abwarten und Tee trinken. Ich spiele jetzt eben offline, bevor mir das Spiel noch hundertmal einfriert.« Überlastete Server zum Start ärgern Spieler ja häufiger mal, wie PC-Zocker es noch vom »Diablo 3«-Start gut in Erinnerung haben. Von den Startschwierigkeiten der Server abgesehen, finden unsere Leser jedoch kaum einen schlechten Grashalm auf dem saftigen Rasen von »FIFA 13«. In diesem Sinne: Anpfiff!

Kickt sich die Redaktion bei »FIFA 13« durch oder wird der diesjährige Ableger der Reihe geschickt umdribbelt? Wissen wir überhaupt, wie Abseits geht? Die Antworten liest du nur hier!

Sabine Schischka

Bei mir steht »FIFA« ganz klar für »Fußball ist für'n A...«. Ein Messi ist für mich zweifellos ein Mensch, der seine Bude nicht sauber halten kann, und ein Schweinsteiger ein Borstentierschänder. Was soll ich sagen? Geht dieses Jahr genauso an mir vorbei wie die letzten und auch die kommenden Jahre...

Florian Straßer

Nach acht Jahren »PES« habe ich damit geliebäugelt zur diesjährigen Auflage wieder auf »FIFA« umzusteigen. Weil ich die Freiheit im Offensivspiel bei »PES 2013« aber mehr schätze, wird für mich auch in dieser Saison kein Weg daran vorbeiführen. Den Karriere-Modus dagegen rühre ich nur bei »FIFA 13« an.

Nils Osowski

Fußball interessiert mich ungefähr so sehr wie Autos und Bodybuilding. Ich finde ja eh, dass die einzig interessanten Sportarten Stangentanz und Schlammcatchen sind. Da passiert wenigstens was. Handwerklich gelungen ist »FIFA 13« selbstredlich. Mir persönlich ist's leider nur völlig gleich.

Jan Heinrich

Sportspiele mit Fußball-Schwerpunkt waren noch nie mein Ding, weshalb ich hier mal lieber den Mund halte. Mir fehlen da auch meistens ein paar witzige Arcade-Elemente. Wie wär's denn mit einem richtig ausgefallenen Modus Marke »Sensible Soccer«? Oder Torwand-Schießen via Kinect?

Markus Würstle

Ich bin nicht der größte Fußballfan, aber eine Runde »FIFA« oder »PES« gegen ein paar Kumpels geht immer. Für Anfänger ist's dabei natürlich leichter, sich in »FIFA« einzuarbeiten. Am besten noch ein paar erfrischende Hopfen-und-Malz-Getränke dazu, und der Abend an der virtuellen Pille ist gelungen.



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

360_{LIVE}

LESERPOST



Es scheint, als habe die Reportage über die Wertungsinflation in der letzten Ausgabe ganz schöne Wellen geschlagen. Zumindest haben uns zu kaum einem anderen Thema bislang so viele und vor allem so ausführliche Lesermeinungen erreicht. Daher würde es uns nun wirklich interessieren: Willst du ein neues Wertungssystem? Und wenn ja, wie sollte das dann aussehen? Wir sind gespannt auf deine Meinung! Schreib uns eine E-Mail an redaktion@360-live.de oder schreib's im Forum auf www.360-live.de!

EXKLUSIVE LESERTESTS

Ich habe eine Frage zu euren Lesertests. Ich würde gerne einen solchen einreichen, allerdings bin ich auch Mitglied der Community auf Gamezone.de und habe besagten Test dort ebenfalls als User-Review eingereicht. Bevor ich euch nun ebenfalls meinen Test zuschicke,

wollte ich fragen, ob eine Veröffentlichung in eurem Magazin damit ausgeschlossen ist?

Sven Huber, per Mail

Sabine: Sagen wir mal so... das Urheberrecht deines Textes liegt ja bei dir und wir können dir schlecht verbieten, den Test auch woanders zu veröffentlichen. Allerdings sieht es weder die

»Konkurrenz« noch wir gerne, wenn gleiche Inhalte an verschiedenen Stellen zu haben sind. Insofern greifen wir bei unserer Auswahl dann eher zu Lesertests, von denen wir halbwegs sicher sein können, dass sie speziell für unser Magazin verfasst und zum Beispiel über unser Forum veröffentlicht wurden – auch wenn wir logischerweise nicht jedes

✕ KONTAKT

E-MAIL

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

INTERNET

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

BRIEF

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

✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS

So, ich muss euch jetzt auch einfach mal meine Meinung sagen! Die Zeitschrift war pünktlich am Samstag im Briefkasten, und da ich das Wochenende über krank war, konnte ich die Zeitschrift verschlingen. Für mich ist diese Ausgabe eine eurer besten. Schon das Cover ist wirklich toll gelungen. Außerdem bin ich ein Fan von den langen und ausführlichen Texten, wie das in letzter Zeit vermehrt bei euch vorkommt. Nun zu den einzelnen Texten: »Dishonored« – bitte, bitte macht weiter so. Man kann sich alles unglaublich gut vorstellen, wie der Redakteur vorgeht, und je mehr ich verschlingen kann, desto besser. »Metal Gear Solid«: Ich hab zwar noch nie einen Teil davon gespielt, doch hat mich der Trailer schon sehr neugierig gemacht. Und das Preview hat meine Freude verstärkt. »Borderlands 2«: Wow, wirklich ein großes Lob an Markus! Rollenspiele sind für mich nicht wirklich was und auch der Grafikstil sagt mir nicht so zu, doch ich hab den Text verschlungen. Ich

überlege nun ernsthaft, ob ich mir das Spiel nicht doch hole. »FIFA 13«: Ich find's schade, dass »FIFA« nur eine Seite bekommen hat. Meiner Meinung nach kaufen sehr viele das Spiel und da solltet ihr dann schon mehr dazu schreiben. Die Reportage: Der Hammer! Ihr trefft den Nagel auf den Kopf! Ihr habt Recht: Die Punktwertung passt nicht mehr so toll, da es einfach verschiedene Geschmäcker gibt. Dennoch muss man das System meiner Meinung nach behalten. Kaufberater: Ganz ehrlich, den braucht es meiner Meinung nach nicht bei euch. Nutzt die Seite lieber für mehr Previews oder mal wieder Windows-Phone-App-Tipps. So, jetzt hab ich mir alles von der Seele geschrieben und ich bin froh, dass ich von so einem tollen Magazin Abonnent bin und freu mich schon auf die nächste Ausgabe! Roeselinho, aus dem Forum Moritz: Wow, für so viel Lob hast du dir die »Fanboy des Monats«-Auszeichnung wahrlich verdient!

