

360 LIVE

Exklusiv-Report

FEEL BAD GAMES

Spiele, bei denen du dich richtig mies fühlst!

6 SEITEN MEGATEST!

HALO 4

DIE HOFFNUNG STIRBT JETZT. WARUM DIE KAMPAGNE ENTTÄUSCHT. S. 46!



DU SOLLST NICHT TÖTEN!

HITMAN ABSOLUTION

Meuchelpapst sucht die Erlösung: Testsegen!

ROTHAUT JAGT ROTROCK

ASSASSIN'S CREED 3

Kriegstanz oder Friedenspfeife? Testversion knallhart skalpiert!

CALL OF DUTY

BLACK OPS 2

REICHT'S AUCH 2012 FÜR DIE GENRE-KRONE?

**BRANDAKTUELL**

Medal of Honor: Warfighter – Unehrenhaft entlassen!

007 Legends – Da dreht sich Fleming im Grabe um! 6.0!

Skylanders: Giants – Kleine Monster ganz groß! Test!

AUSSERDEM Lego Der Herr der Ringe, Micky Epic 2, GTA 5, Doom 3: BFG, Zone of the Enders HD, Iron Sky, Dragon Age 3, WWE 13, Dance Central 3, Serious Sam 3

7 Jahre 360 Live: Mitfeiern und gewinnen!

5 SEITEN
SÄUREBAD!**ALIENS COLONIAL MARINES**

Der neue Hit der Borderlands-2-Macher!

Plus Poster und Interview!

METAL GEAR RISING

Cyborgs zum Frühstück!

Storydetails aufgetischt

**NFS: MOST WANTED**

Unterboden-Rost:

Hit-Ausfahrt verpasst!



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

1 2



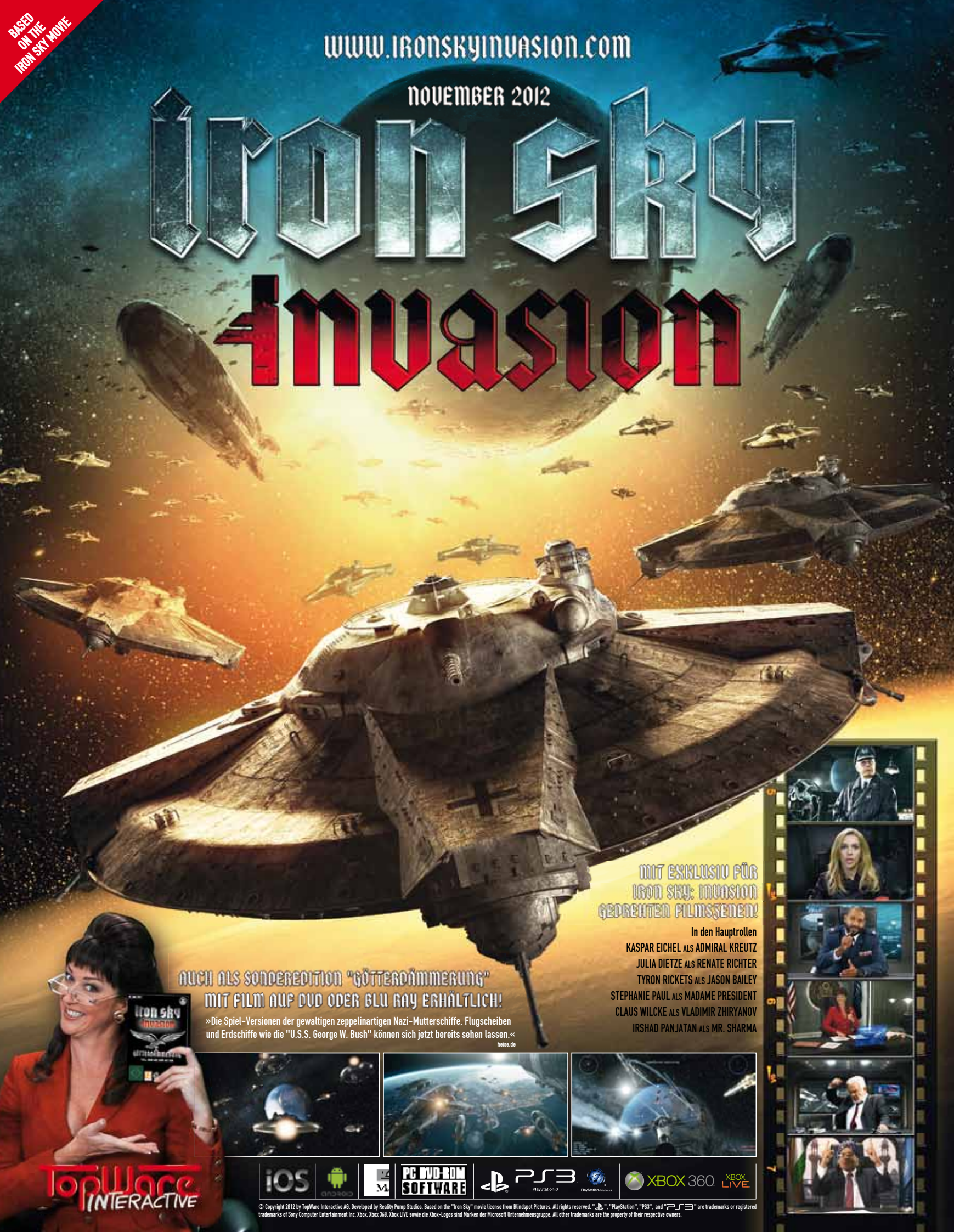
4 197019-903609

BASED
ON THE
IRON SKY MOVIE

WWW.IRONSKYINVASION.COM

NOVEMBER 2012

iron sky invasion



MIT EXKLUSIV FÜR
IRON SKY: INVASION
GEDREHTEN FILMSZENEN!

In den Hauptrollen

KASPAR EICHEL ALS ADMIRAL KREUTZ
JULIA DIETZE ALS RENATE RICHTER
TYRON RICKETS ALS JASON BAILEY
STEPHANIE PAUL ALS MADAME PRESIDENT
CLAUS WILCKE ALS VLADIMIR ZHIRYANOV
IRSHAD PANJATAN ALS MR. SHARMA

AUCH ALS SONDEREDITION "GÖTTERDÄMMERUNG"
MIT FILM AUF DVD ODER BLU RAY ERHÄLTLICH!

»Die Spiel-Versionen der gewaltigen zeppelinartigen Nazi-Mutterschiffe, Flugscheiben
und Erdschiffe wie die "U.S.S. George W. Bush" können sich jetzt bereits sehen lassen.«

heise.de



© Copyright 2012 by TopWare Interactive AG. Developed by Realty Pump Studios. Based on the "Iron Sky" movie license from Blindspot Pictures. All rights reserved. "iOS", "Android", "PlayStation", "PS3", and "XBOX 360" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. All other trademarks are the property of their respective owners.



Willkommen bei 360 Live!



Dieses Jahr hat für mich drei ganz besondere Tage: die Geburt meiner Tochter Mitte September, den Start von »Halo 4« am 6. November und den noch anstehenden 30. November – dann nämlich erscheint Nintendos neue Spielkonsole Wii U und mit ihr ein völlig neuer Controller, der das Potenzial hat, in Bewegung zu setzen, was die Branche dieser Tage so dringend braucht: neue Gameplay-Konzepte. Zum Beispiel Multiplayer-Titel, die man offline zu mehreren an einem Fernseher spielt – mit dem Unterschied, dass ein Teilnehmer auf

»Mit einem Mal überlege ich mir ernsthaft, für welche Konsole ich mir das Spiel holen soll!«

dem Bildschirm des Wii-U-Controllers Dinge sehen kann, die seine Mitstreiter nicht sehen können. Erste Experimente mit dieser Idee wagte Nintendo bereits 2004 mit dem Actionabenteuer »Zelda Four Swords«, das ich noch heute gern aus seiner völlig vergilbten Schachtel krame. Aber auch das von Sega erstmals mit der Dreamcast-VMU eingeführte, jedoch nur stiefmütterlich behandelte Konzept des praktischen Zweitbildschirms am Controller – zum Beispiel als Rückspiegel, stets verfügbares Inventar, zusätzliche Interaktionsobjekte, passende Minispiele und so weiter – könnte auf Wii U seinen zweiten, blühenden Frühling erleben. Zur besseren Einordnung: Jede Wii U ist in Sachen Grafikleistung in etwa auf Augenhöhe mit der Xbox 360 und Playstation 3 und von Haus aus mit einem Wireless-Gamepad samt eingebautem, 848x480 Pixel großem 6,2-Zoll-Touchscreen ausgestattet. Ebenfalls im Controller verbaut: Bewegungssensoren, ein Mikrofon, eine Kamera, ein NFC-Chip für drahtlose Kommunikation mit externen Geräten, Stereolautsprecher, Vibrationsmotoren, die Halterung für den mitgelieferten Touchpen sowie die typischen Aktionstasten samt zwei Analogsticks, wie man sie vom

360-Controller kennt. Warum mich all das als Xbox-Fan so brennend interessiert? Weil es die Mitbewerber unter Druck setzt, am Ball zu bleiben. Denn mit einem Mal überlege ich mir ernsthaft, welche Version von »Assassin's Creed 3« ich mir holen soll: Die Standardfassung für Xbox 360? Oder doch lieber die optisch und inhaltlich nach aktuellem Stand identische für Wii U – mit komfortabler, stets verfügbarer Levelkarte und anderen, über den Controller realisierten Komfortfunktionen? Auch bei »FIFA 13«, »Batman: Arkham City«, »Darksiders 2« und »Call of Duty: Black Ops 2« ist es absolut berechtigt, sich genau diese Frage zu stellen. Denn alle genannten Wii-U-Fassungen machen interessanten Gebrauch vom neuen Controller und sehen in der Regel mindestens ebenbürtig aus. Dass die Konkurrenz das vom Wii-U-Controller ausgehende Gefahrenpotenzial längst erkannt hat, beweist die von Microsoft unter Hochdruck entwickelte App »Smartglass« zur Darstellung von Zusatzinhalten auf kompatiblen Smartphones und Tablets. Sony seinerseits bringt zur Zeit mit aller Kraft die Playstation Suite voran, ebenfalls eine App, die Playstation-zertifizierte Games und Inhalte auf Mobilgeräte bringen soll. Aber auch die Tatsache, dass Sony nun schon zum zweiten Mal eine geschrumpfte PS3 in die Läden hievt, spricht Bände. Kommt die PS4 doch später als erwartet? Womöglich erst Ende 2014? Immerhin zwei volle Jahre, in denen Nintendo ordentlich Marktanteile reißen könnte. Und was ist mit Microsoft? Sehen wir hier – der Wii U geschuldet – womöglich auch noch mal ein verkleinertes Modell, um im Preissegment »unter 300 Euro« attraktiv zu bleiben? So oder so: Die Wii U wird den Markt beleben, und davon profitiert letztendlich jeder – auch du! Und deine Meinung? Gelingt Nintendo ein Meisterstück wie mit der Wii? Oder war das die letzte Hardware von den Mario-Erfindern? Schreib es mir an soenke@360-live.de.

Jetzt aber erst mal viel Spaß auf den folgenden Seiten,

Sönke Siemens
Chefredaktion 360 Live Magazin

TEST-MARATHON!

Was gibt es im Herbst Schöneres, als an Halloween ahnungslose Kollegen mit Kürbisfratzen zu erschrecken? Pünktlich eintreffende Testversionen natürlich! Egal ob »Halo 4«, »Hitman: Absolution«, »Assassin's Creed 3«, »Medal of Honor: Warfighter«, »Doom 3: BFG Edition«, »WWE 13« oder »Happy Wars« – die 360-Live-Testkonsolen glühen, eine sogar bis zum Exitus. Aber auch Kommendes haben wir genau seziiert: »Battlefield 3: Aftermath«, »Omerta«, »Metal Gear Rising« und »Persona 4: Arena« zum Beispiel. Dazu exklusiv im Reportage-Teil: Feel Bad Games – Spiele, die aufs Gemüt drücken, und was du dagegen tun kannst.
PREVIEWS AB S. 14,
TESTS AB S. 32,
REPORTAGE AB S. 67

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.



<http://www.facebook.com/360livemagazin>

✖ Coverthema

ALIENS: COLONIAL MARINES

Mit »Borderlands 2« haben die Texaner von Gearbox Software bewiesen, dass sie Action, Humor und Irrsinn meisterlich beherrschen. Mit »Aliens: Colonial Marines« wollen sie Shooter-Liebhabern nun Furcht in die Knochen, Panik ins Hirn und Spannung in die Blutbahn pumpen – und gleichzeitig Antworten geben, welche die legendäre »Alien«-Filmreihe ihren Fans bisher schuldig blieb. 360 Live hat allen Mut zusammengenommen und einen Blick auf die neueste Version der Xenomorph-Koop-Schlacht gewagt!



360 LIVE
AUSGABE DEZEMBER 12

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY	06 AKTUELL	14 VORSCHAU	32 TESTS	70 COMMUNITY
➔ Aliens Colonial Marines	Neues aus der Welt der Xbox 360	Spiele von morgen	Gespielt, geprüft und bewertet	Live Arcade, Leserpost



6 SEITEN MEGATEST!

46 HALO 4

Der Master Chief lebt! Gelingt 343 Industries die Wiederauferstehung?



AUSFÜHRLICHE OBDUKTION!

34 HITMAN ABSOLUTION

Agent 47 meuchelt sich durchs Testlabor. Volltreffer oder Schuss in den Ofen?

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl: Warren Spector
- 06 Cyberpunk 2077
- 08 Dragon Age 3: Inquisition
- 09 7 Jahre 360 Live Jubiläumsgewinnspiel
- 10 Heiße Aussichten Battlefield 3: Aftermath
- 10 Aus der Redaktion
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 Aliens: Colonial Marines
- 19 Omerta: City of Gangsters
- 22 Call of Duty: Black Ops 2
- 24 Metal Gear Rising: Revengeance
- 26 Lego Der Herr der Ringe
- 28 Micky Epic: Die Macht der 2
- 30 Iron Sky: Invasion
- 31 Persona 4: Arena

TEST

- 33 Doom 3: BFG Edition
- 34 Hitman: Absolution
- 39 Happy Wars
- 40 007 Legends
- 45 Fable: The Journey
- 46 Halo 4
- 52 Assassin's Creed 3
- 56 Medal of Honor: Warfighter
- 59 Serious Sam 3: BFE
- 59 Dance Central 3
- 59 Dragon Ball Z: Budokai HD Collection
- 60 Need for Speed: Most Wanted
- 62 Pid
- 62 WWE 13
- 63 Skylanders Giants
- 64 Naughty Bear: Panic in Paradise
- 64 Retro City Rampage



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,
TermineForum, News
und mehr

- 65 FI Race Stars
- 65 Zone of the Enders HD Collection
- 66 Cabela's Dangerous Hunts 2013
- 66 Everyone Sing
- 66 Harry Potter Kinect
- 72 Worms Revolution
- 72 Fire Pro Wrestling
- 72 Sonic Adventure 2
- 72 Zombie Driver HD

POSTER

- 41 Far Cry 3
- 42 Aliens: Colonial Marines

REPORTAGE

- 67 Exklusiv-Report: Feel Bad Games

COMMUNITY

- 70 Interview mit SRG CRoK
- 70 Mecker-Ecke
- 71 DLC-Check: Borderlands 2
- 72 Community Arcade
- 73 Community Gamerscore
Resident Evil 6
- 74 Community Lesertest
- 75 Nachgefasst bei Resident Evil 6
- 76 Leserpost

KAUFBERATER

- 78 Kauf- und Spartipps;
Dark Souls: Prepare to Die Edition
- 79 Zubehör: Ear Force XLA, MLG
Controller, Ferrari Vibration GT Cockpit

SERVICE

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

COVERSTORY PLUS POSTER

14 ALIENS
COLONIAL MARINES

Biodaten im grünen Bereich. Sieht aus,
als wäre es am Leben! Atmosphäre-Check!

TOPSPIELE

22 Call of Duty
Black Ops 2

52 Assassin's Creed 3

56 Medal of Honor
Warfighter60 Need for Speed
Most Wanted

- 24 Metal Gear Rising
Revengeance
- 26 Lego Der Herr der Ringe
- 28 Micky Epic: Die Macht der 2

- 33 Doom 3: BFG Edition
- 34 Hitman: Absolution
- 46 Halo 4

- 59 Dance Central 3
- 62 WWE 13
- 63 Skylanders Giants
- 64 Retro City Rampage

- 65 Zone of the Enders
HD Collection
- 72 Sonic Adventure 2

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

360_{LIVE} AKTUELL

Was tut sich alles
rund um die Xbox 360?

DER HEISSE STUHL	CRITERION	LIONHEAD	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
Warren Spector über Micky Epic: Die Macht der 2	Burnout 4	Fable 4	Battlefield 3: Aftermath	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Warren Spector

Der Name Warren Spector fällt in einem Atemzug mit anderen Designergrößen wie Peter Molyneux und Will Wright. Er hat an solch wegweisenden Spielen wie »Ultima« mitgearbeitet und gilt als geistiger Vater von »Thief«, »System Shock«, »Deus Ex« und anderen PC-Klassikern. Heute arbeitet er für Disney und stellt in Kürze sein nächstes Baby in die Läden...

Fassungslosigkeit. Warrens Gesichtsausdruck ähnelt dem eines Kindes, dem gerade Weihnachten abgesagt wurde. Seit über einen Monat tourt er durch Europa; stellte sein Jump 'n' Run »Micky Epic: Die Macht 2« in Spanien, Italien und Frankreich vor. Heute Hamburg, dann sollte es zurück nach Hause zu seiner Familie gehen. Doch gerade hat er erfahren, dass sein Rückflug dank Orkan Sandy gestrichen wurde. Und jetzt ruft die nächste Präsentation...

Warren tritt um die Ecke, setzt ein Lächeln auf seine Lippen, begrüßt die anwesenden Journalisten mit einer Motivation, als wenn das gerade eben nur ein böser Traum und nie passiert wäre. Mit einer kaum zu bremsenden Begeisterung erzählt er von seiner Arbeit an »Micky Epic: Die Macht der 2«, das erst kürzlich Goldstatus erreichte. Und was kommt als nächstes? Wenn's nach Warren geht, folgt eine Geschichte aus Entenhausen: »Du kannst dir gar nicht vorstellen, wie oft ich an Disney Mails sende und Telefonate führe, um endlich ein Duck-Spiel machen zu können«, verrät er im Gespräch mit 360 Live. »Außerdem hätte ich viele Ideen zu einem Goofy-Spiel«. Kurzum: Zumal Disney sein Studio Junction Point gekauft hat, bleibt's auch innerhalb des Universums. Aber das war nicht immer so: »Als Junction Point noch als unabhängiger Entwickler agierte, hatte ich eine Idee für ein Fantasy-Game, was in etwa so wie Dragon Age aussah. Außerdem hatte ich einen Spielvorschlag namens Necessary Evil, was tatsächlich ein Cyberpunk-Spiel war. Eine Art Deus Ex mit abgefeilter Seriennummer.« Action-Fans wird hingegen bei folgender Enthüllung das Herz bluten: »Außerdem saß ich bereits mit John Woo

zusammen, um ein Ninja-Game zu machen, das Ninja Gold heißen sollte. Wir haben uns die Spielrechte bereits gesichert und wollten sogar ein Film daraus machen. Wahrscheinlich hält mich manch einer jetzt für verrückt, aber als Disney mir dann das Mickey-Angebot machte, musste ich die Gelegenheit nutzen.«

Die Entscheidung sollte richtig sein: Das Wii-exklusive Spiel »Micky Epic« ist Warrens bislang erfolgreichstes Game. Mit der Fortsetzung dürfen nun auch Xbox-360-Spieler an seinem Werk teilhaben. Ob das sein vielleicht letztes Spiel auf der aktuellen Konsolengeneration war? »Ehrlich gesagt weiß ich es noch nicht. Müsste ich tippen, würde ich sagen, wir unterstützen die aktuellen Konsolen noch eine Weile. Was ich aber wirklich machen möchte, sind Tablet-Spiele. Ich liebe mobiles Gaming.« Wenig verwunderlich, sieht der Kreativdirektor hierin doch die Zukunft: »Schon heute können wir Full-HD-Videos von einem Telefon auf einen 60-Inch-Plasmabildschirm übertragen – das ist unglaublich. Also was ist der große Unterschied zwischen einem iPad, Surface, Kindle HD oder anderem Tablet – und einer Konsole? Lediglich ein Controller. Aktuell zeigt sich eine deutliche Tendenz hin zu Tablets und Konsorten.« Darauf würde der »Thief«-Vater irgendwann auch gerne sein Traumprojekt sehen: »One Block Role Playing Game. Das ist ein virtuelles Hotel mit 100 Räumen. Statt einer Welt, spielt alles in einem Gebäude, wo die Spieler durch interaktive Elemente die Geschichte selbst erzählen.« Eines verspricht Warren auf jeden Fall schon jetzt: Egal auf welcher Plattform, »ich habe nicht vor, mit dem Entwickeln von Spielen aufzuhören. Dafür habe ich viel zu viele Ideen.«



BIO

Name | Warren Spector
Firma | Junction Point
Position | Kreativdirektor
Arbeitet gerade an | Micky Epic: Die Macht der 2
Schon gewusst? | Warren Sectors Frau Caroline schrieb Bücher für die Cyberpunk-Reihe »Shadowrun«, die vor allem Pen-and-Paper-Rollenspieler wohl bekannt ist. Er selbst möchte sich lieber seinen eigenen Projekten widmen.





klein- GEDRUCKT

ONIMUSHA

✖ Das US-Studio Spark Unlimited hat derzeit ordentlich zu tun: »Lost Planet 3« und »Yaiba: Ninja Gaiden Z« sind bereits in Entwicklung. Nun gesellt sich angeblich auch noch ein neues »Onimusha« dazu. Das will jedenfalls das britische Magazin PSM3 erfahren haben. Bereits 2010 hatte der Capcom-Manager Christian Svensson verraten, dass man die seit PlayStation-2-Zeiten dahinstaubende Horror-Action-Serie wiederbeleben wolle.

STARS OF BARATHRUM

✖ Die halbe Welt wartet auf »Half-Life 3«. Dennoch arbeitet Entwickler Valve angeblich auch an einem Game namens »Stars of Barathrum«: einem Weltraum-Online-Rollenspiel, das von Klassikern wie »Privateer« und »Freelancer« inspiriert sei. Das Projekt soll sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befinden und könnte angeblich nicht nur für PC, sondern auch die neue Xbox erscheinen. Bestätigt hat Valve selbst bisher noch nichts.

ASSASSIN'S CREED

✖ Bereits seit letztem Jahr steht fest: Ein »Assassin's Creed«-Film kommt! Nun gab Ubisoft bekannt, dass man das »Mr. & Mrs. Smith«-Produktionsstudio New Regency als Partner gewinnen konnte. Die Arbeit am Drehbuch läuft bereits und Michael Fassbender sei schon für eine Rolle verpflichtet. Wann der eigentliche Dreh startet und der Streifen schließlich erste Kinosäle füllt? Wir tippen auf frühestens Ende 2013.

»Ich habe nicht vor, mit dem Entwickeln von Spielen aufzuhören. Dafür habe ich viel zu viele Ideen.«

Warren Spector, Junction Point

CYBERPUNK 2077

Bereits im Sommer hat das »The Witcher«-Studio CD Projekt Red enthüllt, dass es unter dem Codenamen »Cyberpunk« an einer Videospiel-Umsetzung des Pen-and-Paper-Rollenspiels »Cyberpunk 2020« arbeitet. Nun haben die Polen den Signalstörer abgeschaltet und mehr verraten: »Cyberpunk 2077« soll der finale Titel des Spiels lauten. Hintergrund: In eben diesem Jahr ist die Menschheit zum Sklaven der Technologie geworden – Körperimplantate, der Cyberspace und allgegenwärtige Überwachung geben den Ton an. Mit einem frei gestaltbaren Helden wird der Spieler in die düster-dreckige Metropole Night City geworfen, wo er sich bald als Spielball einer gigantischen Verschwörung wiederfindet. Frei und nach eigenem Ermessen kann er

Aufträge annehmen und ausführen, wodurch sich eine vielschichtige Geschichte entfaltet. Dabei bereist und erforscht er viele Orte, die Veteranen von »Cyberpunk 2020« wohl bekannt sind: die Combat Zone zum Beispiel, ein Stadtteil, der komplett von den Behörden aufgegeben wurde und unter der Kontrolle von Gangs und Verbrechern steht. Oder die Bar »Farlorn Hope«, in der Glücksjäger, Ranger und Verrückte abhängen. Und nicht zuletzt der Nachtclub »The Afterlife«, der wohl gefährlichste Ort auf Erden – wenn man ihn unbewaffnet betritt. Bilder aus dem Spiel? Zeigt der Entwickler noch nicht. Ebenso bleibt bis dato geheim, für welche Plattformen »Cyberpunk 2077« überhaupt erscheinen soll.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufsnappst...



DER GEARS-OF-WAR-FILM...

...könnte doch noch kommen:

Derzeit werden neue Produzenten gesucht.

DRAGONBORN...

...ist der einprägsame Titel des nächsten »Skyrim«-Download-Inhaltes.

THE ASTRONAUTS...

...heißt das neue Studio einiger Veteranen von »Bulletstorm«-Macher People Can Fly.

DRAGON AGE 3

GROSSE INQUISITION

Die Rollenspiel-Experten von Bioware schüren schon mal die Vorfreude auf das für Ende 2013 angepeilte »Dragon Age 3: Inquisition«. Größer, durchdachter und cleverer als alle vorherigen Teile soll es werden. Denn die Macher hätten laut Bioware-Designer Jon Perry diesmal vor allem eines gehabt: genügend Zeit. Unterm Strich soll jedoch nicht nur eine intelligente Story dabei rumgekommen sein, sondern auch ein gigantisches Spiel. Konkret: Ein Level-Abschnitt von »Inquisition« soll so groß ausfallen wie die gesamte Welt von »Dragon Age 2«. Das bedeute aber nicht zwangsläufig, dass das Game als solches umfangreicher wird. Denn während »Dragon Age 2« mehrere Orte, zum Beispiel Kirkwall, über verschiedene Zeiten hinweg präsentiert, soll »Inquisition« eine geradlinige Story auf größerer Fläche sein. Obendrein verspricht Bioware deutlich mehr »Anpassungsmöglichkeiten«. Zwar wird der Held auch diesmal unabänderlich ein Mensch sein, dennoch sollen sich viele Optionen bieten, ihn mit einer Hintergrundgeschichte, individueller Ausrüstung und optischer Anpassung maßzuschneidern. Ebenfalls fest eingeplant: eine dem Helden als Basis dienende Burg, die er sukzessive auf- und ausbauen darf. Klingt schneidig? Beziehungsweise total daneben? Schreib uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de oder an unsere Facebook-Pinnwand.



✕ NEED FOR SPEED UND CRITERION

QUALMENDE REIFEN UND SCHWINGENDE KETTEN

Die britischen Rennspiel-Profis von Criterion Games haben von Hersteller Electronic Arts den offiziellen Auftrag, die »Need for Speed«-Serie zu entstauben und wieder auf Erfolgskurs zu führen. Dass sie das Zeug dazu haben, stellten sie 2010 mit »Hot Pursuit« und Ende Oktober mit »Most Wanted« unter Beweis. Dennoch, so verspricht Kreativ-Direktor Craig Sullivan auf der US-Messe Comic Con, werden die Engländer ihre ureigenen Games nicht vernachlässigen – und auch einen Blick auf andere Perlen von Electronic Arts werfen. »Wir stellen ein weiteres Burnout auf die Beine«, ist Sullivan überzeugt. Während der Arbeit an »Need for Speed« seien großartige Ideen entstanden, die zwar nicht zur Electronic-Arts-Serie, aber perfekt zu »Burnout« passen würden. Auch ein neues »Road Rash« würde man gerne vorantreiben, wohl wissend, dass der kernige Racer um Baseballschläger und Ketten schwingende Motorrad-Rowdys bei Spielerveteranen Kultstatus genießt. »Wir machen vielleicht eines... Und dann machen wir mal ein Spiel ohne

Fahrzeuge«, prophezeit der Designer. »Ich meine, wir haben damals den Ego-Shooter Black entwickelt. Ich war seinerzeit der Leitende Designer.«

Zeit für diese Projekte sollte Criterion Games finden können. Denn trotz der ursprünglichen Aussage von Studiogründer Alex Ward, wird das Kreativteam aus Guildford »Need for Speed« nicht alleinig befeuern. Derzeit entsteht auch im schwedischen Studio EA Gothenburg ein neuer Teil der Rennserie, wie Internet-Stellenausschreibungen bestätigen. Einen Titel hat der neue Spross noch nicht, er setzt aber auf die »Frostbite 2«-Engine und soll in knapp einem Jahr – und damit rechtzeitig zum Erscheinen der neuen Konsolengeneration – an den Start gehen.

» Wir stellen ein weiteres Burnout auf die Beine! «

✕ GTA 5

ENDLICH EIN TERMIN!

Das Rätselraten hat ein Ende. Hatte Entwickler Rockstar Games sich seit der Ankündigung im Oktober 2011 gegen die Nennung eines offiziellen Erscheinungsdatums gewehrt, ist es nun raus: Im Frühling 2013 soll »Grand Theft Auto 5« in den Läden stehen – einen genaueren Termin will das Kultstudio nicht nennen. Schon Mitte Oktober machte die Frühlingsveröffentlichung samt Fotos von »GTA 5«-Werbeplakaten für die Vorbestellerphase in verschiedenen Internetforen als Gerücht die Runde. Jetzt ist es soweit: Seit dem 5. November kannst du »GTA 5« vorbestellen. Das neue »Grand Theft Auto« wäre damit abgesehen von den »Episodes From Liberty City« die erste offizielle Fortsetzung seit vier Jahren. Sie entführt den Spieler in die Stadt Los Santos, eine Parodie auf Los Angeles, die als eine von drei Städten schon im 2004 erschienen »Grand Theft Auto: San Andreas« zu sehen war. Laut Entwickler Rockstar soll »GTA 5« der bisher umfangreichste Teil der Serie und gleichzeitig das bis dato größte Offene-Welt-Game überhaupt werden. Große Vorschau in Kürze bei uns im Heft!



✖ 360 LIVE FEIERT SIEBENJÄHRIGES

GROSSES JUBILÄUMSGEWINNSPIEL!

Mit dieser Ausgabe wird 360 Live sieben Jahre alt – was wir natürlich gebührend feiern wollen. Und zwar mit einem üppigen Gewinnspiel und zwei fantastischen Hauptpreisen. Zum einen der Philips PFL4007K Flachbild-TV mit 81 Zentimeter Bilddiagonale, Full-HD-Auflösung, 200 Hz, WLAN-Anbindung, USB-Recording-Funktion, App-Unterstützung und elegantem Design im Wert von 400 Euro, freundlicherweise zur Verfügung gestellt von Capcom. Zum anderen die Care Package Edition von »Call of Duty: Black Ops II« im Wert von 180 Euro, freundlicherweise zur Verfügung gestellt von Activision. Clou hier: Neben dem Spiel als solches, zahlreichen Download-Inhalten und einer verdammt coolen Verpackung in Form einer futuristischen Waffenkiste überzeugt die Sammleredition mit einer ganz besonderen Dreingabe: der fernsteuerbaren MQ-27-Dragonfire Flugdrohne.

Doch damit nicht genug: Online unter www.360-live.de verlosen wir viele weitere Preise im Wert von über 2.000 Euro, darunter »Mass Effect 3«-Sonder-

editionen, limitierte Gaming-Goodies und nützliches Zubehör. Mitmachen lohnt sich also allemal! Teilnehmen kann jeder, der uns eine E-Mail mit dem Betreff „7 Jahre 360 Live“ an redaktion@360-live.de schickt. Wichtig: Bitte immer deinen vollständigen Namen samt Postanschrift angeben, außerdem dein Alter. Gerne kannst du uns auch eine Telefonnummer hinterlassen, damit wir dich im Fall von Rückfragen kontaktieren können. Außerdem würde uns natürlich brennend interessieren, wie dir 360 Live gefällt. Einsendeschluss für das Gewinnspiel ist der 13. Dezember, 23:59 Uhr. Die Gewinner werden dann zeitnah bei uns auf der Webseite und im Forum bekannt gegeben. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der Airmotion Games Verlags GmbH, sowie der Preise stiftenden Firmen dürfen nicht teilnehmen. Viel Glück wünscht die gesamte 360-Live-Redaktion!



✖ LIONHEAD STUDIOS

KOMMT ENDLICH FABLE 4?

Nach der Fertigstellung von »Fable: The Journey« kam es beim britischen Entwickler Lionhead zu Massenentlassungen. Knapp ein Zehntel der Entwickler wurde auf die Straße gesetzt. Ob's an den teils vernichtenden Kritiken für das Kinect-Game lag? Zumindest laut Studioeigner Microsoft sei Derartiges nach Vollendung eines Projektes eher Standardprozedere. Gleichwohl habe man die Arbeiten am nächsten Game bereits aufgenommen. Angeblich handle es sich dabei um »Fable 4«, das sich schon seit fast einem halben Jahr in der Planungsphase befinden soll. Damit wäre es das erste

»Fable«, an dem Studiogründer und Designguru Peter Molyneux nicht mitwirkt. Er hat bereits am 1. März 2012 bekannt gegeben, dass er Lionhead nach »The Journey« verlassen werde und derweil mit seinem neuen Studio 22Cans ein experimentelles, sehr eigensinniges Game namens »Curiosity – What's inside the Cube« für iPhone, Android und PC via Steam veröffentlicht. Sag uns deine Meinung: neues »Fable« – ja, unbedingt? Oder nein, genug jetzt? Schreib's uns im Forum oder auf Facebook!

»Knapp ein Zehntel der Entwickler wurde auf die Straße gesetzt.«



FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** »Mass Effect 4« ist noch nicht spruchreif. Dennoch hat Bioware schon jetzt bestätigt, dass Commander Shepard nicht zurückkehren wird. Das soll den Pfad für einen kreativen Neuanfang bereiten.

✖ **Zahl:** 61. In diesem Alter ist am 10. Oktober 2012 Mike Singleton verstorben. Der Brite war Computerpionier und mit Games wie »Carrier Command« Wegbereiter für Videospiele auf Heimcomputern wie dem ZX Spectrum und Amiga.

✖ **Zitat:** »Verkleinert das Budget. Gebt einem kleinen, hungrigen und visionären Team drei bis fünf Millionen Dollar, um ein zwei bis drei Stunden dauerndes Download-Game zu machen; nutzt das Geld für einen kreativen Weg, das Genre neu zu erfinden«, so der Tipp von »God of War«-Erfinder David Jaffe, um »Resident Evil« wieder auf den richtigen Weg zu bringen.

Aus der Redaktion

✖ Kaum ist diese Ausgabe, die du gerade in den Händen hältst, fertiggestellt, stapeln sich schon die nächsten und vor allem letzten Testmuster des Jahres 2012 auf den Tischen. Zeitgleich trudeln bereits die ersten Termine für Presse-Veranstaltungen 2013 ein. Das bedeutet auch: In der nächsten Ausgabe folgt unsere große Wahl zum Spiel des Jahres inklusive gigantischem Gewinnspiel.

WAS UNS BEWEGT

✖ Es ist kalt. Der erste Schnee hat uns vor den heiligen Hallen des Verlagsgebäudes schon heimgesucht. Verfrorene Autoscheiben und Fahrradschlösser sind ebenfalls keine Seltenheit mehr. Die perfekte Zeit also, um sich zu Hause einzumummeln und all das nachzuholen, was übers Spielejahr so liegen geblieben ist: Sabine zieht's dabei ins sonnige Banoi, wo sie Zombies mit Sicheln und Macheten von überflüssigen Körperteilen befreit. Nils stapft in »Skyrim« endlich durch schroffe Gebirgspässe. Michael tut's ihm gleich – allerdings im nördlich von Baldur's Tor gelegenen Eiswindtal auf PC. Und Jan? Der baut in »Minecraft« einfach seine eigene Welt. Was ist dein Tipp zum Aufwärmen an der Konsole? Schreib's uns an redaktion@360-live.de und gewinne einen von drei geheimen Taschenwärmern.

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTENBATTLEFIELD 3
AFTERMATH

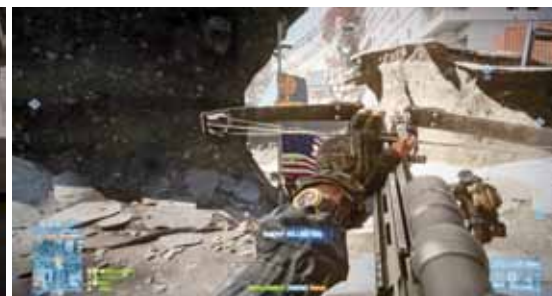
London, EA Showcase, Minute eins auf der Karte »Hillside Village«: Ganz Teheran liegt in Trümmern. Geduckt und mit vorsichtigem Schritt geht's durch eine Ruinenlandschaft; Betonplatten und Stahlträger dienen als Deckung. Eines von drei neuen Fahrzeugen rauscht über die staubige Straße: der Barsuk, ein russischer Truppentransporter mit MG und Granatwerfer auf dem Dach. Er ist nur leicht gepanzert – ein gefundenes Fressen also für die neue Armbrust, die es in zwei Versionen gibt: als Standard-Variante und mit klassischem Rotpunkt-Visier. Der Clou: Ähnlich wie in »Crysis 3« darfst du munter Bolzen durchwechseln. Wie wäre es mit einem Explosivgeschoss? Drei Treffer damit und der Barsuk hat ausgedient! Wird er von Infanterie geschützt, ist das Balance-Projektile erste Wahl. Gar nicht so einfach, damit zu treffen, denn du musst einige Zentimeter über den Kopf eines Opfers zielen, weil jeder Bolzen nicht wie eine Kugel schnurstracks geradeaus fliegt, sondern stark gebogen. Der Scan-Bolzen rundet das Trio ab und markiert umliegende Tangos auf dem Radar.

Vier neue Karten, alle mit eigenem Design-Twist, sind ebenfalls Teil von »Aftermath«: »Epicenter« ist sehr groß und spielt rund um ein riesiges Einkaufszentrum, das von einem Erdbeben in zwei Teile gerissen wurde. Die Stockwerke sind so hoch, dass selbst ein Little-Bird-Heli dort angreifen kann, wenn er nicht von Scharfschützen vom Himmel geputzt wird, die auf den hohen Dächern

prima Deckung finden. Auf »Markaz Market« lässt sich dagegen ein großes Monument zerstören – optimal, um munitionssparend einen großen Pulk Feinde einzuzäusern.

Besonders spannend ist »Azadi Hell«: Dort befindet sich innerhalb des Präsidentenpalastes ein Geheimgang. Den musst du finden, mit C4 freisprengen und den Russen so in die Flanke fallen. Die Karten sind größtenteils so gestaltet, dass du nur auf bestimmten Straßen mit den US-Fahrzeugen taktieren kannst. Der Phönix ist im Grunde ein Humvee, nur stärker gepanzert, mit einer Gatling auf dem Dach und einem Granatwerfer auf der Ladefläche. Der Rhino hingegen fährt als ziviler Kleinlastwagen ohne Waffensysteme vor – einer steuert, drei Kollegen geben von den Mitfahrerbank aus Feuerschutz. Herrlich auch, wie das Erdbeben auf den Look abfärbt. Die Militärvehikel erinnern plötzlich an solche aus Streifen wie »Mad Max«, während die Soldaten nach der Katastrophe zerfetzte Uniformen tragen.

Zu guter Letzt lockt ein neuer Modus: In »Scavenger« startest du mit einem Messer, einer Glock-Pistole und einer Granate – alle anderen Waffen wollen erst gefunden werden. Natürlich liegen simple Knarren wie eine MP5A2 einfach so rum, Hightech-Waffen wie eine Steyr AUG oder gar ein Barret M107 Scharfschützengewehr verstecken sich dagegen in den heiß umkämpften Zonen. Erscheinen soll »Aftermath« ab dem 4. Dezember für knapp 15 Euro.



JETZT ABONNIEREN!

**ZUSENDUNG
DIREKT NACH
VERÖFFENTLICHUNG!**

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du mit »Iron Sky: Invasion« von Topware Interactive die nagelneue Game-Adaption des Kino-Trash-Hits »Iron Sky« dazu. Die gute Shooter-Mechanik, der stimmige Soundtrack und die Zwischensequenzen mit den originalen Schauspielern bringen den skurrilen Humor des Films vorlagentreu auf die Xbox. 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 Mond-Nazi-Weltraumschlacht »Iron Sky: Invasion« als Abo-Prämie ohne Zuzahlung erhalten. Ohne zusätzliche Versandkosten! Solange der Vorrat reicht!



✱ JETZT GLEICH AUSFÜLLEN UND ABO-GESCHENK ABGREIFEN!

GANZ EINFACH BESTELLEN: abo.360-live.de

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

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

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

BRIEF
Einfach den Abo-Gutschein ausfüllen und abschieken 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 »Iron Sky: Invasion« dazuerhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Iron Sky: Invasion« verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

O Ja, ich will »Iron Sky: Invasion« 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.

MITMACH-CHARTS

SO MACHST DU MIT

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

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

* Auswertung der Darauf-freu-ich-mich-tierisch-Charts rechts erfolgte am 19.10.2012

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*

ASSASSIN'S CREED 3

1 Hersteller | Ubisoft

39%

Tendenz ↑

Einschätzung | sehr gut

Voll unpatriotisch: Ubisoft hat aus einem Vorschauvideo zu Connors Abenteuer den Meuchelmord an einigen US-Soldaten herausgeschnitten. Offenbar möchte der Hersteller den Amerikanern derartige Inhalte ersparen.



GRAND THEFT AUTO 5

2 Hersteller | Rockstar Games

39%

Tendenz ↑

Voll vorfreudig: Ein vermeintliches Video mit Spielszenen zum Offene-Welt-Blockbuster »GTA 5« hat auf Youtube über 3.000 Kommentare generiert.

Einschätzung | sehr gut



HALO 4

3 Hersteller | Microsoft

33%

Tendenz ↓

Voll durchgesickert: Rund drei Wochen vor Erscheinen tauchte der Shooter bereits im Netz auf. Microsoft will den »Halo 4«-Klau akribisch untersuchen.

Einschätzung | sehr gut



- 4 Hitman: Absolution**
27% Einschätzung | sehr gut
- 5 Bioshock Infinite**
21% Einschätzung | sehr gut
- 6 Call of Duty: Black Ops 2**
18% Einschätzung | sehr gut
- 7 Tomb Raider**
18% Einschätzung | sehr gut
- 8 Watch Dogs**
15% Einschätzung | sehr gut
- 9 Aliens: Colonial Marines**
12% Einschätzung | sehr gut
- 10 Crysis 3**
12% Einschätzung | sehr gut

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Ende Oktober 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	FIFA 13	Electronic Arts
2	Halo 4 (Limited Edition)	Microsoft
3	Forza Horizon (Limited Edition)	Microsoft
4	Assassin's Creed 3	Ubisoft
5	Halo 4	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Ende Oktober 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Halo 4	Microsoft
2	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
3	Assassin's Creed 3	Ubisoft
4	Call of Duty: Black Ops 2 (Hardened Edition)	Activision
5	Just Dance 4	Ubisoft

TOP 5

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



Pos	Titel	Hersteller
1	Forza Horizon (Limited Edition)	Microsoft
2	Borderlands 2	Take 2
3	Dishonored	Bethesda
4	Call of Duty: Black Ops 2	Square Enix
5	Halo 4	Microsoft

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

FIFA 13

1 Hersteller | Electronic Arts

27%

Tendenz ↑

360-Wertung | 8.7

Ich schütze mich beim Kicken: Bislang ist es Hackern nicht gelungen, einen fehlerfreien Crack des Spiels zu erstellen. Ob die Szene nun Neo, den großen Hacker aus »Matrix« zu Hilfe ruft?!



BORDERLANDS 2

2 Hersteller | 2K Games

17%

Tendenz ↑

Ahoi, Landratten: Mit »Captain Scarlett und ihr Piratenschatz« sticht der erste Story-Zusatzinhalt in See. Großer Check auf Seite 71!

360-Wertung | 9.1



GEARS OF WAR 3

3 Hersteller | Microsoft

17%

Tendenz ↓

Nicht tot! Zugunsten von »Der Hobbit« ist der »Gears«-Film erst mal auf Eis gelegt worden. Derzeit sucht New Line Cinema nach einem neuen Produzenten.

360-Wertung | 9.4



- 4 Resident Evil 6**
15% Wertung | 8.2
- 5 Battlefield 3**
10% Wertung | 9.0
- 6 Darksiders 2**
7% Wertung | 8.7
- 7 Forza Motorsport 4**
7% Wertung | 9.4
- 8 Halo: Reach**
7% Wertung | 9.0
- 9 Mass Effect 3**
7% Wertung | 9.6
- 10 Brütal Legend**
5% Wertung | 8.0

LESER-VOTINGS

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

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

RESIDENT EVIL 6

1

Hersteller | Capcom

Leserwertung
9.5
360-Live-Wertung
8.2

Heckinator: »Allen Skeptikern zum Trotz brilliert Capcoms Zombiehitz und setzt im Survival-Bereich klar die neue Bestmarke. Resident for President!«



JOE DANGER 2: THE MOVIE

2

Hersteller | Microsoft

Leserwertung
9.0
360-Live-Wertung
8.8



miro12: »Was für ein Arcade-Spaß! Das Spiel toppt den ersten Teil um Längen. Schöne, quatschbunte Grafik, toller Sound und ein geniales Gameplay.«

NBA 2K13

3

Hersteller | 2K Sports

Leserwertung
8.5
360-Live-Wertung
8.4



DerSpieler187: »Startet auch dieses Jahr wieder außer Konkurrenz. Ihr wollt NBA Live 13? Not in my house, wie Kobe Bryant sagen würde.«

4 WRC 3

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 8.5
360-Live-Wertung | 7.8

Santy8san: »Ich gebe mal 8.5, da die Grafik noch immer nicht mit heutigen Rennspielen mithält. Aber das Spiel hat die volle Rally-Lizenz, das ist schon mal was.«

5 F1 2012

Hersteller | Namco Bandai

Leser-Wertung | 8.0
360-Live-Wertung | 8.9

Skelletor360: »Interessante Modi und Rennsport auf Königsklassen-Niveau sollten für jeden Rennspiel-Freak einen Blick wert sein.«

✕ DEIN VOTING

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



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

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

HALO 4

1

Hersteller | Microsoft

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Wertung
8.3

Der-mit-der-360-tanz: »Die ersehnte Fortsetzung! Wird im Multiplayer das neue Microsoft-Flaggschiff und tausende Spieler in seinen Bann ziehen. Dank vieler Neuerungen wird es das komplexeste Halo.«



HITMAN: ABSOLUTION

2

Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial
9.5
360-Live-Wertung
8.7



Roeselinho: »Hält Sam Fisher zwei schallgedämpfte Pistolen an den Kopf. Wird das beste Schleichspiel auf den aktuellen Konsolen. Ich gebe 9.5«

DEAD SPACE 3

3

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial
9.0
360-Live-Potenzial
8.5



Psyconix: »Meine letzte Horrorspiel-Hoffnung. Koop-Modus hin oder her, dies scheint ein richtiges Dead Space mit Gruselfaktor zu werden!«

4 Far Cry 3

Hersteller | Ubisoft

Leser-Potenzial | 9.0
360-Live-Potenzial | 8.5

Bambusknecht: »Auf dieser Insel sind durchgeknallte Typen als auf dem Ballermann. Der Vorteil: Hier kann man sie wenigstens auch umbringen.«

5 Need for Speed: Most Wanted

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Potenzial | 7.0
360-Live-Wertung | 7.8

DerSpieler187: »Der nächste Totalschaden. Electronic Arts fährt hiermit eines seiner Zugpferde der vergangenen Zeit endgültig in die Schrott Presse.«

ÜBERFLUSS

Welche Videospiel-Verfilmung ist die überflüssigste?

Far Cry	59%
Mortal Kombat	26%
Doom	9%
Hitman – Jeder stirbt alleine	6%
Resident Evil	0%

ÜBER-EGO

Welches Spiel erobert die Ego-Shooter-Krone?

Halo 4	53%
Far Cry 3	26%
Call of Duty: Black Ops 2	9%
Ist mir alles zu blutig, ich kaufe mir eine Wii U und spiele »Nintendo Land«	7%
Medal of Honor: Warfighter	5%

ÜBER-ZOMBIE

Wie gefällt dir »Resident Evil 6«?

Die Koop-Daueraction hat für mich nichts mehr mit »Resident Evil« zu tun.	44%
Ich habe mich mit dem C-Virus infiziert und andere Sorgen als abzustimmen!	26%
Absolut großartig, für mich der bislang beste Teil!	19%
Trotz wenig Gruselatmosphäre ein gut gemachter Shooter.	11%

ALIENS

COLONIAL MARINES

**EXKLUSIV!
INTERVIEW MIT
RANDY PITCHFORD**

kurz&knapp

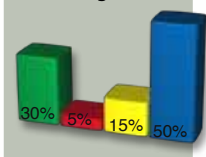
Hersteller | Sega
Entwickler | Gearbox
Software
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja

kurz gesagt

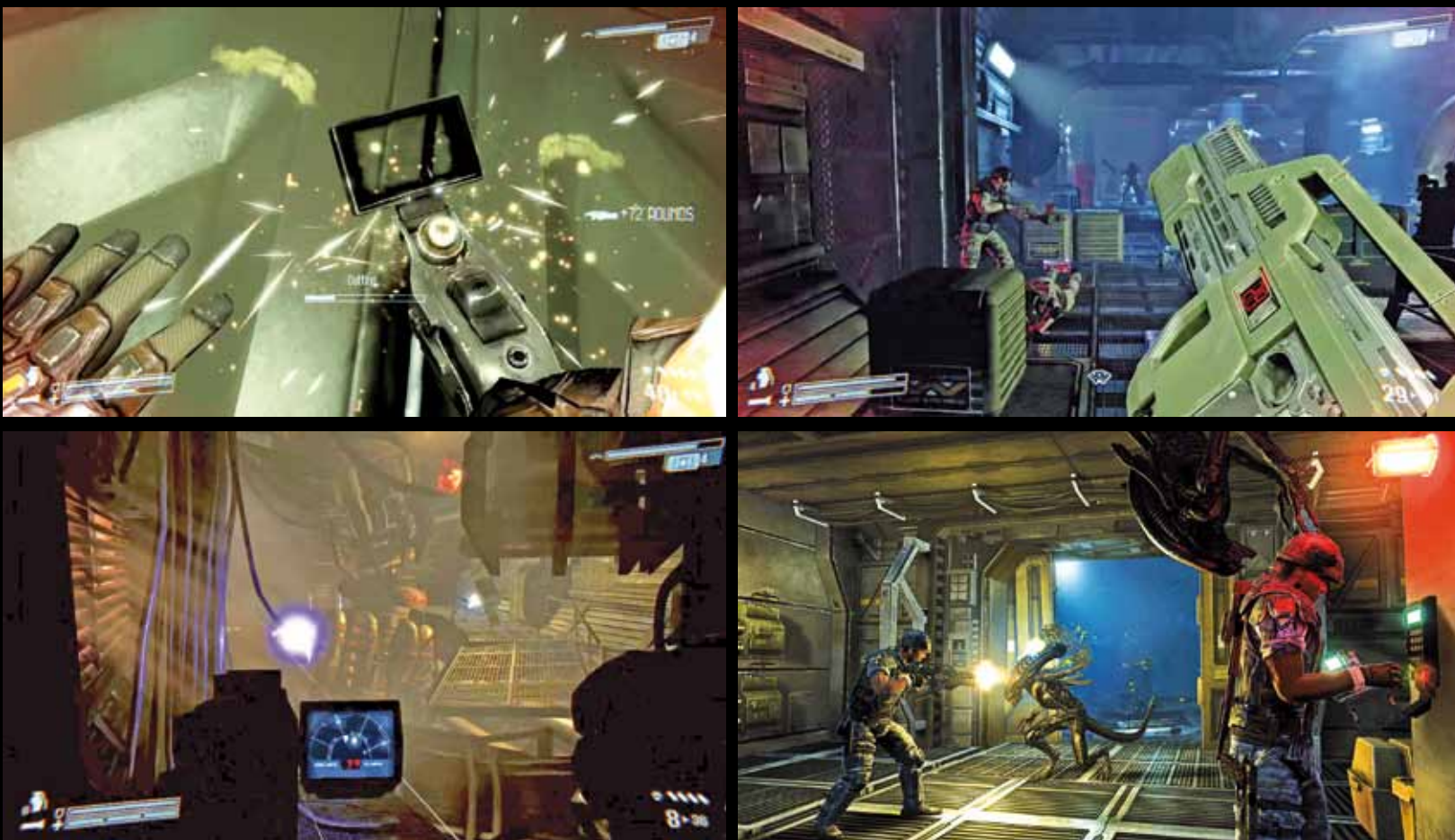
Marines gegen Aliens. Dieser Klaustrophobie-Shooter soll die Story der Filme fortschreiben.

das ist drin

- Aliens
- Entspannung
- Überlebende
- Waffengewalt



**Es ist ein ungleicher Kampf:
Mensch gegen Monster, Taktik
gegen puren Jagdinstinkt,
Feuerkraft gegen Krallen und
Mäuler...**



» Mit einem markanten Knacken zerbersten Kopf und Schwanz der über Winter und Bella hereinfliegenden Xenos! «

Würde die Hölle gefrieren, sie wäre das mit Verachtung herausgespiene Ebenbild von Acheron LV-426. Rund 39,5 Lichtjahre von unserer Erde entfernt kreist der 1.200 Kilometer durchmessende Planetoid gemeinsam mit zwei weiteren Trabanten um den Gasgiganten Calpamos, der sich wiederum in einer elliptischen Bahn um die Sonne Zeta2 Reticuli wuchtet. In dieser finsternen, von brutalen Stürmen gepeinigten Wüste aus nacktem Vulkanfels herrscht Stille und Tod. Verlassen wie eine Wildwest-Geisterstadt ducken sich die niedrigen metallenen Ruinen der Extra-Terra-Kolonie Hadley's Hope in die unwirtliche Anderswelt. Nur einige peitschende, funkensprühende Starkstromkabel zeugen vom einstigen Leben. Müde flackernde Scheinwerfer erhellen sinistrierend die skelettartigen Überreste dieses Vorpostens der Menschheit. Genau 17 Wochen ist es her, dass »Alien«-Heldin Ellen Ripley aus diesem Ort

des Wahnsinns floh; sie mit zwei weiteren Überlebenden den außerirdischen Bestien entkam, die der Konzern Wayland-Yutani als »Xenomorph« betitelt. Doch nun droht die Rückkehr: Denn in eben dieses Höllenloch will »Borderlands«-Erfinder Gearbox seine Spieler mit »Aliens: Colonial Marines« locken; ihnen das Fürchten lehren und gleichzeitig oft gestellte Fragen beantworten, welche die legendären »Alien«-Filme bis heute aufwerfen. 360 Live wagt vorab einen flüchtigen Blick in die Rachen der Weltallbestien – an der Seite des ausführenden Produzenten, Gearbox-Gründers und Alienarsch-Treters Randy Pitchford...

17 TAGE? KEINE 17 STUNDEN!

Unweit von LV-426 treibt die USS Sulaco. Das 385-Meter-Schlachtschiff der Conestoga-Klasse war es, das Ripley und die Marines einst hierher brachte – in der Hoffnung, das Rätsel um die gespenstische Funkstille der Kolonie zu lösen. So beginnt der Albtraum der Colonial Marines auch nicht auf dem eisigen Felsbrocken, sondern auf eben jenem ikonischen Schiff: Die Besten der Besten des United States Colonial Marine Corps wurden mit der USS Sephora nach dem Auffangen des Hilferufs von Ripley zur Rettungsmission entsandt. »Bei dem ersten Einsatz gingen schließlich nicht nur etliche Männer spurlos verloren«, erklärt Randy Pitchford. »Verwirrende Funksprüche über Monster; ein Millionen Dollar teurer Kreuzer, zu dem kein Kontakt mehr besteht: Da will die USCMC-Führung natürlich wissen, was da abging.«

Mit einem Fauchen öffnet sich eine der zentimeterdicken Schotttüren; Dampf zischt aus einem Druckausgleichsventil, im Hintergrund ertönt ein jaulendes Notsignal in den langen Gängen des Schiffes. Mit vorsichtigem Schritt, aber begleitet von einem hervor-

✕ Die Koop-Charaktere

DAS SIND DIE MARINES!

In »Aliens: Colonial Marines« dreht sich alles um United States Colonial Marines. Kurz: die harten Jungs und Mädels, die in den extra-terrestrischen Kolonien für Ordnung sorgen. Freilich ist ein einzelner Marine im Kampf gegen die Alien-Brut aufgeschmissen, weshalb über die Story hinweg Bella, Cruz und O-Neal zu Held Corporal Winter dazustoßen und die Story vorantreiben. Doch so intelligent die KI-Waffenbrüder auch sein mögen: Richtiges Teamwork ist erst im Vier-Spieler-Koop-Modus gefragt. Bei diesem schlüpfen die Mitspieler allerdings nicht in die Körper der genannten Soldaten, sondern steigen in den Rollen der Privates Demarcus Short, Jennifer Redding und Guillermo Quintaro zusätzlich zu Spieler Numero eins und den KI-Kollegen ins Spiel ein: ein taifer Klischeesoldat mit dicken Muckies, eine schlanke Hau-drauf-Schwester mit Kopftuch und ein irre dreinschauender Angloasiat mit Finsterblick und Irokesenschnitt sind also die Stars. Nett: Deren Look lässt sich jeweils individuell anpassen.

Echt außerirdisch oder total unterirdisch?

- +** Dichte Atmosphäre, coole und bisher logische Storyansätze, bekannte Figuren aus den Filmen feiern Gastauftritte, hübsche Grafik mit atmosphärischen Lichteffekten, Koop-Modus mit Jederzeit-rein-jederzeit-raus-Option für bis zu drei weitere Spieler...
- ...was das Spielgefühl hoffentlich nicht beeinflusst, noch recht flache Charaktere, derzeit ziemlich linearer Spielfluss, im bisher Gezeigten eher monotone Musikuntermalung



M41A-Pulsgewehr, M56-Smartgun, M240-Flammenwerfer, die M5-RPG und das ZX-76-Schrotgewehr – mit all diesem Spielzeug darfst du dich austoben.



stechenden Scheppern der Rüstungen, Waffen und Komm-Geräte geht des Spielers Alter-Ego Corporal Winter voran. Hinter ihm Bella, eine Soldatin, wie sie im Buche steht: unnahbar, rotzig und schwerbewaffnet – eine Hommage an Private Vasquez aus »Aliens«, den zweiten Film der Reihe. Sich stets umschaugend und dicht hinter ihr folgt Sergeant O'Neal: ein Bär von einem Kerl, auf dessen Armen sich ein Tattoo ans nächste reiht. »Er ist der Typ mit der Smart-Gun. Im Laufe der Entwicklung hatte er so einige Tätowierungen«, erklärt Randy. »Die ursprünglichen waren interessant – leider gab's ein paar Probleme mit den Urheberrechten. Doch das war gut so, denn die eigens gestalteten sind viel cooler.« So geht es, begleitet von bedrückender Stille, voran; nur stets das Grundrauschen der Schiffselektronik im Ohr. Bis... den Marines abrupt Kugeln um die Ohren sausen. »Was soll die Scheiße«, brüllt O'Neal. Kein Wunder, hatten sich die GIs doch auf einen mies gelaunten E.T. eingestellt. Aber nein, es sind Söldner, die vom

Firmenkonglomerat Weyland-Yutani angeheuert wurden, um alle Beweise im Hinblick auf das Geschehen in und um Acheron zu vernichten – die Marines eingeschlossen. »Firmengeheimnisse wahren, nennt der Konzern das«, merkt Pitchford an.

Instinktiv wuchtet man Winter aus Ego-Sicht hinter eine Kiste in Deckung. Es folgen gezielte Feuerstöße aus dem M41A-Pulsgewehr. Funken sprühen von den Wänden; Querschläger fauchen umher, während die ersten Yutani-Killer zu Boden gehen. O'Neal und Bella geben von einem Metallpfeiler aus selbstständig Zunder. Raum für Raum kämpft sich der Trupp voran, bis plötzlich ein Schrei ertönt. Ein Söldner, der gerade die Waffe hochwuchtet, bricht schmerz erfüllt zusammen, als sich hinter ihm im Halbdunkel eines Versorgungsganges eine knochig-schlankte Gestalt erhebt: ein Xenomorph – ein Alien. Eine der finsternen Kreaturen mit langem Kopf und wirbelsäulengleichem Schwanz, die 157 Kolonisten auf Hadley's Hope das Leben raubten...

FLIEHT, IHR NARREN

Im Laufschrift hetzt Winter jetzt über die Stahlgitterböden, derweil sich um ihn und seine Gefährten Bestien aus dunklen Ecken und menschenleeren Quartieren schälen. Deckung suchen, fünf krächzende Salven auf die extraterrestrischen Ungetüme abfeuern, O'Neal Feuerschutz geben, der voranstürmt und gerade noch rechtzeitig hinter einem Terminal den Kopf einziehen kann. Dazu das Geschrei eines in Panik geratenen Trupps der Wayland-Yutani-Söldner, die verzweifelt ins Leere feuern, in der Hoffnung, doch noch eines der unheimlichen Wesen aus einer anderen Welt zu treffen. Dieses Feuergefecht wird dich noch in deinen wildesten Alpträumen verfolgen!

Mit einem markanten Knacken zerbersten Kopf und Schwanz der über Winter und Bella hereinfallenden Xenos; wie die Gischt einer heranrollenden Welle verteilt sich deren Säureblut auf Schalttafeln und Metallwänden – das sich leider nicht in diese hineinfrisst. Dennoch muss sich der Spieler vor der

» Dieses Schiff, wo einst alles begann, spielt eine verdammt wichtige Rolle. Es ist sehr speziell und schwer zu formulieren, wie fantastisch es ist... «



Himmelfahrtskommando: Insgesamt werden 400 Marines in den Rettungseinsatz entsendet. Doch nur ein kleiner Teil schafft es überhaupt, in einem Stück auf LV-426 anzukommen.



Giftbrühe in Acht nehmen, verspricht Gearbox. Stichwort: schmelzende Gesichter! Die Flucht durch die Gänge des Geisterschiffs entpuppt sich als linear und stringent, dafür aber toll inszeniert. Ruhige Momente, in denen du begleitet von dem Klacken des Bewegungssensors durch die Gänge schleichst, reihen sich an Szenen, in denen rote Punkte den Bildschirm des Motion-Trackers schier überfluten.

Ein Raum weiter ist die Lage ähnlich prekär. Ruckartig zerrt ein Schatten einen Söldner durch einen Riss in der Decke. Wieder Schreie, Verderben und Dunkelheit – Letztere nur durchbrochen von den Funken eines zum Öffnen einer Tür genutzten Handschweißgeräts. Währenddessen kriechen die garstigen Viecher aus den unmöglichsten Öffnungen: Luftschächte, Kabelkanäle, Zentralverbindungstrakte. »Verdammt! Sie kommen aus den Wänden!« Dann schrillt plötzlich ein Alarm los, der alle Decks des Schiffs in das unheilswangere Licht der roten Notbeleuchtung taucht. Es folgt eine Computerstimme, die wie ein metallisches Grölen durch die Gänge dröhnt und eine Dekompression samt Hüllenbruch in Folge einer

Explosion verkündet. Der gesamte Kreuzer bebt. Lastwagengroße Trümmer schieben sich brennend an den zentimeterdicken Sichtscheiben vorbei. Eine atemlose Flucht ins intakte Heck des Schiffs beginnt. Treibende Musik; Söldner und Aliens, die kreischend ins Nichts gesaugt werden – schließlich der unvermeidliche Crash auf LV-426!

Spätestens in solchen Momenten wird das Action- und Schockmomente gekonnt variierende »Colonial Marines« dem Motto seines Hollywood-Urahnen von 1986 gerecht: Diesmal ist's Krieg! »Wir versuchen, die vielen verschiedenen Emotionen und Stimmungen zusammenzubringen, die die Serie ausmachen«, hofft Pitchford. Gemeint sind natürlich Angst, Kampf und auch Paranoia. Letztere bahnt sich vor allem ab dem Zeitpunkt an, wo Soldatin Bella von einem Facehugger angegriffen und mit einem Alien-Embryo infiziert wird – sie könnte so selbst jederzeit zur tödliche Gefahr werden...

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Bleibt die Frage: Wie kommen die Aliens eigentlich auf die USS Sulaco? Hatte Ripley die Alien-Gefahr nicht gebannt? Etwas, das weder »Aliens« noch »Alien 3« beantworteten. Allein, dass mindestens ein Facehugger an Bord war, deutet der Beginn des dritten Films an. »Ich möchte hier nicht zu viel verraten«, gibt der ausführende Produzent an. »Doch es gibt tatsächlich verdammt gute Fragen, die sich auf tun – vor allem, wenn du Fan der Reihe bist. Wann beispielsweise wurde Ripley durch das Alien injiziert? Wie entstehen eigentlich diese knöchigen, ekligen Hive-Umgebungen? Und eben: Was ist mit der Sulaco passiert?« Zumindest einige Unklarheiten soll

»Colonial Marines« nicht nur beantworten, sondern quasi vom Spieler erfahren und lösen lassen. »Eines der großartigen Dinge daran, dass Aliens: Colonial Marines ein Videospiel ist, ist, dass es mehr bieten kann als ein 90- oder 120-Minuten-Film«, erklärt Randy. Nichtsdestotrotz sollen sich die Antworten schlüssig einfügen; das »Alien«-Universum ergänzen und nicht zerstören, sondern im Sinne der Menschen wirken, die diese Welt erschufen. »Es gab diesen einen Moment, als sich Alien-Regisseur Ridley

✗ Flieh, wenn du kannst

DER ESCAPE-MODUS

Bis an die Zähne bewaffnete Marines? Klar, da ist ein Mehrspieler-Part fast schon Ehrensache. Für diesen hat Gearbox bis dato – nebst einem für bis zu zwölf Spieler ausgelegten Team-Deathmatch-Modus – auch den sogenannten Escape-Modus vorgestellt. In diesem treten die Spieler in einem aufgabenbasierten Wettstreit gegeneinander an. Der Clou: Während auf der einen Seite die Marines stehen, kämpfen die anderen Teilnehmer als Xenomorph – und die haben so einige Vorteile. So können die drei Alien-Klassen – der schadensresistente Soldier, der schnelle Lurker und der Gift-spuckende Spitter – Marines auf kurze Entfernung durch Wände »sehen«. Bei Sprüngen hingegen lässt sich via »Flugbahnanzeige« sehen, wo man landen wird. Hauptaufgabe: die Marines töten, die Schleusen erreichen und Stromgeneratoren in Gang setzen – all das unter Zeitdruck für den Extra-Nervenzettel. Zackig, schnell und schweißtreibend! Dürfte nicht nur den Fans gefallen.

Und außerdem?

- Koop-Modus in der Kampagne für insgesamt vier Spieler
- Anpassbare Charaktere für den Koop-Part
- Mehrspieler-Modus für bis zu zwölf Spieler
- Nutzt eine von Gearbox angepasste Version der »Unreal«-Engine genannt »Red Ring«
- Ein Spiel namens »Aliens: Colonial Marines« war einst 2001 schon für Playstation 2 in Entwicklung, schaffte es aber nicht bis zur Fertigstellung
- Erfolgedetails und etwaige Pläne für Download-Inhalte noch unter Verschluss
- Auch als Collector's Edition mit Powerloader-Figur, USCM-Dossier, Download-Extras und Packung im Xeno-Bruthöhlen-Design

Der Prototyp des Xenomorph, wie ihn der Schweizer Künstler H.R. Giger einst mit Tusche zeichnete. Neben ihm werden dem Spieler noch einige weitere Ausgeburten in den Nacken springen.



Scott und unser Entwickler Brian Martel trafen, um die Filme zu diskutieren. Das war noch bevor die Produktion überhaupt anließ, erinnert sich Pitchford. »Oder als unser Autor Mikey Neumann mit Michael Biehn und Lance Henriksen wie auch anderen Stars beim Textesprechen saß und sich ihre Geschichten über die Erfahrungen mit den Filmen anhörte.« Tatsächlich sollen eben jene Ikonen der »Alien«-Filme im Ego-Shooter zumindest akustisch erneut in ihre Rollen schlüpfen: Schauspieler Henriksen als ein dem Marine-Trupp zugeteilter Assistent der Androiden-Reihe Bishop; Biehn wird wieder den inoffiziellen Helden Corporal Dwayne Hicks aus »Aliens« verkörpern. Wobei, Moment mal! Wurde dieser nicht zu Beginn von »Alien 3« getötet, als ihn in Ripleys Flucht-

kapsel ein Stahlpfeiler durchbohrte? »Ich glaube auch, dass er tot ist«, scherzt Pitchford. »Aber... was wissen wir über Hicks' Schicksal, wie können wir über etwas sicher sein?« Kurzum: Hierzu bewahrt Gearbox noch Stillschweigen. Dennoch: »Abseits dessen entdeckten wir bei unserer Recherche viel Hinter-den-Kulissen-Material und einige Geheimnisse. Das nutzen wir natürlich, um eine Geschichte und Situationen zu entwickeln, die authentisch sind und Dinge enthüllen, die noch nie zuvor veröffentlicht wurden.« So wird es die Marines unter Führung von Corporal Winter unter anderem in das mysteriöse Raumschiff unweit von Hadley's Hope aus »Alien« führen, in dem einst die Mannschaft des Raumfrachters Nostromo auf die Alien-Eier stieß. Begeistert fährt Randy fort: »Dieses

Schiff, wo einst alles begann, spielt eine verdammt wichtige Rolle. Es ist sehr speziell und schwer zu formulieren, wie fantastisch es ist, dort als virtueller Tourist umherzustruken.«

LICHT IN DER DUNKELHEIT

Das, was Gearbox bisher von »Aliens: Colonial Marines« zeigt, macht Hoffnung. Nicht nur auf ein gutes Videospiel, sondern tatsächlich auf eine würdige und sinnige Erweiterung des »Alien«-Kanons, der so vielen Fans am Herzen liegt. Denn der Enthusiasmus und die Detailverliebtheit, mit der die »Borderlands«-Macher ans Werk gehen, überzeugt. In einzelnen Szenen sind Details zu erkennen, die vielleicht nur wenigen auffallen, aber Kennern sofort ein Lächeln ins Gesicht zaubern.

Audioaufzeichnungen beispielsweise, welche die Persönlichkeiten von Charakteren aus den Filmen vertiefen und ihr Handeln erklären sollen. Die Vorstellung, dadurch wirklich ins »Alien«-Universum abzutauchen, markante und liebgewonnene Orte zu erkunden und beißende Fragen beantwortet zu bekommen – das ist es, was den Charme von »Colonial Marines« ausmacht. Bleibt zu hoffen, dass Gearbox die Erwartungen nicht zu hoch gesteckt hat und das hier am 12. Februar 2013 tatsächlich zubeißt wie ein hartnäckiger Facehugger.

Michael Förtsch

So sehen die Charaktere für die Spieler zwei, drei und vier im Koop-Part der Kampagne aus: die Privates Demarcus Short, Jennifer Redding und Guillermo Quintaro.

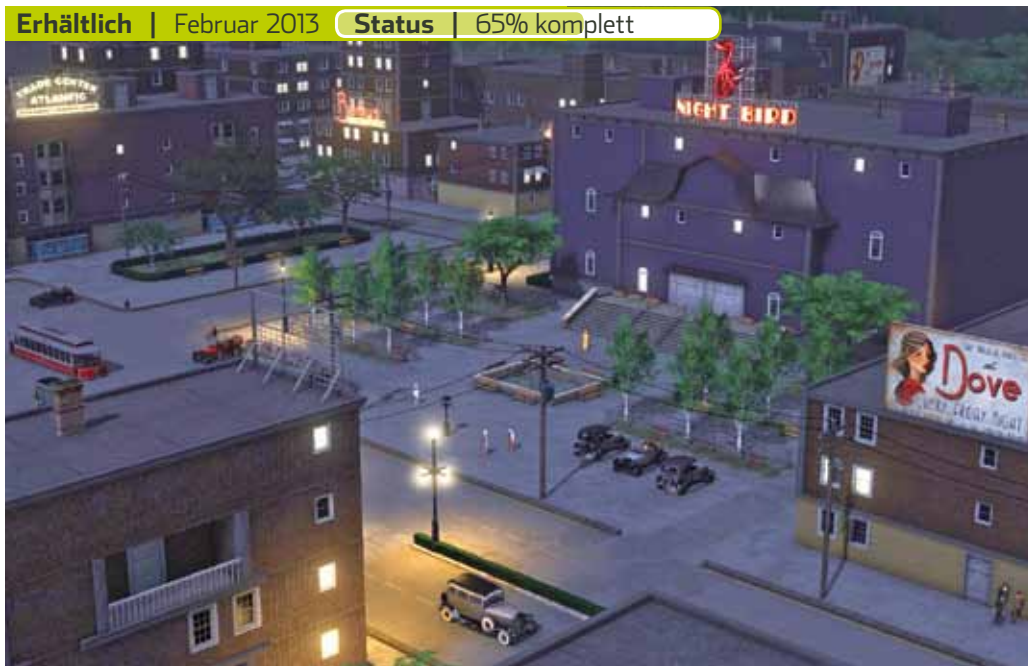


360LIVE sagt...

Zähnefleischende Aliens, schwerbewaffnete Marines, klaustrophobische Stimmung: könnte das Aliens-HITPOTENZIAL Spiel werden, auf das wir seit Jahrzehnten warten!

8.5 von 10

Erhältlich | Februar 2013 | Status | 65% komplett



Gangsterboss oder Taschendieb?

- + 20er-Jahre-Setting gefällt, atmosphärische Jazzmusik, gelungener Mix aus Wirtschaftssimulation und Rundenstrategie, hübsche Wettereffekte, Online-Multiplayer-Modus für Rundenkämpfe, Endlos-Spiel im Sandkasten-Modus
- Grafisch derzeit verbesserungswürdig, recht beschränkte Kartenareale, noch kleine Bugs im Kampf-Modus

OMERTA: CITY OF GANGSTERS

kurz&knapp

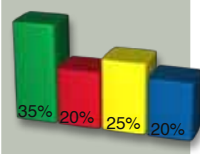
Hersteller | Kalypso
Entwickler |
 Haemimont Games
Genre | Strategie
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Strategie goes böse: vom kleinen Fischen zum härtesten Gangsterboss in Atlantic City.

das ist drin

- Alkoholschmuggel
- Waffenhandel
- Geldwäsche
- Auftragsmorde



Luigi, man legt sich nicht an mit Familie...

Klingt ein bisschen wie die Story von »GTA 4«: Ein bettelarmer Typ reist in den 20er Jahren nach Amerika, um das ganz große Geld zu machen, und versinkt plötzlich mitten im Sumpf des Verbrechens. Der Unterschied: Im Strategiespiel »Omerta: City of Gangsters« ist das absolut erwünscht! Denn hier geht es um nicht weniger, als das mächtigste Gangstersyndikat von Atlantic City auf die Beine zu stellen. Doch dazu braucht es ein paar schmutzige Geschäfte. Zum Beispiel den illegalen Handel mit Bier und Spirituosen – denn in den USA herrscht strengste Prohibition. Kein Problem für den angehenden Gaunerkönig, der sich flugs die geeigneten unscheinbaren Räumlichkeiten anmietet, eine geheime Brauerei eröffnet und ein paar Blocks weiter die passende Flüsterkneipe dazu setzt. Das Ganze funktioniert wie schon im spirituellen Vorgänger »Tropico« mit Hilfe einer Iso-Sicht auf die Gebäude und Straßen der Region: Warenhäuser, Brauereien, Destillieren und Kneipen lassen sich entweder ganz legal aufkaufen oder in bester Gangster-Manier mit Molotow-Cocktails ausräuchern und übernehmen;

die örtlichen Sheriffs können bestochen werden, um den Fahndungsstatus zu normalisieren; und wer sich großzügig an öffentlichen Banketts beteiligt oder eine Suppenküche errichtet, sammelt Beliebtheitspunkte bei der Bevölkerung. Spannend zu sehen, welche Aktion welche Auswirkungen mit sich bringt!

Doch mit freundlichem Händeschütteln ist der Verbrecheralltag nicht getan: Zum einen muss »die Familie« ständig mit neuen Rekruten erweitert werden, die ihrerseits Aufträge erledigen; zum anderen sind manche »Geschäftspartner« eher mit Blei statt mit Bargeld zu überzeugen. Für solche Zwiste gegen rivalisierende Banden, die Cops oder einfach einen Banküberfall wechselt »Omerta« in einen speziellen Iso-Kampfbildschirm, in dem die eigenen Leute rundenbasiert gesteuert werden, sich hinter Deckungen verschanzen, aus Doppelpistolen, Schrotgewehren und Tommyguns feuern und ihre Spezialfertigkeiten geschickt gegen den Feind einsetzen. Ein Fest für Strategen! Die Steuerung klappt dabei ähnlich präzise und angenehm wie zuletzt in »Tropico 4«.

Grafisch hinkt »Omerta« der Bananenrepublik aber noch ordentlich hinterher: Kantenflimmern, Bildrateneinbrüche, Treppchenbildung. Außerdem können manche Gegner noch unfairerweise durch Wände schießen – unschön. Aber »Omerta« hat Potenzial, und davon nicht zu knapp. Mit dem Genre jedenfalls sind die bulgarischen Entwickler von Haemimont Games mehr als vertraut und haben schon jetzt ein hochinteressantes Projekt vorzuweisen. Technikfeinschliff hat »Omerta« aber definitiv noch nötig, wenn es im Februar 2013 angehenden Mafiosi und Gangsterbossen ein Angebot machen will, das sie einfach nicht ablehnen können.

Sabine Schischka

360 LIVE sagt...

Das Szenario macht Laune, die Gameplay-Mischung fesselt. Jetzt fehlt nur noch eine HITPOTENZIAL mitreißende Optik.

7.5 von 10





HITMAN™

ABSOLUTION

100%
UNCUT



AB 20. NOVEMBER 2012
IM HANDEL!

PC DVD ROM



PS3
PlayStation 3

XBOX 360 XBOX LIVE

Io-Interactive

SQUARE ENIX®



©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS3" 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.

**TEST AB
SOFORT AUF
360-LIVE.DE**



Metal Storm oder Radschlosspistole?