✕ TOPTHEMA

GLATZEN MÜSSEN PLATZEN

Hallo! ich wollte hier nur mal meine Zustimmung zu eurem Bericht »Glatzen müssen platzen« in der Meckerecke zum Ausdruck bringen. Meiner Meinung nach sollten die Leute, die dem Herren, der ja allem Anschein nach rechter Gesinnung ist, hinterherspionieren, mal Fieber messen. Erstens mal: Wieso nimmt man das Profil dieser Person denn so genau unter die Lupe? Da hatten wohl welche Frust, weil sie nicht gewonnen haben. Zweitens mal wählen nur 2% der Menschen, die ja immerhin mal den Gang zur Wahlkabine tätigen, um ihre politischen Interessen zu unterstützen, die NPD. So gesehen sind diese eine Minderheit, die von der Gesellschaft ausgeschlossen wird, fast wie die Juden im Dritten Reich. Ein Mensch, der mit Glatze und Springerstiefeln durch die Gegend läuft und dabei Landser und sonstigen musikalischen Dünnpfiff hört, ist bei Weitem kein Arier, sogar im Gegenteil, wahrscheinlich weiß dieser noch nicht mal, wie man das Wort Nationalsozialist buchstabiert, aber eure

Facebook-Fans, die besagten Herren gleich fertig gemacht haben, dürfen sich glücklich schätzen: Sie sind nämlich genauso geistig zurückgeblieben und keinen Deut besser.

gr Some, aus dem Forum

Markus: Grundsätzlich bin ich ähnlicher Meinung wie du. Deswegen habe ich die Meckerecke ja auch geschrieben. Den Cyberstalking-Anfall einiger unserer Facebook-Fans mal außen vor gelassen, ging es mir einfach nur um zwei Dinge. Zum einen: unweigerlich klarstellen, dass die Redakteure der 360 Live nicht mit fremdenfeindlichem Gedankengut sympathisieren. Zum anderen: Vielleicht dem ein oder anderen aufzeigen, dass auch Personen mit entschieden linker Einstellung sehr wohl zur Ausgrenzung von Personengruppen neigen können. Besonders bei Untergruppierungen der linken und rechten Lager – die gerne zu extremistischen Anschauungsweisen tendieren – herrschen oft eindeutig faschistoide Denkmuster vor, selbst wenn sich die Feindbilder größtenteils unterscheiden. Hat die Meckerecke manch einen Heißsporn zum Nachdenken angeregt, hat sie ihr Ziel erreicht. Bei vielen

legt sich der Drang zur unreflektierten Stimmungsmache ohnehin mit dem Alterwerden und die Weltanschauung verlagert sich ebenso oft in eher gemäßigte Gefilde. Nicht umsonst gibt es einen sehr treffenden Aphorismus, dessen Herkunft heute nicht eindeutig einer bestimmten Person zuzusprechen ist: »Wer mit zwanzig Jahren nicht Sozialist ist, hat kein Herz. Wer es mit vierzig Jahren immer noch ist, hat keinen Verstand.« In diesem Sinne kann ich nur noch einmal dazu anregen, andere Menschen möglichst nicht ungehört zu verurteilen. Gerade, wenn es um politische Meinungen geht, liegen diese oft in Herkunft, Erziehung, sozialem Umfeld und auch vereinzelt einschneidenden Erlebnissen begründet. Darum kann nur der Dialog zwischen den Lagern weiterhelfen, Vorurteile abzubauen und Menschen näher zusammenzurücken. Teile unserer Leserschaft als »geistig zurückgeblieben« zu bezeichnen möchte ich mir an dieser Stelle auch nicht zuletzt deshalb verbitten. Das Spielen kann hier ein guter Weg sein, um sich auf neutralem Boden zu treffen und etwaige Vorurteile abzubauen – und vielleicht mit der Zeit sogar Online-Freundschaften zu festigen.

Heft und jede Webseite auf mögliche Doppler überprüfen können. Es ist aber durchaus möglich, deinen Text so weit abzuändern, dass er inhaltlich noch mit deinen Eindrücken übereinstimmt, sich aber beispielsweise anders liest oder andere Szenen des Spiels beschrieben werden. Wenn du deinen Text also etwas veränderst, steht auch einer Veröffentlichung in unserem Magazin nichts im Wege.

ALLES MÖRDER!

Ich hab grad erst gesehen, dass ihr im Artikel in Ausgabe 09/12 zu »Medal of Honor« Werbung für das KSK macht. Habt ihr sie eigentlich noch alle?!? Immer am Rumjammern, wenn der nächste Mörder mal wieder mit Videogames in Verbindung gebracht wird, und dann so was? Als Nächstes schaltet die Bundeswehr noch Werbung in eurer Zeitung! Kotzt mich grad



echt an! Ich bin schon am Überlegen, ob ich das Heft überhaupt noch kaufen soll.

Eichelfritte, per Foren-Eintrag

Sönke: Kommen wir gleich zu dem von dir angesprochenen Kasten. Im Kern soll er – wie zum Beispiel auch der historische Abriss im »Assassin's Creed 3«-Artikel in derselben Ausgabe – eher als ergänzende Information denn als Werbung verstanden werden. Etwas, was vor einiger Zeit immer wieder Leser gefordert hatten: weitere Fakten zu Spielen, die über simple Erklärungen von trockenen Features hinausgehen. Durch das Fragezeichen im ersten Satz und die URL am Ende liest es sich in diesem Fall aber tatsächlich etwas mehrdeutig. Dennoch muss ich sagen: Wir hatten auch schon im Rahmen eines Artikels zu »H.A.W.X.« Piloten von der Bundeswehr als Co-Tester eingeladen und im Heft abgebildet, was meiner Meinung nach in eine ähnliche Richtung geht und von sehr vielen Lesern für gut und passend befunden wurde. Hinzu kommt: Personen, die bei einer Spezialeinheit oder einem Sonderkommando der Polizei arbeiten, sehe ich persönlich nicht als Mörder, sondern als Einsatzkräfte, die professionell ihren Job machen, um Bedrohungsszenarien zu entschärfen.

DINO-ALARM!

Seit einiger Zeit gibt es das »Jurassic Park«-Spiel von Telltale als Disk-Version für den PC

auf dem Markt, aber leider nicht für die Xbox 360. Daher meine Frage: Wisst ihr etwas darüber, ob die Xbox-Version noch erscheinen wird? Weil das »Zurück in die Zukunft« ja auch für die Konsole erschienen ist. Ich hoffe, dass ihr mir weiterhelfen könnt.

J. Peter, per Mail

Michael: Und ob wir können! Schon im November dieses Jahres wird »Jurassic Park« auch für Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen. Und zwar – wie zuvor schon »Monkey Island« und eben »Zurück in die Zukunft« – erst mal in Form von Download-Episoden. Allerdings ist für einen späteren Zeitpunkt auch eine Disk-Fassung mit allen Episoden geplant. Du entscheidest also, wann du zuschlägst.

NEUER HORROR-START

Was haltet ihr denn von den Free-to-Play-Games »Amnesia« und »Slender«? Füllt doch genau die atmosphärische Lücke, die die neuen Versionen von »Resident Evil« und Co. jetzt hinterlassen.

Ole Ohlow, per Mail

Michael: Stimmt, und ich empfehle dir gleich noch »Anna« von den DreamPainters. Doch gibt's diese bravourösen Horror-Games bislang nur für PC und nicht auf Konsole. Würde uns jedoch nicht wundern, wenn davon mal was bei Xbox Live Arcade auftaucht.

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 | Michael Robertz **Wohnort |** Burg/Dithmarschen **Alter |** 39 **Name im Forum |** miro12
Kurz-Bio | Michael gehört zu den älteren Hasen der Zocker-Community und arbeitet als Chemikant in Brunsbüttel. Sein Heim in der Nähe des Nord-Ostsee-Kanals teilt er mit seiner Frau, seinem Sohn, dem Hauskater und einer regelrechten Armada an Spielkonsolen, zu der seit 2011 auch die Xbox 360 zählt.



360 Live: Du bist erst recht spät zur Xbox 360 gekommen – was hat dich davor abgehalten?

Michael: Bis zu einem gewissen Punkt war ich total auf Sony eingestellt. Nachdem ich aber von einigen Xbox-Usern erfahren habe, wie unkompliziert man sich dort zu einer Party treffen und miteinander zocken kann, war es um mich geschehen. Den letztendlichen Ausschlag haben aber ein »Forza 4«-Video und mein Frust über das recht verkorkste »Gran Turismo 5« gebracht – auch wenn die PS3 weiterhin beibehalten wird, aber nur wegen der kommenden Exklusiv-Titel.

360 Live: Du besitzt sowohl Nintendo- als auch Sony- und eben Microsoft-Konsolen. Mit welcher spielst du am liebsten und häufigsten?

Michael: Meistens Xbox 360. Das liegt zum einen an der

tollen Community-Anbindung, zum anderen an den Exklusivtiteln, wobei es für mich auch eine Rolle spielt, alle Spiele installieren zu können und so langen Ladezeiten zu entkommen. Außerdem finde ich, dass die Games auf der Xbox eine Spur besser aussehen als bei der Konkurrenz.

360 Live: Was sind deine Erwartungen an die kommende Xbox-Generation?

Michael: Schwer zu beantworten. Zum einen denke ich, wird es einen Release zu einem Zeitpunkt geben, den so keiner erwartet, zum anderen wird dies deutlich vor Sonys PS4 geschehen. Ich denke, dass man im Spätsommer des kommenden Jahres damit rechnen kann. Was ich erwarte? Nun, sie sollte Full HD vollständig unterstützen, eine SSD vom Werk aus mitbringen und einen mit einer wahnsinnigen Grafik vom Sofa blasen.

✕ SCHNIPSEL

Bald hab ich genügend Poster zusammen, um meine Zimmerwand vollzukleben.

Zombiezocker, aus dem Forum

Klasse! Ich hoffe, du hast das vorher mit deinem Vermieter oder zumindest deinen Eltern abgesprochen...

Kann man Games von der alten Xbox auch auf der Xbox 360 spielen? Wenn ja, gilt das für alle Titel oder nur ein paar besondere?

Philipp Hurst, via Facebook

Leider sind nicht alle alten Xbox-Spiele mit der Xbox 360 kompatibel, sondern nur einige ausgewählte. Darunter zum Beispiel drei »Burnout«-Ableger und auch die meisten Versionen von »Call of Duty«. Eine komplette Liste findest du unter dem Kurz-Link tinyurl.com/9u3f4dr.

Ich hab mal eine Frage zu »Dark Souls«: Wisst ihr, ob die Inhalte der »Prepare to Die Edition« mal als Download kommen sollen für die Xbox?

Patrick Kunze, via Facebook

Ja, sie sind auch als Download-Inhalte geplant. Die Erweiterung wird vermutlich um die 15 Euro kosten und soll schon am 26. Oktober im Marktplatz erhältlich sein.