- +** Lebensechte Animationen, in der Realität wurzelndes Storygerüst mit hoher erzählerischer Intensität, ausgewogene Modi fördern einen leichten Einstieg und sollten sämtliche Spielertypen zufriedenstellen
- Im bisher Gezeigten wirkt die Grafik innerhalb des Mehrspieler-Komplexes nicht mehr ganz zeitgemäß, Doppel-XP am Startwochenende nur für Vorbesteller

CALL OF DUTY BLACK OPS 2

Kalter Krieg, Runde zwei!

kurz&knapp

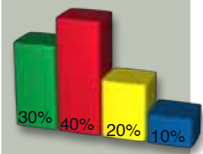
Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 18
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Fiktiver Kalter Krieg in naher Zukunft inklusive Mehrspieler- und Zombie-Koop-Komplex!

das ist drin

- Kampagne
- Mehrspieler
- Zombie-Koop
- Endzeit-Stimmung



Vierbeinige Kampfdrohnen, Kampagnenabschnitte mit Sandkasten-Leveldesign, eine extrem beklemmende Zukunftsvision als Storyaufhänger: In »Black Ops 2« teilt sich der ehemalige Protagonist Alex Mason die Hauptrolle mit seinem Sohn David. Während du in einem Drittel der Kampagne den Aufstieg von Gegenspieler Roul Menendez zum Superschurken in den Achtzigern quasi hautnah aus den Augen des Vaters miterlebst, musst du eben jenen Terrorpaten im Jahre 2025 in der Rolle des Sohns bekämpfen. Auf einer Pressevorführung Mitte Oktober konnte sich 360 Live anhand eines frühen Kampagnenlevels von der Intensität der Erzählung überzeugen. Warum du hier keinen Test liest, verrät derweil der Kasten auf der nächsten Seite.

David Mason hängt kopfüber von einem Felsplateau, weit über dem dicht begrünten Baumkronenmeer eines tropischen Regenwaldes. Etwa acht Meter unter ihm baumelt Seal-Team-Six-Waffenbruder Harper an einem dünnen Seil frei in der Luft. Die spielbare Reaktionstest-Sequenz beginnt, als Harper kräftig Schwung holt und sich ein gutes Stück rechts von dir in die Felswand krallt. Sekunden darauf fordert er dich per Handzeichen auf, es ihm gleichzutun. Also ab dafür: Auf Knopfdruck lösen die futuristischen Nano-Handschuhe begleitet von einem kurzen Druckluftpfiffen ihre Verankerung, dann lässt

du dich wie ein Pendel ins Nichts fallen, holst einmal Schwung und landest schließlich auf gleicher Höhe, allerdings auf genau entgegengesetzter Seite deines Kompagnons an der Felswand. »Pffft«, wieder krallen sich die Sensorflächen der Nanohandschuhe wie eine Raubkatze in den Fels – nur eines von zahlreichen Hightech-Gadgets, wie sie dir in »Black Ops 2« noch öfter begegnen werden. Zwei Wiederholungen dieser waghalsigen Übung später trifft dein Himmelfahrtskommando auf einer grün bewucherten Klippe auf die Kameraden Crosby und Salazar vom Joint Special Operations Command. Kurze Lagebesprechung, dann lässt sich Salazar kopfüber vom Vorsprung der Steilwand fallen, dicht gefolgt von Crosby. Du hinterher, gefolgt von Harper. Der Trick: Jeder trägt einen futuristischen, gut manövrierfähigen Wingsuit, wie man ihn von Adrenalinjunkies wie Felix Baumgartner kennt. Mit unfassbarem Tempo schießt die Gruppe einer weit entfernten Felswand entgegen, wo sie punktgenau auf einem kleinen Felsensims unweit der nächsten Ebene landet. Was für eine Show! Aus der Deckung folgt ein erster Check der Lage. Ergebnis: Fast nicht erkennbar wimmelt es nur einen Steinwurf entfernt von Tarnkappenkriegern. Sie tragen foto-reaktive Camouflage-Anzüge, die sie quasi unsichtbar machen. Doch Seal Team Six hat seine Hausaufgaben gemacht und aktiviert unverzüglich die eigenen

Für den Multiplayer-Komplex wurde der Grafikmotor in Sachen bessere Licht- und Partikel-Effekte deutlich aufgeböhrt.



Nicht verpassen!

WERTUNG IM WEB

360 Live kommt einen Tag nach dem offiziellen Erscheinen von »Black Ops 2« in den Handel und trotzdem schafft's der Titel nicht in den Testteil. Was ist schiefgelaufen? Erster Grund: Sämtliche Heftinhalte müssen knapp zwei Wochen vor dem Erstverkaufstag fertig sein, denn diese Zeit benötigen Druckerei und Vertrieb, um das Heft zu erstellen und an die Kioske auszuliefern. Hinzu kommt eine recht vorsichtige Haltung seitens Hersteller Activision, der aus Prinzip keine Testmuster zur »Call of Duty«-Reihe vorab herausgibt. Stattdessen veranstaltete man ein mehrtägiges Test-Event, das allerdings erst knapp nach Redaktionsschluss stattfand. Ergo zu knapp, um es ins Heft zu schaffen. Dennoch: Der Test ist bereits fertig und zu finden auf www.360-live.de.



Chamäleon-Strampler, während dem Feind bereits eine EMP-Granate entgegenkullert. Etliche Tarnvorrichtungen in Reichweite quittieren prompt ihren Dienst und geben den Standort der Wachen frei. Ein hitziges Feuergefecht beginnt, die Opfer des Überfallkommandos schlagen Alarm, Hubschrauber-Rotoren nehmen Fahrt auf. Chaos, Krach, Panik. Wenn jetzt einer entkommt, war die ganze Operation für die Katz. Instinktiv schießt du dir mit einem modifizierten M27-Sturmgewehr den Weg zum Landeplatz des bereits startenden Senkrechstarters frei. Nur wenige Treffer mit den Explosivgeschossen deiner Titus-6-Sekundärwaffe und der Metallkoloss geht wieder zu Boden, wo du dich unter die Maschine rollst, das Bordgeschütz hackst und mit selbigem das Feuer auf die übrigen Truppen eröffnest. Das war knapp!

Doch das nächste Problem steht schon Spalier: ein meterdickes Metallschott. Zeit für härtere Geschütze! Drei Flèche-Haftprojekte surren der Tür entgegen, piepsen kurz nach dem Aufprall und sprengen sodann den Weg frei zu einer hinter alttümlichen Tempelmauern verborgenen Militärbasis – kurz darauf endet die Demo.

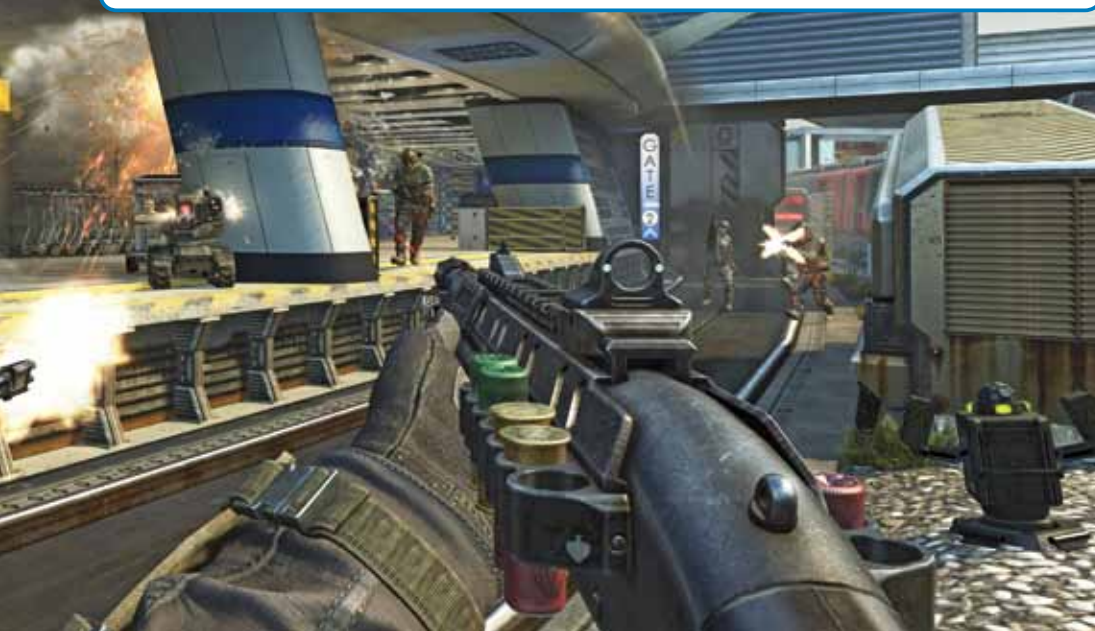
Schade, denn das Präsentierte macht Lust auf mehr. Nicht zuletzt weil die Musik die »Ein-Mann-Trupp stürmt Geheimbunker«-Atmosphäre perfekt untermalt und der getunte Grafikmotor noch mal ordentlich Gas gibt. Heißt: Die Action drückt dich dank konstanter 60 Bilder pro Sekunde, butterweicher Animationen und eines Erste-Liga-Effektfeuerwerks gewaltig in den Sessel.

In Sachen Mehrspieler- und Koop-Modi will Entwickler Treyarch ebenfalls mächtig einheizen. Erweiterte Kino-Funktionen inklusive einer Moderator-Funktion genannt »Codcast« sollen etwa spektakuläre E-Sport-Momente ins rechte Licht rücken. Und selbst weniger wettbewerbsorientierte Spieler werden mit über 1.000 zu bewältigenden Herausforderungen, 100 Medaillen und zehn Prestigestufen in insgesamt neun Spielmodi – zwei davon komplett neu – dutzende Stunden unterhalten. Schön: Dem Abschlussserien-System spendierte Treyarch ebenfalls ein Facelifting und passte es an den komplexen Drohnenfuhrpark des zweiten Kalten Kriegs an. Künstlerisch Ambitionierte dürfen außerdem mit einem optimierten Emblem-Editor aufstarten und sich auf 32 Ebenen mit über 150 vorgegebenen Zeichenschablonen austoben. I-Tüpfelchen des Pakets bleibt gleichwohl der Zombie-Modus für bis zu vier Koop-Überlebenskämpfer, der diesmal in einer offenen Spielwelt angelegt ist und mit magischen Waffen, fiesen Fallen und einem Munitionslager voller Gags auftrumpft.

Jan Heinrich

Und außerdem?

■ Wird durch »Call of Duty: Elite« für PC/Mac, Tablets und Smartphones sinnvoll erweitert: ein eigenes soziales Netzwerk für Clanbildung, Matchmaking, Spielergruppen, Wettkämpfe, Einsteigertipps und vieles mehr ■ Sämtliche Elite-Funktionen gibt's fortan für alle »Black Ops 2«-Spieler kostenlos ■ Die »Call of Duty: Elite«-Mitgliedschaft ist nicht mehr länger mit zukünftigen Download-Erweiterungen gekoppelt ■ Bereits vier zukünftige Erweiterungen angekündigt, die alle bis Herbst 2013 für 14,99 pro Paket erscheinen sollen; erwartet werden zusätzliche Karten für den Mehrspieler- sowie für den Zombie-Koop-Modus ■ Season-Pass kostet rund 50 Euro: gewährt Zugang zu allen kommenden Download-Inhalten ■ Online-Zombie-Koop-Modus für vier Spieler, Online-Mehrspieler-Komplex für bis zu 18 Spieler ■ Splitscreen-Party-Modus für bis zu vier Spieler ■ Komplett auf Deutsch und ungeschnitten



360 LIVE sagt...

Vielversprechende Sci-Fi-Effektorgie mit ausufernden Online-Optionen! Den Test in voller Länge gibt's ab HITPOTENZIAL 13.11. auf www.360-live.de.

8.5 von 10

Erhältlich | 21. Februar 2013 | Status | 70% komplett



METAL GEAR RISING REVENGEANCE

kurz&knapp

Hersteller | Konami

Entwickler |

Platinum Games

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | nein

kurz gesagt

Entschlossener Klingenkrieger versus ganze Armee Chaos-Cyborgs.

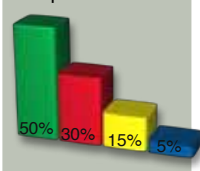
das ist drin

● Kybernetischer Feind

● Klingentanz

● Blutfontänen

● Explosionen



Wie durch warme Butter gleitet seine eineinhalb Meter lange Schwertklinge durch den gehärteten Waffenstahl; wie Speckwürfel zerfallen seine Widersacher in dutzende Einzelteile. Schwertmeister Raiden hat eine Rechnung zu begleichen und dafür ist ihm jedes Mittel recht! Es sind kranke Zustände, die ihm sein brutales Vorgehen sogar noch versüßen: In naher Zukunft, genauer gesagt im Jahr 2018, werden private Militärorganisationen zu Handlangern von Diktatoren und Terroristen. Ihre Soldaten sehen zwar aus wie normale Erdenbürger, doch hinter den menschlichen Gesichtszügen koordiniert ein künstliches Bewusstsein die Bewegungen unzähliger Nanoverbindungen. Frei von jedweden Gewissensbissen können diese seelenlosen Schlächter so im Namen ihrer Auftraggeber wüten – vielfach sogar in Einsätzen gegen die Zivilbevölkerung.

Raiden selbst ist vier Jahre nach den Ereignissen aus »Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots« für Playstation 3 offiziell im Ruhestand. Das Problem: Was soll eine Kampfmaschine wie er auf der Bank im Park bei den schachspielenden Rentnern? Eben! Also heuert der Blondschof bei einer friedensstiftenden Militärorganisation an, die weltweit zugunsten von Zivilpersonen Konflikte löst und nebenbei die vereinzelter Baugruppen von Raidens mit Hightech-Implantaten

Feinschnitt extra!

vollgestopftem Körper auf dem neuesten Stand der Technik hält.

Anders als erste Spieleindrücke auf bisherigen Presseveranstaltungen vermittelt die der »Zone of the Enders HD Collection« beiliegende Demo erste tiefgreifende Einblicke ins Story-Gefüge und den Anfang von »Metal Gear Rising: Revengeance«. Dort dreht sich alles um Sochumi, die Hauptstadt von Abchasien. In einem spektakulären Introfilm schießt Raiden, scheinbar mit den Innereien eines Tarnkappenjets fest verwachsen, übers Schwarze Meer. Kurz bevor sein windschnittiges Fluggefährt den Strand erreicht, feuert dieses seinen Insassen wie eine Rakete in Richtung Festland, wo Raiden, gefolgt von einer Slow-Motion-Sequenz, im seichten Wasser landet. Der russische Extremist Andry Dolzaev hat mit Unterstützung des Waffenzulieferers Desperado Enforcement die hiesige Regierung entmachtet und durch eine Militärjunta ersetzt. Nun droht das gesamte politische Gefüge in der Region zusammenzuberechnen. Raidens Auftrag: das in einer Raffinerie gelegene feindliche Hauptquartier infiltrieren. Lediglich zwei Kampftaktiken ebnet Raiden den Weg dorthin: Via X-Taste kann er eine Vielzahl situationsbedingter Schläge in Richtung Gegner entfachen, um sie so für Sekundenbruchteile handlungsunfähig zu machen. Anschließend beginnt das Blutvergießen:



Kein Fall für die Notaufnahme: Wenn Raiden erst mal das Brotmesser ansetzt, braucht der Sanka sich gar nicht erst auf den Weg machen.

✖ USK-Check

DARUM IST DIE DEMO UNCUT!

Detailliert dargestellte Zerstückelungsszenen sind seit »Dead Space« in Videospielen zwar nicht unbedingt ein Tabuthema. Doch je menschlicher die Opfer dieser Tötungsaktionen aussehen, desto eher verweigert die USK eine Freigabe oder es wird ein Antrag auf Indizierung eingereicht. Zumindest die Demo von »Revengeance« konnte sich nun ein Ab-18-Siegel sichern. Und das, obwohl dort Gegner zerpfückt werden, die tatsächlich wie Menschen aussehen. Dies ist dem Storygerüst von »Revengeance« geschuldet und dem Umstand, dass viele Kontrahenten im Spiel zwar aussehen wie Menschen, tatsächlich aber nicht aus echtem Fleisch und Blut bestehen: Es sind schlichtweg Cyborgs. Und diese Tatsache wird bereits im Vorspann und zudem in der Handlung oft genug betont, um glaubwürdig zu erscheinen. Auch besitzen die Silizium-Zobel keinerlei menschlich wirkende Organe. Eine Art Wirbelsäule ist zwar vorhanden, sie sieht allerdings eher aus wie eine Mehrfachsteckdosenleiste mit Zier-LEDs als eine anatomisch korrekte Interpretation menschlicher Innereien.

Künstliche Intelligenz oder Fernsteuerung?

- +** Tolle Animationen und Physikberechnungen, gespickt mit viel erzählerischem Witz, stilssichere Präsentation mit schnittigen Zwischensequenzen
- Kamera bei gezielten Schnitten manchmal schwer kontrollierbar, Gameplay muss sich im Hinblick auf Langzeitmotivation weiterhin beweisen

Und außerdem?

■ Reines Einzelspielerabenteuer ■ Die halbstündige Demo ist derzeit im Rahmen der »Zone of the Enders HD Collection« erhältlich ■ Details zu Erfolgen und etwaigen Download-Inhalten derzeit noch unklar



Sieht zu jeder Zeit umwerfend aus: Der japanische Entwickler zieht wieder einmal alle Register und entlockt der hauseigenen Grafikkarte die nächste Glanzleistung.

Bei gedrückt gehaltener LB-Schultertaste verlangsamt sich die Zeit und du kannst mit beiden Analogsticks die Höhe sowie den Winkel des nächsten Katana-Schnitts anhand einer deutlich markierten Trennlinie auf dem Opfer vorgeben. Zack! Als hätte den Eingriff der Oberarzt der Charité persönlich durchgeführt, zieht die Schwerkraft nun alles oberhalb des Einschnitts ruckartig nach unten. Mit ein bisschen Übung lassen sich mehrere Schnitte hintereinander am noch stehenden Opfer anbringen, sodass es schließlich in sich zusammenfällt wie ein instabiles Kartenhaus. Zudem wird meist in Herzhöhe ein Extraziel vorgegeben. Wenn du das durchtrennst, kann Raiden per anschließendem Druck auf die B-Taste seinen Feinden die Nanoreparatur-Einheit aus dem Kreuz reißen, um seine eigenen Energiereserven zu regenerieren.

Auch Konterangriffe sind möglich, was den Kämpfen schnell zu packender Intensität verhilft. Insbesondere, weil sich bald meterhohe Brutalo-Kampfläufer unter die eher zaghaft agierenden Infanteristen mischen. Ihr Schlachtruf erinnert an das Blöken eines Ziegenbocks, ebenso wie ihre beiden Hufe, mit denen sie stetig nach Raiden treten – wer »Metal Gear Solid 4« kennt, weiß Bescheid. Vor allem im Rudel werden die Biester zu einer echten Plage: Sie sind schnell und richten massiven Schaden an, während sich Raiden Stück für Stück durch die Hafenpromenade von Sochumi häckelt. Heckenschützen und Raketenwerfer-Beschuss weicht er dabei mit der RB-Taste, dem sogenannten Ninja-Sprint, aus. Er kann zwar in sehr begrenztem Umfang auch selber Granaten oder Raketenwerfer mitführen und einsetzen, aber dies ist im Gezeigten eher die Seltenheit.

Als Raiden nach zahllosen Aufschlitzmorden ein scheinbar verlassenenes Gebäude betritt, kommt es zur respekt einflößenden Konfrontation mit dem IF-Prototyp LQ-84i. Dieses Biest gleicht einer Blech-Raubkatze aus einem Transformers-Streifen, spricht mit fauchend-verzerrter Stimme und schwingt stetig eine gewaltige Kettensäge am Ende seines Schwanzes. Die Grinsekatze faselt etwas von Künstlichen Intelligenzen und dass sie um ein Vielfaches schlauer ist als jedes menschliche Wesen. Raiden fragt die Kreatur rotzfrech nach dem Sinn des Lebens, doch erhält als Antwort lediglich drei vor Hitze glühende Kunais um die Ohren gepfeffert. Ein sprichwörtliches Katz-und-Maus-Spiel beginnt...

Keine Frage, hier scheint sich der nächste Einzelspieler-Kracher von Platinum Games anzubahnen. Je mehr vom Spiel gezeigt wird, umso mehr überzeugt das Gesamtkonzept. Wenn nun noch die Gameplay-Vielfalt ähnlich überzeugt wie bei »Vanquish«, steht einem Schwertstoß in Kauftippreigionen nichts mehr entgegen.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

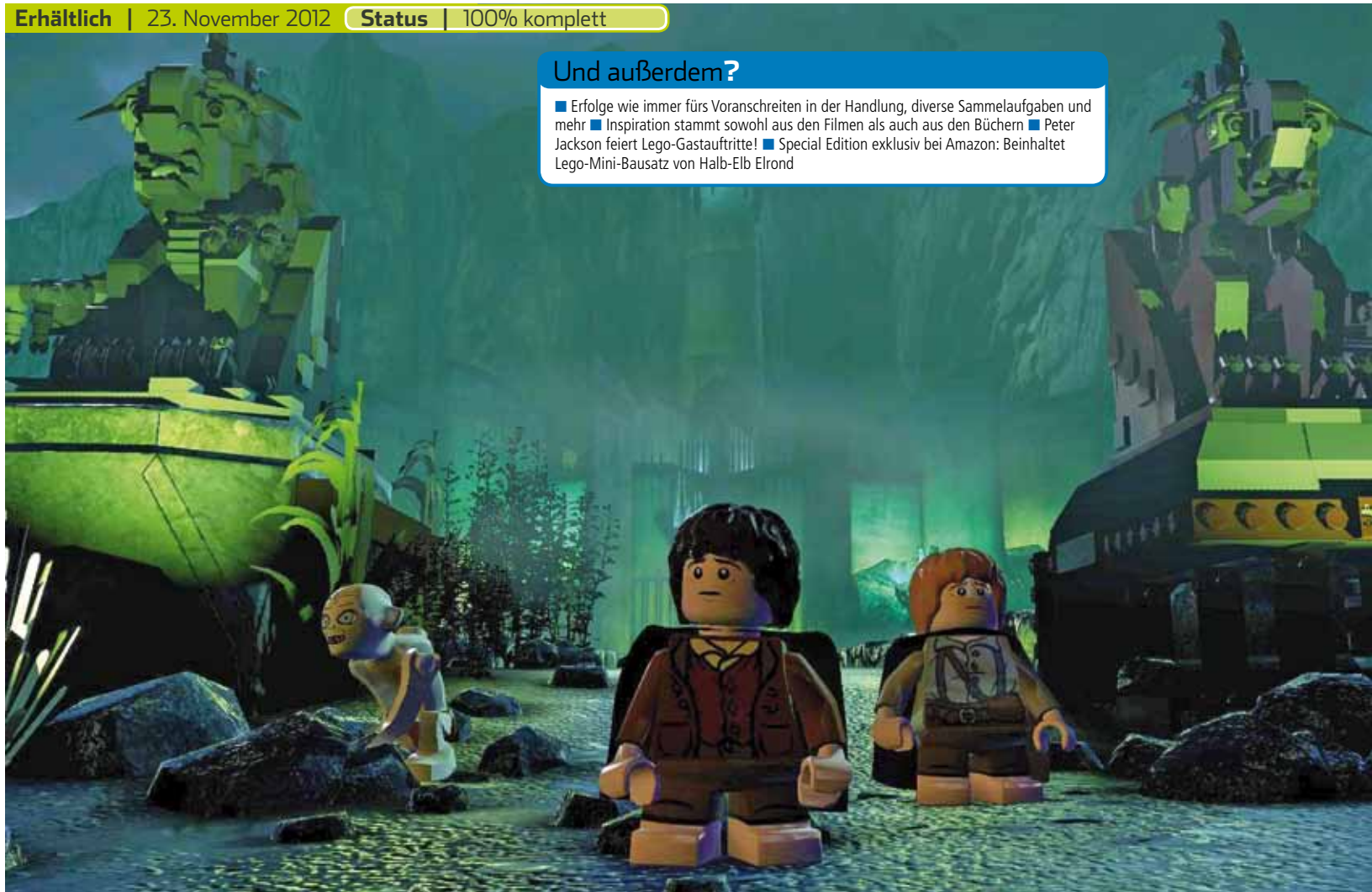
Platinum Games bringt das einst nur vage formulierte Projekt auf Kurs. Jetzt muss nur noch die HITPOTENZIAL Abwechslung stimmen...

7.5 von 10

Erhältlich | 23. November 2012 | Status | 100% komplett

Und außerdem?

■ Erfolge wie immer fürs Voranschreiten in der Handlung, diverse Sammelaufgaben und mehr ■ Inspiration stammt sowohl aus den Filmen als auch aus den Büchern ■ Peter Jackson feiert Lego-Gastauftritte! ■ Special Edition exklusiv bei Amazon: Beinhaltet Lego-Mini-Bausatz von Halb-Elb Elrond



LEGO DER HERR DER RINGE

kurz&knapp

Hersteller |
WB Games

Entwickler |
TT Games

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - 2

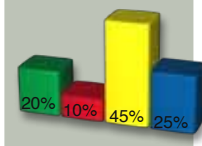
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Die Gemeinschaft des Rings zieht nach Mordor – da staunt selbst Gandalf Lego-Bauklötzchen.

das ist drin

- Ringgeister
- Hobbits
- Niedere Orks
- Uruk-hai



Flieht, ihr Narren! Und bringt Pizza mit!

Der »Herr der Ringe« ist eine Saga voll Brutalität, Tod, Leiden und der abgründigen Angst vor dem Bösen. Schattenhafte Ringgeister jagen auf hageren Pferden kleinen Hobbits nach; rasende Uruk-hai richten mit ihren rostigen Schwertern ein Blutbad an; und fahle Leichengesichter starren Reisenden mit trüben Augen aus den Sümpfen der Toten entgegen. Wie verpackt man all das kindgerecht in ein Lego-Game? Indem man jede noch so grausame, angsteinflößende und erschreckende Szene mit ein bisschen Slapstick entschärft, ohne ihr gleich die komplette Grundstimmung zu nehmen. Das klappt bei »Lego Der Herr der Ringe« hervorragend. Zum Beispiel beim durchaus spannungsgeladenen Showdown zwischen Hobbits und Nazgûl auf der Wetterspitze. Der Himmel verdunkelt sich, Nebel liegt in der Luft, mit kreischenden Stimmen aus hohlen Kehlen wandeln die kuttenverhangenen Ringgeister unaufhaltsam den verzweifelten Hobbits entgegen, um... sich kurz darauf erst mal niederzulassen und die Schwertklingen mit einem Wetzstein zu bearbeiten. Oder später, als die ersten Feuer auf der Wetterspitze brennen, um die schwarzen Geister zu vertreiben, zücken diese natürlich unversehens einen Feuerlöscher. Und beim ersten Treffen mit »Streicher« Aragorn im Tänzenden Pony in Bree?

Trinkt der natürlich keinen Humpen Bier, sondern einen Becher Bubble Tea mit Kringel-Strohhalmen. Grandiose Situationskomik!

Auch anderweitig strotzt »Lego Der Herr der Ringe« vor Ideen: So feiert beispielsweise Filmregisseur Peter Jackson diverse Gastauftritte als pummeliger, schwarzgelockter Lego-Recke, der in Bree auf einem Zaun stehend Mohrrüben futtert oder den Orks bei der Schlacht um Helms Klamm Steine an die Helme wirft – wie in den Filmen. Urkomisch! Wie auch manche Talente der über 80 spielbaren Charaktere: Der gute Sam etwa kann an bestimmten Stellen Blumen hochziehen, um Wege auf höhere Ebenen zu ebnet, und benutzt zum Kämpfen stets seine Bratpfanne. Aragorn dagegen hebt durch Druck auf die B-Taste Zwerg Gimli auf die Schulter und wirft ihn mit X über Abgründe – aber erzähl's bloß nicht dem Elb! Und Frodo? Nun, der kann für seine Hauptrolle in Filmen, Büchern und Spiel eigentlich erstaunlich wenig. Lediglich einen Elbenumhang wirft er sich über, um kurzzeitig unsichtbar zu werden.

Wer als Koop-Partner ansonsten in die Haut Frodos schlüpft, wird an Rätseln, Hüpfenlagen und Stellen für Sonderfertigkeiten erstaunlich wenig beteiligt. Rumrennen und abwarten, bis jemand anderes den Rest erledigt hat, scheint die Devise. Zum Glück darf



✖ Mithril

ROHSTOFF UNSER IN MITTELERDE

Ein besonderes Schmankerl haben sich TT Games fürs Bauklötzchen-Mittelerde ausgedacht: Zu den bekannten roten Sammelsteinen in der Welt, die neue Kostüme und Charaktere freischalten, gesellen sich nun silbern schimmernde Mithril-Sammelsteine. Wer von diesem seltenen Erz genügend entdeckt und es beim örtlichen Schmiedemeister abgibt, kann sich mit Hilfe von Plänen neue Waffen und Ausrüstungen herstellen lassen; insgesamt 96 Gegenstände an der Zahl. Und diese haben ganz besondere Eigenschaften: So kann der Spieler mit genügend Rohstoffen im Gepäck etwa Mithril-Stiefel schmieden, die ihren Träger sehr viel höher springen lassen – eine Eigenschaft, die im Spiel normalerweise elbischen Charakteren vorbehalten ist. Zieht man die Stiefel nun etwa Gimli an, besitzt dieser die gleichen Sprungeigenschaften wie ein Angehöriger des Langhohren-Volkes. Tolle Individualisierung!



Zuflucht in Lorien oder das Auge Saurons?

-  Putzige Animationen, schön große Spielwelt, viel zu entdecken, Originalstimmen der Filme, liebevoll nachgebautes Mittelerde, reichlich Slapstick-Einlagen, Zwei-Spieler-Koop-Modus...
-  ...der wieder nur offline läuft, Plastikoberfläche der Lego-Figuren glänzt zu stark, einige Charaktere haben kaum nützliche Fähigkeiten



Tricky Troll: Der Höhlentroll in Moria kann nur von Legolas besiegt werden. Und nur auf eine ganz bestimmte Art und Weise...

man per Y-Taste jederzeit die Rolle eines anderen Recken im Team übernehmen. Apropos Team: Wie in den Lego-Games typisch, dürfen auch diesmal wieder zwei Spieler gleichzeitig an einer Konsole ran und den Einen Ring in den Schmiedefeuern Mordors versenken. Typischerweise auch wieder in Iso-Perspektive. Entfernen sich die beiden auf dem Spielbildschirm zu weit voneinander, schaltet sich ein dynamischer Splitscreen dazwischen. Der ist diesmal aber noch bitterer nötig als in den Vorgängertiteln, denn manchmal trennen die Spieler nicht nur ein paar Hügel und Felder im Auenland. In Moria beispielsweise übernimmt, nachdem der Balrog aufgetaucht ist, ein Spieler die Rolle des stürzenden Gandalf, der dem Dämonenwesen in den Abgrund hinterherrast,

während der andere in der Gruppe den Ausweg aus den Zwergenminen sucht. Schöne Idee, nur leider wird der geteilte Bildschirm dadurch schnell unübersichtlich und oft auch viel zu klein. Toll ist hingegen, dass nicht nur Kenner der Filme hierbei voll auf ihre Kosten kommen, sondern auch diejenigen, die die Bücher gelesen haben. Anders als in den Leinwandversionen von Peter Jackson kommen in »Lego Der Herr der Ringe« nämlich auch Figuren vor, die die Filme vernachlässigten – und sollen spielbar sein. Welche genau? Wollte der Hersteller bislang nicht verraten. 360 Live tippt aber auf ein Treffen mit dem rätselhaften Tom Bombadil und dem Vogelbändiger Radagast.

Als letzte große Neuerung präsentiert Entwickler TT Games übrigens einen erfrischenden Rollenspielaspekt: Einzelne Figuren haben nicht nur – wie oben erwähnt – spezielle Eigenschaften, sondern sie können im Laufe des Spiels auch neue dazulernen. Meist ist dafür nur ein neuer Ausrüstungsgegenstand nötig, der dann per B-Taste über ein Ringmenü ausgewählt und verwendet wird. So bekommt Sam später etwa ein Elbenseil, mit dem er sich an Ästen entlanghangelt und bestimmte Türen aufzieht. Frodo erhält die Phiole mit dem Licht Earendils, die dunkle Höhlen erleuchtet, in die sich zuvor kein Hobbit hineingetraut hat. Das alles macht das Game nicht nur größer und detailreicher als seine Vorgänger, sondern auch tiefgründiger. Trotzdem ist es natürlich nach wie vor auch für jüngere Spieler geeignet, die vielleicht noch nichts mit Tolkiens Ringuniversum am Hut hatten. Insbesondere auch deswegen, weil so gut wie keine Texte gelesen werden müssen. Stattdessen plaudern die originalen Sprecher der Kinofilme. Wird also mit ziemlicher Sicherheit ein Schatzzzzz für Groß und Klein – wie immer eben.

Sabine Schischka

Vorbereitungen auf den Kampf an der Wetterspitze. Schwert Stich kündigt Unheilvolles an...



360 LIVE sagt...

Der ideale Einstieg in die Ring-Saga für die Kleinen – und ein wahres Insider-Fest für Kenner.

HITPOTENZIAL

8.0 von 10

Erhältlich | 17. November 2012 **Status** | 100% komplett

kurz&knapp

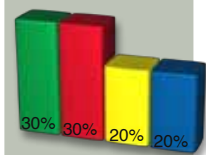
Hersteller | Disney Interactive
Entwickler | Junction Point
Genre | Jump 'n' Run
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Charmantes Jump 'n' Run mit Walt Disneys Hasen-Maus-Duo.

das ist drin

- Springen
- Rennen
- Einfärben
- Kooperieren



MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2

Eine Maus, ein Hase, eine Mission.

Es grenzt schon ein bisschen an Vernarrtheit: Nur für dieses eine Game haben »Deus Ex«-Erfinder Warren Spector und sein Team mehrere hundert Konzeptzeichnungen sowie Videos zu Micky Maus gesichtet und adaptiert. Figures, Animationen, Kulissen: Nahezu jede Kleinigkeit in diesem Jump 'n' Run baut auf einer von Walt Disneys Kreationen auf. Fantastisch! Schnell wird auch klar, warum sich die Entwickler mit dem Material dermaßen intensiv beschäftigt haben: Dreh- und Angelpunkt ist wie schon im Wii-exklusiven ersten Teil das »Wasteland« – ein Kollektiv und Sammelsurium aller erdenklichen und teils vergessenen Disney-Schöpfungen. Dieses

verschollene Land wird von schrecklichen Erdbeben geplagt und ist damit dem Untergang geweiht. Ob erneut der fiese Wissenschaftler Mad Doc und seine Roboter dahinterstecken? Er selbst zumindest beteuert seine Unschuld. Doch können die Helden Micky Maus und sein Freund sowie spiritueller Vorgänger Oswald, das glückliche Häschen, ihm trauen? Vielleicht liegt die Antwort schon in der ersten Mission, tief in der Regenbogenhöhle...

Nur die Großeltern sowie fanatische Fans dürften sich an die längst entsorgte Disneyland-Attraktion aus den 50er Jahren erinnern: violette Wände und flüssige Farben, wohin man schaut, zieren die Regenbogenhöhle. Micky Maus läuft los, die Kamera begleitet ihn aus der Verfolgersicht auf Schritt und Sprung. Ebenso sein Partner Oswald, den die KI steuert, sofern kein menschlicher Spieler zur Stelle ist oder dank Jederzeit-Ein-und-Ausstiegsmöglichkeit gerade eine Pause einlegt. Gremlin Gus aus »The Gremlins« weist indes hilfreich den Weg und beugt damit Orientierungslosigkeit vor. Aber schon nach wenigen Schritten endet die Erkundungstour: Eine Überwachungskamera

schließt sofort das Tor, als sie die beiden erspäht. Das Schwarzhörn hat aber natürlich wie immer einen passenden Trick auf Lager: Nur wenige Meter weiter steht ein großer Farbpott mit blauer Flüssigkeit herum. Kurz darin gebadet, schon ist Micky unsichtbar. Jetzt kann die Kultfigur von der Kamera ungesehen das Tor passieren – sofern sie nicht rennt oder den genreüblichen Doppelsprung vollführt. Vorsichtig den linken Analogstick drücken und durchschleichen. Fein!

Raffiniert geht's weiter: An einer Kreuzung mit drei Toren steht eines offen, die anderen beiden sind mit einem dicken Vorhängeschloss verriegelt. Was sich wohl hinter den anderen versteckt? So viel vorweg: Eine der Türen beherbergt eine Abkürzung – die allerdings nur freigesprengt werden kann, wie das gelbe Schild links davon verrät. Um an Sprengstoff zu kommen greift Micky erneut in die Trickkiste – oder besser gesagt, zum Pinsel: Per LT-Schultertaste verschiebt die Comic-Figur einen grünen Farbstrahl, der bestimmte Dinge einfach ausradert. So auch eines der Tore, hinter dem sich eine Kiste mit Feuerwerkskörpern

Micky Maus oder Kater Karlo?

- ➕ Großartig eingefangenes Disney-Flair mit viel Liebe zu den Originalvorlagen, charmantes und detailverliehtes Design, zugänglich, professionelle Eindeutschung, raffinierte Puzzles
- ➖ Kämpfe vergleichsweise anspruchslos, ist es dauerhaft so abwechslungsreich wie die Vorschau-Version?

Und außerdem?

- 46 Erfolge, auch fürs Abschließen von Abschnitten im Koop-Modus mit einem menschlichen Spieler ■ Mehrsprachig: Ton und Text können unabhängig voneinander gewählt werden ■ Geschätzte Spieldauer: acht bis zwölf Stunden
- Für zehn Euro Aufpreis: Sammlerausgabe mit Metallbottich, Farbpinsel sowie Micky-Maus- und Oswald-Figurchen

versteckt. Via A-Taste zerrt Kollege Schlappohr das explosionsfreudige Zeug zum Schloss. Eine Sprechblase signalisiert, dass nun Oswald per B-Taste loslegen kann. Hier zum Beispiel mit einer Art Elektrofeld, das die Chinaböller zündet. Peng! Der Durchgang steht offen. Schnell wird klar, dass die Entwickler mehr als ein einfaches Jump 'n' Run auf die Beine stellen. Zahlreiche Puzzleeinlagen verlangen neben Plattform-Geschick auch angenehm viel Grips und Kombinationsgabe. Und natürlich ein wenig Kampferfahrung, denn im Wasteland hausen auch Walt Disneys grimmige Kreationen, etwa die Eimer tragenden Besen aus dem Musical »Fantasia«. Kommt's zu Keilereien, kann Micky sich entscheiden, ob er seine Gegner vernichten oder zu Freunden umstimmen möchte, was sich sogar auf den Storyverlauf auswirken soll. Für Letzteres verschießt die Maus blaue Farbe, die Feinde in Verbündete verwandelt. Niedlich. Übrigens lassen sich mit dem Blaustrahl auch durchsichtige Objekte realisieren, wodurch sich wiederum Wege materialisieren – oft essenziell zum Weiterkommen.

Apropos: Ein Wasserfall aus löschender grüner Farbe versperrt den Weg. Wie Mäuserich und Hase da durchkommen? Ebenfalls trickreich: Ähnlich der Unsichtbarfarbe vom Anfang steht praktischerweise ein bronzener Farbpott in der Nähe herum, dessen Inhalt die Helden für kurze Zeit unverwundbar macht. Also hineingesprungen und ab durch die Mitte!