Vielen Dank für »Port Royale 3« aus dem Gewinnspiel aus dem letzten Heft!!!

Raphael Wischnewsky, via Facebook

Sehr gerne! Wir freuen uns auf dein Feedback zum Spiel selbst. Gerne auch in Form eines Lesertests. Wo du dann im Übrigen – wenn dein Artikel abgedruckt wird – noch ein Game gewinnen kannst.

✕ SPRUCH DES MONATS

»Egal wie dicht du bist, Goethe war Dichter.«

Zamamee

✕ LASS ES RAUS!

STEUERUNGSPROBLEME

Hab mal eine Frage zu eurem »F1 2012«-Test... Ihr bewertet die Steuerung mit einer 9.0. Da erhärtet sich mein Eindruck, dass ihr das Spiel nicht ordentlich getestet habt: Kein Force-Feedback, wenig Fahrgefühl mit dem Wheel... wie kommt ihr da auf eine 9.0???

DerSpieler187, aus dem Forum

Richard: Ich denke schon, dass wir »F1 2012« ordentlich getestet haben. 97,3 Prozent unserer Leser spielen Renn-

spiele mit dem Standard-Controller, von daher liegt unser Hauptaugenmerk beim Test auf diesem Eingabegerät. Ich selbst fahre auch lieber mit dem Controller, weil die meisten Lenkräder Präzision vermissen lassen – wie du ja auch selbst schreibst. Da könnte also der Hase im Pfeffer liegen. Ursache ist meistens nicht das Spiel, sondern die Hardware. Ich würde dir außerdem – wie bei jedem anderen Rennspiel – dringend raten, die Einstell-Optionen zu nutzen und Lenkwinkel und so weiter auf dich zu justieren.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



MORITZ WANKE

RESIDENT EVIL 6 COLLECTOR'S EDITION: LEDERJACKE

Genre | Horror-Action **Hersteller** | Capcom **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8 **Aktueller Preis** | 999 Euro, store.capcom-europe.com/re6/

999 Euro und trotzdem ein Spartipp? Ihr habt sie nicht alle! Oh doch: Bisher gab's die exklusive Lederjacken-Edition ausschließlich in Japan für knapp 1.400 Euro. Wer sie nun über den genannten Link kauft, spart 400 Euro beim Produkt selbst und weitere 750, da ein Japanflug entfällt. Somit in der Tat ein Schnäppchen!

Wertung **8.2**

NILS OSOWSKI

SPEC OPS: THE LINE

Genre | Third-Person-Shooter **Hersteller** | 2K Games **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16 **Aktueller Preis** | 29 Euro, redcoon.de

Das von Sandstürmen geplagte Dubai ist eine beeindruckende Kulisse. Die Story rund um den großartigen Colonel Konrad mit Anleihen aus »Apocalypse Now« fesselt ans Pad und lässt über spielerische Abwechslungsarmut hinwegsehen. Emotional Bewegendes gibt's gratis obendrauf – Stichwort weißes Phosphor!

Wertung **8.3**

SABINE SCHISCHKA

LOLLIPOP CHAINSAW

Genre | Action **Hersteller** | WB Games **USK** | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 **Aktueller Preis** | 30 Euro, amazon.de

Japaner spinnen doch – dürfen sie aber auch gern, wenn so was Abgedrehtes dabei rauskommt! Man nehme eine sexy Cheerleaderin, eine scharfe Kettensäge und eine Horde notgeiler Zombies zum Niedrigpreis und schon lacht das Herz des sparsamen Trash-Fans! Und der Soundtrack ist sowieso ungeschlagen.

Wertung **8.4**

MICHAEL FÖRTSCH

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

Genre | Action **Hersteller** | THQ **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16 **Aktueller Preis** | 20 Euro, spielegrötte.de

Genetisch veränderte Supersoldaten in kiloschweren Servo-Rüstungen, die sich mit Kettensägenschwert und Bolter durch tausende Orkhorden schnetzeln? Super! Leider spielerisch zuweilen etwas eintönig und grafisch nicht durchgängig ein Freudenfest. Dennoch macht »Space Marine« Laune – vor allem bei dem Preis.

Wertung **7.8**

MARKUS WÜRSTLE

THE DARKNESS 2 - LIMITED EDITION

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2K Games **USK** | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4 **Aktueller Preis** | 20 Euro, amazon.de

Natürlich ist die Atmosphäre in der stark gekürzten deutschen Version von »The Darkness 2« streckenweise arg verstümmelt. Trotzdem begeistern die verquere Story, die skurrilen Charaktere und ein hervorragender Soundtrack nebst dem genialen Mike Patton als die Finsternis. Großes Ego-Shooter-Kino!

Wertung **8.2**

SÖNKE SIEMENS

KINECT SPORTS 2

Genre | Sport **Hersteller** | Microsoft **USK** | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4 **Aktueller Preis** | 20 Euro, Amazon Marketplace

Du hast den Pfunden den Krieg erklärt und willst gleichzeitig Spaß haben? Dann tob dich mit diesem Kinect-Hit samt integriertem Kalorienzähler aus. Egal ob Tennis, Skifahren, Golf, Baseball, Football oder Darts – hier rinnt dir der Schweiß schneller von der Stirn, als du »Fettverbrennung« sagen kannst.

Wertung **8.2**

SPECIAL EDITION

NEED FOR SPEED MOST WANTED LIMITED EDITION

Raserei von den Burnout-Machern!

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Electronic Arts **USK** | steht noch aus **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8 **Preis** | 65 Euro **Erhältlich** | 31. Oktober 2012

Offene Welt und neuer Entwickler: »Need for Speed: Most Wanted« entsteht in der Programmier-Werkstatt von Criterion Games, den Schöpfern der »Burnout«-Reihe. Nach den eher durchwachsenen »Need for Speed«-Ablegern der jüngeren Vergangenheit sollen grundlegende Neuerungen die Reihe wiederbeleben. Wer an den Neustart glaubt und vorzeitig kauft, freut sich über einige Bonusinhalte.

DIE QUAL DER WAHL

Die »Limited Edition« für Vorbesteller enthält zwei exklusive Karren, den Maserati Gran Turismo MC Stradale sowie den Porsche 911 Carrera S. Und damit auch wirklich jedem auffällt, dass du zur enthusiastischen Riege der Vorbesteller gehörst, kommen die Boliden in der ebenfalls exklusiven Speziallackierung Satin Black daher. PS-Süchtige auf der Suche nach dem höchsten Rang haben darüber hinaus die Möglichkeit, für vier Stunden im Mehrspieler-Modus doppelte Erfahrungspunkte zu sammeln. Mit diesem kleinen Zusatz-Boost können folglich schneller ein höherer Rang erreicht und Belohnungen fixer freigespielt werden. Je nachdem, wo du die »Limited Edition« vorbestellst, tust du deine »Nfs«-Erfahrung mit Händler-spezifischen Boni. Gamestop-Kunden erhalten den robusten Ford F-150 SVT Raptor mit Nitrobrenner-Modifikation obendrauf, bei Saturn und Media Markt klemmen sich Frühentschlossene hinter Steuer des Mercedes Benz SL65 AMG Black Series, während Amazon-Treuehalter den ultraleichten Sportwagen Caterham R500 Superlight abgreifen. Bei welchem Händler du vorbestellst, ist somit Geschmackssache, sind die Pakete vom Umfang doch vergleichbar. Die »Limited Edition« ist mit 65 Euro im preislichen Durchschnitt angesiedelt. Ausführlicher Test des Games im nächsten Heft!

Nils Osowski



Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

TRITTON WARHEAD 7.1

Hersteller | Mad Catz **Typ** | Schnurlos-Headset

Preis | ab 280 Euro **Erhältlich** | seit August 2012

Die größten Stolperfallen im Haushalt? Haustiere, gewellte Teppiche, Spielzeug und – logisch – Kabel, etwa vom Headset. Wenn's blöd läuft, liegen sie so ungünstig, dass du gleich den kompletten Fernseher – fragt mal Sönke – ins Verderben reißt. Abhilfe schaffen Wireless-Headsets. Ein besonders opulent ausgestattetes und verarbeitetes Modell gibt's seit Kurzem von Mad Catz. So viel vorweg: Das »Warhead 7.1« rockt! Das beginnt schon beim Auspacken. Eine elegant geschnittene, ineinandergeschobene Kartonkonstruktion beinhaltet alles, was du für die Installation brauchst. Lichtleiterkabel, AV-Optical-Out-Adapter, Klinke auf Cinch-Adapter – für jedes Xbox-Modell liegen die passenden Verbindungsstrippen zur Sendestation parat. Anschließend einen der beiden beiliegenden Akkus laden, Headset, Basis und Konsole synchronisieren und dem schnurlosen 7.1-Surround-Vergnügen steht nichts mehr im Wege. Moment mal, zwei Akkus? Richtig. Das »Warhead 7.1« bringt von Haus aus zwei Energiespender mit. Einer wandert in die rechte Ohrmuschel des Headsets, der andere in die schicke Basisstation, die gleichzeitig zum Laden dient. Ist Lithium-Akkuzelle A nach circa zwölf Stunden daddeln leer, wird einfach B ins Headset gestöpselt – super Idee!

WIE IM KINO!

Und der Sound? Wird auf eine Distanz von acht bis zehn Metern absolut störungsfrei via 5,8-GHz-Band übertragen und trumft zudem mit sehr guten Raumklang-Effekten auf. Ein Equalizer, die Option, eigene Sprachchat-Geräusche separat stumm zu schalten, und gut erreichbare Lautstärkeregler für Chat- und Ingame-Audio, bequeme Ohrmuscheln und eine komfortable Integration von Ladestand-Anzeigen ins 360-Dashboard runden den extrem positiven Gesamteindruck ab. Nur beim Preis kann einem schnell schwindlig werden: 280 Euro und du bist dabei!



So geht Wireless-Gaming! Alles drin, alles dran – sofern du's dir leisten kannst.

9.0

HELLRACER OF SWITZERLAND

Hersteller | Speedmaster 24 **Typ** | Rennsitz

Preis | ab 332 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Wer hat's erfunden? Logisch, die Schweizer. Der »Hellracer of Switzerland« aus unserem schönen Nachbarland schickt sich an, Rennspielern die ultimative Geschwindigkeitsrausch-Erfahrung zu ermöglichen. Nun gut, Horrorfans denken bei »Hellracer« wohl erst mal an den sadistischen Würfelmeister Pinhead aus den »Hellraiser«-Filmen, aber sei's drum. Kompatibel ist das Schweizer Produkt prinzipiell mit allen Konsolen und dem PC. Im Lieferumfang enthalten sind der schwarze Stahlrahmen, ein mit Mikrofaser-Bezug versehener Vollschalensitz in wahlweise Rot oder Schwarz sowie eine Halterung für die Gangschaltung. Optional erhältlich ist eine TV-Halterung für 65 Euro, die an den Rahmen eines Flachbild-Fernsehers mit einer Bilddiagonale von bis zu 40 Zoll installiert werden kann. Zudem sorgt eine ebenfalls separat erhältliche Anti-Rutschmatte für 40 Euro für zusätzlichen Halt am Boden. Wer sich das alles gönnt, ist mitsamt dem Zubehör also bei knapp 450 Euro – exklusive Versandkosten aus der Schweiz. Steht das mit einem Jahr Vollgarantie versehene Gerät schließlich im heimischen Wohnzimmer, folgt die größte Herausforderung: der Aufbau.

DIE HÖLLE?