Hinter dem Gewässer verbirgt sich eine seltsame Farbmaschine, die allerdings defekt zu sein scheint. Um die Pampe transportierenden Leitungen wieder instand zu setzen, ist Teamwork gefragt. Derweil Micky den gelben Schalter zieht und damit einen kleinen Monitor ausfährt, lädt Oswald diesen per Elektrostrahl auf und aktiviert damit eine der Leitungen. Die nächste Pipeline muss das Duo einfach an die richtige Position schieben. Blöd nur, dass ein an einem Flaschenzug hängendes Brett den Weg versperrt. Lösung: Einfach per Farbe die durchsichtigen Zahnräder am andere Ende des Flaschenzuges manifestieren, schon zieht das Gewicht das andere Ende hoch und gibt den Weg frei. Aha-Effekte? Gib't hier am laufenden Band – großartig!

Leider endet die Vorabversion gerade jetzt, wo 360 Live Farbe geleckt hat. Trotzdem steht fest: »Die Macht der 2« kombiniert Spielwitz, Kopfnüsse und Liebe zum Detail wie kaum ein Disney-Titel zuvor. Ganz klar die wohl beste Videospiel-Hommage an die Welt des Mannes mit den meisten Oscar-Auszeichnungen: Walt Disney. Test ab dem 17. November bei uns im Web!

Moritz Wanke

✕ Wer ist Oswald?

UNBEKANNTER HASE

Wir schreiben das Jahr 1927. Der 26-jährige Zeichner Walt Disney arbeitet für den Filmgiganten Universal Pictures und zeichnet Cartoons. Sein bis dato größter Hit: ein schwarz-weißer Hase namens Oswald. Doch mit dem Erfolg steigen auch Walt's Forderungen nach mehr Geld – woraufhin das Studio ihn kurzerhand einfach feuert. Die Rechte an Oswald bleiben allerdings bei Universal. Schlecht für Disney, der jetzt praktisch ideenlos und an der Armut grenzend auf der Straße steht. Aus der Not heraus wagt er einen letzten Zeichenversuch: Mortimer Maus, später besser bekannt als Micky Maus, feiert in dem Kurzfilm »Steamboat Willie« das Debüt in seiner ersten Hauptrolle – und stößt damit die Erfolgswelle an. Universal verliert indes schon kurze Zeit später das Interesse an Oswald und lässt die Figur sterben – Jahrzehnte lang. Erst 2006, fast 80 Jahre später, holt sich Disney die Rechte an Oswald zurück. Klarer Fall für Warren Spector und sein Team: Mickys Vorgänger muss mit ins Spiel!



Zwischen den Abschnitten erwarten dich Projektoren, die optionale Level mit klassischer 2D-Hüpfkost bereithalten. Natürlich ebenfalls an alte Disney-Cartoons angelehnt.



360 LIVE sagt...

Micky-Maus-Anhänger, Genrefans... ach, eigentlich jeder Junggebliebene sollte sich diese wohl beste HITPOTENZIAL Disney-Hommage nicht entgehen lassen!

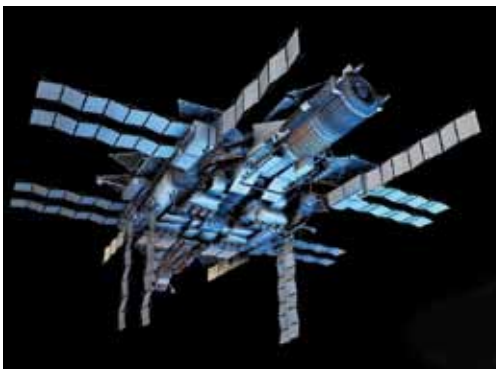
8.0 von 10

Erhältlich | 22. November 2012 Status | 85% komplett



Überflieger oder Untertasse?

- +** Gute Shooter-Mechanik, stimmiger Soundtrack, Zwischensequenzen mit originalen Schauspielern, 3D-Unterstützung; in der Götterdämmerung-Edition auch mit Film, Artbook, Poster, Bonus-DVD und mehr
- Wenige Feindtypen im angespielten Abschnitt, hässliche Explosionen, karge Inszenierung, Bombast-Faktor fehlt



IRON SKY: INVASION

Brauner Sumpf im schwarzen Nichts...

kurz&knapp

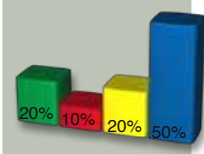
Hersteller | Topware
Entwickler | Reality Pump
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | nein

kurz gesagt

Weltraum-Shooter mit Trash-Lizenz und Nazis im All.

das ist drin

- Upgrades
- Skurriles
- Nazi-UFOs
- All-Geballer



Sie waren stets bemüht, die NSDAP-Stiefelfetischisten rund um den kleinen Adolf, Propaganda-Klumpfuß Goebbels und wie sie alle hießen. Stets bemüht, den deutschen Lebensraum nach Osten, Süden und eigentlich in so ziemlich alle jemals erfundenen Himmelsrichtungen auszuweiten. Wer den Trash-Streifen »Iron Sky« gesehen hat, weiß nur zu gut, dass die Brautontträger, zumindest in der Fiktion, nicht einmal vor dem All Halt machen. Die »Two Worlds 2«-Macher von Reality Pump haben sich kurzerhand die Mondnazi-Lizenz geschnappt und eine Weltraumsimulation in der Tradition von »Wing Commander« drum herum gebastelt. »Iron Sky: Invasion« setzt direkt nach der Handlung des Films ein und schickt dich in eine große Weltraumschlacht. Filmbekannte Figuren treten als Auftraggeber auf, löblicherweise in eigens angefertigten Realfilm-Zwischensequenzen. Arier-Blondchen Renate Richter alias Julia Dietze darf dabei ebenso wenig fehlen wie die frappierend an Sarah Palin erinnernde US-Präsidentin Vivian Wagner. Bei Reality Pump ist man sichtlich bemüht, den schrägen Humor der Vorlage zu transportieren, was stellenweise tatsächlich gelingt. Die Schauspieler leisten gute Arbeit,

nur der Protagonist bleibt blass. Im Verlauf der acht bis zehn Spielstunden gilt es, wichtige Flaggschiffe und Stationen der Alliierten zu verteidigen und Armheber-Piloten ins tausendjährige Todesreich zu ballern. Die Missionen der verschiedenen Auftraggeber laufen eigentlich immer auf dasselbe hinaus: per Schnellreise-Funktion an einen bestimmten Punkt der Sternenkarte springen und die Fascho-Flieger ausmerzen.

Während deiner Weltraumkämpfe triffst du, zumindest in der angespielten Fassung, meist auf dieselben Gegnertypen. Die nach mythologischer Übermittlung Feuer und Eisen spuckenden Walküren stellen den Hauptteil der Naziflotte. Ab und an warten Flaggschiffe größeren Kalibers, etwa Zeppeline der Siegfried-Klasse, in den Tiefen des Alls. Die Steuerung deiner alliierten Flieger, zum Beispiel des Raketen-ähnlichen Dundee, ist dabei deutsche – pardon, polnische – Wertarbeit und funktioniert zuverlässig. Per rechtem Stick gleitet die Maschine nach vorn, die Aktionstasten leiten Energie wahlweise auf Waffensysteme oder Schilde. Haben Feindessalven deine Verteidigung geschwächt, leitest du einfach Ressourcen auf die Schilde um – Problem gelöst! Von

zerlegten Schiffen sammelst du Wrackteile auf, die dann an Raumstationen wie die ISS verkauft werden. Den so gewonnenen Zaster investierst du wiederum in Aufrüstungen für Laserkanonen oder zielsuchende Raketen.

Insgesamt machen die Gefechte durchaus Laune, lassen allerdings echte Bombast-Momente Marke »Wing Commander« vermissen. Etwas steril wirken zudem die Umgebungen. Schlachten auf Planetenoberflächen hätten da sicher Abhilfe schaffen können. Dank solider Spielmechanik behalten Kenner der Nazi-All-Invasion das Game dennoch auf dem Radar.

Nils Osowski

360LIVE sagt...

Solider Weltraum-Shooter mit vorlagen-treuem Humor, allerdings auch Schwarzen HITPOTENZIAL Löffern bei der Inszenierung.

7.0 von 10

Erhältlich | Dezember 2012 Status | 95% komplett



Dämonenschützling oder Tamagochi-Fanboy?

- +** Hochwertige Animationen und Figuren-Designs, extreme Spieltiefe, viele Spielmodi, aufwendig erzählte Story, mögliche Verkettung sämtlicher Spezialattacken
- Lässt Einsteiger schnell richtig alt aussehen, Kämpferriege fällt – verglichen mit anderen Genrevertretern – etwas mager aus

kurz&knapp

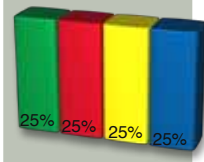
Hersteller | Zen United/Ubisoft
Entwickler | Arc System Works/Atlus
Genre | Beat 'em Up
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Prügelspiel-Auskopplung einer bisher Playstation-exklusiven Rollenspiel-Reihe.

das ist drin

- Fliegende Fäuste
- Prügelnde Phantome
- Zertrümmernde Tritte
- Sagenhafte Spezialattacken



PERSONA 4: ARENA

Anime-Klatsche vom Feinsten!

Wer kein Anime- oder Fernost-Rollenspiel-Fan ist, hat von der »Persona«-Reihe wahrscheinlich keinen blassen Schimmer. Sie dreht sich um eine Gruppe Teenager, von der jeder ein imaginäres Abbild – oder auch »Persona« – heraufbeschwören kann. Dieses verschafft seinem Schützling besondere Kräfte und Zugang zu einer mysteriösen Parallelwelt. Die wenigsten dieser geistartigen Erscheinungsformen sind zum Kuscheln aufgelegt und überhaupt ziemlich unverwundlich. Folglich wundert's kaum, dass die Halbstarke ihre Schutzgeister ständig in Schulhof-Balgereien verwickeln...

Arc System Works, die japanischen Macher der als Geheimtipp gehandelten »Blazblue«-Reihe, bringen noch dieses Jahr ein Beat 'em Up zu eben diesem Thema. Neben dem Bezug zum besagten Rollenspiel-Universum besticht das auf klassisches 2D-Prügel-Gameplay getrimmte »Arena« insbesondere durch seine abgedrehte Kämpferriege. Das überbordende Spezialattacken-Repertoire jedes Charakters, eine Vielzahl an Spielmodi sowie verschiedene Spielenden – je nachdem wie man sich im Story-Modus an bestimmten Stellen entscheidet – sind weitere Motivations-

verstärker. Mit einer fast fertigen EU-Version durfte 360 Live die ungeahnten Kräfte der magischen Phantomwesen bereits entfesseln.

Dabei verhält es sich wie mit allen Arc-System-Produktionen der letzten Zeit: Die Präsentation setzt den Schwerpunkt auf knallige Farben, feine Konturlinien und dutzende hochauflösende Filmsequenzen – nicht nur Anime-Kenner geht bei so viel Liebe zum Detail das Herz auf! Das Gameplay hingegen erinnert stark an den kürzlich auf XBLA reanimierten Capcom-Klassiker »Jojo's Bizarre Adventure«, wo ebenfalls jeder Haudogen unterstützt von einem Astralwesen in den Ring steigt. Die »Persona 4«-Kämpfer bieten jedoch deutlich mehr Variantenreichtum. Die Fächer-wedelnde Yukiko, der Kunai-schwingende Magier Yosuke, das kugelförmige TV-Maskottchen Teddie – insgesamt 13 beliebte Persönlichkeiten aus »Persona 3« und »Persona 4« wollen trainiert, verstanden und perfektioniert werden. Doch Vorsicht: Selbst einsteigerfreundliche Charaktere wie Schwertmeister Yu sind extrem vielschichtig gestrickt. Zwar verfügen sie mit gerade mal acht Einträgen über eine vergleichsweise kurze Liste an Spezialattacken. Diese lassen sich allerdings,

je nachdem, in welcher Reihenfolge sie angewandt werden, völlig unterschiedlich verketteten. Im Optimalfall gelingt einem so eine »Instant Kill«-Kombo, die den Kontrahenten mit einem Schlag komplett außer Gefecht setzt. Zwei zusätzliche Kraffteisten sowie die Energieleiste des Geistwesens sorgen für zusätzliche taktische Wirrnis. Abgerundet wird der Handkante-Hurrian von einem sehr stabilen Netzcode. Egal ob Duell mit Kontrahenten in Japan oder den USA – die global nutzbaren Server lieferten einwandfreie Performance und schürten zusammen mit der fairen Preisgestaltung von 50 Euro die Vorfreude auf die wohl im Dezember anstehende Veröffentlichung.

Jan Heinrich

360LIVE sagt...

Nicht nur für »Persona«-Kenner vielversprechend: Zugänglicher Schlagabtausch
HITPOTENZIAL für Grafik-Schleckermäuler!

8.0 von 10

IMPRESSUM

VERLAG

Airmotion Games Verlags GmbH,
Tassilostraße 7, 81541 München

HERAUSGEBER

Florian Petrich

PROJEKTLEITUNG

Sönke Siemens

PRODUKTION

Airmotion Games Verlags GmbH

CHEFREDAKTION (verantwortlich für den Inhalt)
Sönke Siemens

REDAKTION

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

REDAKTIONELLE MITARBEIT

Benjamin Kratsch

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

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

PRINT/ ONLINE

Martina Strack,

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

E-Mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

Erscheinungsweise: Monatlich. Vertrieb: Im deutschsprachigen Raum über Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandlungen, Computerfachgeschäfte. Urheberrecht: Alle im 360-Magazin erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichungen, sind vorbehalten. Jegliche Reproduktion ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- und Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber. Manuskripte: Nimmt die Redaktion gerne entgegen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Für unverlangt eingesandene Manuskripte, Muster und Bildmaterialien wird keine Haftung übernommen. Gesamtherstellung: Airmotion Games Verlags GmbH, Tassilostraße 7, 81541 München. Covermotiv: Aliens: Colonial Marines von Sega. Bildmotive von www.pixelio.de, www.aboutpixel.de. Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWV), Berlin.



360 – DAS SIND WIR



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Halo 4«,
»Air Conflicts: Pacific Carriers«
FREUT SICH AUF | »Metro: Last Light«,
»Tomb Raider«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Dishonored: Die Maske des Zorns«, »Torchlight 2« (PC)
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»Deadpool«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Borderlands 2«,
»Halo 4«
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»The Binding of Isaac«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | ZombieCat85
GENRES | Horror, Abenteuer, Rollenspiele
SPIELT GERADE | »Assassin's Creed 3«,
»Lego Herr der Ringe«
FREUT SICH AUF | »Dragon Age 3: Inquisition«, »Sacred 3«



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Hitman: Absolution«,
»Happy Wars« (XBLA)
FREUT SICH AUF | »Dragon Age 3: Inquisition«, »Painkiller: Hell & Damnation«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Resident Evil 6«,
»Halo 4«
FREUT SICH AUF | »DMC: Devil May Cry«,
»Cyberpunk«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Hitman: Absolution«,
»Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest« (SNES)
FREUT SICH AUF | »Injustice: Götter unter uns«, »Project Eternity«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Fable: The Journey«,
»Resident Evil 6«
FREUT SICH AUF | »DMC: Devil May Cry«,
»Crysis 3«

So werten wir

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

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

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

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

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 19. Oktober 2012



BFG oder Wasserspritze?

- +** Atmosphärisch wie eh und je, schockt am laufenden Band, grandiose Soundkulisse, beachtlicher Umfang, ungeschnitten, erstmals deutsche Synchronisation...
- ...wobei die Sprecher leider recht unmotiviert sind, Texturqualität schwankt zwischen grandios und grauenhaft



DOOM 3: BFG EDITION

Wenn schon der Anblick einer Tür Angst macht...

kurz&knapp

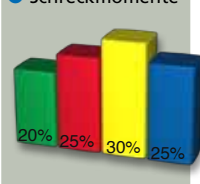
Hersteller | Bethesda
Entwickler | id Software
Preis | ab 35 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Nicht nur gute Neuauflage, sondern auch feine Sammlung der wichtigsten »Doom«-Games.

das ist drin

- Schlagschatten
- Schweißausbrüche
- Schusswaffen
- Schreckmomente



Ganze acht Jahre ist's her, dass »Doom 3« das finstere Feuer der Hölle erblickte. Sieben Jahre, dass es »Doom 3« erheblich verstümmelt vom PC auf die erste Xbox schaffte. Nun ist die Ausgeburt des Hades als »BFG Edition« auch auf der Xbox 360 spielbar – und zwar im Paket mit der Erweiterung »Auferstehung des Bösen«, den einst aus »Doom 3« gestrichenen Passagen »The Lost Mission« und den Klassikern »Doom« und »Doom 2«.

HERZRASEN

Unbestreitbar ist »Doom 3« großartig wie eh und je. Eine echte Atmosphärebombe – und das trotz der eigentlich dünnen Story: Etwas auf dem Mars läuft schief und ein Portal zur Hölle wird aufgerissen, durch das nun Dämonen den roten Planeten überströmen. So geht's also mit Schrotflinte, MG-88-Sturmgewehr, Kettensäge und der erstmals gleichzeitig mit einer Waffe im Anschlag einsetzbaren Taschenlampe durch die Delta-Labs, Site 3 und die Marshöhlen, um das Loch zur Hölle zu stopfen. Der Spieler durchstreift metallene Gänge, sterile Labore und tempelartige Katakomben, getränkt von tief-schwarzen Schatten. Im Hintergrund stets ein Knistern, ein Knacken, Kratzen und Berichte aus Audiologs von Verstorbenen, die verteilt über die 20 Stunden Spielzeit an deinen Nerven schaben – dieses Game muss man mit 5.1-Sound respektive Kopfhörern erlebt haben! Dir bleibt das Herz stehen, wenn

plötzlich ein stämmiger Zombie mit zerschlittem Wanst direkt neben dir aus einer Ecke stürmt. Oder sich ein skelettgleicher Imp urplötzlich hinter dir materialisiert. Selbst manche Tür jagt dir mit ihrem metallischen Fauchen beim Öffnen einen gewaltigen Schrecken ein – hier hätte sich »Resident Evil 6« einiges abgucken können!

Schade: »Auferstehung des Bösen« kann dem Hauptspiel nicht ganz das Wasser reichen, und bei »The Lost Mission« wird offenbar, wieso die sieben Level einst bei der Entwicklung verworfen wurden. Aber immerhin bieten sie zusammen noch mal knapp 13 Stunden Extraspiel und lassen sich frei im Hauptmenü anwählen.

KÖNNTE HÜBSCHER SEIN

Ballerspaß und Steuerung? Funktionieren. Da gibt's nix zu meckern – auch wenn selbst der Schwierigkeitsgrad »Normal« schon fordert. Allein, dass Gegner nach dem Tod zu Asche zerfallen und bei Treffern etwas das Feedback fehlt, ist schade. Bedauerlich auch, dass id Software seiner Teufelsgeburt bei der grafischen Restaurierung nicht so viel Liebe schenkte wie etwa 343 Industries »Halo« bei der »Anniversary«-Edition. Das Resultat entspricht in etwa der acht Jahre alten PC-Version in der Grafikeinstellung »Ultra«, die zwar ansehnlich, bedrückend und klaustrophobisch daherkommt, aber dennoch nicht zeitgemäß. Ebenso kritikwürdig: »Doom 3« samt Erweiterungen wurde nun

erstmal eine deutsche Vertonung spendiert – leider mit recht unmotivierten Sprechern. Punktabzug! Trotz alledem: Die »BFG Edition« ist eine höllisch gute Box mit extrem viel Spiel und vor allem Spiellegende und -geschichte fürs Geld! Pflichtexkurs für Shooter-Jünger!

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Markus Würstle: Die »Doom«-Serie ist zweifellos eine der wichtigsten Vertreterinnen des Genres. Diesem Status wird die ungeschnittene »BFG Edition« dank Erfolgen, Zusatzinhalten, stereoskopischem 3D und weiteren Extras voll und ganz gerecht. Ich gebe 8.2

Doom 3: BFG Edition

GRAFIK

Hübsch und flotte Bildrate, aber schwankende Texturqualität

7

SOUND

Mäßige Sprecher, dafür fantastischer Gruselsound

8

STEUERUNG

Eingängig, präzise, passt

8

Feine Neuauflage eines großartigen Games, die stellenweise aber noch etwas mehr Liebe verdient hätte.

8.5 von 10



Erhältlich | 20. November 2012

HITMAN ABSOLUTION

Agent 47, der – im wahrsten Sinne – geborene Profikiller, ist zurück. Seit über zwölf Jahren meuchelt er sich erfolgreich durch haarsträubende Aufträge rund um den Globus. Im nunmehr fünften Spiel der Reihe steht er erneut seinem schärfsten Widersacher gegenüber: seinem Auftraggeber, der Agency. Wohlwissend, dass diese Mission seine letzte sein könnte, hat sich 360 Live in Anzug und Krawatte geschmissen und ist dem Hitman auf Schritt und Tritt gefolgt...

Kristallklare, eisblaue Augen, die den Blick auf eine nahezu erfrorene Seele offenbaren. Ein von tiefen Furchen durchzogenes Gesicht, das nur andeuten kann, welche schreckliche Taten der gestählte Körper jahrelang vollbracht hat. Eine Glatze, die den Blick auf ein Barcode-Tattoo am Hinterkopf des Mannes zeigt, der nur auf den Namen Agent 47 hört. Er trägt einen maßgeschneiderten italienischen »Tommy Clemenza«-Anzug, dessen schwarze Linien so klar geschnitten sind wie die Kehle eines Opferlamms. Seine kraftvollen Hände sind in teure Lederhandschuhe gehüllt, welche die Griffe seiner beiden silbrig-glänzenden AMT-»Hardballer«-Pistolen geschmeidig umschließen. Dazu eine markant-klassische Krawatte, deren dunkles Blutrot wie ein mahnendes Indiz der bevorstehenden Ereignisse wirkt. Alleine sein Erscheinungsbild macht den oft so schweisgsamen Auftragsmörder zu einer ikonischen Figur, wie sie die Welt der Videospiele nur selten gesehen hat.

HEILIGE MARIA, MUTTER GOTTES

47 agiert als Assassine für die neu formierte »International Contract Agency« – kurz ICA. Die weltweit operierende Agentur arbeitet mit Geheimdiensten und Behörden wie dem FBI, der CIA, dem MI6 und gar Teilen der Vereinten Nationen zusammen, um für diese ungeliebte Widersacher unbemerkt aus dem Verkehr zu ziehen. Doch in »Absolution« steht nicht die Killervereinigung im Mittelpunkt. Das mittlerweile fünfte Spiel der Serie konzentriert sich voll und ganz auf den Agenten. Erstmals lässt der kaltblütige Spezialist Einblicke in seine eigene Gefühlswelt zu und zeigt eine menschliche Seite. Von der Agency benutzt und hintergangen,

kurz&knapp

Hersteller | Square

Enix

Entwickler |

IO Interactive

Preis | ab 55 Euro

Genre | Action

Spieler | 1

Xbox Live | ja

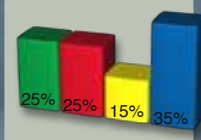
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Meisterhafte
Schleichaction mit
einem der coolsten
Killer aller Zeiten.

das ist drin

- Schleichen
- Verstecken
- Verkleiden
- Meucheln





verstrickt er sich in ein weitreichendes, düsteres Netz aus Lügen und Intrigen. Sein Hauptziel: nicht etwa den zwielichtigen Auftraggeber vernichten oder seinen nicht vorhandenen Namen reinwaschen. Nein, ein junges Mädchen namens Victoria soll er beschützen. Die hilflose Teenagerin wird von der ICA und dem zweifelhaften Waffenfabrikanten Blake Dexter gesucht. Was die Parteien mit dem Mädels wollen? Das gilt es – je nach Schwierigkeitsgrad und »Hitman«-Vorbildung – in zwölf bis 15 Stunden aufzuklären. Doch auch der fragwürdige Informant Birdie sowie die größtenteils ahnungslose Polizei haben noch ein Wörtchen mitzureden. So entsteht ein undurchsichtiges, herausforderndes Aufgebot an Widersachern, die den Glatzkopf am liebsten tot oder hinter Gittern sehen würden. Eine im Umland von Chicago beginnende, bis ins verschlafene Wüstennest Hope in South Dakota reichende Odyssee beginnt, auf der Agent 47 nicht nur zu Victoria, sondern auch zu sich selbst finden muss. Ist das Mädchen seine Erlösung? Die Lossprechung von der Agency?



IO Interactive bedient sich in Sachen Storydesign erneut beim Christentum – nicht nur der Untertitel spielt gezielt auf kirchliche Motive an. Neben Schauspielern wie einer Kapelle finden Fans beispielsweise auch Franz Schuberts »Ave Maria« wieder, das mittlerweile zur inoffiziellen Titelmelodie des Agenten geworden ist und in gleicher Form auch im Vorgängerspiel »Blood Money« auf der Xbox 360 Verwendung findet. Insgesamt fesselt die Story mit einem zusammengekommen sehr unterhaltsamen Plot, der sich nicht schämt, geistliche Themen aufzugreifen und durch Gegensätze geschickt zu persiflieren. Gerade noch in einem Kloster unterwegs, findet sich der Glatzkopf beispielsweise schon bald im »Vixen«-Stripclub wieder. Schräg: Das 80er-Jahre-Pornosternchen Traci Lords spricht in der englischen Originalfassung einen der Charaktere. Nicht unähnlich Robert Rodriguez Exploitationfilm »Machete« von 2010 nutzen die Entwickler ein verfremdetes Bild des eigentlich keuschen Nonnentums, indem sie ein Lack-und-Leder-Killerinnen-Konvent auf 47 hetzen. Die Dänen setzen sogar noch eins drauf: Immer wieder werden Charaktere präsentiert, denen es serientypisch weder an Überspitztheit noch schwarzem Humor mangelt; Clive Skurky zum Beispiel, ein 70er-Sonnenbrille- und Pornobalken-tragender Kleinstadtscherriff, der gerne feuchte Sodomas-Spielchen im Gefängnis der staubigen Kleinstadt auf Zelluloid bannt – mit sich in der devoten Hauptrolle, versteht sich.

BITTE FÜR UNS SÜNDER

Aus der Verfolgerperspektive steuert man den Agenten durch drei Akte, die sich über 20 Kapitel respektive 54 Abschnitte erstrecken. Immer bereit, zwei seiner Markenzeichen zum Einsatz zu bringen: die schallgedämpften »Silverballer«-Pistolen. Mit der LT-Schultertaste legst du auf Zielpersonen an, mit der RT-Taste drückst du gefühlvoll ab. Der Unterschied zu anderen Genrevertretern: Statt knallhartem Konfrontationskurs zelebriert Agent 47 den stilvollen und ruhigen Umgang mit Schusswaffen und somit seine Andersartigkeit. Rabiates Durchdrücken des Abzugs bringt in den meisten Fällen vor allem eines: Treffer ins Leere und damit einhergehend die volle Aufmerksamkeit der akustisch empfindlichen Gegner. Als echter Hitman geht man die Probleme nun mal anders an! Beispielsweise indem man sich zunächst mittels B-Taste hinter einer hüfthohen Mauer versteckt und dann mit der LT-Taste aus der Deckung heraus anlegt. Um etwa eine mehrere Meter entfernte Polizeiwache unsanft bei ihrer nun letzten Pinkelpause zu stören,

tippt man die RT-Taste zunächst nur leicht an, bis sich das Fadenkreuz sachte auf den Hinterkopf des Opfers zentriert. Dann durchdrücken und nur Augenblicke später fräst sich das tödliche Projektil mit unaufhalt-samer Wucht durch Klein- und Stammhirn. Ein Mechanismus, der durchaus Eingewöhnungszeit benötigt, dem Spieler aber ein dieser Tage im Genre eher seltenes Gefühl vermittelt: nämlich das von Präzision und totaler Waffenbeherrschung. Der Rest der Tastenbelegung ist größtenteils Shooter-Standard und ebenso präzise wie zugänglich. Unschön jedoch, dass es manchmal zu kleinen Ungereimtheiten kommt. Die Y-Taste dient nicht nur zum Aufheben von Waffen, sondern auch zur Interaktion mit Türen. Liegt nun ein ungeschickt platzierter Gegenstand in der Nähe, kann es durchaus sein, dass 47 sich mehr-

Und außerdem?

- 46 Erfolge, die meisten davon für das Ausführen von Aufträgen und das Voranschreiten in der Kampagne
- Deutsche Version komplett ungeschnitten und vollständig lokalisiert
- Wer den Originalton bevorzugt, kann die englische Tonspur kostenlos vom Xbox Live Marktplatz herunterladen
- Das Spiel erscheint in drei Versionen: Die »Deluxe Professional Edition« kostet rund 100 Euro und umfasst unter anderem ein Artbook, eine Making-of-DVD und eine 25 Zentimeter hohe Agent-47-Sammlerfigur
- Vorbesteller erhalten das Spiel »Hitman: Sniper Challenge«
- »Aufträge«-Modus setzt Online-Pass voraus, der jedem neuen Spiel beiliegt



mals nach einem Ziegelstein bückt, statt den verschlossenen Durchgang zu öffnen. Glücklicherweise ist das relativ selten der Fall.

In brenzligen Situationen hilft neben meist fair gesetzten Speicherpunkten und der Möglichkeit, sich mit dutzenden Verkleidungen unter das Volk zu mischen, besonders der »Instinkt«-Modus, sprich die geschärften Sinne des Krawatten-Killers. Diesen per gehaltenem RB-Knopf aktiviert, erkennt das kaltblütige Chamäleon seine Ziele selbst durch Wände, sieht feindliche Laufwegen signalisiert durch feurige Bodenlinien und lokalisiert nützliche Gegenstände anhand einer leuchtenden Umrandung. Ist er verkleidet, nutzt er die Funktion, um nahenden Wachen unerkannt auszuweichen. Beispielsweise indem er eine Kappe tief ins Gesicht zieht, um dieses zu verschleiern. Doch der mächtigste der Hitman-Instinkte

ist ein anderer: Nach Betätigen der X-Taste scheint die Zeit für Sekunden fast still zu stehen. Optimal, um mehrere Ziele – »Splinter Cell Conviction« lässt grüßen – nacheinander zu markieren und mit einem erneuten Tippen auf X cineastisch inszeniert eiskalt zu exekutieren. Herausfordernd für Agency-Veteranen: Auf den höheren von insgesamt fünf Schwierigkeitsgraden werden die Instinkt-Funktionen immer stärker eingeschränkt. Ein wahrer »Purist« geht die Kampagne sogar komplett ohne Hilfen an und verzichtet bis auf sein Fadenkreuz auf alle übrigen Bildschirmanzeigen.

47s Alternative zum Einsatz von Scharfschützengewehr, Maschinenpistole und 16 weiteren Schusswaffen? Die stets mitgeführte Klaviersaite. Diese rabiate Variante der Gegnereinsatzorgung hat einen entscheidenden Vorteil: Sie hinterlässt keinen Fleck auf dem sonst Hämoglobin-getränkten Boden, der patrouillierende Kollegen stutzig machen könnte. Trotzdem sollte man sich der Leiche schnell entledigen, sie zum Beispiel eine Klippe hinabstürzen und sie in einem Müllcontainer oder Toilettenhäuschen verstauen.

Irre: Insgesamt stehen kreativen Killern neben genanntem Arsenal über 80 improvisierte Waffen zur Verfügung. Wie wär's mit einer gleißenden, von einem Benzinkanister angefachten Explosion? Und wer hätte gedacht, dass ein Schraubenzieher so präzise durch die Luft fliegt, dass er kurz darauf mittig im

Schädel einer Patrouille landet? Aufmerksame Spieler stoßen darüber hinaus auf über 50 unterschiedliche Stellen, an denen sie eine Tötung leicht wie einen Unfall aussehen lassen können. »Zu dumm, da hatte sich wohl ein Stromkabel gelöst...« Das sorgt nicht nur für bizarre Aha-Momente, sondern obendrein für eine erfrischende Puzzelkomponente. Vortrefflich!

JETZT UND IN DER STUNDE UNSERES TODES

»Hitman: Absolution« ist keines dieser Spiele, die man einmal durchspielt und dann nie wieder anfässt. Im Gegenteil: Entwickler IO Interactive legt das Konzept von vornherein darauf aus, dass Fans die Kampagne mehrmals angehen. Wie kaum eine andere Spielserie feiert »Hitman« das eigentlich überholte, hier jedoch meisterhaft umgesetzte Versuch-und-Irrtum-Verfahren. Wer ein perfekter Hitman sein will, muss eben Ausdauer und Frustrationsresistenz beweisen! Dabei treiben besonders zwei Faktoren an: zum einen über 250 Herausforderungen, die beispielsweise die erwähnten »Unfallkills« umfassen. Zum anderen das unfassbar euphorische Gefühl, die perfekte Mordserie begangen zu haben. Zusätzlich belohnt »Absolution« den Spieler bei jedem Auftrag mit Punkten, wodurch es ein Leichtes ist, sich mit Auftragskillern weltweit zu messen. Aber Vorsicht: Unschuldige töten resultiert in deftigem Zählerabzug!

Und die Szenarien? Egal ob die dunklen Hinterhöfe von Chinatown, ein altes Sägewerk, das deine ange-

Heilsbringer oder Hure Babylon?



Skurille Charaktere, gelungener Gameplay-Mix aus Schleicheinlagen und Schießereien, ansprechende Grafik mit vielen kleinen Details, sehr hoher Wiederholungswert durch zahlreiche Lösungswege und Herausforderungen, gelungene deutsche Synchro, toller »Aufträge«-Modus, abwechslungsreiche Umgebungen...



...die teilweise wenig einprägsam sind, mitunter schrecklich schlechte Gegner-KI, Eingewöhnungszeit kann je nach Erfahrung mehrere Stunden betragen



Ein Bastard von einem Mann: Waffenfabrikant, Bösewicht und Kleinstadtheroe Blake Dexter.



Wuselfaktor: Die »Glacier 2«-Engine stellt große Menschenmengen flüssig und glaubwürdig dar.



Diese Kapelle könnte glatt aus »Kill Bill: Vol. 1« stammen. Details siehe »Der Typ vom Flughafen«-Kasten.

borenen Schleichfähigkeiten fordert, die zugemüllten Gassen einer Großstadt oder ein heruntergekommenes, dem Helden als billige Absteige dienendes Motel mit Hawaii-Atmosphäre – die Umgebungen sind so abwechslungsreich wie stimmig designt. Schön auch, dass alles sinnvoll ineinandergreift. Die dänischen Entwickler bessern damit einen der größten Kritikpunkte der letzten Serienteile aus, wirkten die Missionen in »Contracts« auf der Ur-Xbox und in »Blood Money« doch eher wie zusammenhangslos aneinandergereihte Ideen. Gleichwohl sind die Umgebungen in »Absolution« nicht mehr so einprägsam wie damals. An Klassiker wie die skurrile Weihnachtsfeier im Penthouse des Pornobaron Lorne de Havilland oder das kuriose »Pine Cone«-Rehabilitationszentrum aus »Blood Money« kommen viele Örtlichkeiten nicht heran.

Dafür fallen überall kleine Details ins Auge, und der »Glacier 2«-Grafikmotor zaubert einen Großteil der Spielzeit atemberaubende Sonnenuntergänge, weite Schlagschatten, riesige dynamisch agierende Menschenmengen und vieles mehr auf den Bildschirm. Sich wiederholende Nichtspieler-Charaktere in der treibenden Masse sind dabei zwar unschön und wirken – speziell wenn eineiige Zwillinge oder gar Drillinge vor einem stehen – unfreiwillig komisch, in Anbetracht der beeindruckenden Menge an gleichzeitig dargestellten Personen stört das jedoch kaum. Gleiches gilt für kleinere Ruckler und Einbrüche der

Bildwiederholrate, zumal diese doch nur sehr vereinzelt auftreten.

Akustisch gelingt dem Studio mit Sitz in Kopenhagen ebenfalls ein kleines Meisterstück. Besonders der hervorragende englische Originalton mit Film- und Seriensternen wie Marsha Thomason, Keith Carradine, Powers Boothe, Shannyn Sossamon und Langzeit-Agent-47-Stimme David Bateson überzeugt. Bis auf kleinere Ungereimtheiten bei der Übersetzung steht die deutsche Synchronisation dem in so gut wie nichts nach. Kein Wunder, konnten Square Enix und Audio-Direktor Thomas Bärtschl doch eine Reihe namhafter Profisprecher aus hiesigen Gefilden verpflichten, unter anderem die deutschen Stimmen von Wesley Snipes, Nicole Kidman, Russel Crowe und Lance Henriksen. Aber auch der abwechslungsreiche Soundtrack, die meist satten Waffentöne und die Umgebungsgeräusche treffen mitten ins Schwarze.

Dagegen Grund für heftiges Kopfschütteln: Auf den niedrigen Schwierigkeitsgraden durchtrennt die teils unsäglich dämliche Gegner-KI die Luftröhre der ansonsten gelungenen Atmosphäre oft binnen Minuten. Wenn drei Wachen wenige Zentimeter neben dir auf einer Treppe stehen und in etwa so treffsicher zielen wie volltrunkene Zirkusaffen, ist das noch das kleinere Übel. Viel schlimmer: Unter anderem ist es möglich, sich vor den Augen eines Verfolgers in einem Schrank zu verstecken – wohl gemerkt ohne dass dieser einen herauszerrt oder das



✖ Der Typ vom Flughafen...

...UND WEITERE GEHEIMNISSE VON 47

■ In der »Special Thanks«-Kategorie des Abspanns steht auch »The random guy in Moscow Airport«. Damit ist ein Mann aus Chicago gemeint, den eines der Teammitglieder zufällig am Moskauer Flughafen traf. Da sich »Absolution« noch in der Konzeptphase befand, war das Studio auf der Suche nach einem geeigneten Ort für das Spiel. Der Mann schlug die »Badlands« von South Dakota vor, was sich als perfekte Umgebung erwies.

■ In einer frühen Version sollte der Hitman ein düster-dreckiges Abbild seiner selbst werden – ein Obdachloser mit einem dreibeinigen Hund. Ob »Max Payne 3« die Entwickler von dieser Idee abgebracht hat?

■ Der vollständige Barcode im Nacken von 47 lautet »640509-040147«. Es ist noch immer nicht eindeutig geklärt, ob dieser Code für den Namen des Agenten verantwortlich ist. Es gibt Theorien, die den Auftragsmörder mit dem sowjetisch-russischen Sturmgewehr AK-47 und Artikel 47 des ersten Zusatzprotokolls der Genfer Konventionen in Verbindung bringen. Dieses setzt sich mit der Rolle von Söldnern in bewaffneten Konflikten auseinander.

■ IO Interactive bedient sich mehrfach popkultureller Anleihen und Anspielungen. Die Kapelle in der Kleinstadt Hope erinnert zum Beispiel an die Anfangsszene des Quentin-Tarantino-Films »Kill Bill: Vol. 1« von 2003. Zudem leiht Schauspielerinnen Vivica A. Fox der Killernonnen-Anführerin LaSandra Dixon in der englischen Originalfassung ihre Stimme. Fox verkörpert im Tarantino-Streifen die Profikillerin Vernita Green.

■ Agent 47 betritt im Spiel unter anderem den »Vixen«-Stripclub. Die Animationen für die Stangentänzerinnen wurden von einer dänischen »Pole Dance«-Meisterin eingefangen. IO Interactive berichtet, dass an dem Aufzeichnungstag ungewöhnlich viele Mitglieder des Entwicklerteams das Motion-Capturing-Studio besuchten.

■ Traci Lords spricht in der englischen Version Dexters Assistentin Layla Stockton. Lords erlangte in den 1980er Jahren zweifelhaftes Berühmtheit als minderjähriges Pornomodell. Zwischen ihrem 16. und 18. Geburtstag spielte sie in rund 100 Produktionen mit.

■ Es ist möglich das gleiche gelbe Vogelkostüm freizuschalten, das einige der Wachen in der »Blood Money«-Mardi-Gras-Mission »The Murder of Crows« tragen.

Das Spiel in Zahlen

1 Agent 47, 3 Akte, 20 Kapitel, 54 Abschnitte, 19 unterschiedliche Feuerwaffen mit über 100 Aufrüstmöglichkeiten, rund 80 improvisierte Waffen, etwa 50 »Unfallkills«, 30 freischaltbare Charakterverbesserungen, 54 einzigartige Verkleidungen, 2.880 während der Produktion von IO Interactive verdrückte Kuchen.

✖ Eine tödliche Zahl

47 UND SEINE AUFTRÄGE

Wer die Kampagne beendet hat, kann sich im innovativen »Aufträge«-Modus mit befreundeten Killern und weltweiten Konkurrenten messen. Dazu wählt man einen aus der Story bekannten Abschnitt und durchläuft diesen erneut. Hier kann man sich allerdings bis zu drei Zielpersonen selbst aussuchen. Das Spiel speichert dabei, wen man umgebracht hat, wie die Opfer ums Leben kamen, ob der Agent Verkleidungen benutzt hat und wie treffsicher er war. Einmal den »Auftrag« hochgeladen, können sich andere Profihalsabschneider weltweit daran versuchen. Ziel: die Mission in einer schnelleren Zeit als der ursprüngliche Agent absolvieren und so mehr Punkte kassieren, um schließlich die umfangreichen Bestenlisten zu stürmen. Um sicher zu gehen, dass die Missionen schaffbar sind, werden nur Aufträge angenommen, die auch vom Ersteller beendet werden konnten. Erfolgreiche Mordserien werden natürlich mit reichlich Spieldollars belohnt, die man in Waffenfreischaltungen und über 100 Verbesserungen wie Schalldämpfer, Zielvisiere, Spezialmunition und dergleichen investieren kann. Auch neue Kostüme stehen zum Kauf bereit. Eine tödlich gute Idee, die den Wiederspielwert von »Absolution« ungemein erhöht. Nicht zuletzt, da man sich oftmals dabei ertappt, wie man noch auf dem Weg zur Arbeit über möglichst kreative Wege der Feindentsorgung nachdenkt.



Feuer eröffnet. Wie ein Steingötze bleibt der geistig zurückgebliebene Häsher vor dem Möbelstück stehen und wartet brav, bis man heraussteigt und ihn aus nächster Nähe erdolcht.

Auf hohen Schwierigkeitsgraden ist der Fehler dagegen Geschichte: In der gleichen Situation veräppelt der Scherge den Hitman sogar und eröffnet kurz darauf das Feuer. Der sichere Tod für den Glatzkopf. Trotzdem kommt es auch hier vermehrt zu seltsamen

Ereignissen. Als der Agent ins Kreuzfeuer gerät, rettet er sich in eine angrenzende Gasse, biegt um eine Ecke und rennt dort eine Treppe hinauf. Ihm immer auf den Fersen: drei Cops mit Handfeuerwaffen im Anschlag. Als der Auftragskiller durch eine Tür entschwindet, denken die drei jedoch keine Sekunde mehr daran, ihm zu folgen. Seelenruhig sehen sie sich um, wo der wohl magiebegabte Verschwindibuss abgeblieben ist. Nach nur wenigen Sekunden verlieren sie dann das Interesse, als hätten sie vergessen, ihre letzte Dosis Ritalin einzuwerfen. Zwar kennen sie nun dein Gesicht und deine Aufmachung und reagieren dementsprechend beim nächsten Sichtkontakt, solange 47 allerdings in dem Apartment verweilt, hat er nichts zu befürchten.

Gäbe es Aussetzer wie diese nicht, wäre der Hitman der weltweit unangefochtene Spezialist in Sachen Meuchelmord. Nichtsdestotrotz steht fest: Der stilsicherste Killer wird er auf absehbare Zeit bleiben. Wer nur im Geringsten eine Vorliebe für gute Storys, groteske Charaktere und knallharte Action hat, muss diesen Auftrag annehmen!

Markus Würstle

Zweite Meinung

Nils Osowski: Die »Hitman«-Reihe zähle ich neben »Thief« zur Speerspitze des Genres. Auch »Absolution« begeistert durch kreative Kills, motivierende Erkundung, Freiheit sowie schwarzen Humor. Und Fetisch-Nonnen. Ich gebe 8,8

Hitman: Absolution

GRAFIK

Viele Details, große Menschenmengen, aber leichte Ruckler

8

SOUND

Stimmige Synchronisation, abwechslungsreicher Soundtrack

9

STEUERUNG

Lange Eingewöhnungszeit, dann intuitiv und befriedigend

8

Du bist gebenedeit unter den Killern und gebenedeit sind die Früchte deiner Arbeit. Eine wahre Erlösung für Schleich- und Actionfans!

8.7 von 10



Erhältlich | 12. Oktober 2012



HAPPY WARS



Dieser Krieg macht glücklich.

kurz & knapp

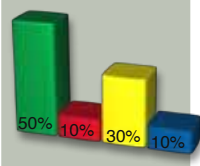
Hersteller | Microsoft Studios
Entwickler | Toylogic
Preis | kostenlos
Genre | Action
Spieler | 1 - 30
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Action und Taktik zum Nulltarif. Wer will, kann aber auch zahlen.

das ist drin

- Kostenlos Spaß haben
- Im Rang aufsteigen
- Waffen sammeln
- Mit harten Euros zahlen



Mit »Happy Wars« erkundet Microsoft erstmals Free-to-Play-Gefilde auf Xbox 360. Anders formuliert: Das Spiel an sich ist kostenlos; wer schneller auf bessere Gegenstände zurückgreifen will, muss aber Echtgeld abdrücken. Im normalen Mehrspieler-Modus bekriegen sich zwei Teams aus je bis zu 15 Mitspielern, die eine gegnerische Burg einnehmen sollen. Dazu wählt man aus einer von drei putzigen Klassen: den schlagkräftigen Kriegern, den verheerende Magie heraufbeschwörenden Zaubernern oder den heilenden Klerikern. Im Anschluss jagt man durch farbenfrohe 3D-Level im Comic-Look, drischt und zaubert auf den steten Gegneranstrich ein und erobert nebenbei Säulen, die als Wiedereinstiegspunkte für gefallene Waffenbrüder dienen. Wer Erfolg hat, sammelt kontinuierlich Erfahrungspunkte, um sich per Zufallsprinzip Sonderangriffe für eine Spielrunde freizuschalten. Darunter zum Beispiel die Möglichkeit, Freunde wiederzubeleben oder wie eine hochexplosive Rakete gen Feindpack zu fliegen. Das Resultat spielt sich erfrischend hektisch, bietet aber gleichzeitig Taktikanleihen. Im Koop-Modus läuft das Gameplay ähnlich ab, nur dienen hier KI-Gegner als Feindbild.

PIMP MY ITEM

Nach jeder Runde erhält man als Belohnung Spielwährung und zufällig vergebene Ausrüstungsobjekte. Das virtuelle Geld verzockt der aufstrebende Comic-Krieger unter

anderem am Glücksrad. Zu gewinnen: Schilde, Helme, Rüstungen, Waffen und dergleichen. Für Fortgeschrittene: Die Gegenstände dürfen auch noch mit erhöhtem Schaden und anderen Sonderfertigkeiten im Wirkungsgrad optimiert werden. Das weckt den Sammeltrieb und motiviert.

WARUM BEZAHLEN?

Dass echtes Geld nicht spielentscheidend ist, um voranzukommen, gefällt. Klar, wer es dennoch locker macht, kommt schneller an hochwertiges Rüstzeug, aber zum erfolgreichen Belagerer schafft man es auch so. Die Grafik trumpt mit ansehnlichen Magie-Effekten sowie charmanter Details auf und bleibt dabei stets flüssig. Nur ab und an zickt die frei dreh- und zoombare Kamera wie ein pubertierender Teenager. Ganz anders die unauffällige Soundkulisse und das Lobbysystem: Bei Musik und Kampfgeräuschen kommt es zu heftigen und häufigen Aussetzern. Oft brechen Partys außerdem schon bei der Spielersuche zusammen. Plus: Verlässt ein Teilnehmer die laufende Runde, ist in vielen Fällen für alle anderen ebenfalls Schluss – ohne Preis- und Erfahrungsausschüttung. Frust pur! Gleichsam unverständlich: Silber-Mitglieder können »Happy Wars« herunterladen, aber nicht starten. Merkwürdig, wo das Spiel neben seinen Online-Modi doch auch Einzelspieler-Ausflüge in einen Einführungs-, Trainings- sowie Story-Modus erlaubt, der die Geschichte von zwei sich bekriegenden Nationen recht sinnfrei und

Echt kostenlos oder total umsonst?

- ➕ Motivierendes Waffensammeln, netter Comic-look, hoffentlich bleibt die momentan gute Balance zwischen zahlenden Kunden und Kostenlos-Spielern auf Dauer bestehen
- Derzeit heftige Probleme mit Lobbysystem und Soundausgabe

spannungsarm erzählt. Immerhin dient Letzterer als zusätzliche Einnahmequelle und verkürzt die Wartezeit auf die nächste Runde, wenn Freunde noch an den Einstellungen schrauben. Für lau dennoch ein spielenswerter Zeitvertreib.

Markus Würstle

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ein netter Auftakt des Free-to-Play-Konzepts auf Xbox 360. Allerdings spielt das hier noch Klassen unter dem Niveau von PC-Hits wie »Team Fortress 2« oder »Heroes of Newerth«. Dennoch: spaßig, knuffig und ein Hoffnungsschimmer. Ich geb 7.0!

Happy Wars

GRAFIK

Knuffige Kulissen, leider Kameraprobleme

7

SOUND

Wenig berauschend, häufige Soundfehler

5

STEUERUNG

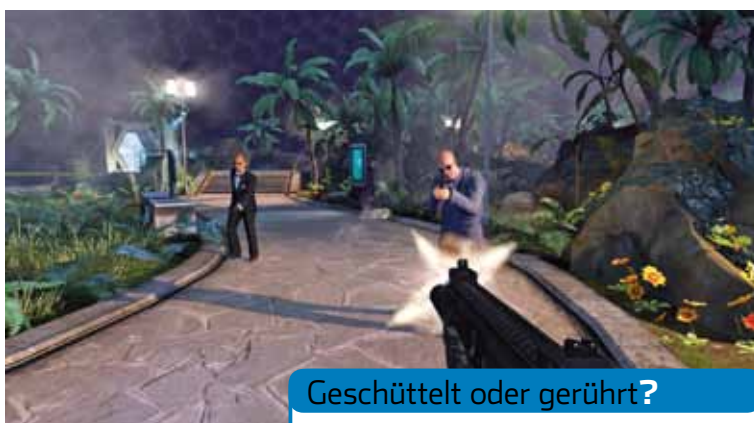
Durchdacht, geht gut von der Hand

8

Hat momentan noch mit diverserem Schluckauf zu kämpfen. Online-Zocker schauen trotzdem mal für lau rein.

6.4 von 10

Erhältlich | 19. Oktober 2012



Geschüttelt oder gerührt?

- +** Nah an den Filmvorlagen, originale deutsche Sprecher und Hintergrundmusik, solider Mehrspieler-Modus
- Stumpfes Dauergeballer, Grafik von gestern, bei vier Spielern via Splitscreen etwas unübersichtlich

007 LEGENDS

Ich möchte, dass Sie sterben, Mr. Bond!

kurz&knapp

Hersteller | Activision
Entwickler | Eurocom

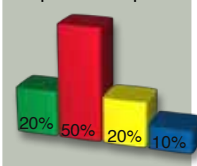
Preis | ab 65 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 12
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Fünf plus eine Schießbuden-Umsetzung bekannter Agentenstreifen.

das ist drin

- Cutscenes genießen
- Blei verteilen
- Elektronik hacken
- Sprüche klopfen



Diese Frage spaltet Generationen: Wer ist der beste James Bond? Sean Connery, Timothy Dalton oder vielleicht doch Roger Moore? Darüber streiten sich Anhänger seit nunmehr 50 Jahren, als der Agent im Auftrag Ihrer Majestät in »Jagd auf Dr. No.« erstmals seine Walter PPK zückte. Zumindest bei Activision ist für »007 Legends« die Entscheidung gefallen: Daniel Craig, der aktuell im Kino mit »Skyfall« bereits zum dritten Mal den berühmtesten Doppelnul-Spion der Welt mimt. Anlässlich des runden Jubiläums setzt Entwickler Eurocom fünf Bond-Abenteuer um und tauscht die alten gegen den neuen Helden. Exakt, in »Goldfinger«, »Im Geheimdienst Ihrer Majestät«, »Lizenz zum Töten«, »Stirb an einem anderen Tag« und »Moonraker« gibt sich lediglich der kernige Brite aus Chester die Ehre. Das ist allerdings nicht das Einzige, was bei manchem Fan auf Widerwillen stoßen dürfte...

SPIELFINGER

Zugegeben, die Craig-Thematik beiseite, wirkt »007 Legends« anfangs wie eine liebevoll umgesetzte Sammlung beliebter Agentenklassiker: Goldfinger, Pussy Galore und weitere namhafte Charaktere sind sofort erkennbar; Geschichten und Kulissen halten sich ebenso größtenteils an die Filmvorlagen. Im Hintergrund untermalt zudem der originale Soundtrack das Bleigewitter. Und selbst die deutschen Synchronstimmen passen wie der Metallhut auf den Kopf von Kultscherge

Oddjob. Doch spätestens nach einer halben Stunde die erste Ernüchterung: Kontinuierlich heißt es ballern, schießen, draufhalten. Bereits im ersten Kapitel dürfte Bond mehr asiatische Soldaten mit Blei gefüllt haben als John Rambo in der ganzen Quadrologie. Ansätze für mehr Abwechslung gäbe es zwar genug, sie verlieren sich aber in ihrem sehr niedrig gehaltenen Anspruch: Computer per Smartphone hacken? Einfache Quicktime-Reaktionstests. Feinde umschleichen? Aufgrund der Gegner-KI auf Schießbuden-Niveau nicht notwendig. Die sporadischen Faustkämpfe? Ebenfalls simpel, aufgesetzte Geschicklichkeitstests, bei denen sich Ian Fleming wahrscheinlich im Grabe umdrehen würde.

SPIEL AN EINEM ANDEREN TAG

Weiterer Kritikpunkt: Grafisch geht »007 Legends« fast schon als dezent hochskaliertes Xbox-1-Spiel durch. Auflösung, Detailgrad und Texturzeichnung wirken wie die eigene Sicht nach zehn Wodka-Martinis: unscharf und unschön. Wer darüber hinwegsieht, bekommt zumindest stellenweise spaßige Bond-Action, die mit Vorlagentreue punkten kann und Einzelspieler etwa sieben bis acht Stunden unterhält. Zusätzliche Adrenalinschübe versprechen der jeder neuen Vollversion beiliegende Gratis-Download-Code für Missionen aus dem Kinofilm »Skyfall« sowie der Mehrspieler-Modus. Bei Deathmatch und angepassten Flaggenklau- und Hügelkönig-Varianten können sich vier

Nachwuchsspione offline via Splitscreen und zwölf online via Xbox Live Löcher in den edlen Agentenzwirn ballern. Kurz: Wer einen ähnlich zählen Kiefer wie Bond-Rivale Jaws besitzt und 007 verehrt, beißt sich durch. Der Rest gibt anderen Agenten den Vorzug: 47 zum Beispiel.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Nils Osowski: Ich bin kein 007-Fan und sehe mir tausendmal lieber Suicide- als Bond-Girls an. Fan oder nicht: Dieser Shooter hat mit seiner öden Dauer-Action und der mittelmäßigen Mechanik die Lizenz zum Langweilen. Ich gebe 5.9

007 Legends

GRAFIK

Niedrig aufgelöst, detailkarg, aber 60 Bilder pro Sekunde

6

SOUND

Originale Sprecher und Musik

8

STEUERUNG

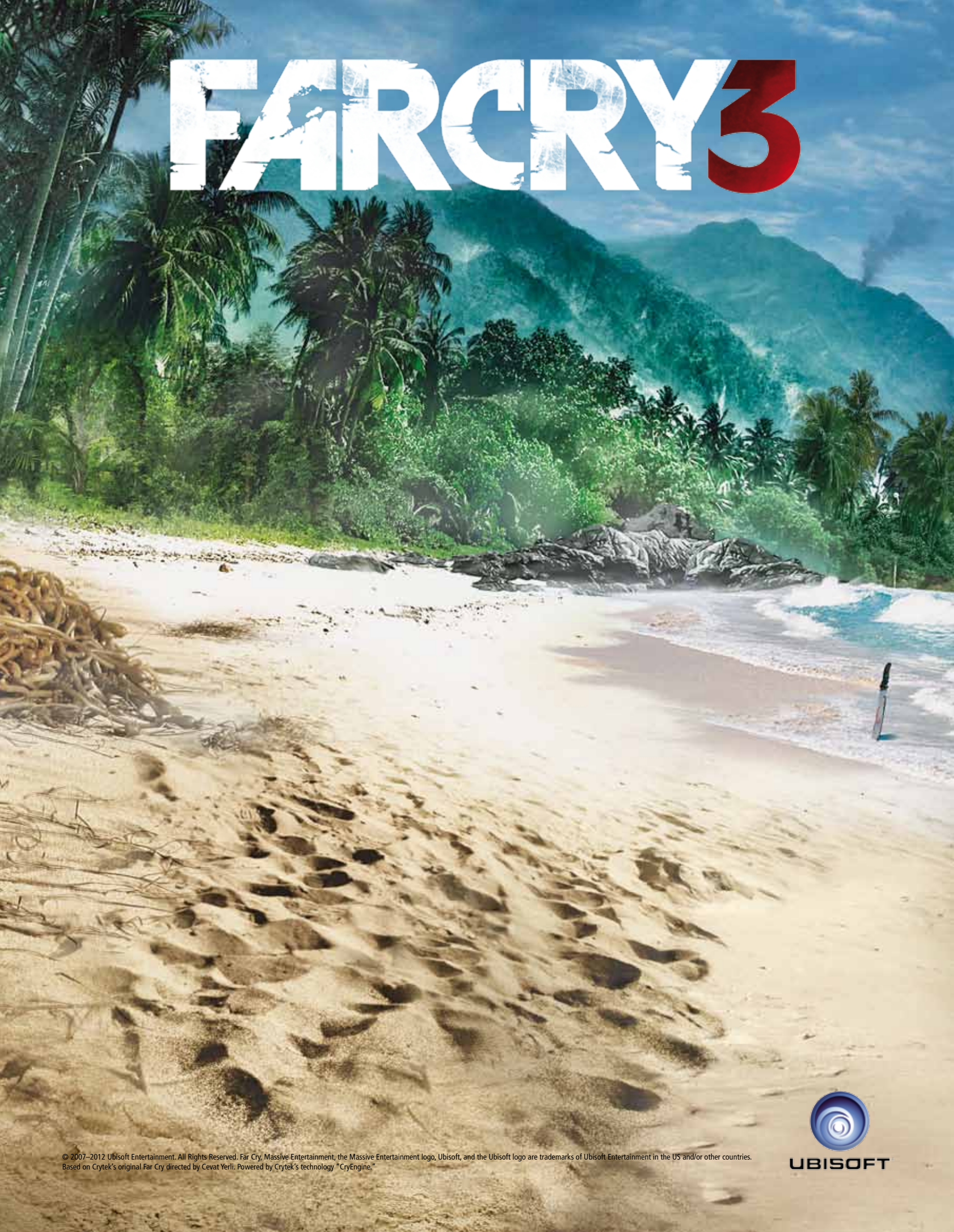
Etwas schwammig, dafür recht eingängig

7

Vor allem optisch mäßige Umsetzung zahlreicher Filmklassiker, die primär Shooter- denn Bond-Fans glücklich stimmt.

6.0 von 10

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."



UBISOFT

ALIENS™

COLONIAL MARINES



Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens: Colonial Marines is a trademark of Gearbox Software, Inc. U.S. and/or other countries and used here under license. "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.





Erhältlich | 12. Oktober 2012



Wildwest-Rodeo oder Ponyreiten?



Schön erzählte Geschichte mit motivierten deutschen Sprechern, bezaubernde Umgebungen, abwechslungsreiche Feinde, Kinect-Erkennung funktioniert meistens gut...



...trotz mehrfacher Kalibrierung gehen insbesondere Zauber aber immer wieder daneben, Weg strikt vorgegeben, wenig bis gar nichts zu entdecken in der Welt; immer gleicher Gameplay-Ablauf aus Kutschfahrt, Pause und Kampf mit Geschichte dazwischen



FABLE: THE JOURNEY

Zwei Handschuhe, sie zu knechten...

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft

Entwickler |

Lionhead Studios

Preis | ab 45 Euro

Genre | Abenteuer

Spieler | 1

Xbox Live | nein

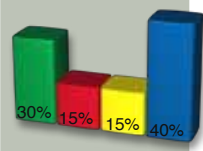
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

Exklusiv für Kinect: der Ponyhof von Albion.

das ist drin

- Zügel schnalzen
- Fell striegeln
- Äpfel verfüttern
- Welt retten



Er ist der Mann mit dem Pferd und den Handschuhen. Der kauzige Kutscher Gabriel wird eines Tages in der »Fable«-Welt Albion vor die Wahl gestellt: Lässt er seinen getreuen Ackergaul und Karrenzieher Seren sterben oder legt er ein Paar magische Handschuhe an, um seine Stute zu retten – und damit gleichzeitig die Welt vor der Zerstörung zu bewahren? Keine Frage: Für Seren würde Gabriel alles tun. Und so wird aus dem Tagträumer mit Rastas kurzerhand der fahrende Weltenretter auf der Kutsche, der durch halb Albion tingelt, auf der Suche nach einem Mittel, den mysteriösen Verschlinger auszulöschen.

HÜHOTT!

Leider passiert das nicht in bekannter »Fable«-Manier in Third-Person-Ansicht, aus der man sich durch mehr oder weniger offene Welten bewegt. Stattdessen versetzt »Fable: The Journey« den Spieler in die Ego-Sicht und für einen Großteil der Spielzeit auf den Kutschbock, wo er mit Kinect-Gesten die Zügel schwingt, Seren zu Trab oder Galopp antreibt und gelegentlich lenkt, um Hindernisse zu umfahren. Der Weg ist dabei ähnlich einem Rail-Shooter strikt vorgegeben, lediglich das Tempo kann beeinflusst werden. Gäh. Etwas spannender gestalten sich die Zauberduelle gegen die koboldartigen Hobbs, die wespenähnlichen Piekser oder wilde Balverin-Wölfe. Mit seinen Handschuhen kann Gabriel nämlich zaubern:

rechte Hand nach vorn strecken, um einen Kugelblitz auszusenden. Über die gleiche Geste mit der linken Hand werden Angreifer verlangsamt oder durch die Luft katapultiert. Reißt man den linken Arm vors Gesicht, geht Gabriel in Schutzhaltung, um nahende Geschosse abzuwehren. Das funktioniert in aller Regel gut. Schade nur, dass die Gesten manchmal so träge und unpräzise erkannt werden, dass die magischen Geschosse in alle Richtungen davonfliegen, statt die Gegner zu treffen.

UND ER REITET UND REITET UND...

Ebenfalls schade, dass es in den wirklich bildhübschen Umgebungen von Thorndee, Woodseed und Stonehaven so wenig zu entdecken gibt. Die glitzernden Wasserfälle und die pastellige Weitsicht beeindruckt; nicht so der immer gleiche Gameplay-Ablauf: Erst ein Weilchen auf der Kutsche sitzen, dann Seren und sich selbst eine Rast gönnen, danach ein paar Gegner umhauen, ganz selten mal eine Kiste öffnen oder einen Boss plätten, Videosequenz. Das hier ist eigentlich kein Spiel, sondern ein interaktiver Animationsfilm, so oft wie man dasitzt und einfach nichts tut, sondern nur den – wohlgernekt spannend erzählten – Dialogen in den Videos lauscht. Wäre die durchaus fesselnde Story nicht, bestünde wohl kaum eine Motivation, länger als ein oder zwei Stündchen die Zügel schnalzen zu lassen. So aber rettet sie ein bisschen über das eher

fade Gameplay hinweg. Wobei... etwas wirklich Gutes hat »Fable: The Journey« dann doch: Es ist das einzige Kinect-Game, das man ohne Ausnahme komplett im Sitzen auf der Couch spielen kann!

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Markus Würstle: Ich bin ein zaubernder Rasta-Kutscher in einer bunten Fantasiewelt? Das könnte glatt eine Allegorie für die Love-Parade sein. Und ja: Ohne total drauf zu sein, kann man auch das hier nicht länger als 30 Minuten am Stück aushalten. Ich gebe 4.2

Fable: The Journey

GRAFIK

Bunt und ansehnlich, wie bei Fable üblich

7

SOUND

Gute deutsche Sprecher, schöner Soundtrack

7

STEUERUNG

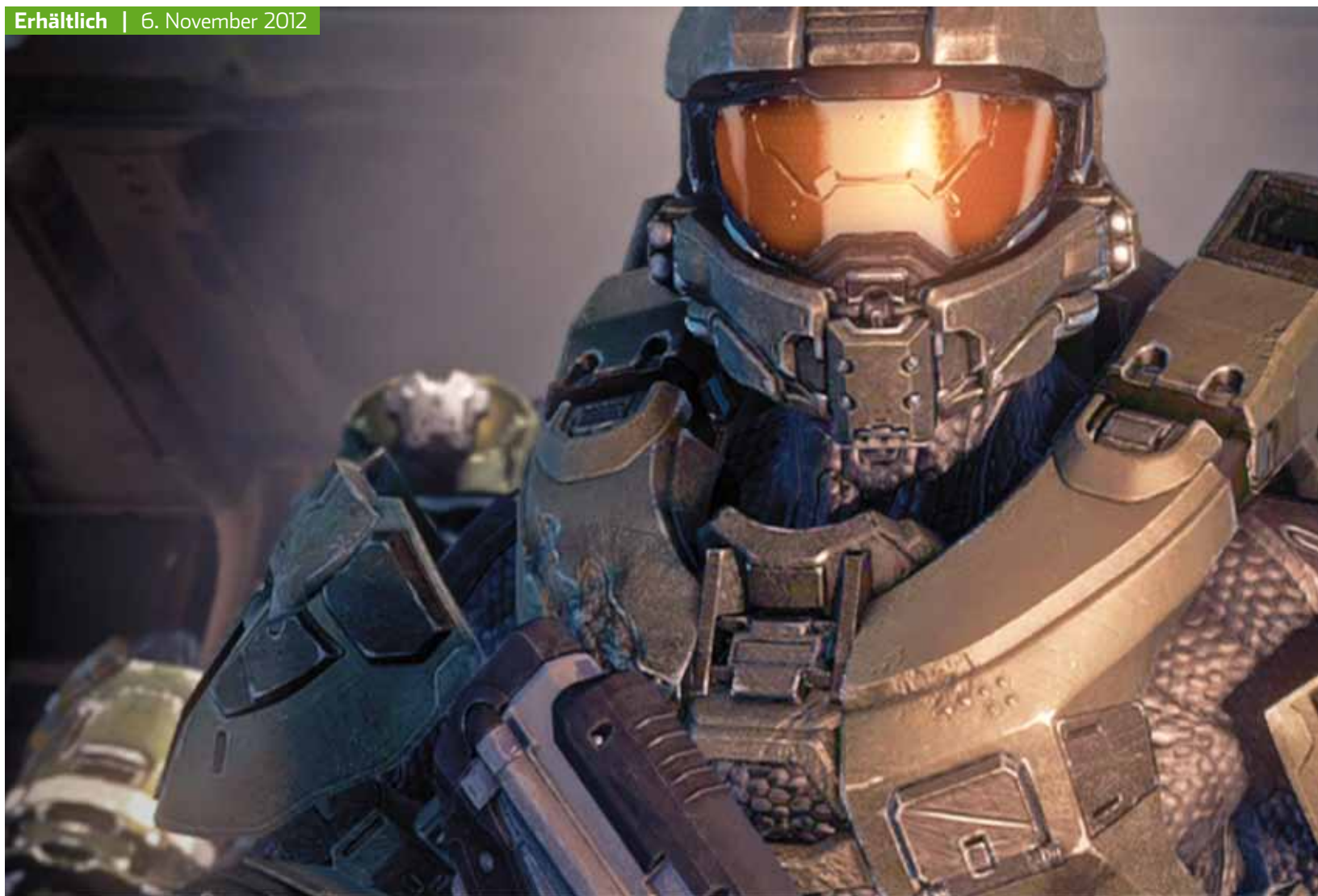
Oft gut, teils aber zu unpräzise und schwammig

6

Hätte als Hörbuch super funktioniert. Als Spiel motiviert's leider nur bedingt.

6.8 von 10

Erhältlich | 6. November 2012



kurz&knapp

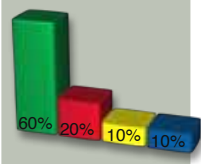
Hersteller | Microsoft
Entwickler | 343 Industries
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 16
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Fortsetzung der »Halo«-Reihe – und das erste »Halo«, das nicht von Bungie kommt.

das ist drin

- Kampf
- Story
- Covenant
- Prometheaner



Satte fünf Jahre sind seit dem letzten Abenteuer des Master Chiefs verstrichen. Viele Fans haben seine Rückkehr ersehnt – und nun ist er tatsächlich wieder da. Doch ist der Supersoldat nach all den Jahren noch in Bestform? Oder macht ihm der Cryofrostbrand zu schaffen?

HALO 4

Weithin ziehen sich schroffe Bergpässe und kahle Felsen, eingefasst von endlosen Wiesen und Wäldern. Die Strahlen der künstlichen Sonne schmiegen sich mühelos an den vereinzelten Wolken vorbei, tauchen alles in ein wärmendes Lichtbett und spiegeln sich in den metallenen Turmbauten und schwebenden Stelen der Blutsväterkonstrukte, die sich monolithisch in den Himmel recken. Es ist ein geradezu surreal idyllisches Bild, das sich nur wenige Minuten nach dem Absturz des havarierten Raumschiffs Forward Unto Dawn und einiger Covenant-Fregatten auf dem Blutsväter-Planeten Requiem zeigt. Das Bild gleicht einer Offenbarung; dem Blick in eine glänzende Zukunft; dem aufblitzenden Funken einer neuen Generation. Und tatsächlich spiegelt sich in »Halo 4« Aufbruchsstimmung wider; der Mut des Entwicklerteams von 343 Industries für einen Neubeginn des Master Chiefs. Aber auch das Holpern und Stolpern, das der Zwiespalt zwischen dem Drang nach Modernisierung und dem gleichzeitigen Respekt vor den Ursprüngen der Reihe mit sich bringt.

ERWACHEN

Das Jahr 2557. Satte vier Jahre nach dem Ende von

»Halo 3« setzt der vierte Teil an. Der Master Chief, John-117, treibt in einer Cryokammer schlafend in den Resten des Schlachtschiffes Forward Unto Dawn durch den endlosen Raum. Bis... ja, bis er auf ein riesiges Gebilde trifft: eine Schildwelt, eine Dyson-Sphäre, erbaut von den Blutsväter. Eine gigantische metallene Kugel, in deren Innerem sich eine eigene und von dem Außenraum abgekapselte Welt befindet. Allerdings ist er nicht alleine: Auch eine von der Alien-Allianz Covenant abgespaltene Sekte zeigt brennendes Interesse an diesem Konstrukt – und ist dem Master Chief wie's scheint ganz und gar nicht wohlgesonnen.

Ein Enterkommando rückt an. Die Künstliche Intelligenz Cortana reißt den Chief aus dem Schlaf. Eine hektische Flucht durch das zerrissene Schiff der Menschenarmee UNSC beginnt; eine von gleißenden Lichtern, Funken, Plasma-Fetzen und Feuer dominierte Schlacht in Front des mysteriösen Himmelskörpers, gefolgt von dem Absturz auf diesen – das sind die Eckpunkte der mitreißenden, spielbaren Einführungssequenz.

Was dann in der rund zehnstündigen, in acht Episoden gegliederten Kampagne folgt, gleicht einer Achterbahnfahrt. So wirkt schon die Flucht vom Schiff





Supernova oder Schwarzes Loch?

- +** Teils dichte Atmosphäre, in Ansätzen intelligente Story, detailreiche Grafik mit großartigen Lichteffekten, abwechslungsreiche und recht offene Spielumgebungen, zahlreiche beeindruckend gigantische Kulissen, oft intelligente Gegner, großartiger Mehrspieler-Modus in der Tradition der Reihe, ausgegliederter Spartan-Ops-Koop-Part mit eigener Story; teils gute, ...
- ...teils schlechte deutsche Sprecher, stellenweise recht abgehackte und gehetzte Kulissenwechsel, Story hinterlässt so einige offene Fragen; cool gestaltete, aber unkreative Alien-Waffen; hin und wieder »Und? Wohin muss ich jetzt?«-Momente, geradezu beleidigend simpler Endkampf



»Es macht einfach Spaß, sich in einen Banshee zu schwingen, umherzufliegen, Loopings und Seitenrollen zu schlagen.«



und der Crash auf der unbekannten Welt sowie der erste Blick auf die weite Landschaft wie eine Hommage an die Prolog-Handlung in »Halo: Kampf um die Zukunft«. In einem Warthog brettert der Spieler einige Minuten mit kreischendem Motor über Hügel, verstreute Trümmer von Covenant-Schiffen und das Terraner-Schlachtschiff. Allerdings sucht man im Gegensatz zur »Reunion Tour« im ersten Teil keine Überlebenden, sondern muss sich schon nach wenigen Momenten den ersten Kämpfen mit gestrandeten Covenant-Truppen stellen. Die gehen flink, zackig und dynamisch wie eh und je vonstatten: In recht weitläufigen, Arena-gleichen Sandkasten-Arealen bolzt man mit dem MA5D-Sturmgeschütz Grunts über den Haufen; liefert sich Duelle mit den Elite-Kriegern, denen man den neuen und Energiepfeile spuckenden Sturmkarabiner entgegenjagt. Oder fährt gekonnt erst mal einen Großteil der grunzenden Aliens über den Haufen. Denn wirklich clever agieren die Covenant auch in diesem »Halo« nicht: heranstürmen, feuern, mal in Deckung gehen oder ausweichen – das war's.

AUSSERIRDISCHE RITTER

Ganz anders die später auftretenden Prometheaner – woher die kommen, dazu gleich mehr. Sie sind es

auch, die die im »Halo«-Universum gänzlich neuen Waffen fallen lassen: etwa das Lichtgewehr, den Unterdrücker oder das Streugewehr. Allesamt Argumentationsverstärker, die sich beim ersten Aufnehmen aus einzeln schwebenden Metallteilen zusammensetzen. Leider jedoch sind all das trotzdem nur Science-Fiction-Varianten bekannter Schießweisen: von Scharfschützenknarre, Sturmgewehr und Schrotflinte zum Beispiel. Überraschende Fähigkeiten? Coole Spezialfunktionen? Nein. Wenigstens klaubst du hier und da einen aus »Halo: Reach« bekannten Fähigkeitenaufsatz für die Rüstung auf. Mal ein Schild, eine Durch-Wände-schauen-Sicht oder ein schwebendes Geschütz, das sich für einige Sekunden mittels RB-Taste aktivieren lässt. Nette Extras, die aber nicht weiter erklärt oder thematisiert werden. Dafür agieren die einstigen Besitzer dieser Gerätschaften überraschend intelligent. Die drei Meter hohen Springer, schlanke Figuren in einer dicken Oberkörperrüstung, stürmen in der Regel zunächst mit voller Wucht heran. Teleportieren sich plötzlich hinter den Spieler und lassen dann von surrenden Drohnen Granaten abfangen und sich mit Energieschilden schützen. Dazu die Krabber, die kybernetischen Hunden gleichen. Geschickt pirschen diese sich über Wände und Decken heran; taktieren



Schick und wunderschön: in den ersten Minuten auf Requiem fühlt man sich wie auf dem ersten Halo-Ring. Doch schnell merkst du, wie eingegrenzt die Spielareale doch sind.



Und außerdem?

■ Kampagne zu zweit an einer Konsole und zu viert online spielbar; Mehrspieler-Modus auch zu viert auf geteiltem Bildschirm spielbar
 ■ 13 Schädel für die Kampagne aktivierbar, die etwa Bildschirmanzeigen ausblenden, Waffen mit weniger Munition ausstatten oder aber auch seltene Kampfdialoge öfter hörbar machen ■ Zum Spielen von Spartan Ops und dem Mehrspieler-Part müssen Inhalte der zweiten Disk installiert werden: dauert etwa fünf Minuten ■ Insgesamt neun Mehrspieler-Modi auf 13 Karten ■ Optimierter, leicht zu bedienender »Schmiede«-Modus zum Anpassen eigener Mehrspieler-Level ■ Neben 343 Industries haben auch die Studios Certain Affinity und Digital Extremes am Mehrspieler-Part mitgearbeitet ■ 49 Erfolge, etwa fürs Abschließen von Missionen, Ausschalten von drei Krabblern mit einem Gravitationshammer oder auch das Abschließen eines Spartan-Ops-Kapitels auf »Legendär« ■ »Halo 4« ist nicht nur ein Videospiel, es gibt auch einen gleichnamigen Handscheinwerfer von der Firma Eisemann ■ Code für 2 Wochen Xbox-Live-Gold liegt bei

in Rudeln und hinterrücks; feuern erst Photonenprojekte, um dann urplötzlich in einen Sprungangriff überzugehen. Das provoziert Umstellung, Anpassung und treibt dir bei der ersten Begegnung sogar im »normalen« Schwierigkeitsgrad Schweißperlen auf die

Stirn. Springen, in Deckung gehen, sich stets nach Teleportgeräuschen umhorchen – nur so wirst du überleben! Zu guter Letzt allen Mut zusammennehmen, direkt auf die ritterartigen Giganten losrennen und Schrotladungen verteilen, bis sich der garstige Widersacher schließlich in guldene Partikel auflöst. Vor allem hierbei fällt auf, dass der spartanische Supersoldat neuerdings nur noch wenige Sekunden sprinten kann und im Gegensatz zu den Vorgängern irgendwie nur jeder dritte Nahkampfangriff trifft.

Die Steuerung? Direkt und präzise – und aus insgesamt sieben vordefinierten Belegungen wählbar. Auch die Fahrzeug-Passagen überzeugen. Es macht einfach Spaß, sich in einen Banshee zu schwingen, umherzufliegen, Loopings und Seitenrollen zu schlagen und dann im Vorbeisurren eine Horde Covenant mit einer funkensprühenden Plasma-Rakete wegzusprennen. Oder sich mit dem M808B-Kampfpanzer durch enge Höhlen zu quetschen, mit dem dicken Geschütz Type-26-Alienlafetten in bunte Flammen zu verwandeln, während einem einige Fußsoldaten Feuerschutz geben. Oder mit dem neuen Mantis-Mech mittels MG und Raketenwerfer Zunder zu geben!