Hier ein gut gemeinter Ratschlag: Beordere auf jeden Fall einen Kumpel zu dir nach Hause, der dir beim Aufbau hilft. Was dir nämlich nicht hilft, ist die neckische Installations-Zeichnung. Man kennt die detailverliebten Schritt-für-Schritt-Anleitungen zum Beispiel vom Möbelkonzern Ikea, doch das hier schafft es sogar noch, dieses Prinzip ins Negative zu steigern. Der schwarze Rahmen aus massivem Stahl besteht aus einer Basis für den Rennsitz, einer in



Winkel und Distanz verstellbaren Pedalplatte, Halterungen für Schalthebel und Lenkrad sowie Stangen, welche die Elemente verbinden. Dazu gibt's einen Haufen Schrauben, von denen du ob der verkorksten Entschuldigung einer Montage-Anleitung selbst erraten musst, wo manche von ihnen hingehören. Zusätzlich für Verwirrung sorgt, dass Teilelemente bei Lieferung bereits verschraubt sind, andere wiederum vom Benutzer zusammengesteckt werden müssen. Folglich gestaltet sich die Installation stellenweise arg frustrierend. Die Schienen für das »Double-Slider«-Sitzverstell-System etwa tauchen in der Zeichnung gar nicht auf, ebenso wie der ovale Haltegriff, mit dem der Rennsitz nach dem Aufbau wie ein echter Sitz nach vorn und hinten verschoben werden kann. Wer den Aufbau mit Hindernissen erfolgreich absolviert hat, freut sich zumindest über einen recht schicken Anblick. Der aus Glasfaser-Kunststoff gefertigte Schalensitz bietet enormen Sitzkomfort, wenngleich der Sitz selbst in seinen Ausmaßen recht schmal ausfällt. Zugutehalten muss man den Schweizern die komfortablen Einstellungsmöglichkeiten bei Sitzposition und der Distanz zu den Pedalen: Selbst Zwerge und Riesen mit Benzin im Blut dürften hier ihre optimale Position finden. Trotz des nervigen Zusammenbaus sind die Einzelteile darüber hinaus robust und definitiv kein Abwrackschrott.

RENN-TRAUM?

Die Halterung für Lenkräder bietet Montage-löcher für die Logitech G25- und G27-Modelle sowie Lenkräder aus der Thrustmaster T500-Serie. Besonders reizvoll ist natürlich ein Rennerlebnis inklusive zusätzlich montiertem TV-Gerät, was dann für ein authentisches Renngefühl sorgt. Wer die doch recht frustgeladene Montage nicht scheut und das nötige Kleingeld besitzt, darf seine Kohle ob der insgesamt stimmigen Produktqualität in den »Hellracer« investieren.



Anständiger Rennsitz, der dich jedoch mit höllisch nerviger Montage ärgert.

8.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

THE WALKING DEAD

Hersteller **Telltale Games** Genre **Abenteuer**



Point-and-Click-Abenteuer wie das gute alte »Monkey Island« sind noch lange nicht aus der Mode. Das untermauert die derzeitige Videospiel-Adaption der Kult-Comic-Reihe »Walking Dead« nur allzu gut. Wie deren Hersteller und Entwickler Telltale Games nun über Twitter bekannt gibt, will man dort die nunmehr fünf Episoden umfassende Download-Spielereihe auf einer Disk zusammenfassen und sie auch auf dem europäischen Markt veröffentlichen. Ein Termin noch in diesem Jahr scheint sehr wahrscheinlich.

MIDWAY ARCADE ORIGINS

Hersteller **WB Games**
Genre **Retro-Spielesammlung**



Sega hat es bereits getan, Capcom ebenso: Ein Spielesammlung mit hauseigenen Retro-Spieleperlen auf einer Disk. Nach dem Konkurs von Automatenhersteller und Publisher Midway im Jahre 2009 werden nun 30 der ältesten Games der Branchenikone vom neuen Rechteinhaber WB Games auf einer Disk zusammengefasst und voraussichtlich noch im November veröffentlicht. Mit dabei sind Klassiker wie »Gauntlet« und »Gauntlet 2«, »Robotron 2084« und »Rampage«. Retrofans dürfen ergo Luftsprünge machen – auch wenn diese Sammlung aufgrund zweier immer noch indizierter Titel hierzulande vorerst nur als Import erhältlich sein wird.

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2013

Hersteller **Astragon** Genre **Simulator**



Viele werden es nicht glauben wollen, doch die Reihe »Landwirtschafts-Simulator« vom Schweizer Entwickler Giants Software ist hierzulande eines der meistverkauften PC-Spiele aller Zeiten. Kein Wunder also, dass Hersteller Astragon auch mit dem Konsolenmarkt liebäugelt und die »2013«-Fortsetzung der beliebten Agrar-Sim nebst PC für Xbox 360 ankündigt. Im Frühjahr 2013 beginnt dann ganz offiziell die virtuelle Erntesaison.

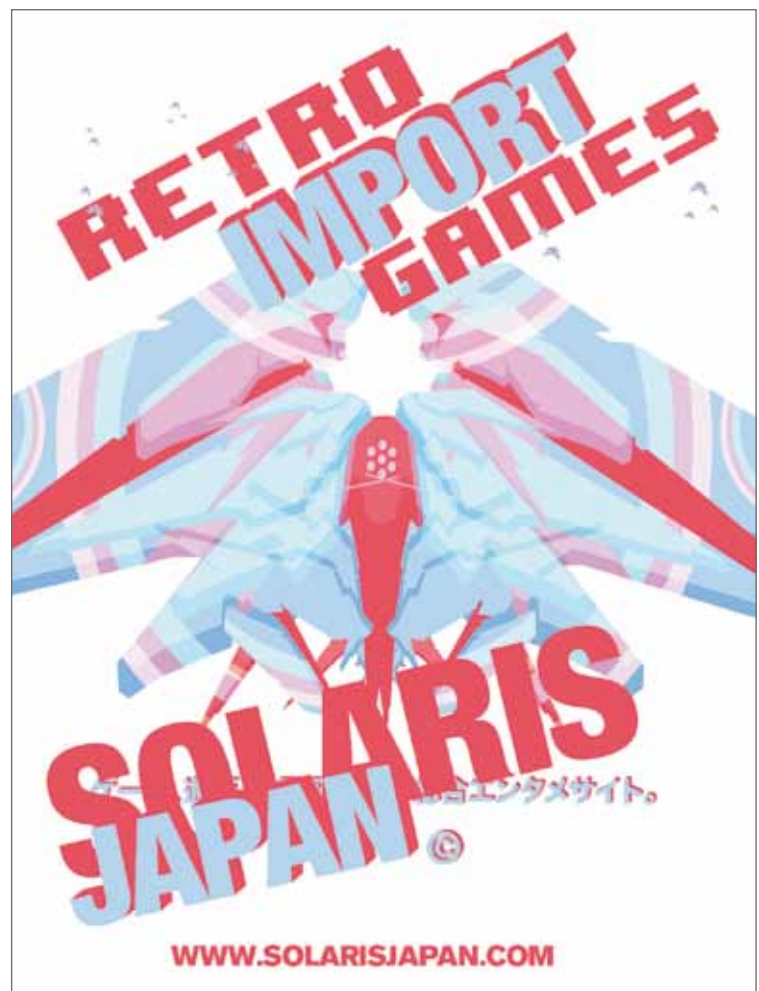
TERMIN	TITEL
2. Okt.	Resident Evil 6
5. Okt.	NBA 2K13
12. Okt.	Dishonored: Die Maske des Zorns
12. Okt.	Of Orcs and Men
12. Okt.	WRC 3: FIA Rally Championship
12. Okt.	Xcom: Enemy Unknown
19. Okt.	007: Legends
19. Okt.	Doom 3: BFG Edition
19. Okt.	Skylanders Giants
25. Okt.	Medal of Honor: Warfighter
26. Okt.	Cabela's Dangerous Hunts 2013
26. Okt.	Everyone Sing
26. Okt.	Forza Horizon
30. Okt.	WWE 13
31. Okt.	Assassin's Creed 3
31. Okt.	Need for Speed: Most Wanted
Okt.	NBA Live 2013
Okt.	Family Guy: Zurück ins Multiversum
6. Nov.	Halo 4
9. Nov.	Iron Sky: Invasion
13. Nov.	Call of Duty: Black Ops 2
15. Nov.	Zone of the Enders HD Collection
16. Nov.	Sonic & All-Stars Racing Transformed
17. Nov.	Disney Micky Epic: Die Macht der 2
20. Nov.	Hitman: Absolution
23. Nov.	Die Hüter des Lichts
29. Nov.	Far Cry 3
30. Nov.	F1 Race Stars
30. Nov.	Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Nov.	Midway Arcade Origins
Nov.	Lego Herr der Ringe
Nov.	Ralph reichts
2012	Persona 4: Arena
2012	Rambo
2012	The Walking Dead
2012	Under Defeat HD: Deluxe Edition
15. Jan.	DMC Devil May Cry
18. Jan.	Sniper: Ghost Warrior 2
28. Jan.	Painkiller: Hell & Damnation
8. Feb.	Dead Space 3
12. Feb.	Aliens: Colonial Marines
21. Feb.	Metal Gear Rising: Revengeance
26. Feb.	Bioshock Infinite
5. März	South Park: Der Stab der Wahrheit
5. März	Tomb Raider
19. März	Gears of War: Judgement
19. März	Scivelation
30. März	Crysis 3
30. März	Splinter Cell: Blacklist
31. März	Anarchy Reigns
31. März	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3

TERMIN	TITEL
März	Army of Two: The Devil's Cartel
März	Fuse
März	Raven's Cry
Q1 2013	Dark
Q1 2013	Fist of the Northstar: Ken's Rage 2
Q1 2013	Landwirtschafts-Simulator 2013
Q1 2013	Metro: Last Light
Q1 2013	Omerta: City of Gangsters
Q1 2013	Star Trek
2013	Battlefield 4 (Arbeitstitel)
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2013	Deadpool
2013	Dead Island: Riptide
2013	Demon Tribe
2013	Dragon Age 3: Inquisition
2013	Doom 4
2013	Fable Next
2013	Grand Theft Auto 5
2013	GRID 2
2013	Injustice: Götter unter uns

TERMIN	TITEL
2013	Lighting Returns: Final Fantasy 13
2013	Lost Planet 3
2013	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
2013	Remember Me
2013	Sacred 3

KINECT

TERMIN	TITEL
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
25. Okt.	Kinect Sports Ultimate
1. Nov.	Power Rangers Super Samurai
2. Nov.	Nike+ Kinect Training
8. Nov.	Zumba Fitness Core
2012	Crimson Dragon
2013	Ryse



360 LIVE NEU AB DEM 14. NOVEMBER!

IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

DEAD SPACE 3

Die Befürchtungen sind groß, dass die Atmosphäre des dritten Teils der »Dead Space«-Saga den Koop-Tod stirbt. Doch sind Ursache und Wirkung hier tatsächlich ernstzunehmende Faktoren? Zumindest die jüngsten Spieleindrücke beweisen Stiltreue im Hinblick auf die Vorgängerspiele. 360 Live zückt den Amputier-Blaster und zerpfückt den Koop-Modus. Hat's Isaac Clarke immer noch drauf? Wie stellt sich sein Verbündeter Sgt. John Carver an? Zeigt Visceral diesmal endlich neue Gegnertypen? Unsere umfassende Vorschau bringt Licht in die Grabkammern von Tau Volantis!