UNSC VERORDNUNG 12-145-72

Recht sachte entblättert sich in den ruhigen Minuten abseits der Kämpfe in fantastisch aussehenden Zwischensequenzen, aber auch in während des Spielgeschehens ablaufenden Dialogen der rote Storyfaden. Als bald zieht nämlich ein Gravitationstrichter



✖ Lord Helmchen

An den Bildrändern erkennt man den Helm des Master Chiefs. So fühlt man sich tatsächlich »mittendrin« in der Rüstung von John-117.

✖ Voll hell!

Die Grafik von »Halo 4« basiert auf der Engine von »Halo: Reach«. In Anbetracht der irrsinnig guten Lichteffekte und Explosionen ist das kaum zu glauben!

✖ Labertasche!

Ja, der Master Chief redet in seinem neuesten Abenteuer recht viel. Das trägt tatsächlich zur Atmosphäre bei. Schade nur, dass die deutschen Sprecher den englischen zu keiner Zeit das Wasser reichen können.

» Kommen Sie, Chief. Fahren Sie eine Lady spazieren! «

das auf einen Notruf des Spartaners aufmerksam gewordene Drei-Kilometer-Flaggschiff der UNSC, die Infinity, in die Schildwelt. Ein einst in Requiem eingekerkelter Blutsvater wird erweckt und will mit Hilfe seiner Armee – eben jenen Prometheanern – und einem Artefakt namens »Erzeuger« seine vor tausenden Jahren begonnene Arbeit fortsetzen. Kurzum: die Menschheit »versklaven«. Doch damit nicht genug. Bei des Chiefs loyaler KI-Begleiterin Cortana zeigen sich nach all den Jahren des Einsatzes Degenerations- und Verfallserscheinungen im Speicher, die sie schlicht verrückt werden lassen. »Es ist, als würden sich tausende von mir gleichzeitig streiten«, offenbart sie dem Chief beschämt. Leider sind die deutschen Sprecher in solchen Szenen recht unmotiviert – und einige Übersetzungen auch schlicht falsch. Statt wie im englischen Originalton mit John-

117 zu scherzen und ihren Zustand mit Sarkasmus und Ironie zu kaschieren und kleinzureden, spricht Cortana ihren einzigen Freund mit »Sie« statt »du« an und diktiert ihm im Befehlston, was er zu tun habe. Besonders in solchen Situationen schmerzt es, dass die deutsche Disk nicht die englische Tonspur enthält. Auch sonst ist die Übersetzung leider nicht sonderlich gelungen – und teils gar etwas albern. Aus dem Blutsvater Erzfeind »Didakt« wird der »Didaktiker«; aus den »Promethean Knights« werden »promethianische Springer«, während Worte wie »Reclaimer« unübersetzt bleiben. Abgesehen davon sind Story und Charaktere wie Dr. Tilson und Kommandant Lasky trotz ihrer brillanten narrativen Ansätze und des vorhandenen Potentials leider beschämend flach: Cortanas Wahnsinn und innere Zerrissenheit hätte viel an Tiefgang und Emotion

✖ Forward Unto Dawn

DER FILM ZUM SPIEL

Mit »Forward Unto Dawn« hat Microsoft eine opulente und in fünf Episoden gegliederte Webserie als Werbekurbel für »Halo 4« ins Leben gerufen, die rund zehn Millionen US-Dollar – und damit etwa ein Zehntel der Produktionskosten des Spiels – verschlang. Das Ergebnis? Beeindruckend, was Jung-Regisseur Stewart Hendler hier auf die Beine gestellt hat. In fantastischen Bildern erzählt er die Geschichte hinter dem in »Halo 4« auftretenden UNSC-Kommandanten Thomas Lasky und dessen erster Begegnung mit dem Master Chief – die gleichsam die Frage aufwirft, wie alt der Supersoldat in der graugrünen Rüstung mittlerweile eigentlich ist. Die insgesamt 90 Minuten Film werden übrigens der Limited Edition des Spiels beiliegen, aber auch auf Blu-ray, DVD, via Xbox Video und iTunes erhältlich sein. Nicht nur für Fans sehenswert!

✖ Smartglass

NETTES GIMMICK

Mit der App »Smartglass« verspricht Microsoft Xbox-360-Spiele sinnig auf mobilen Geräten wie Smartphones und Tablets zu erweitern. »Halo 4« ist neben »Forza Horizon« eines der ersten Games, das diese kostenlose Funktion explizit anbietet, etwa um Detailbeschreibungen zum Spiel, eine Liste der bisher freigeschalteten Erfolge mit nützlichen Zusatzinfos und eine Übersichtskarte jeder Mehrspieler-Arena – natürlich der Fairness halber ohne die Position der Feinde – anzuzeigen. Auf Android- und Windows-Phone-Geräten klappt das bereits sehr gut. iOS-Hardware wurde zu Redaktionsschluss noch nicht unterstützt, soll aber folgen.



✖ Spartan Ops

GEMEINSAM SIND WIR STARK!

Das Studio 343 Industries hält große Stücke auf »Spartan Ops«: ein einsatzbasierter und mit eigener Story ausgestalteter Koop-Modus, der die bisherigen »Feuergefechte« ersetzt. Der Clou: Über mindestens zehn Wochen hinweg sollen je fünf neue Missionen erscheinen – und zwar vollkommen kostenlos. Folglich lässt sich »Spartan Ops« bislang schlecht abschließend beurteilen. Doch fixt der Koop-Einsatz mit Freunden an – auch wenn die Missionsziele bisher simpel gestaltet sind. Vor allem die Kämpfe und der Aufbau der Karten erfordern – anders als eine zu mehreren angegangene Einzelspieler-Kampagne – tatsächlich effektive Zusammenarbeit und Koordination. Größtes Manko: Leider bleibt die Geschichte um die Spartaner-Soldaten und ihren Einsatz für die Menschheit bisher recht flach. Gleichwohl beweist 343 damit vollen Einsatz für Spieler und Fans – als regelmäßige kostenlose Dreingabe überzeugt »Spartan Ops« allemal! Ob die quasi wie eine TV-Serie angelegte Erweiterung auch nach zehn Wochen noch fortgeführt wird, hänge übrigens vom Feedback der Spieler ab, so Frank O'Connor, Franchise-Entwicklungsleiter von 343 Industries.



»Dampf zieht um Baumstämme, feucht schimmernde Blätter wiegen sich im Wind.«

geboten; beides wird bis auf wenige Dialoge jedoch nie ausgeführt oder hat gar echte Auswirkungen aufs Spiel. Nur ein Flackern der Bildschirmanzeigen deutet hin und wieder im Kampf darauf hin. Oder die sich wiederholende Aufgabe, einen festen Ort kurz zu verteidigen, damit die KI ihre Arbeit machen kann, die aufgrund des Wahnsinns eben länger dauert. So bleibt einem die treue Seele bis zum anrührenden Schluss nahezu gleichgültig. Alleinige kurze Sequenzen und Sätze wie »Kommen Sie, Chief, fahren Sie eine Lady spazieren!« bewegen für einen Moment, um gleich darauf durch Pomp und Krach-Bumm zerstört zu werden. Ein Trauerspiel für den echten Fan, dem die blaue Holodame eigentlich am Herzen liegt. Auch

die Hintergründe zu Requiem, dem Didaktiker, der Bibliothekarin und ihren Truppen: Andeutungen, Anrisse, aber nichts, in das sich der Spieler wirklich vertiefen könnte – hier bleibt einem nur, die Bücher zur »Halo«-Reihe zu lesen. Sowieso: Wer die Vorgänger nicht kennt, wird kaum sinnvoll alle Zusammenhänge zwischen den Figuren und Geschehnissen erfassen können.

WO BIN ICH?

Eben dieses Stakkato an Eindrücken, Erfahrungen und Story-Splittern zieht sich durch die gesamte Kampagne. Hat man in »Kampf um die Zukunft« noch das Gefühl, die gesamte Ringwelt in einem Fluss zu erleben, wird man in »Halo 4« im »Call of Duty«-Stil durch Requiem teleportiert: die bezaubernde Bergwelt, eine von Erdrissen und Lava durchzogene Einöde, finstere Höhlenlandschaften angefüllt mit Blutsväterbauten und eine Wüstenregion, die man Seite an Seite mit KI-Infanteristen der Infinity von

Prometheanern und den Covenant befreit. Es bleibt keine Zeit, die wahrlich wunderschön und detailreich gestalteten Orte wirklich zu erleben und Requiem als eine zusammenhängende Welt zu begreifen – etwas, das »Halo« einst vorbildlich tat und so reizvoll machte. Dabei würde sich genau das doch wirklich lohnen: Im Abschnitt »Infinity« offenbart sich dem Spieler ein Traum von einer Dschungelwelt, die zeigt, was grafisch noch aus der betagten Xbox 360 herauszuquetschen ist. Dampf zieht um Baumstämme, feucht schimmernde Blätter wiegen sich im Wind. Scharfkantig brechen Sonnenstrahlen durch ein dichtes Blätterdach und reflektieren auf dem Visier des Master Chiefs. Das schafft eine unglaubliche Atmosphäre! Insbesondere, wenn sich dann wie aus dem Nichts prometheanische Krabbler an Stämmen durch das Geäst heranpirschen und einen Trupp armer UNSC-Marines überfallen, die panisch um sich schießend die anrückende Gefahr abwehren. Im Hintergrund erschallt dabei eine durchgängig pompöse und fantastische Orchestermusik, die so manch Hollywood-Film erblassen lässt. Irre!

Dem gegenüber stehen einige kleine, aber ziemlich nervige Missgriffe, die hin und wieder die sich aufbauende Atmosphäre zunichtemachen. Sprintete man gerade noch mit einem Gauss-Gewehr und einer Plasmapistole durch die Gegend, hat der Master Chief in der nächsten Zwischensequenz oder nach dem Gang durch ein Teleport-Portal plötzlich wieder das Standardsturmgewehr in der Hand. Oder auch ohne Hinweis oder Nachfrage statt der nützlichen Tarn- oder Raketenrucksack-Fähigkeit eine ziemlich doofe »Hey, Gegnerpack, hier habt ihr ein Hologramm, auf das ihr ballern könnt«-Erweiterung. Und was 343 Industries ritt, sich zu einer vollkommen deplatzierten und bedeutungslosen »Flug durch den Todesstern«-Sequenz hinreißen zu lassen, das bleibt 360 Live weiterhin schleierhaft. Ebenso der geradezu beleidigend emotions- und herausforderungslose Quick-time-»Endkampf«, der den Spieler schlicht mit einem Gefühl der totalen Irritation und Leere zurücklässt...

MEHR SPIELER!

Doch letztendlich versöhnen vor allem zwei Dinge:



Seasonpass ahoi! Für 2.000 Microsoft Points kann sich der Spieler die drei im Dezember, Februar und April erscheinenden Mehrspieler-Kartenpakete sichern, die jeweils drei neue Maps mitbringen. Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf: circa 15 Prozent.



» Dem gegenüber stehen einige kleine, aber nervige Missgriffe, die hin und wieder die sich aufbauende Atmosphäre zunichtemachen. «

der durchaus gelungene Abspann und der einfach in nahezu allen Aspekten perfektionistisch ausgearbeitete Mehrspieler-Part namens »Kriegsspiele«. Zu Letzterem müsste man eigentlich nicht viel mehr sagen als: spielen und lieben lernen! Denn hier greift so ziemlich alles wunderbar ineinander. Dazu die großartige Balance der neuen und bekannten Waffen, der Rüstungsfähigkeiten, der Fahrzeuge und der Karten an sich, die mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurden. Vor allem bei den Modi »Kampf um die Flagge«, »Hügelkönig« und »Königsmord« werden sich Veteranen von »Reach« und »Halo 3« sofort zu Hause fühlen. Und die Rückkehr der Flood im gleichnamigen und von »Infection« inspirierten Modus: einfach fantastisch! Ebenso der neue »Domination«-Modus, in dem »Battlefield«-gleich verschiedene Basen eingenommen und gehalten werden müssen.



Schaden, die sich nicht auf die gesamte Map, sondern nur bestimmte Bereiche auswirken, und vieles mehr. Großartig!

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT?

Letztlich muss ich gestehen: Nach dem Durchspielen von »Halo 4« schlagen zwei Herzen in meiner Brust: das des »Halo«-Fans der ersten Stunde, der »Kampf um die Zukunft« zehn Mal, vielleicht auch noch öfter vollendet hat – und der sich von »Halo 4« doch ziemlich enttäuscht und vor den Kopf gestoßen fühlt. Und das Herz des objektiven Kritikers, der meint, dass »Halo 4« zwar viele kleinere und größere Macken hat, aber nun wirklich kein schlechtes Spiel darstellt. Ganz im Gegenteil: Handwerklich macht es vieles goldrichtig und vor allem technisch und inszenatorisch brennt es ein echtes Feuerwerk ab. Dennoch ist Fakt: Dieses Game bleibt um einiges hinter dem zurück, was »Halo« und »Halo 2« geschaffen haben. Gleichzeitig bildet es den Auftakt einer neuen Trilogie um den Master Chief, der man weiterhin frohen Mutes entgegensehen kann. »Halo 4« ist bei Weitem nicht perfekt, aber in etlichen Punkten ein Schritt in die richtige Richtung und für Fans auf jeden Fall ein Kauf Tipp!

Michael Förtsch

✖ Community-Check

DAS DENKT UNSER LESERTESTER!

Christian Neumann, alias Rookafella, ist 360-Live-Leser der ersten Stunde und Mehrspieler-Moderator im 360-Live-Forum. Als langjähriger »Halo«-Fan konnte er sich vorab in der Redaktion drei volle Tage mit dem neuesten Abenteuer des Master Chiefs austoben. Hier seine Meinung: »Mit »Halo 4« hat 343 Industries der Fangemeinde das beste Halo aller Zeiten versprochen – zu Recht? Zunächst mal gilt: Grafisch wurde einiges getan. Tolle Außenkulissen, wunderschöne Lichteffekte, wirklich beeindruckend. Wäre da nicht der fade Beigeschmack der Pop-ups und der Innenareale. Bis auf kleine Veränderungen – zum Beispiel hier mehr Farbe oder dort mal eine Treppe mehr – unterscheiden sich die Innenräume leider nur äußerst selten. Demgegenüber stehen hervorragende Zwischensequenzen. Beim Sound? Wurde vieles richtig gemacht, aber eben nicht alles. Die deutsche Synchronstimme von Gerard Butler – unter anderem bekannt aus »Gamer« – leiht dem Chief seine Stimme. Trotzdem wäre er mir stumm lieber, denn die Synchro passt einfach nicht. Und: Warthog-Fahren war bisher immer ein Riesenspaß für mich – bis jetzt. Grässlicher Sound eines Rasenmähers trifft es sicher sehr gut! Ansonsten lässt sich gegen die

übrige Vertonung nichts sagen. Klasse Soundtrack und stets passend eingearbeitet. Nun zur Kampagne: Unmotivierend und nicht dem Master Chief würdig. Man könnte glatt meinen, dass der Entwickler gute Passagen aus den ersten drei Abenteuern des Chiefs kopiert und nur ein wenig verändert hat. Einfach ein Witz, was hier streckenweise abgeliefert wird. Aber nicht nur, dass die Kampagne wirklich ernste Designmängel hat, nein auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht gerade ausbalanciert. So kommt es vor, dass man an einigen Stellen trotz niedrigem Schwierigkeitsgrad mehrfach den Löffel abgibt und ein paar Minuten später bei der gleichen Gegneranzahl ohne einen Gegentreffer alles niedermäht. Für mich die leider bisher schlechteste Kampagne in einem »Halo« mit John-117 in der Hauptrolle. Gäbe es keinen Mehrspieler-Modus, wäre hier mit 6.8 alles gesagt. Letzterer ist allerdings wie immer hervorragend. Einziger er wäre für mich ein Kaufgrund. Wirklich erstklassige Arbeit! Besonders gut hat mir »Spartan Ops« gefallen, wo man solo oder im Koop Missionen erfüllen muss. Müsste ich nur den Mehrspieler-Modus bewerten, würde ich ihn mit 9.0 bewerten. Trotzdem kann ich mich nicht dazu durchringen, dem Gesamtprodukt mehr als eine 7.6 zu geben. Die Kampagne – ein Muss jedes »Halo«-Spiels – ist einfach zu schwach auf der Brust. Hoffen wir, dass 343 sich bei Teil Fünf dafür mehr Mühe gibt, denn so darf es nicht enden.

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Sehr ärgerlich, dass die Kampagne nach einem furiosen Auftakt so abfällt. Zu gern hätte ich mehr von Cortanas Wahnsinn erlebt. Und eine bessere deutsche Synchro. Immerhin: Online bleibt's ein echter Zeitfresser. Ich gebe 8.4

Halo 4

GRAFIK

Sieht oft einfach nur fantastisch aus, jedoch Durchhänger bei einigen Details

8

SOUND

Toller Sound, leider schwankende deutsche Synchro

8

STEUERUNG

Direkt, viele Belegungen wählbar, passt!

8

Opulenter, aber trotzdem durchwachsener Auftakt für die kommenden Abenteuer des Master Chiefs – zumindest in der Kampagne. Online aber absolut irre!

8.3 von 10

Erhältlich | 31. Oktober 2012

Befreiungsschlag oder Unterdrückungskampf?

- +** Atmosphäre zum Eintauchen; liebevoll, detailreich und authentisch nachgebaute Städte; erstklassige Figurenanimationen; dynamisches Wettersystem mit Regen, Schnee und Gewitter; fesselnde Story voller Wendungen, bildhübsche Grafik, abwechslungsreichstes und interessantestes Szenario der »Assassin's Creed«-Reihe bisher
- Gelegentlich aufploppende Umgebungsdetails und Clippingfehler; wenige, aber nervige Bugs; Lippen-synchronität nur bei englischer Sprachausgabe



kurz&knapp

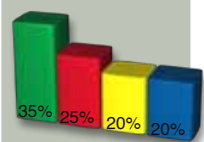
Hersteller | Ubisoft
Entwickler |
 Ubisoft Montreal
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-
 abenteuer
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 16 Jahren

kurz gesagt

Schöne neue Welt:
 Der Kampf der
 Assassinen gegen
 die Templer erreicht
 das koloniale
 Amerika.

das ist drin

- Gerechtigkeit erkämpfen
- Konsequenzen tragen
- Idealen nacheifern
- Revolution vorantreiben



ASSASSIN'S CREED III

Nichts ist wahr, alles ist erlaubt – auch in der Amerikanischen Revolution.

Wir schreiben das Jahr 1754. Durch die Pforten des Londoner Theatre Royal, den »Covent Garden«, tritt ein kräftiger Mann mit edlem Mantel und Dreispitz. Zielstrebig betritt er den samtenen Teppich der Eingangshalle, drückt dem Empfangsmann seine Eintrittskarte und den Hut in die Hand und winkt wortlos ab, als dieser auch nach seinem Überwurf fragt. Die schwarzen, mittellangen Haare des Mannes sind mit einem Band im Nacken akkurat zu einem Schweif gebunden. Seine Bewegungen zeugen von Würde, seine Kleidung von adliger Herkunft. Das hier ist nicht der Held, den der Spieler in »Assassin's Creed 3« erwartet hat. Das ist nicht Connor, der Halbindianer, der im kolonialen Amerika für die Freiheit kämpft. Doch wer ist er? Von weiter hinten in der pompösen Halle dringt ein lautes Rufen: »Ladys und Gentlemen, wenn Ihr nun bitte Eure Plätze einnehmen würdet?« Das Theatre Royal ist prall gefüllt. Das Orchester vorn an der mit Stuck

verzierten und schummrig beleuchteten Bühne stimmt sich bereits auf das bevorstehende Stück ein. Der Mann im Mantel zwingt sich mit einem wohl artikulierten »Verzeiht, bitte« in eine Reihe recht weit hinten, setzt sich gemächlich in einen der dick gepolsterten Sessel – und wird unversehens begrüßt: »Abend, Haytham.« – »Reginald.« Nur kurz wechseln die offenbar vertrauten Männer ein paar beiläufige Worte zur Theateraufführung, doch schnell wird klar, dass sie nicht hier sind, um sich auf dieser Kulturveranstaltung zu amüsieren. Das Ziel dieses Treffens ist ein anderes – jemand anderes: ein Mann mit grauer, pomadestarrer Allongeperücke in einer der vordersten Logen. Und die Herren wollen sich bestimmt nicht auf eine Tasse Tee mit ihm treffen...

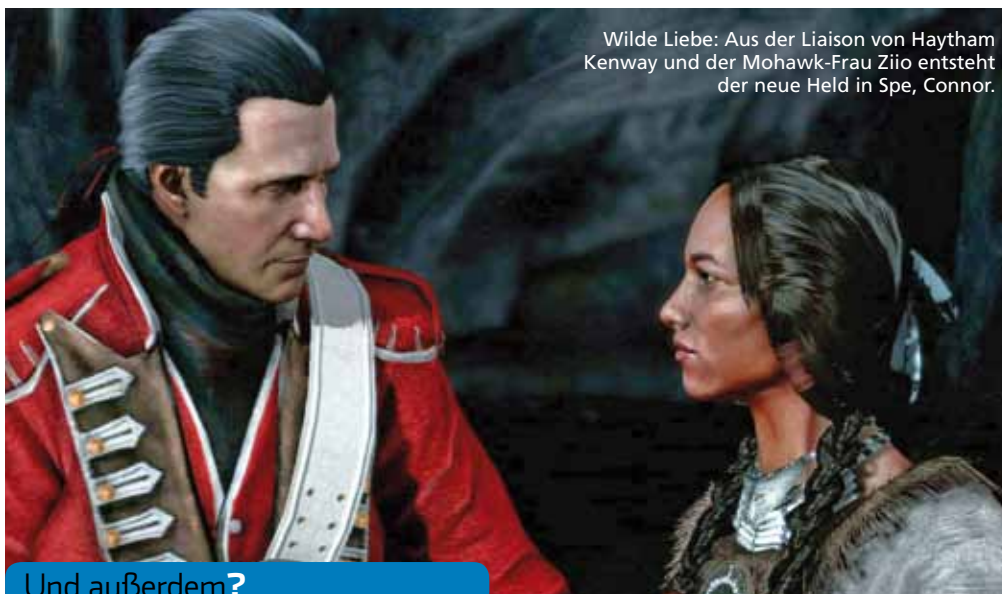
VATER UND SOHN

Um die Aufmerksamkeit der Menge nicht auf sich zu ziehen, verschwindet Haytham kurzerhand unge-



In der Gegenwart sind Desmond Miles und seine Freunde immer noch damit beschäftigt, das Ende der Welt abzuwenden.





Wilde Liebe: Aus der Liaison von Haytham Kenway und der Mohawk-Frau Zio entsteht der neue Held in Spe, Connor.



Und außerdem?

- 50 Erfolge, davon einer geheim und drei nur im Mehrspieler-Modus zu verdienen
- Unterstützt stereoskopisches 3D
- Separater Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler mit eigener Geschichte
- Season Pass für 2.400 Microsoft-Points enthält drei Story-Episoden zum Download-Inhalt »Die Tyrannei des König Washington« sowie neue Multiplayer-Karten und -Charaktere
- Bluteffekte können auf Wunsch ausgestellt werden
- Diverse Sprachen und Untertitel mit auf der Disk; Synchronisationen in Englisch, Italienisch, Spanisch, Deutsch und Französisch

✕ Ich bau 'ne Stadt für dich

DIE DAVENPORT-SIEDLUNG

Altair hatte Masyaf, Ezio hatte Monteriggioni – da darf auch der persönliche Assassinen-Rückzugsort für Connor nicht fehlen: Der Halb-indianer lebt in einer kleinen Siedlung namens Davenport, irgendwo nahe Boston. Anfangs nur ein einzelnes Kolonialhaus mit Stallungen, kann Connor schon bald neue Bewohner »rekrutieren«, welche die Siedlung mit Leben füllen. Diese Rekrutierungen sind an optionale Missionen geknüpft. Rettet Connor etwa einen Holzfäller aus dem Fluss, baut dieser mit seinem Bruder ein Sägewerk in der Nähe auf. Ein angeworbener Wirt eröffnet eine wuselige Taverne und dem Fleischer lässt es sich minutenlang beim Zerlegen eines ganzen Schweins zuschauen. Zwar haben die Bewohner der Siedlung keinen effektiven Nutzen für den Spieler, es ist aber auch schon spannend genug, einfach nur den toll gestalteten Tagesablauf mitzuerleben.



Hisst die Segel! Wer die zahlreichen Seeschlachten gewinnen will, muss Mannschaft, Segel, Kanonen und Drehbassen kontrollieren können.

sehen in einem Requisitenraum. Erst jetzt zeigt sich, wie viel Wendigkeit unter dem wallenden Umhang steckt: Über eine Leiter findet Haytham Halt an einer Stuckleiste, an der er sich mühelos zu den vorstehenden Logenbrüstungen hangelt. Aus der Verfolgerperspektive erhascht man gute Einblicke in die teuren Extraklasse-Plätze: Niemand schöpft Verdacht, keiner bemerkt den Kletterkünstler im abgedunkelten Theaterraum. Eine geknackte Tür und eine Hangelpartie über Sonne- und Mondrequisiten später betritt der Edelmann die Loge seines Opfers, nimmt wie selbstverständlich auf einem Stuhl hinter dem Grauhaarigen Platz. Ihr kurzes Gespräch zeugt gleichfalls von Vertrautheit. Mitleidsbekundungen über das, was bevorsteht, werden ausgetauscht, bevor sich Haythams versteckte Unterarmklingen durch das Polster der Rückenlehne direkt ins Herz des alten Mannes bohren. Seine rechte Hand greift nach vorn, reißt dem Toten ein kreisrundes, grün schimmerndes Medaillon vom Hals. Ist es das, worum es dem Mörder ging? Oh ja. Doch es ist viel mehr als nur ein Schmuckstück. Es ist der Schlüssel zu uralten Geheimnissen, die den mysteriösen Haytham von London bis nach Boston – in die Neue Welt – führen. Was dort passiert, können sich geneigte Vorschau-Leser der 360 Live bereits denken: Aus einer Liaison mit einer Mohawk-Squaw entsteht eben der Spross,

der im Laufe der rund 15 bis 20 Stunden dauernden Kampagne von »Assassin's Creed 3« die Hauptrolle spielen wird. Ratohnhake:ton – der später wegen diverser Ausspracheprobleme den Namen Connor verpasst bekommt. Doch die Vorgeschichte mit Haytham, die rund ein Drittel des gesamten Spiels ausmacht, ist weit mehr als nur eine Einleitung. Sie ist der Auftakt – nicht nur für die Geschichte rund um den amerikanischen Revolutionskampf, sondern für einen Familienkonflikt, der sich wunderbar in diese Zeit des Aufbruchs einfügt. »Assassin's Creed 3« erzählt damit die Leben zweier Männer, die unterschiedlicher nicht sein könnten: der eine kalt und berechnend, der andere naiv und voll guter Vorsätze – und schafft es dabei bravourös, eine gemeinsame Note zu finden. Aber nicht nur damit hebt sich »Assassin's Creed 3« merklich und positiv von seinen Vorgängern ab. Grafisch hat sich im dritten Ableger der Assassinen-saga ebenfalls so einiges getan, das schlichtweg beeindruckt und das hier deutlich von seinen Vorgängern abhebt.

AB DURCH DIE HECKE

Zwar hat auch die »Anvil Next«-Engine so ihre Problemchen mit aufploppenden Umgebungsobjekten, dafür beherrscht sie ein atemberaubendes Licht-Schatten-Spiel, knackscharfe Texturen und

✖ Mehrspieler-Revolution?

DIE MULTIPLAYER-MEUCHELEIEN

Spieler von »Assassin's Creed 3« müssen sich nicht allein in den Krieg stürzen. Der Mehrspieler-Modus schleicht mit einer Reihe von kompetitiven Schlachten für bis zu acht, sowie kooperativen Spielvarianten für bis zu vier Teilnehmern an Abenteurer heran. In sieben Modi fließt revoltierendes Blut. Beim klassischen Deathmatch musst du anhand eines eingelebten Charakterbildes ein Ziel möglichst unauffällig meucheln. Unauffällig, da du selbst ebenfalls zur Beute deiner Mitspieler werden kannst und du somit mit der Menschenmenge auf der Karte verschmelzen solltest. »Gesucht« funktioniert ähnlich, nur dass dein Assassine als Hilfe einen Kompass erhält. »Kopfjagd« variiert dieses Prinzip minimal, indem die Jagd nach Zielen in Teams von zwei bis vier Spieler großen Gruppen abläuft. Eher traditionell auch die teambasierten Varianten »Artefakt-Angriff« und »Dominanz«: Erstere läuft nach Flaggenklau-Schema ab, nur dass du dem gegnerischen Team eben keine Unabhängigkeitsflagge, sondern ein Artefakt mopst und in deine Basis entführst. In »Dominanz« hingegen werden Gebiete erobert und verteidigt. Im »Wolfsrudel« kämpfst du mit bis zu drei anderen Meuchlern kooperativ gegen Wellen von KI-Revollzern. Versteckte Mehrspieler-Klingen stechen auf sieben Karten wie einer New Yorker Brauerei, dem Bostoner Hafen oder der vereisten Nordwest-Passage zu. Das ist alles eher innovationsarm und wirkt teils recht aufgesetzt, für Hardcore-Fans sind die Mehrspieler-Modi dennoch eine nette Dreingabe.



» Ist das wirklich keine Videosequenz?! Wow! «

lebendige, dynamische Details wie wehende Bänder an Uniformen und beim Gehen wippende Trotteln. Mehr als einmal habe ich mich dabei erwisch, eine der zahlreichen, durchaus kniffligen Seeschlachten nur deshalb verloren zu haben, weil ich zu viel auf die imposant brennenden Schiffswracks gestarrt habe, die in der Kulisse der rosa im Atlantik versinkenden Sonne auseinanderbrechen. Ist das wirklich keine Videosequenz?! Wow!

Gleiches gilt für die originalgetreu nachgebauten Städte Boston und New York sowie die herrlich dichten Wälder im Grenzland. Kein Baumstamm scheint überflüssig, kein Marktschreier fehlt am Platz. Auch wenn die Baumwipfel-Parcours in der Wildnis Nordamerikas hier und da ein bisschen zu inszeniert wirken. Im Gegensatz zu Haytham, der sich lieber an Häuserwänden und Vordächern austobt, macht sich Connor nämlich die freie Natur mit ihren Felsen, Bäumen und Ästen als Fortbewegungsmittel zu eigen. Blitzschnell erklimmt er einen umgestürzten Baumstamm, der den Weg in die Astgabel einer hochgewachsenen Birke ebnet. Von dort klettert Connor weiter in die Baumkrone, überblickt kurz sein Territorium, springt zum nächsten Gehölz, benutzt hervorstehende Äste, um sich wie an einem Hangelgerüst auf einen Felsvorsprung zu katapultieren. Hier genügt selbst die kleinste Ritze im Stein, damit Connors Finger Halt finden und sich der kräftige Kerl nach oben wuchtet. Toll: Für all diese Kunststückchen reicht ein einfaches Halten der RT-Taste und Vorgeben der Richtung mit dem linken Analogstick. Keine komplizierte Tastenakrobatik, sondern Steuerungselemente, die sich natürlich anfühlen. So bleibt mehr Zeit, die geschmeidigen Animationen zu bewundern oder nach kleinen Geheimnissen, etwa versteckten Kisten, wilden Tieren, verborgenen Forts oder Patrouillen, Ausschau zu halten. Ja, selbst hier im nahezu unbesiedelten Grenzland gibt es viel zu entdecken. In den Städten Boston und New York noch mehr. Abseits der Haupthandlung, in der Connor die amerikanischen Kolonisten in ihrem Kampf gegen die britischen Besatzer unterstützt, kann das Halbblut verloren gegangene Almanach-

Seiten des Schriftstellers Benjamin Franklin aufspüren, englische Steuereintreiber verjagen, Exekutionen unschuldiger Bürger verhindern, Auftragsattentate ausführen, Zielpersonen gefälschte Dokumente unterjubeln, Diebe durch die Stadt jagen und, und, und. Gute fünf bis zehn Stunden kann man dafür zusätzlich einplanen. Wird Connor dabei selbst einmal zur Zielscheibe der musketenbewehrten Rotröcke, muss er sich entweder ein gutes Versteck suchen und anschließend die örtlichen Stadtschreier bestechen, um seinen Fahndungsstatus zu regulieren, oder er greift wie eine echte Rothaut zu seinem Tomahawk.

KRIEGSBEIL AUSGEGRABEN

Am Kampfsystem hat sich seit den Vorgängerspielen nur wenig verändert – außer, dass die Rangeleien noch mal deutlich spektakulärer inszeniert werden. Hier ist alles eine Frage des Timings und der Reaktionen. Wer im richtigen Moment den B-Knopf drückt, wehrt gegnerische Angriffe gekonnt ab. Gleichzeitig dürfen via X-Taste Angriffe ausgeteilt werden. Eine zeitgenaue Abfolge beider Tasten führt hingegen zu einem beeindruckenden Konterschlag, bei dem die Kamera auch gerne mal besonders nah draufhält und in Slow Motion verfällt. Da werden beispielsweise zwei Soldaten gleichzeitig niedergestreckt, je eine Unterarmklinge für eine Kehle; oder Connor pariert gerade noch den Angriff eines Rotrocks, dreht eine halbe Pirouette und versenkt seinen Tomahawk aus der Drehung heraus im Genick eines anderen. Brutal, aber niemals reißerisch und gewaltgeil, wie manch anderer Titel das inszeniert. Das alles sieht so unglaublich flüssig aus, dass Betrachter gerne mal auf die Idee kommen, die Kämpfe wären ja allesamt viel zu einfach. Doch weit gefehlt. Nur mit dem richtigen Fingerspitzengefühl entwickelt sich aus den rauen Zwisten ein ansehnliches Tänzchen.

Auch wenn Connor gut und gerne mit einem ganzen Dutzend feindlicher Soldaten fertig wird, muss der Halbindianer dann und wann andere Wege einschlagen, um zum Ziel zu kommen. Beispielsweise

In Boston gibt es viel zu tun: Almanach-Seiten einsammeln, Steuereintreiber verjagen, Sklaven befreien und, und, und.



Gefährliche Wildnis: Im Grenzland wird man nicht selten von wilden Tieren wie Bären oder Wölfen angefallen. Ein Quicktime-Reaktionstest rettet vor dem Tod.

bei der berühmten Schlacht von Monmouth Hill. Hier pressen sich hunderte Briten in ihren roten Uniformen in ein schmales Tal, feuern unentwegt Musketensalven auf die schwindenden Truppen der Amerikaner und schicken gleich noch ein paar Kanonenkugeln aufs Feld. Es raucht und staubt an allen Ecken, Schreie hallen durch das Tal, immer wieder werden Soldaten von einschlagenden Geschossen durch die Luft gewirbelt, bleiben regungslos liegen. Donnergleiches Tosen baut Druck im Gehörgang auf. Connor würde zerfetzt, noch ehe er einen einzelnen Soldaten überhaupt erreichen würde. Stattdessen rennt er von Schützengraben zu Schützengraben, immer zwischen zwei Salven, um letztlich dem britischen General Pitcairn in seinem vermeintlich sicheren Unterschlupf hinter den eigenen Soldatenreihen kalten Stahl zwischen die Rippen zu schieben. Absolut eindrucksvoll!

WECHSELBAD

So wechselt das Spiel gekonnt und mit stets spannender Inszenierung zwischen hektisch-blutigen Kämpfen auf Leben und Tod, rasanten Verfolgungsjagen durch Hinterhöfe und dunkle Gassen, Belauschungen, Seeschlachten mit dem eigenen Schiff, Verkleidungs- und Schleichmissionen sowie

Infiltrierungs- und Sabotageaufgaben. Derart abwechslungsreich war bislang kein »Assassin's Creed«. All das erfährt zusätzliche Unterstützung von einem phänomenal guten Soundtrack, der den Stimmungsmix aus privatem Vater-Sohn-Konflikt, ausbrechendem Krieg und der stillen Natur der Wildnis Amerikas optimal wiedergibt. Schade bloß, dass die Lippensynchronität der extrem charismatischen und vorbildlich vertonten Figuren nur bei der englischen Sprachausgabe gegeben ist. Zu den weiteren kleinen Wehwehchen des Spiels zählen gelegentlich einbrechende Bildwiederholraten, aufploppende Objekte und Personen sowie dann und wann merkwürdige Bugs, etwa Auftraggeber, die, statt eine Mission zu starten, eine unendliche Ladeschleife auslösen. Zum Glück kommt das nur selten vor. Ja, am meisten zehren tatsächlich die teilweise viel zu lang geratenen Ladepausen an den Spielernerven. Doch selbst das verzeiht man ob so grandiosem Unterhaltungswert gern. »Assassin's Creed 3« ist das geworden, was sich die Entwickler erhofft haben: der bislang beste Teil der Actionabenteuer-Reihe – und ein würdiges Ende für eine Ära. Für welche? Das findest du besser möglichst bald selbst heraus. Denn Spiel-des-Jahres-Anwärter lässt man nicht warten...

Sabine Schischka



Zweite Meinung

Michael Förtsch: Ezio ist für mich ein metrosexueller Batman-Verschnitt verglichen mit Altaïr. Mit Connor ist »Assassin's Creed« wieder cool. Dazu ist die Story ein Fest für Geschichts-Nerds und lädt zum Nachlesen über Personen und Orte ein! Ich gebe 8.5

Assassin's Creed 3

GRAFIK

Schöne Details und Texturen, aber aufploppende Objekte

8

SOUND

Phänomenaler Soundtrack, motivierte deutsche Sprecher

9

STEUERUNG

Handlich und direkt wie immer, mit kleinen Präzisionsaussetzern

8

Fulminantes Finale mit den wohl stärksten Figuren der Assassinen-Saga. Selbst für Geschichtsmuffel top!

8.9 von 10

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Unehrenhafte Entlassung.

PETN. Diese vier Buchstaben hauen dich vom Hocker. Denn die auch als Nitropenta und Semtex bekannte Verbindung ist hochexplosiv und besitzt fast die doppelte Sprengkraft von TNT. Bereits wenige Gramm von diesem Teufelszeug reichen, um selbst robuste Eichenholzmöbel in feinste Sägespäne zu verwandeln. Nicht auszumalen, welchen fatalen Schaden der Sprengstoff in den falschen Händen verursachen kann. Zum Beispiel wenn Terroristen in den Besitz davon gelangen und Bombenanschläge auf die Zivilbevölkerung planen. Genau dieses Horrorszenario zeichnet Electronic Arts' neuester Ego-Shooter und zweiter Teil des »Medal of Honor«-Neustarts. Mit realistischen und authentischen Erlebnissen der tatsächlich existierenden Tier 1 will »Warfighter« Ballerfreunde erneut fesseln. Doch während das Vorgängerspiel vielerorts noch auf eine packende Inszenierung und dramatische Momente setzt, reiht sich hier lediglich ein uninspirierter Abschnitt an den anderen, verbunden mit einer im Kern leider belanglosen Story um das Schicksal eines Familienvaters. Das Resultat spielt sich wie ein übertriebener, rund fünf bis sechs Stunden andauernder Actionfilm mit wenigen Höhepunkten. Aber der Reihe nach...

Die Tier 1 sind schon harte Jungs. Immer, wenn heikle Operationen verdeckt und diskret ablaufen sollen, rückt die Elite der Elite an. Wenig überraschend stehen meistens Terroristen auf der Abschussliste, die

der Menschheit nichts als Verderben bringen wollen. Geht's nach »Warfighter«, wimmelt es im Mittleren Osten nur so von derlei Chaosstiftern: in den verwinkelten Gassen von Pakistan, in kompletten Wohnblöcken einer jemenitischen Ortschaft und auf den Straßen von Dubai zum Beispiel. In insgesamt 13 schlauchartig angelegten Arealen lauern die Turban-Killer mit ihren AK-103, AKS-74u und anderen Bleiwerfern praktisch an jeder Ecke. Die fast immer gleiche Devise: Kopf unten halten, hinter Mauern hervorlinsen und die Gegner unter Beschuss nehmen, bis Ruhe einkehrt. Die Elitekämpfer mit den Decknamen Stump und Preacher übernehmen bei den anstehenden Einsätzen die Führung, während Vollbarträger Dusty im Hintergrund die Operationen überwacht. Den stets präsenten Partnern Anweisungen geben? Nicht vorgesehen. Braucht es aber auch kaum: Denn die Schießbuden-KI verlangt nur selten Taktik, zum Beispiel, wenn es einen Geschützturm zu flankieren gilt. Ansonsten rennen die Burschen stupide vor die Flinte und bleiben bei Beschuss zuweilen sogar starr stehen – selbst in den höheren der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade. Ebenso belanglos präsentiert sich die Geschichte, die zwar von hübsch vorgerenderten Videos vorangetrieben wird, was jedoch gleichzeitig aus dem Spielfluss reißt – das kriegt die Konkurrenz besser hin. Hinzu kommt, dass Preachers Persönlichkeitskonflikt sowie sein Vorhaben, den



Dir geht die Munition aus? Kein Problem: Deine Kameraden zaubern auf Tastendruck ein Magazin nach dem anderen aus dem Ärmel. Da wird selbst Copperfield neidisch!

Und außerdem?

- 50 Erfolge, etwa jeweils einer fürs Abschließen jedes Kapitels sowie zwölf Erfolge im Mehrspieler-Modus ■ Für Details zum Mehrspieler-Modus bitte umblättern ■ Kommt auf zwei Disks, wobei eine optionale, 1,7 Gigabyte große Installation für hübschere Texturen sorgt ■ Tier-1-Schwierigkeitsgrad wird nach dem Durchspielen freigeschaltet ■ Erstauflage als »Limited Edition« mit Zugang zur kommenden »Battlefield 4«-Beta

kurz&knapp

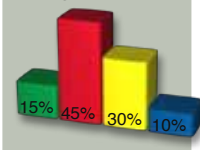
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Danger Close
Preis | ab 55 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 20
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

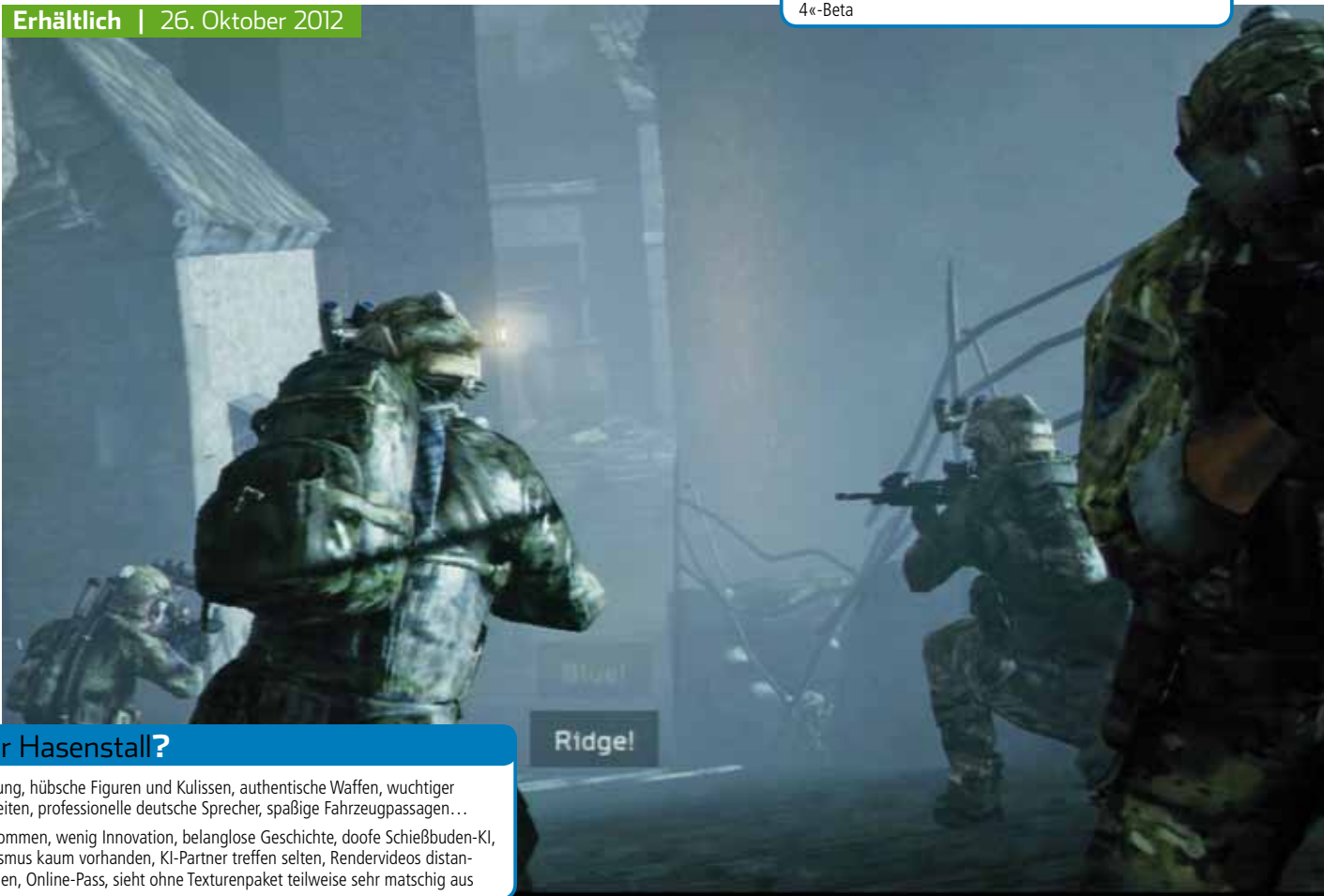
Durchschnitts-Shooter mit den strammen Burschen der Tier 1.

das ist drin

- Familiendrama
- Bleihagel
- Spezialeinheiten
- Programmfehler



Erhältlich | 26. Oktober 2012



Terrorzelle oder Hasenstall?

- ⊕ Zerstörbare Umgebung, hübsche Figuren und Kulissen, authentische Waffen, wuchtiger Sound, kurze Ladezeiten, professionelle deutsche Sprecher, spaßige Fahrzeugpassagen...
- ⊖ ...die viel zu kurz kommen, wenig Innovation, belanglose Geschichte, doofe Schießbuden-KI, versprochener Realismus kaum vorhanden, KI-Partner treffen selten, Rendervideos distanzieren vom Geschehen, Online-Pass, sieht ohne Texturenpaket teilweise sehr matschig aus



✖ Gewinnspiel

HALSKRAUSEN FÜR CONTROLLER

Dein Analogstick ist dir für Ego-Shooter zu unpräzise und ungenau? Dann hat 360 Live etwas für dich – besser gesagt die Pro-Gamer von proaimresistance.com. Die Spezialisten haben angepasste Schaumstoffringe entwickelt, die sich über den Analogstick ziehen lassen und dadurch genaueres Zielen ermöglichen – genau das Richtige für Shooter-Spieler. Gleich zehn Sets mit unterschiedlichen Stärken stehen zur Verlosung. Interesse? Dann schreib bis zum 11. Dezember 2012 schnell eine E-Mail mit dem Betreff »Schaumstoff-Werfer« sowie deiner Adresse an redaktion@360-live.de. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!



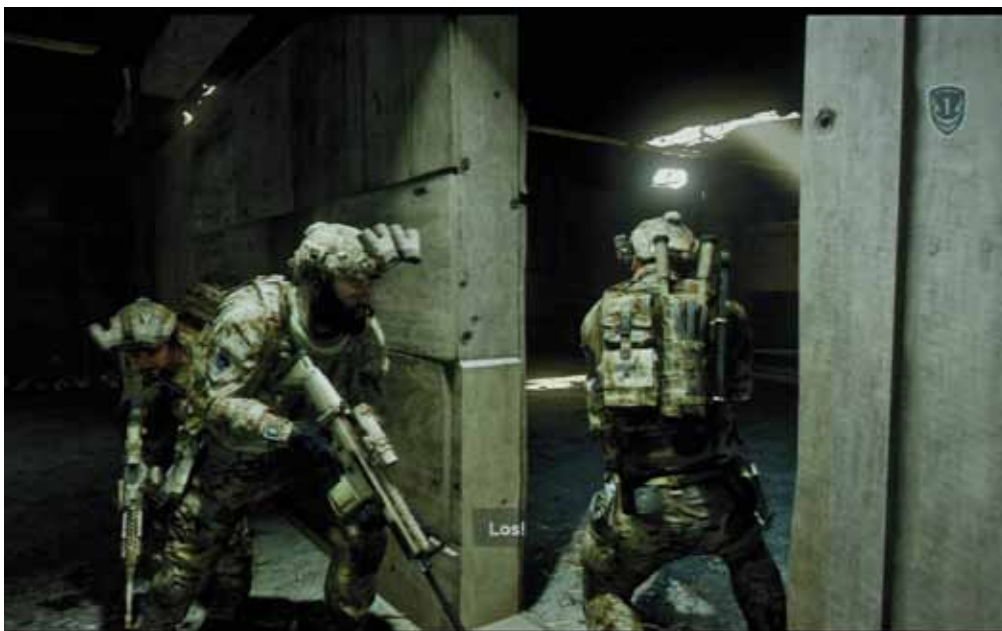
✖ Der Colt bleibt kalt

DIE ETWAS ANDEREN SPIELZEUGE...

1 Nebst klassischen Zu-Fuß-Abschnitten sorgen Fahrzeugsequenzen für Abwechslung. Redakteur Michael Förtsch schwärmt zum Beispiel von der packenden Verfolgungsjagd durch die Straßen von Dubai, die sich ein bisschen wie »Need for Speed: The Run« spielt. Was das mit einem Shooter zu tun hat? Herzlich wenig. Aber ist nicht jeder von uns ein bisschen »Forza« ...

2 Fast schon obligatorisch geht's auch aus der Luft an die Front. Aus einem Heli speist du wuselndem Infanteristenpack mit einem stationären Geschütz Bleihaltiges entgegen. Warum das auch nach dem hundertsten Mal Spaß macht? Weil es sich einfach herrlich mächtig anfühlt.

3 Ebenfalls amüsant: Mit einer wendigen Panzerdrohne schlängelt man sich durch von Feinden besetzte Gebäude und schlägt aus dem Hinterhalt zu. Hält deinen Blutdruck auf Trab, ist nur leider wie vieles andere bei »Warfighter« erschreckend innovationslos und deutlich zu kurz geraten.



Himmelfahrtskommando-Job an den Haken zu hängen, aufgesetzt wirken. Und wenn dann noch seine Frau mit der gemeinsamen Tochter ihn dazu auffordert, sich wieder um den Frieden zu kümmern, wirkt das Ganze so emotional bewegend wie die Flachwitz-Militärkomödie »Major Payne«.

Wesentlich besser sieht's da mit der Abwechslung aus: Eine Foster-Miller-Talon-Panzerdrohne steuern, aus dem Cockpit eines Apache Helis Gegner hochnehmen, mit einer Limousine durch Straßenzüge hetzen, im Schnellboot durch Flüsse rasen – das ist toll inszeniert und bringt den Puls in Wallung. Leider sind solche Momente recht schnell vorbei und es kehrt banaler Alltag der Marke »Laufe von A nach B und schieß alles über den Haufen« ein. Geiseln retten oder Sprengstoff finden dient bei alledem ebenfalls nur als Vorwand, irgendetwas abzuknallen. Schade. Hinzu kommt, dass das Abzugsfinger-Marathontraining herrlich wenig vom so oft angepriesenen Realismus besitzt. Zwar versucht »Warfighter« beispielsweise durch physikalisch korrekten Kugelabfall Authentizität zu erzeugen, aufgrund fehlender Hinweise, dass dem so ist, wirken solche Details jedoch kontraproduktiv und schon bald stirbt man den Heldenod. Ironischerweise ignoriert das Spiel solche Ballistik-

finessen im späteren Verlauf sogar. Und wenn der Kamerad dann auch noch brüllt »Er ist tot«, obwohl der Feind offensichtlich noch lebt, kann Freund Realismus einpacken. Das und herrenlos herumfliegende Texturen, störende Tonaussetzer sowie durch Wände laufende Gegner schreiben förmlich nach einem weiteren Patch – obwohl schon einer auf Version 1.01 geliefert wurde.

Insgesamt bleibt »Warfighter« weit hinter den Erwartungen zurück. Spaßige Ansätze gibt's genug, sie werden jedoch nicht konsequent genug durchgezogen. Selbst die hervorragend inszenierten Türdurchbrechen-Sequenzen feuert das Game so oft ab, das sie einem irgendwann zum Hals raushängen. Jammerschade, denn dank »Frostbite 2«-Grafikmotor sind Explosionen effektiv dargestellt, Modelle hübsch detailliert, Kulissen eindrucksvoll zerstörbar und Animationen herrlich flüssig. Nicht zuletzt empfiehlt es sich, die Boxen ordentlich aufzudrehen, um die gelungene deutsche Synchro zusammen mit der wuchtigen Soundkulisse adäquat genießen zu können. Details zum ebenfalls schwächelnden Multiplayer? Liest du auf der nächsten Seite.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Sönke Siemens: Warfighter hinterlässt bei mir vor allem eins: Kopfschütteln. Wie kann man eine so starke Marke mit einer so faden Kampagne so verhunzen? Der durchschnittliche Mehrspieler-Modus zieht den Karren da auch nicht mehr aus dem Dreck. Ich gebe 6,2

Medal of Honor: Warfighter

GRAFIK

Effektiv, Kulissen zerstörbar, flüssige Animationen

8

SOUND

Gut eingedeutscht, wuchtige Effekte

8

STEUERUNG

Fest vorgegeben und teils doppelt belegt, dafür meist präzise

7

Guter Ansatz, großartig verpatzt: »Warfighter« will Realismus, verkommt aber zur innovationslosen Dauerballerei.

6.1 von 10



MEHRSPIELER-CHECK

Zweites Standbein von »Medal of Honor: Warfighter« abseits der Kampagne ist der Mehrspieler-Modus für bis zu 20 Spieler pro Partie, den Danger Close dieses Mal im Alleingang ohne Schützenhilfe von DICE entwickelte. Auf dieser Seite analysiert 360 Live den nur via gültigem Online-Pass und Origin-Account freischaltbaren Multiplayer-Komplex im Detail. Soviel vorweg: Innovations- und Langzeitspaß-Medaillen gewinnt »Warfighter« leider keine.

Spielmodi: Insgesamt sechs Modi stehen zur Wahl. Darunter Klassiker wie Team Deathmatch und Sektorenkontrolle, aber auch Erfrischendes wie zum Beispiel Homerun: Hier muss Team A mit allen Mitteln zwei Flaggen verteidigen, darf jedoch selbst keine beim Gegner stibitzen. Erschwerend kommt hinzu, dass jeder Bildschirmtod den Betroffenen bis zum Start der nächsten Runde auf die Ersatzbank verfrachtet, was Ungeduldigen so gar nicht schmecken wird. Allerdings auch einen gewissen Nervenkitzel reinbringt. Nüchtern betrachtet dennoch nichts, was man nicht woanders schon mal in irgendeiner Form erlebt hätte.

Klassen: Insgesamt sechs Soldatenklassen – verteilt auf zwölf real existierende Spezialeinheiten aus zehn Nationen – buhlen um die Gunst des Spielers. Der Scharfschütze ist der Mann für große Distanzen; der Angreifer die perfekte Kombination aus Mobilität und Feuerkraft, nicht zuletzt dank mitgeführtem

Granatwerfer. Der Pionier setzt auf seine Shotgun, Sprengladungen und gute Panzerung, läuft dafür aber recht träge – ganz im Gegensatz zum Späher, der vor allem von seiner Beweglichkeit profitiert. Praktisch für Einsteiger: der Spec-Ops-Kämpfer und dessen Fähigkeit durch Wände zu sehen. Aber auch der Kanonier, der dank Bi-Pod schwere Waffen vielerorts verankern kann und dann über unbegrenzte Munition verfügt.

Freischaltbares: Je mehr Abschüsse du verzeichnest, desto höher die aufs Konto gespülte Zahl an Erfahrungspunkte. Gleiches gilt für Unterstützungsaktionen wie das Heilen eines Waffenbruders oder der Abtransport einer Flagge geben Punkte. Ebenso das Erfüllen bestimmter Ziele, etwa das Zusammentragen der ersten 20 Kills. Genügend Punkte zusammen, steigst du im Soldatenrang auf, was wiederum Zugriff auf neue Waffen, Waffenverbesserungen und Klassen gewährt.

Präsentation: Grafisch bleibt »Warfighter« im Mehrspieler-Modus weit hinter der Kampagne zurück. Die meisten der acht Karten hinterlassen aufgrund seltsam ineinander greifender Versatzstücke den Eindruck, als hätte sie ein Praktikantenteam an drei Wochenenden mit den Grundfunktionen des Level-Editors zusammengeschraubt. Hinzu kommen der seltsam herunter skalierte Detailgrad, das Ausbleiben von bombastischen Zerstörungseffekten und nur schlecht gekennzeichnete Levelbegrenzungen.

Schade, da sind wir von der »Frostbite 2 Engine« deutlich Besseres gewohnt.

Besonderheiten: Ausdrücklich loben wollen wir an dieser Stelle das Konzept der Fireteams. Heißt: Immer zwei Spieler können sich als solches zusammentun und sind ab dem Zeitpunkt wie Pech und Schwefel verbunden, können also zum Beispiel selbst durch Wände hinweg sehen, wo sich der Teampartner gerade aufhält. Auch gegenseitiges Heilen, Versorgen mit Munition und die »Spawn«-Option in Partnernähe sind echte Vorteile. Den Feind in einen Hinterhalt locken, aber auch koordiniert eine Position erstürmen wird so selbst ohne Sprachchat zum Kinderspiel. Mini-Zwischensequenzen – etwa ein lässiges Entgegenstrecken der geballten Faust beim Sieg – runden die Idee gelungen ab.

Endabrechnung: Im Vergleich zu Online-Schwergegewichtigen wie »Modern Warfare 3«, »Battlefield 3«, »Halo 4« und in Kürze wohl auch »Black Ops 2« kann das hier leider einpacken. Lustloses Leveldesign, detailarme Grafik trotz extrem leistungsstarker Engine, kein Splitscreen-Modus und kaum nennenswerte Innovationen – Fireteams mal außen vor – sind echte Motivationskiller. Bleibt zu hoffen, dass EA zumindest ein bis zwei Download-Inhalte gratis nachschiebt und parallel dazu mittels Patch die Optik noch etwas aufpoliert. Ansonsten könnte es schnell passieren, dass selbst harte Fans bald zur Konkurrenz abwandern.

Erhältlich | 17. Oktober 2012



Alienvernichter oder Alienfutter?

- +** Gewohnt hektisch und voll auf die Zwölf, viele Koop-Spielmodi; will nicht mehr sein, als es ist; macht besonders mit Kumpels Laune
- Sehr häufige Ruckler bei zugeschaltetem Auto-Speicher-System, kaum Abwechslung, kann ermüdend wirken, mittelmäßige Grafik

SERIOUS SAM 3: BFE

Sie nannten ihn Dauerfeuer-Sam.

kurz&knapp

Hersteller | Mastertronic **Entwickler** | Croteam **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Klassischer Ego-Shooter par excellence. Gib ihm!

Sam Stone, Spitzname »Serious«, ist das, was man in den 80er Jahren als einen echten Mann bezeichnet hätte: Kurzhaarschnitt, ungetrimmte Bartstoppeln, Sonnenbrille, dicke Muckis, immer einen deftig-trockenen Spruch auf den Lippen. Der personifizierte Actionheld-Prototyp eben. Und genau darum passt der geistige Bruder von Duke Nukem und B.J. Blazkowicz auch so gut in einen Ego-Shooter, der klassischer kaum sein könnte. Eine glorreiche Rückkehr zu den Wurzeln des Genres, als noch niemand an Lebenspunktregeneration oder Deckungssuchen dachte und Storys nur eines waren: nebensächlich!

Genau diese Art von Spiel ist »Serious Sam 3«. Man soll eine Zeitmaschine aktivieren? Total egal! Hundertschaften an Ekel-Außerirdischen zwischen aggressiven Weltraum-Ameisen, kreischenden Selbstmord-Aliens und riesigen Minigun-Skorpionen wollen allein, im Splitscreen-Duett oder online mit bis zu vier Kumpels in blutigen Matsch zerstückelt werden. Dabei verlässt sich Sam auf ein leider größtenteils typisches Arsenal bestehend aus Sturmgewehr, Schrotflinte, Raketenwerfer und Konsorten. Aber auch Vorschlaghammer und der berühmte, verheerende Kano-

nenkugelwerfer kommen zum Einsatz. Die Grafik schwankt zwischen manchmal ansehnlich und oft zweckmäßig, bleibt dafür größtenteils zwischen 30 und 40 flüssigen Bildern pro Sekunde. Eine durchaus passable Leistung, tummeln sich doch oft aberdutzende Kugelfang-Invasoren gleichzeitig auf dem Bildschirm. Manchmal wird es dann aber doch zu viel. Besonders nervig: das Ruckeln durch ständiges Zwischenspeichern. Die Funktion kann man allerdings im Spielmenü abstellen.

Das Gamingplay ist fast durchgängig so extrem schnell und hektisch konzipiert, dass sich so manch Spieler dabei ertappt, wie er eine Pause einlegen muss. Wer jedoch weiß, worauf er sich einlässt, bekommt mit »Serious Sam 3: BFE« einen kompromisslosen Ego-Shooter, der gar nicht mehr sein will als genau das: kompromisslos.

Markus Würstle

Wertung

Hirn aus, Minigun an: Wer über mangelnde Abwechslung hinwegsehen kann, hat besonders im Koop-Modus Spaß.

6.9 von 10

DANCE CENTRAL 3

Tanzen, um die Welt zu retten...

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Harmonix
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Tanzspiel
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 19. Oktober 2012

Auf den ersten Blick ist beim dritten Ableger der Kinect-Tanzspielreihe »Dance Central« alles beim Alten. Auf den zweiten Blick entdeckt man etwas Ungewöhnliches in diesem Genre: einen Story-Modus. Die vollkommen hanebüchene Geschichte erzählt von der Organisation »Dance Central Intelligence«, die ihre Tanzagenten durch die Epochen der Musikgeschichte schickt, um den bösen Dr. Tan zu bekämpfen. Denn der will Langeweile auf den Dancefloors dieser Welt verbreiten. Und so tanzt der Spieler zu 40 Songs aus verschiedensten Jahrzehnten und Genres, um das zu verhindern. Wie schräg! In den 70ern etwa zu »YMCA« von den Village People, in den 2000ern zu »On The Floor« von Jennifer Lopez – gerne auch gleichzeitig mit einem Tanzpartner. Die Kinect-Erkennung funktioniert wie bei bislang jedem Ableger hervorragend, und auch die Moves zum Nachtanzen heizen ordentlich ein. Schön: Erstmals gibt es auch Teamwettbewerbe für bis zu acht Tanzwütige sowie Smartglass-Unterstützung, mit der man beispielsweise die Songliste für die kommende Party auf dem Handy zusammenstellen kann.

Sabine Schischka



Wertung

Gewohnt peppiges Tanzvergnügen mit wenigen, aber sinnvollen und spaßigen Neuerungen.

8.5 von 10

DRAGONBALL Z BUDOKAI HD COLLECTION

Analogstick-Verschleiß vorprogrammiert

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Namco Bandai **Preis** | ab 40 Euro **Genre** | Beat'em Up
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren **Erhältlich** | 2. November 2012

Dragonball-Spieler der ersten Stunde kennen das: Gemütlich hockt man mit Kumpels auf der Couch und poliert sich in der Rolle von Vegeta, Goku, Piccolo und Co. die Pixelvisage. Plötzlich schrecken die Spieler hoch. Anspannung. Analogsticks werden frenetisch im Kreis gedreht als hinge das eigene Überleben davon ab. Der Grund? Zwei Kamehameha-Energiestrahlen prallen aufeinander. Wer schneller dreht, setzt sich durch und trifft seinen Kontrahenten – ein irrer Spaß, bei dem schon so mancher Controller dran glauben musste.

So war das damals: Dragonball war noch in den Kinderschuhen, die zugehörigen Spiele zwei-, statt dreidimensional und das Kampfsystem anspruchsvoller, als das oft planlose Knopfgematsche heutiger Ableger. Als hätte der legendäre Wunschdrache Shenlong gesprochen, belebt diese HD-Collection den alten Glanz von »Budokai« und »Budokai 3« für Nostalgieur wieder. Über 40 Charaktere, Duell- und Story-Modi, Charakter-Anpassung, Erfolge, englische und japanische Stimmen mit deutschen Untertiteln – das hier sind noch immer die besten »Dragonball«-Prügler auf dem Markt!

Max Trautmann



Wertung

Die besten beiden Dragonball-Titel auf einer Disk vereint!

8.2 von 10

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

kurz&knapp

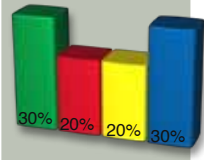
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Criterion Games
Preis | ab 60 Euro
Genre | Action-Racing
Spieler | 1 - 8
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Straßenrennen mit
höllischem Polizei-
aufgebot und
offener Spielwelt.

das ist drin

- Knöllchen
- Burnout
- Need for Speed
- Grafik-Nitro



Potenzieller Knastvogel mit gestutzten Flügeln.

Erhältlich | 2. November 2012



Verschiedene Filter simulieren Lichtverwerfungen und Schmutz auf der Kameralinse. Vor allem die Wasserreflektionen auf der Straße überzeugen – optisch ist »Most Wanted« definitiv einer der Vorzeigetitel 2012.

Weiß noch jemand, wie Kollege Richard das eher durchschnittliche »Ridge Racer Unbounded« in Ausgabe 04/12 zerrupft hat? Etikettenschwindel für Serienfans lautete damals sein Hauptvorwurf – die nämlich dürfen die Wurzeln der Marke nun mit der Lupe suchen. »Most Wanted« ruft bei mir ähnliche Gefühle hervor. Denn das gleichnamige Original von 2005 ist in meinen Augen bis heute der Höhepunkt der »Need for Speed«-Reihe. Lockerer Style, dicke Beats, gutes Storygefüge, haarsträubende Verfolgungsjagden – super! Zugegeben, mittlerweile sind sieben Jahre ins Land gegangen. Warum also dieser Anflug von Nostalgie? Nun, davon abgesehen, dass derselbe Spieltitle auf der Verpackung steht, bewirbt Hersteller Electronic Arts das Game sehr ähnlich: eine als offene Spielwelt angelegte, frei befahrbare Stadt, traumhafte Boliden, illegale Straßenrennen und jede Menge Cops im Rückspiegel. Das ist die Grundformel, auf der Original wie Neuauflage basieren. Doch die Unterschiede abseits der Tatsache, dass die fiktive Stadt Rockport gegen das ebenfalls frei erfundene Fairhaven City getauscht wurde, werden schnell offenbar. So fehlt etwa das extrem motivierende Kopfgeldsystem und auch die einst daran gekoppelten Objekte, etwa Tankstellen und Wassertanks, sind nun nicht mehr zerstörbar. Die individuelle Fahrzeuggestaltung fällt ebenfalls dem Rotstift zum Opfer. An deren Stelle verbesserst du nun einzelne Leistungswerte basierend auf schlechten Statistiken mit freispielbaren Upgrades. Wohlgernekt ohne jegliche Feineinstellungs- und optische Anpassungsmöglichkeiten – Einfallsreichtum sieht auf jeden Fall anders aus!

Zur besseren Einordnung: Rennspiel-Profi Criterion Games ist hier die federführende Kraft. Das britische Studio versucht das hauseigene »Burnout«-Konzept, welches vor allem einen besonders risikoorientierten Fahrstil in den Mittelpunkt rückt, mit dem bekannten

»Most Wanted«-Design der »Need for Speed«-Reihe zu verheiraten. Was leider nur bedingt gelingt. Die Crash-Kamera beispielsweise – also Wiederholungen, in denen Unfälle in Zeitlupe und Nahaufnahmen inszeniert werden – liefert nur selten wirklich spektakuläre Bilder der Verwüstung, wie man sie aus »Burnout« kennt. Da wollten die meisten Fahrzeughersteller offensichtlich nicht mitspielen. Genau das aber wirkt sich unweigerlich auf das gesamte Spielgefühl aus. Ein Beispiel: Du durchbrichst eine Straßensperre mit deutlich über 120 km/h. Das Resultat sind kleine Dellen an Kühler, Motorhaube und Kotflügel – ein Witz im Vergleich zum Schrottberg, der sich hier unter Realbedingungen aufgetürmt hätte. Das wiederum nimmt dem Spielkonzept die Härte und damit auch das wohlige Arcade-Action-Gefühl, das man so gerne mit Rennspielkost aus dem Hause Criterion Games verbindet.

Auf der anderen Seite kommt das »Need for Speed«- beziehungsweise das klassische »Most Wanted«-Feeling nur stark gefiltert durch. So vermisst man insbesondere eine ausgearbeitete Story und zumindest ein oder zwei einprägsame Charaktere. Wo ist die kesse Mia Townsend, die einem im Originalspiel per Funk Fluchttipps gegeben hat? Und warum werden in jedem Rennen via Polizeifunk dieselben fünf Sätze immer und immer wieder abge-

Und außerdem?

- 50 Erfolge, beispielsweise fürs Freischalten aller Wagen der »Most Wanted«-Liste
- 72 Fahrzeuge, 60 Rennevents
- Erstauflage inklusive Limited-Edition-Download-Code: Bringt die beiden Boliden Maserati Gran Turismo MC Stradale sowie den 2012er Porsche Carrera S mit jeweils zwei Upgrades und Speziallack-Grundton; zusätzlich doppelte Speed-Punkt-Verdienste für die ersten vier Stunden im Online-Mehrspieler
- Kinect Sprachsteuerung erlaubt controllerfreie Navigation innerhalb des Easydrive-Menüs



× Powerslides

MEHRSPIELER-DROGE

Im Solo-Modus mag »Most Wanted« schlittern wie ein LKW auf Glatteis, online hat es jedoch den totalen Grip. Bis zu acht Freunde messen sich in Kopf-an-Kopf-Rennen oder kämpfen dank Autolog zeitversetzt um die besten Platzierungen, weitesten Sprünge und dergleichen. Schön zudem, dass man etliche Mehrspieler-Ansätze von »Burnout Paradise« nach Fairhaven City geholt hat. Egal ob nun im von gläsernen Monumenten gespickten Geschäftsviertel oder im Osten weit außerhalb der Stadtgrenze auf einem trostlos-surrilen Schrottplatz: Allein das Zusammenfinden der Teilnehmer für die nächste Rennveranstaltung an einem Ort X macht irrsinnig Laune. Und sich dann gegenseitig bei über 180 Sachen aus der Fahrspur zu kicken noch viel mehr. Plus: Ein vielschichtiges Herausforderungssystem verleiht der Sache eine irre Gruppendynamik!

sput? Selbst die Fahrer auf der Most-Wanted-Liste, die es innerhalb der Kampagne zu erklimmen gilt, existieren nicht namentlich. Erschreckend daran ist vor allem, dass solch mächtige atmosphärische Stilmittel im neuen »Most Wanted« durch kaum etwas kompensiert werden und so ein spürbarer Hohlraum existiert. Wer ist die komische Figur, die da hinter dem Steuer meines Fahrzeugs sitzt? Was treibt sie hier in dieser menschenleeren Stadt? Und kann sie überhaupt sprechen? Solche Fragen stellt man sich, weil dem Nutzerhirn einfach ein paar wichtige Koordinaten vorenthalten werden, um voll in die Welt abtauchen zu können. Wer das Originalspiel kennt, für den wirkt das Resultat schlichtweg zu steril. Der Reiz, die offene Spielwelt selbst nach Stunden noch erkunden zu wollen, ist kaum gegeben. Hinzu kommt

der mangelnde Respekt vor den Cops. Will heißen: Haben dich die penetranten, bei höheren Fahndungsebenen sogar mit SUVs und Krähenfüßen anrückenden Gesetzeshüter dann doch mal in die Enge gedrängt, musst du im Gegensatz zu 2005 nur wenig Konsequenzen fürchten. Klar, ein möglicherweise laufendes Rennen ist verloren, aber Gedanken um durch die Lappen gegangene Kopfgelder in gigantischer Höhe sind außen vor, was den Nervenkitzel jeder Verfolgungsjagd deutlich abschwächt.

Dass sich das hier dennoch den Live-Tipp verdient, ist vor allem dem hochgradig spaßigen Mehrspieler-Modus für bis zu acht PS-Junkies – Details siehe Kasten – geschuldet. Aber auch das Handwerkliche gefällt: Die leicht verständliche Steuerung lässt dich schon nach wenigen Kilometern driften wie Ken Block; die Grafik bringt zwar keine 60 Bilder pro Sekunde, tritt in Sachen Lichteffekte, Weitsicht, Pop-up-freiem Bildaufbau und Kamerafilter dafür ordentlich aufs Gaspedal; und auch die Sounduntermalung pustet deine Gehörgänge mal wieder ordentlich durch.

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Markus Würstle: Mir persönlich gefällt der düster-urbane Grafikstil gar nicht. Auch sonst sind Gameplay und der eintönige Soundtrack für mich mehr Spaßbremse als Lachgas-Injektion. Vor allem für für Solo-Raser hatte ich mir wesentlich mehr erwartet. Ich gebe 7,3

Need for Speed: Most Wanted

GRAFIK

Meist ziemlich bildgewaltig, aber leicht matschig bei Details und keine 60 Frames

8

SOUND

Röhrende Fahrzeugsounds, Musikauswahl mit dicken Beats

8

STEUERUNG

Etwas träge und teils zu homogen für unterschiedliche Fahrzeugtypen

7

Für Einzelspieler trockener, oft sogar seelenloser Vollgas-Ritt mit zugegeben feiner Optik. Online dafür umso rasanter!

7.8 von 10

Nonplusultra oder 08/15?

- +** Gelungenes Technikergerüst, dynamischer Tag-Nacht-Zyklus, wundervolle Lichteffekte, Präsentation stilvoll...
- ...allerdings etwas seelenlos, hat mit dem Originalspiel fast nichts mehr gemein, nur zwei Kameraperspektiven, teils spürbare Gummiband-KI, unkreatives Upgrade-System, keinerlei optische Modifizierungen möglich

Erhältlich | 31. Oktober 2012



Großer Hüpfen oder kleiner Junge?

- +** Charmant eigensinnige Grafik, abwechslungsreicher Soundtrack, viele Rätselpassagen, cooler Koop-Modus, recht hoher Schwierigkeitsgrad...
- ...was zum Teil an der unpräzisen Steuerung liegt, Koop nur offline spielbar, Spielmenü auf alten Röhren sehr schlecht lesbar

PID

Immer diese Busschläfer...

kurz&knapp

Hersteller | Might and Delight **Entwickler** | D3 Publisher **Preis** | 800 Microsoft Points
Genre | Jump 'n' Run **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 6 Jahren
Kurz gesagt | 2D-Jump-and-Run mit vielen Rätseln und ansprechendem Design.

Wie recht Frank Zander doch hatte: »Hier kommt Kurt, ohne Helm und ohne Gurt. Einfach Kurt, der nicht quengelt und nicht murr.« Dabei hätte der kleine Junge allen Grund dazu, schläft er doch auf seinem Nachhauseweg im intergalaktischen Bus ein. Prompt wacht Kurt auf einem fremdartigen Planeten auf und weiß nicht, wie er den Heimweg finden soll. Gut, die Geschichte ist nicht sonderlich einflussreich, dafür fesselt das Gameplay umso mehr – auch wenn es zu Anfang wie ein einfaches 2D-Jump-and-Run der alten Schule anmutet. Vor farbenfrohen Hintergründen rennt, hüpfet und kriecht der Schüler durch abwechslungsreiche Level, etwa eine riesige Stadt oder eine staubige Bibliothek. Die Abschnitte wirken allesamt eigenartig melancholisch und versprühen einen warmen Charme, ebenso wie die abwechslungsreiche, eher ruhige Instrumentalmusik. Das gefällt. Auch die grauen Zellen kommen nicht zu kurz, denn »Pid« führt schon bald allerhand Puzzle-Elemente ein. Neben Schalterrätseln und derlei Standards benutzt das Spiel eine ganz besondere Idee: Mit einem Edelstein kann Kurt an geeigneten Stellen bis zu zwei Licht-

kegel gleichzeitig platzieren. Innerhalb der Strahlen trotz der Achtjährige der Schwerkraft und wird in die jeweilige Richtung transportiert. So müssen Sprungabschnitte und Fallen überwunden werden. Außerdem mischen sich auch noch unterschiedliche Wachroboter ein, die man jedoch auf kreative Weise mit geschickt platzierten Lichtstrahlen ausschalten kann; Stichwort: Stachelfalle! Zudem helfen Gegenstände wie Bomben und Schutzwesten, die sich auch an Automaten für gesammelte Sterne eintauschen lassen. Die Steuerung funktioniert eigentlich gut, doch leider lassen sich die Kegel nicht immer präzise genug platzieren – das führt zu unnötigen Patzern, frustet ungemein und erschwert das ohnehin fordernde Spiel zusätzlich. Trotzdem: Hüpfen und Denken werden gut unterhalten – auch im Offline-Koop zu zweit.

Markus Würstle

Wertung

Erfrischend forderndes und andersartiges Hüpfabenteuer, das teilweise an seiner Steuerung scheitert.

7.4 von 10

Erhältlich | 30. Oktober 2012



Diva oder Dorftrottel?

- +** Riesige Kämpferauswahl, mitreißende Kampagne, gewohnt mächtige Editor-Funktionen, aufwendige Präsentation
- Grafik nicht mehr auf dem neuesten Stand, einige seltsam abgemischte Audio-Einspieler, wenig Innovatives

WWE 13

Von wegen schlechte Attitüde!

kurz&knapp

Hersteller | THQ **Entwickler** | Yuke's Future Media Creators **Preis** | ab 55 Euro
Genre | Wrestling **Spieler** | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Nächster Aufguss der alljährigen Schaukampf-Sensation.

Quizfrage: Wie viele Wrestling-spiele sind bisher von THQ für alle auf dem Markt erhältlichen wie auch verblichenen Videospielkonsolen und Handhelds erschienen? Selbst wir könnten es dir aus dem Stegreif nicht sagen. Wer's weiß, bitte Mail an redaktion@360-live.de!