HALO 4

Waffenstarrende Mechs, eine durch und durch mysteriöse Story und eine neue Spezies, die dir den Schweiß in die Poren treibt. »Halo 4« ist – siehe auch Vorschau in diesem Heft – ein Musterbeispiel dafür, wie sich bewährtes Design umkrempeln lässt, ohne die Fans zu vergraulen. Doch gilt das wirklich für die komplette Kampagne des ersten Teils der neuen »Halo«-Trilogie? 360 Live schultert das Sturmgewehr und nimmt die Testversion ins Fadenkreuz. Plus: Wer sind die Blutsväter wirklich und was hat es mit der Smartglass-Unterstützung auf sich? Megatest auf sechs Seiten!

ASSASSIN'S CREED 3

Als Halbblut Connor mischst du an der Front der Amerikanischen Revolution des 18. Jahrhunderts mit und verfügst dabei über ein noch nie da gewesenes Aktions-Repertoire. Mit Tomahawk, Pfeil und Bogen, aber auch den gegnerischen Waffen lenkst du das Schicksal einer aufkeimenden Nation in die richtige Richtung. Dazu gibt's gischtspritzende Seeschlachten und blutgetränkte Mehrspieler-Duelle. Test zum 31.10. auf www.360-live.de sowie garniert mit Lesermeinungen und Folge-Guide im nächsten Heft.

PLUS!

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Die Spezialeinheiten der Zukunft machen keine Gefangenen: »Black Ops 2« wird dich schocken und in jeder Sekunde fordern, bis der Finger am Abzug mit dem Pad verschmolzen ist. Dafür sorgen etliche Innovationen innerhalb der Online-Modi wie auch der Kampagne sowie ein aufgebohrter Grafikmotor und eine unberechenbare Untoten-Armada im abgedrehten Koop-Modus. 360 Live rüstet sich für den dritten Weltkrieg, analysiert die neuen E-Sport-Funktionen, beleuchtet das neue »Elite« und zieht ein endgültiges Fazit!

LEGO DER HERR DER RINGE

Noch bevor ab dem 14. Dezember Bilbo Beutlin alias »Der kleine Hobbit« die hiesigen Kinos erobert, bringt Hersteller WB Games die Lego-Videospiel-Adaption zur klassischen Ring-Trilogie auf Konsole. Wie schon in »Lego Batman 2« können die modularen Plastikgefährten um Ringträger Frodo diesmal sogar sprechen. Auch eine offene Spielwelt zählt zu den Highlights der Produktion von Legos Haus-und-Hof-Entwickler TT Games. 360 Live stellt sich den Klötzchenschergen von Mordor – 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 ... DRAGON AGE 3: INQUISITION, BIOSHOCK INFINITE, DMC, SOUTH PARK, ZONE OF THE ENDERS HD, FAMILY GUY, WWE 13, HITMAN: ABSOLUTION, GEARS OF WAR: JUDGMENT, IRON SKY: INVASION, MICKY EPIC 2, DIE HÜTER DES LICHTS, MIDWAY ARCADE ORIGINS, RALPH REICHT'S UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 14. NOVEMBER 2012!

Gleich
abonnieren,
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 40



QR-CODE
SCANNEN
UND TRAILER
ANSCHAUEN



Die Frostbite-2-Engine sorgt für die Darstellung einer fast fotorealistischen Umgebung mit dynamischem Schattenwurf und ebensolchen Zerstörungseffekten sowie bahnbrechender Soundqualität.



**Sechs Klassen
verfügbar:**
Angreifer
Späher
Kanoner
Spec Ops
Scharfschütze
Pionier

MEDAL OF HONOR

WARFIGHTER



A soldier in a military vehicle, wearing a helmet and tactical gear, looks out through a window at a city street. The scene is dimly lit, suggesting dusk or dawn, with a car visible on the street outside.

eine passende Verkörperung für jede Kampffähigkeit des Spielers. Agiere als Angreifer, Späher, Kämpfer, Spec Ops, Scharfschütze oder Pionier, in den Spielmodi »Combat Mission«, »Sector Control«, »Homeworld« und »HotSpots« beharken sich Teams mit jeweils bis zu zehn Spielern. Im neuen »Buddy-Modus« stellt dir »Medal of Honor: Warfighter« einen direkten Kampffahrer zur Seite. Der Clou: Dessen Position wird nicht nur ständig auf einer Minikarte angezeigt, sondern er ist auch durch Wände und andere Objekte hindurch für dich sichtbar – optimale Voraussetzungen für perfekt koordinierte Teamplay-Aktionen, die obendrein nützliche Boni gewähren. Besonders spannend werden Modi wie Flaggenklauf durch die Möglichkeit, Wiederbelebungen zu deaktivieren. Ein Fest für Taktiker – aber auch Fans schneller, mitreißender Action! Einschlagen wie eine hochexplosive Cruise Missile wird »Medal of Honor: Warfighter« am 25. Oktober 2012.

360 LIVE

AUTHENTISCHE ACTION

RUND UM DEN
GLOBUS

Einsätze inspiriert durch
reale Ereignisse

GLOBALE ELITE-EINHEITEN

ZEHN NATIONEN

Deutsches KSK, polnische
GROM und mehr

FROSTBITE 2

ÜBERRAGENDES

SOUND-DESIGN

Echtes Hollywood-Feeling

EMOTIONEN

AUS DER SICHT

DER STREITKRÄFTE

Elitesoldaten erzählen

EXKLUSIVER ZUGANG

BATTLEFIELD 4

BETA

Kostenlos für Käufer

der Limited Edition

BRANDAKTUELL

Titelsong von Linkin Park: Castle of Glass

Synchro mit bekannten deutschen Stimmen

(u.a. von Samuel L. Jackson,

Jason Statham und Wesley Snipes)

AUSSERDEM

Limited Edition für Vorbesteller mit kostenlosem Zugang
zum Hunt Map Pack, der Battlefield 4 Beta-Phase und
einem Mehrspieler-Charakter

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

ADRENALIN GARANTIERT

Plus
Poster!

Dramatische Kämpfe mit realen Hintergründen
in einer von 12 Elite-Truppen: bewegende Kampagne,
einzigartiges Buddy-System, fesselnde Mehrspieler-
Szenarien!

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