Sicher ist aber, dass Teil 13 der WWE Reihe auch dieses Jahr pünktlich zum Herbstgeschäft erscheint – im Vergleich zum Vorjahr sogar knapp drei Wochen früher. Verkaufsfördernde Finisher 2012: Die komplett auf die »Attitude-Era« maßgeschneiderte Kampagne. Heißt: Du erlebst eine sechs Kapitel umfassende Storyline aus dieser Epoche, die 1997/98 ins Rollen kam und Superstars wie The Rock und Steve Austin zu Legenden machte. Die Entwickler bedienen sich sogar Soundsamples aus dieser Zeit, um die virtuelle Geschichtsstunde mit Kommentaren und Zwischensequenzen noch glaubhafter erscheinen zu lassen. Funktioniert – zumindest bis die Sprecher wieder mit Standardphrasen um sich werfen. Weiterer Tiefschlag: Die Samples sind nicht immer optimal abgemischt, weshalb sie manchmal deplatziert wirken. Doch das sind Feinheiten, welche die Atmosphäre nur leicht stören. Schön auch die Idee,

den Recken im Ring zu jedem Schlagabtausch Primär- und Sekundärziele vorzugeben, deren Erfüllung jede Menge nützlichen Kram freischaltet. Absoluter 360-Live-Highlight: Die sogenannten »Oh my God«-Momente, bei denen im Extremfall sogar der komplette Ring physikalisch korrekt zu Bruch geht und selbst der Kampfrichter niedergestreckt wird – spektakulär! Ganz im Gegensatz zu einigen Problemen, die auch diesen Teil noch plagten: Ungünstige Kameraeinstellungen zum Beispiel, zuweilen holprige Animationen und seltsame Eigenheiten bei der Physikberechnung von umherfliegenden Objekten. In Anbetracht der Masse an Kämpfern, frei konfigurierbaren Modi, Editor-Funktionen und dem Spaß, den es im 4-Spieler-Modus an einer Konsole nach wie vor macht, drückt man hier aber gerne ein blaues Auge zu.

Sönke Siemens

Wertung

Die Serie ist wie der Undertaker: nicht totzukriegen. Und sie bietet jedes Jahr ein noch besseres Gesamtpaket.

8.1 von 10



Erhältlich | 19. Oktober 2012



Giga oder Pico?

- +** Sammelfieber, witzige Minispiele, kindgerechte Aufmachung, einsteigerfreundliche Steuerung, reichliche und sinnvolle Neuerungen
- Grafik teilweise sehr detailkarg, jede neue spielbare Figur kostet extra – zwischen zehn und 15 Euro

SKYLANDERS GIANTS

Skylanders macht Kinder froh – und Erwachsene mittellos.

kurz & knapp

Hersteller | Activision

Entwickler | Toys for Bob

Preis | ab 55 Euro

Genre | Action-Abenteuer

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | nein

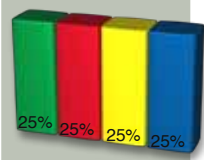
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Nächstes Kapitel der virtuell materialisierenden Plastikfigürchen.

das ist drin

- Feuer & Wasser
- Geist & Natur
- Technik & Erde
- Luft & Magie



Mehr als 20 Millionen. So viele hat Activision weltweit von Mitte Oktober 2011 bis Februar dieses Jahres verkauft. Von was? Aktien? »Call of Duty«-Spielen? Alles falsch: Die Rede ist von kleinen Plastikfigürchen, die mithilfe eines Aschenbecher-großen Adapters in ein zugängliches Actionabenteuer transferiert werden – die »Skylanders«. Wenig verwunderlich, dass der Hersteller die erfolgreichste Kinderspielmarke 2011 nun fortsetzt – und zwar mit gigantischen Ausmaßen. Wie der Name bereits andeutet, reihen sich mit Teil Zwei insgesamt acht Giganten in die Riege der Beschützer fliegender Inseln ein. Figuren, die real und flüchtig doppelt so groß wie die 32 bisherigen Figuren daherkommen. Letztere sind die bekannten Helden aus dem ersten Spiel. Sie werden nun in leicht veränderter Pose verkauft. Ein Schelm, wer hier an Abzocke denkt. Da machen die zusätzlichen acht neuen »Lightcore«-Versionen schon mehr her – zumal diese nahe des Transferportals anfangen, hübsch zu leuchten. Fair: Alle bereits gekauften Skylanders aus Teil Eins können auch in »Giants« genutzt werden und profitieren hier von Neuerungen wie etwa dem Anstieg des Charaktermaximallevels auf 15 und den überarbeiteten Waffenverbesserungen. Doch damit nicht genug...

RIESIGER SPASS

Neues Jahr, neue Bedrohung: Riesige Roboter unterwerfen die Bewohner der fliegenden Inseldörfer in den Skylands. Woher

sie kommen? Was sie wollen? Und steckt vielleicht ein alter Erzfeind hinter der hinterhältigen Invasion? Für die Beantwortung dieser Fragen kloppen sich Feuer Ritter Ignitor, Baller Kobold Trigger Happy und die übrigen Skylanders aus der Verfolgersicht durch die hübsch ausgestatteten Kulissen verteilt auf 16 unterhaltsame Kapitel. Interessant vor allem, dass die neuen Giganten sich auch tatsächlich bärenstark spielen: riesige Felsblöcke werfen, ganze Inseln per Kette heranziehen sowie Kobolde, Hai-Soldaten, Fliegen und andere Fantasiewesen kleinstampfen – fühlt sich herrlich mächtig an. Pluspunkte zudem dafür, dass zahlreiche Schieber- und Sammelrätsel die Kämpfe auflockern. Eine witzige Tic-Tac-Toe-Variante, bei der aus einem Drei-mal-drei-Feld die meisten Felder besetzt werden müssen, bringt zusätzlich Unterhaltung. Übrigens: Wem »Skylanders: Spyro's Adventure« zu leicht oder zu schwer war, der dürfte den jederzeit in drei Stufen einstellbaren Schwierigkeitsgrad mit offenen Armen empfangen.

SCHLAG DEINE FREUNDE

Gelingen ist auch der neue Spieler-gegen-Spieler-»Duell Modus«. Wer seine Skylanders nicht mit-, sondern gegeneinander antreten lassen möchte, kann sich in vier Sammel-, Geschicklichkeits- und Kampf-Minispielen messen. Dagegen weniger attraktiv: die detailarme Grafik, die sich teilweise sogar im Vergleich zu Teil Eins rückentwickelt hat. Der vergleichsweise geringe Umfang von etwa

fünf Spielstunden für geübte Spieler sowie der geringe Wiederspielwert sind ebenfalls ein spitzer Dorn im Auge. Notorische Sammler und energische Kids dürfte das aufgrund der vielen Neuerungen allerdings wenig stören.

Moritz Wanke

Zweite Meinung

Markus Würstle: Natürlich ist »Giants« – wie auch das Vorgängerspiel – besonders auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten. Trotzdem können auch Erwachsene kurzfristig Spaß haben, vor allem im Koop mit ihren Sprösslingen. Ich gebe 7.7

Skylanders Giants

GRAFIK

Quietschbunt, aber für 360-Verhältnisse sehr detailarm

5

SOUND

Gut eingedeutscht, leider etwas nervige Musik

7

STEUERUNG

Präzise und handlich

8

Zufriedenstellende Fortsetzung eines Phänomens. Kids und Sammler haben besonders viel Spaß!

7.9 von 10

Erhältlich | Nov./Dez. 2012



8-Bit-Kult oder 64-Bit-Lüge?

- +** Zugängliches Gameplay, handliche Steuerung, charmanter Look, flüssiger Bildaufbau, weitestgehend gute deutsche Texte, toll eingebaute Anleihen aus Nintendo- und Film-Klassikern der 90er Jahre, tolle Chiptune-Musik
- Story recht flach, Aufgaben ähneln sich

RETRO CITY RAMPAGE

Dafür sind wir älter geworden...

kurz&knapp

Hersteller | Vblank Entertainment **Entwickler** | Vblank Entertainment **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Actionabenteuer **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | »GTA« trifft »Sonic«, »Metal Gear«, »Super Mario«, »Zelda«, »Mega Man«, ...

Retro rockt! Dieses XBLA-Actionabenteuer beweist genau das und liefert eine vorzügliche Hommage an die blockigen Zeiten der 80er und 90er Jahre, als Pixel noch zählbar und Filme tiefgründig wie Käse waren. Auch hier bleibt die Story oberflächlich, erzählt von Held und Möchtegern-Schuft »Player«, der zufällig in eine Zeitmaschine gerät und nun, wie schon »Mega Man«, in der Zukunft im Jahre 20XX fest sitzt. Ein Glück, dass ein offener Verwandter von Doc aus »Zurück in die Zukunft« sich bestens mit Wurmlöchern auskennt und Player zurück ins Jahre 1985 schicken kann. Die für die Zeitmaschine nötigen Einzelteile liegen allerdings in der offenen Spielwelt von Theftropolis verstreut. Kein Problem für Player, der sofort aus der Iso-Perspektive loszieht und in bester Manier der ersten beiden »Grand Theft Auto«-Spiele Aufträge erledigt, Passanten umfährt und Schurken zum Beispiel mit Uzi, Golfschläger und Panzerhaubitze erlegt.

Neben der charmannten 8-Bit-Grafik und ohrwurmverdächtiger Nintendo-Chiptune-Musik bringen dich vor allem die unzähligen Retro-Anleihen immer wieder zum Schmunzeln: Da muss Player wie Solid Snake in »Metal Gear«

eine Basis infiltrieren; gleich den Ninja-Schildkröten aus »Turtles« durch Abwasserkanäle waten; sich gegen Soldaten mit Greifarm wie in »Bionic Commando« behaupten; einen dicken, an »Donkey Kong« erinnernden Gorilla retten; den aus »Sonic the Hedgehog« entliehenen Fiesling Dr. von Buttnick fassen – die Liste ist lang. Folge: Retro-Veteranen brechen inständig in Freudentränen aus und bekommen gleichermaßen Abwechslung wie auch Nostalgie serviert. Zahlreiche Nebenmissionen, Abschnitte, in denen du mit Panzern Chaos stiftest, sowie zwölf andere Spielhallen-typische Minispiele tun ihr Übriges. Dass die Gegner-KI sich dumm wie damals gibt und Aufgaben der Marke »Hole das, töte dies« sich streckenweise wiederholen, gehört da fast schon irgendwie dazu.

Moritz Wanke

Wertung

Exzellente Hommage
an alte Zeiten mit
Pflichtkauf-Prädikat
für Retro-Fans.

9.1 von 10

Erhältlich | 10. Oktober 2012



Knopf im Ohr oder Stimme im Kopf?

- +** Witzige und abgefahrene Ideen, viel Freischaltbares, tonnenweise Tötungsmanöver, Naughty ist spitze
- Keine Abwechslung bei Gameplay und Missionen, eintönige Umgebungen, doofe KI, nervige Einführung, bringt immer wieder die Konsole zum Einfrieren

NAUGHTY BEAR
PANIC IN PARADISEBärgent 47
räumt auf.

kurz&knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Behaviour Interactive **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Teddybär-Massenmörder geht auf makabren Daunen-Streifzug.

Im durchwachsenen Disk-Spiel »Naughty Bear« von 2010 haben die Teddybären vergessen, den gleichnamigen Titelhelden auf eine Geburtstagsfeier einzuladen. Nun verwehren sie dem psychotischen Killerkuscheltier im Live-Arcade-Game »Panic in Paradise« einen ausgedehnten Party-Urlaub. Erneut heißt dessen Devise: Nur durch tote Artgenossen wird Naughty zum Glücksbärchi! Dabei macht der knuffig-verrückte »Hitman«-Verschnitt einiges richtig, aber ebenso viel falsch.

Du schleichst dich in Verfolgerperspektive an deine Opfer heran, versteckst dich im Dickicht der tropischen Urlaubsinsel und wartest auf den richtigen Moment, deiner Bärenwut freien Lauf zu lassen. Die meist ahnungslosen Kuscheltiere werden Kopf voran in laufende Rasenmäher gestopft, in dreckigen WCs ertränkt und mit rostigen Schaufeln enthauptet, bis Teddybär-Schaumstoff und -Daunen durch die Gegend fliegen wie flauschiges Plüschkonfetti bei einer Kissenschlacht. Ein Mordspaß! Dagegen jammerschade: Bei so viel makabrer Knuddel-Befüllung ist anscheinend kein Platz mehr für eine vernünftige Gegner-KI. Und sonst? Schlüpfst du in rund 100 Kostüme,

nutzt ebenso viele Waffen und ein Rollenspiel-ähnliches Levelsystem, um bei Stufenanstieg automatisch Naughtys Ausdauer, Lebensenergie und dergleichen zu verbessern. Die Steuerung geht in der Regel leicht von den schizophrenen Pfoten. Allerdings schlägt man auch immer wieder wie wild geworden durch die Luft und hat zuweilen Schwierigkeiten, die wolligen Opfer zu greifen. Optisch ist »Panic in Paradise« solide, Teddyköpfe verdreht die Grafik gleichfalls nicht, da die Bildwiederholrate immer wieder in Naughtys Folterkeller geht. Ferner wiederholen sich die elf Spielumgebungen der Urlaubsinsel. Auch beim Missionsdesign und der oberflächlichen Geschichte um den Schizo-Bären hätte etwas mehr »Futter« gut getan. Trotzdem: Für Freunde schwarzen Humors, die über die zahlreichen Fehler hinwegsehen, ist's bärig!

Markus Würstle

Wertung

Mit Jason-Voorhees-Teddybär
dem Kuscheltier-
Massenmord frönen?
Späßig aber sehr
fehlerbehaftet.

5.7 von 10



Erhältlich | 16. November 2012



Hard-Cora oder Schumi-Schelm?

- +** Vier-Spieler-Splitscreen-Modus, teils gelungenes Streckendesign, Formel-1-Lizenz
- Mäßiges Geschwindigkeitsgefühl, altbackene Grafik, uninspirierte Spezialwaffen, nervtötende Musik und Sounds, Knuddel-Look und Formel 1 passen irgendwie nicht zusammen, zuweilen bockige Steuerung

F1 RACE STARS

Super Schumi Kart?!

kurz&knapp

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | Codemasters **Preis** | ab 49 Euro
Genre | Rennspiel **Spieler** | 1 - 12 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren
Kurz gesagt | Lizenziertes F1-Fun-Racer ohne sonderlich viel Fun.

Michael Schumacher hat seine F1-Karriere ohne Abwrackprämie an den Nagel gehängt. »Ich habe die Motivation und Energie verloren«, begründet er den Ausstieg. Dieselbe Antriebslosigkeit setzt beim Spielen von »F1 Race Stars« ein. Das Rennspiel mit Formel-1-Lizenz schickt Piloten wie Sebastian Vettel, Kimi Räikkönen oder eben Herrn Schumacher in Arcade-lastige Fun-Racer-Duelle Marke »Mario Kart«. Auf elf Kursen in farbstarker Cartoon-Optik balgen sich die verniedlichten Riesenkopf-Fahrer um Plätze auf dem Siegereck. Bei den Rennen durch ein deutsches Schlossverlies – frag nicht, warum dieser Kerker ausgerechnet in der Bundesrepublik stehen muss –, brasilianische Dschungelbaumkronen oder antike italienische Aquädukte sammeln Raser genretypisch Spezialwaffen auf. Mit roten Schildkrötenpanzern – pardon, Ballons – knallst du Feindfahrer zielsuchend ab, während auf der Strecke platzierbare Blasen die Konkurrenz kurzzeitig am Weiterbreitern hindern. Leider mag selbst in der höchsten der drei Kubikklassen trotz stabiler Bildwiederholrate kein mitreißendes Geschwindigkeitsgefühl entstehen. Während die Umgebungen

teils mit netten Details wie bunten Eiswagen, skurrilen Karnevalswagen oder eigentümlichen mechanischen Dinosauriern gespickt sind, ist die Grafik mit den groben Texturen kaum schöner als Schumis Kinn. Zwar geht die Steuerung der Flitzer prinzipiell in Ordnung, gleichsam lässt sie aber Feinheiten vermissen. Dass Genrefans dennoch zumindest mal eine Probefahrt wagen dürfen, ist dem Vier-Spieler-Splitscreen-Modus, Online-Rennen für bis zu zwölf Spieler sowie einigen interessanten Modifikatoren und Spielmodi geschuldet. Wer den »Monsun«-Modifikator einstellt, erlebt etwa fieses Regenwetter, während im »Trophäenjagd-Modus« goldene Pokale gesammelt werden. Letztlich bleibt's aber ein mäßiger, seelenlos wirkender Fun-Racer, der den meisten so viel Spaß bereiten dürfte wie Vettel ein vergeblicher Boxenstopp.

Nils Osowski

Wertung

Inspirationsloser, sehr mittel-mäßiger Fun-Racer. Kram lieber dein SNES raus und spiel »Mario Kart«!

6.3 von 10

Erhältlich | 16. November 2012



Blechkrieger oder Blechbüchse?

- +** Mit aufwendigen Anime-Zwischensequenzen erzählt, bis heute einzigartiges Gameplay, perfekt eingedeutschte Bildschirmtexen, hervorragende englische Tonspur...
- ...allerdings kein japanischer O-Ton mit auf der Disk, deutsches Handbuch nur in digitaler Form

ZONE OF THE ENDERS HD

Astrales Gemetzel im Orbit des Jupiters!

kurz&knapp

Hersteller | Konami **Entwickler** | Kojima Productions **Preis** | ca. 28 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 18 Jahren
Kurz gesagt | Bildgewaltige Neuauflage der blechnen Götterdämmerung aus Playstation-2-Zeiten.

Auf Playstation 2 war dieses Mech-Epos aus der Feder von »Metal Gear«-Schöpfer Hideo Kojima 2001 für viele eine echte Offenbarung – technisch wie spielerisch.

Die HD-Neuaufgabe fasst nun beide Teile der Reihe auf einer Disk zusammen. Flüssige 60 Bilder pro Sekunde, hochaufgelöstes Breitbildformat und ein verändertes Arrangement der ausladenden Anime-Filmsequenzen sind die wichtigsten Eckpunkte der Frischzellenkur. Im Gameplay-Fokus stehen sogenannte Orbital Frames, von Menschen gesteuerte Kampfläufer, die sich engelsgleich mit multiplen Zielsuchlasern und wuchtigen Nahkampfattacken auf weit entfernten Raumstationen die Blechschädel ausbeulen.

Obwohl sich Kojima Productions mit dem Einsatz neuer Texturen zurückhält, sieht das hier vielerorts immer noch richtig klasse aus. Speziell die aufwendigen Grafikeffekte, die deinen Frame beim Kampf gegen bis zu 50 Feinde gleichzeitig oder bei einer der dutzenden Bossbegegnungen erwarten,

sorgen für einen echten Farbenflash. Dazu gibt's pulsierende Synthesizer und transzendente Götterchöre auf die Ohren – der Soundtrack geht zweifelsohne als kleines Meisterwerk durch! Aber auch die Geschichte rund um die Rivalitäten zwischen Erdbewohnern und Weltraumsiedlern sorgt dank der tollen Anime-Inszenierung für knisternde Spannung. Echte Negativpunkte? Wenn überhaupt, dass die Spielzeit relativ kompakt ausfällt. Teil Eins beamt dich knapp sieben Stunden in die Umlaufbahn des Jupiters. Teil Zwei kann das mit seinen rund zehn Stunden jedoch ganz gut kaschieren. Wer »Mech Assault« und ähnliche Titel verehrt, wird »Zone of the Enders« schnell ins Astronautenherz schließen. Top: Mit auf der Disk befindet sich eine Demo zu Platinum Games' fürs erste Halbjahr 2013 geplanter Over-the-Top-Schnetzorgie »Metal Gear Rising: Revengeance«. Sie ist übrigens auch der Grund für das USK-18-Siegel – die beiden »ZOE«-Originalspiele sind ursprünglich ab 16 beziehungsweise 12 Jahren freigegeben worden.

Jan Heinrich

Wertung

Preiswertes HD-Remake für japanophile Mech-Liebhaber und Kosmos-Piraten.

8.7 von 10





NIGHTS INTO DREAMS

Klassisch traumhaft...

kurz&knapp

Hersteller | Sega **Entwickler** | Sega **Preis** | 800 MS Points **Genre** | Jump 'n' Run
Spieler | 1 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 6 Jahren **Erhältlich** | 5. Oktober 2012

Mit »Nights into Dreams« bringt Sega die HD-Neuaufgabe eines der kultigsten Videospiele in der traditionsreichen Geschichte des japanischen Konzerns heraus. Erstmals auf dem Sega Saturn im Jahr 1996 erschienen, wartet die hochauflösende Xbox-Live-Arcade-Wiederverwertung des fliegenden Hofnarren Nights mit bunten, surrealen Traumwelten auf, die ihresgleichen suchen. Dabei schwebt man auf vorgefertigten Pfaden durch himmlische Gefilde und sammelt Gegenstände ein – in einer ungewöhnlichen Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und seitwärts-scrollerender Hüpferei. Top: Retro-Freunde schalten auf die Grafik der Originalversion um und freuen sich über »Christmas Nights«. Die Spielerweiterung gab es damals nur als Magazinbeilage sowie in speziellen Konsolenpaketen und hat es bisher nicht offiziell nach Europa geschafft – ein Hochgenuss für Sammler. Für gerade mal rund zehn Euro ein überlegendes Paket – mit einem zeitlosen Spiel, das auch jüngere Semester kennenlernen sollten.

Markus Würstle



Wertung

Der kecke Hofnarr hat auch heute nichts von seinem einzigartigen Charme verloren. Unbedingt Probe spielen!

8.3 von 10

NIKE+ KINECT TRAINING

Hat das Fitness-Studio ausgedient?

kurz&knapp

Hersteller | Microsoft **Entwickler** | Sumo Digital **Preis** | ab 50 Euro **Genre** | Fitness
Spieler | 1 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0 Jahren **Erhältlich** | 2. November 2012

Pumpende Elektrobeats, schillernde Trainingsräume wie im Dōjō: In Sachen Präsentation trumpft »Nike+« für Kinect ganz groß auf! Davon abgesehen liefert Microsoft mit dem neuen Trainingsprogramm allerdings nichts, was der geneigte Sensorleiste-Sportler nicht schon kennt. So gesehen ist die gesamte Spielmechanik nahezu identisch mit Ubisofts »Fitness Evolved«-Reihe: Zunächst wählst du zwischen Trainer oder Trainerin und folgst dann deren vorgegebenen Übungen, während deine Bewegungen von Kinect eingefangen und anhand einer dir ähnlichen Silhouette auf dem Bildschirm dargestellt werden. »Nike+« prüft dabei, ob du alles korrekt ausführst, und zählt mit.

So weit, so gut. Richtig kritisch wird's beim Platzbedarf: Bei einem Workout sollst du in jedem Fall mindestens 2,40 Meter und mehr von der Sensorleiste entfernt stehen. Ist nicht genügend Platz vorhanden, kommt die unliebsame Seite von »Nike+« zum Vorschein: Der Übungsabschnitt beginnt einfach wieder und wieder von vorn. Zudem lässt der Umfang im direkten Vergleich zu anderen Kinect-Titeln etwas zu wünschen übrig, da beispielsweise Minispiele komplett fehlen.

Jan Heinrich



Wertung

Trockene Abspeck-Kur mit üppigem Platzbedarf.

6.7 von 10

Erhältlich | 12. Oktober 2012



Gryffindor oder Slytherin?



Sehr liebevolle Präsentation mit originalen Filmschnipseln und Kinofilm-Sprechern, Basteln eines eigenen Zauberschülers, Koop-Modus, Kinect-Erkennung funktioniert meistens vorbildlich...



...nur akkurates Zielen ist problematisch, simple Aneinanderreihung von Minispielen mit Story-Schnipseln dazwischen

HARRY POTTER FÜR KINECT

Aufgepasst, EA: So gehen solide Harry-Spiele!

kurz&knapp

Hersteller | WB Games **Entwickler** | Eurocom **Preis** | ab 40 Euro
Genre | Abenteuer **Spieler** | 1 - 2 **Xbox Live** | nein **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Exklusiv für Kinect: Komplette Zauberschulerausbildung in Hogwarts.

Acht Filme samt dazugehörigen Lizenz-Verkatastrophen hat die Xbox-360-Spielerschaft bislang zur »Harry Potter«-Reihe durchmachen müssen. Jetzt endlich ist tatsächlich ein unterhaltsames Produkt entstanden. »Harry Potter für Kinect« pickt sich dabei nicht einen einzelnen Film heraus, sondern erzählt chronologisch die Story aller erschienenen Leinwandstreifen. Die Spieler selbst schlüpft dabei in unterschiedliche Rollen, steuert mal Harry, mal Hermine oder Ron mit seinen Gesten und Körperbewegungen. Alternativ bastelt man sich erstmals seinen eigenen Zauberschüler inklusive persönlichem Porträtfoto, der in der Zauberschule Hogwarts den harten Alltag eines Magie-Azubis durchmacht. In verschiedenen Lektionen lernt man das Brauen von Zaubersprüchen, die Ausführung neuer Zaubersprüche, die Geheimnisse der Kräuterkunde, das magische Duell und natürlich Quidditch: das sportliche Besenstiel-Reiten auf der Jagd nach dem fliegenden Schnatz. Die dazu nötigen Bewegungen reichen von einfachen Neigungen des Oberkörpers und das Heben beider Arme über das punktgenaue Dosieren von Zaubersprankzutaten und Schütteln von kreis-

schenden Alraunen bis zu Sprüngen über die Keule eines Trolls. Bis auf sehr akkurate Zielübungen klappt all das anstandslos. Auch die Präsentation gefällt: Während die eigentlichen Spielszenen in detailreich animierten Umgebungen der Hogwarts-Schule stattfinden, wird jeder Unterricht und jedes neue Ereignis durch kurze Schnipsel und Standbilder aus den Kinofilmen eingeläutet. Und natürlich fehlen daher auch nicht die wichtigsten Wegmarken von Harrys Abenteuern: vom Aussuchen des eigenen Zauberstabs bei Ollivander bis hin zum Kampf gegen den finsternen Lord Voldemort. Toll für Fans! Einziges Manko: Trotz liebevoller Präsentation ist das hier im Wesentlichen nur eine Aneinanderreihung diverser Minispiele – aber die sind immerhin unterhaltsam.

Sabine Schischka

Wertung

Die beste »Harry Potter«-Verspielung seit »Der Stein der Weisen« – wenn auch etwas eintönig.

7.0 von 10

FEEL-BAD-GAMES

Spielen macht unglücklich. Okay, so pauschal ist das dann doch nicht ganz richtig. Aber es gibt sie: Spiele – oder zumindest bestimmte Situationen in Games –, die dem Spieler einen dicken Kloß in den Hals einpflanzen, ihm Bauchschmerzen bereiten und Schuldgefühle oder depressive Verstimmungen wecken. Warum? Weil sie ihm Dinge abverlangen, die unmoralisch, grausam oder traurig sind. Weil sie – gewollt oder ungewollt – Emotionen mit Füßen treten oder kein Happy End haben. Heiterkeit und Frohsinn beiseite: Hier kommen die Schlechte-Laune-Games.

Moralische Konflikte sind ganz vorne mit dabei, wenn es darum geht, sich schlecht zu fühlen. Erinnert man sich an das Psycho-Krimi-Abenteuer »Heavy Rain«, das 2010 exklusiv für Playstation 3 erschienen ist, schiebt sich einem wohl mehr als nur eine prekäre Situation ins Gedächtnis: Will man jemanden töten, um das Leben eines anderen zu retten, auch wenn das potenzielle Opfer ein liebender Familienvater ist? Lässt man es zu, dass eine Prostituierte halb zu Tode geprügelt wird, oder schreitet man heldenhaft ein? Keine Frage, dass die meisten Spieler gerne den heroischen Weg wählen. Der ist in »Heavy Rain« allerdings oft auch der beschwerlichere. Der, der mehr

Gefahren birgt und am Ende sogar Nachteile für die eigenen Pläne und Vorhaben bringt. Eine moralische Zwickmühle, die bei so manchem Spieler echtes Gefühlschaos auslöst.

WAS HABE ICH GETAN?

Im Gegensatz zu »Heavy Rain«, bei dem man immerhin noch die Wahl hat, unmoralisch oder rechtschaffen zu handeln, setzen dich andere Games vor vollendete Tatsachen. Im deutschen Third-Person-Shooter »Spec Ops: The Line« muss man etwa mehrere Phosphor-Geschosse in eine Feindtruppe feuern, in der sich aber auch unschuldige Zivilisten befinden. Das Ausmaß des eigenen Handelns wird erst später klar,

als sich Protagonist Walker durch verbrannte und verstümmelte Körper schiebt, unter denen sich auch eine Mutter mit ihrem grässlich entstellten Kleinkind im Arm befindet. Die Bilder allein sind den Entwicklern aber noch nicht genug: Walkers Teamkameraden malträtiert ihren Captain – und damit den Spieler – auch noch mit Schuldvorwürfen und depressiven Exzessen. Nichts für psychisch labile Naturen!

ICH WILL DAS NICHT!

Ein großer Faktor für schlechte Stimmung ist aber auch die Story – insbesondere dann, wenn sie vorgegeben ist und sich nicht beeinflussen lässt. Es ist die seelische Qual, nicht die Chance gehabt zu haben, Dinge zu ändern. Älteren Semestern dürfte in dieser Hinsicht vor allem der tragische Tod des Blumenmädchens Aeris aus »Final Fantasy VII« im Gedächtnis geblieben sein. Er kam schockierend unerwartet und wurde dank des sanften Piano-Themas zu einer echten Heulgarantie. Auch heute noch zählt diese Szene in puncto Emotionalität zu einem der Vorzeigebispiele in Games.

Es gibt viele Mittel und Wege, Spielern ein schlechtes Gefühl zu vermitteln. Man kann sie selbst zum Buhmann der Geschichte werden lassen, sie zu Aktionen zwingen, die ihnen zuwider sind, oder ihnen ganz einfach die Figuren entreißen, die sie über den Spielverlauf lieb gewonnen haben. Spiele können so grausam sein! Wie grausam, liest du in Unglückszahl-konformen 13 Beispielen auf der nächsten Doppelseite.

Sabine Schischka/ no



DIE 13 SCHRECKLICHSTEN FEEL-BAD-MOMENTE

BOMBIG



Wie fühlt es sich an, eine komplette Stadt auszulöschen? Wer in »Fallout 3« in der Stadt Megaton eine Atombombe zündet, darf zwar einen hübschen Atompilz bewundern – muss aber mit dem Gedanken leben, Hunderte unschuldiger Bewohner ausradiert zu haben. Und der Ruf ist sowieso ruiniert. Wobei: Wenn man eh schon geächtet ist, warum nicht gleich die makabre Spezialfähigkeit »Kannibale« erlernen? Mit der stellst du Energie her, indem du einen kleinen Leichenschmaus an gefallen Feinden einlegst. Guten Appetit...

HITZIG



Da liegt er vor dir, der Feind im Action-Game »Spec Ops: The Line«: CIA-Agent Gould, beide Beine unter einem Truck zerquetscht, während ein Feuer in seine Richtung zieht. Er fleht um einen schnellen Tod durch Kopfschuss. Klar, der Spieler kann den barmherzigen Wüstenkrieger-Samariter mimen und dem Agenten eine Kugel durch den Kopf jagen. Kann. Wer aber hart bleibt, muss mit ansehen, wie den Mann das Feuer bei lebendigem Leibe verzehrt und seine Schreie minutenlang durch die nächtlichen Straßen hallen. So hatte sich der CIA-Mann seinen Sonnenbrand in Dubai sicher nicht vorgestellt...

WEHLEIDIG

Kinder schlägt man nicht! Und zu seiner Kreatur aus dem PC-Abenteuer »Black & White« hat man ein ähnliches Verhältnis wie zu einem Kind. Macht sie etwas, was sie nicht tun soll, hilft nur eine ordentliche Prügelpredigt. Doch dann beginnt die Kreatur plötzlich zu wimmern, sich zu ducken und

zu weinen – und man versinkt vor lauter Mitleid, Reue und Scham im Erdboden.



HUNGRIG



Wer in Bethesdas Rollenspiel-Hit »The Elder Scrolls 5: Skyrim« die Missionen der alten Daedra-Götter absolvieren will, um einzigartige Rüstungen und Waffen zu erhalten, darf kein Gewissen haben. So muss man etwa einen wehrlosen Greis mit einem Nagelknüppel erschlagen oder Menschen verspeisen. Für Menschen, die nicht gerade über die Essgewohnheiten eines Karl Denke verfügen, sicherlich ein Problem.

TRAURIG



Das ungewöhnliche PC-Abenteuer »Dear Esther« ruft schon während seiner Haupthandlung ein mulmiges Gefühl hervor; mit Fragmenten von Briefen, die an eine gewisse Esther gerichtet sind, die bei einem Autounfall ums Leben kam. Ein melancholisches Spiel mit noch melancholischerem Ende.

GEWALT'TÄTIG



Kriegsgott Kratos kennt im Playstation-3-exklusiven Action-Schnetzler »God of War 3« nur ein Ziel: blutige Rache. Und der Spieler macht bei so großartiger Inszenierung auch gerne mit. Und ist der als Geist von Sparta bekannte Kratos seit Teil Eins ohnehin schon eine tragische Figur – er trägt die Asche seiner getöteten Familie auf der muskulösen Haut –, werden die Ereignisse im Finale noch weitaus dramatischer. Denn was ihn am Ende des Spiels erwartet, hält ihm und dem Spieler unmissverständlich vor Augen, welchen Schaden die blinde Wut angerichtet hat. Selbst erleben!

BLUTIG



Noch nicht einmal erschienen und schon verbreitet es depressive Stimmung: die Neuauflage von »Tomb Raider«, die 2013 veröffentlicht werden soll. Warum? Vor allem weil der Spieler Heldin Lara immer neuen Schmerzen und Qualen ausgesetzt. Von Schürf-, Brand- und Stichwunden bis zu Knochenbrüchen und Zerfleischungstoden. Sogar mit versuchten sexuellen Übergriffen muss sich die braunhaarige Archäologin in der Machete herumschlagen. Gut nur, dass die resolute Dame so wehrfähig ist wie die Protagonistin aus »I Spit on Your Grave«.

UNGÜNSTIG

Als der Wissenschaftler John Pilgrim im Browsergame »One Chance« ein Heilmittel gegen Krebs entdeckt, lässt er es als Gas gleich über die gesamte Welt verbreiten. Doch am nächsten Tag findet er heraus, dass das Mittel nicht nur Krebszellen tötet, sondern jegliches Leben. Innerhalb von sechs Tagen. Wie würdest du die letzten sechs Tage

deines Lebens verbringen? Finde es heraus, zum Beispiel unter www.newgrounds.com/portal/view/555181



EINTÖNIG



Mit einfachsten stilistischen Mitteln führt einem das Browser-Game »Everyday the Same Dream« vor Augen, wie eintönig und sinnlos der Arbeitsalltag sein kann – insbesondere, weil viele Spieler den Trott wiedererkennen dürften. Und wie man trotzdem keine Chance hat, all dem zu entkommen. Wer sich völlig der Tristesse ausliefern möchte, legt die Depri-Hymne »Every Day is Exactly The Same« von Nine Inch Nails ein, zieht sich einen mausgrauen »Stromberg«-Anzug an und tippt wie in »The Shining« unzählige Male den Satz »All work and no play makes Jack a dull boy« in seine Schreibmaschine. Depression garantiert.

SEHNSÜCHTIG



Das Xbox-Arcade-Game »Lucidity« von Lucas Arts behandelt eines der schwierigsten Themen im Alltag: den Tod eines geliebten Menschen. Die kleine Sofi ist in ihren Träumen auf der Suche nach ihrer Großmutter, die in emotionalen Postkarten an die schöne Zeit mit ihrer Enkelin erinnert. Zum Heulen! Kostenpunkt: 800 Microsoft Points.

REUIG



Dein Commander Shepard muss im Rollenspiel »Mass Effect 3« schon ein ziemlich fieser Mistkerl sein, um Begleiter Mordin wie im folgenden Beispiel derart mies zu hintergehen. Während dessen verzweifelten Bemühungen, die Heilung der Kroganer zu gewährleisten, hat der Spieler die Möglichkeit, sich gegen den Wissenschaftler zu stellen. Blöd nur, dass der reuige Salarianer einfach nicht auf dich hören will. Wer dem Außerirdischen nun hinterrücks in den Rücken schießt, erlebt eine dramatische Sequenz, in welcher der sterbende Mordin mit letzter Kraft versucht, die Heilung der Kroganer durch die Aktivierung einer Kontrollstation zu sichern. Blöd nur, dass er kurz vor Erreichen des Pults seinen letzten Atemzug tut. Und den Spieler mit dem schrecklichen Gefühl zurücklässt, einen Langzeitgefährten brutal verraten zu haben. Pfui, nicht nett.

GARSTIG



Edler Jedi oder dunkler Sith? Im Rollenspiel-Meilenstein »Knights of the Old Republic« lässt dir Entwickler Bioware die Wahl. Wer einen dunklen und skrupellosen Pfad einschlägt, muss sich gegen Spielende vor seinen rechtschaffenen Begleitern rechtfertigen. Warst du richtig böse, stellt sich die süße und gutherzige Twi'lek Mission Vao gegen deine Tyrannei. Wer wirklich fies ist, wendet sich nun an ihren besten Kumpel, Wookie Zaalbar. Der wandelnde Bettvorleger steht beim Spieler in einer Lebensschuld – und kann dazu gezwungen werden, seine revoltierende Freundin in deinem Auftrag zu töten. Armes Ding, sie war doch so putzig. Zaalbar

versucht sich zwar später für den Zwangsmord zu rächen, aber was soll's? Dann verarbeitest du ihn eben zum Teppich aus flauschigem Wookie-Fell...

NUR NOCH BÖSARTIG!



»Steel Battalion« für die Ur-Xbox ist ein wahres Biest. Nicht mehr und nicht weniger. Zum Steuern der Mech-Läufer im Spiel ist ein riesiger Spezial-Controller erforderlich. Mit dem wird die Maschine zu Beginn jeder Mission gleich einem Rechner hochgefahren, indem der Spieler eine Reihe von Knöpfen drückt. So weit so gut. Gemein wird's erst, wenn du auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad losstapfst. Wer hier draufgeht und nicht zum rechten Zeitpunkt auf die »Eject«-Taste hämmert, erlebt sein mechanisch-blaues Wunder: Der Spielstand wird gelöscht. Du startest von Null. Null-Komma-Null. Das ist nicht etwa ein Programmierfehler, sondern pure Absicht der Entwickler. Menschenverachtend, oder?!



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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SZENE	BORDERLANDS 2	TRIALS EVOLUTION	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
➔ Meckerecke, Szene-News, Interview	Captain Scarlett und ihr Piratenschatz	Origin of Pain	Worms Revolution, Fire Pro Wrestling, Sonic Adventure 2, Zombie Driver HD	Lesertest: Dragon's Dogma	Resident Evil 6

✕ Durchwischen

HAUSPUTZ

Mitte Oktober hat die Consoles Sports League mal wieder Hausputz betrieben und in einigen Ligen aufgeräumt. Natürlich nicht nur, um Bereiche mit geringen Teilnehmerzahlen zu entstauben, sondern auch, um Platz für neue Spiele zu schaffen. Nach gründlicher Reineinmachaktion starben insgesamt acht Titel den Staubwedeltod – unter anderem auch weil entsprechende Nachfolger bereits in den Startlöchern stehen. Darunter die Shooter »Ghost Recon: Future Soldier«, »Gears of War 3« sowie »Halo: Reach« und die Sportrespektive Rennspiele

»Sorgfältige Reinemachaktion...«

»3 on 3 NHL Arcade«, »FIFA Street« und »Forza Motorsport 4«. Auch »Street Fighter X Tekken« und »Magic: The Gathering 2012« mussten weichen. Definitiv neu dabei sind allerdings »Dead or Alive 5«, »F1 2012«, »Halo 4«, »Call of Duty: Black Ops 2« und »NHL 13«. Zudem konnten Mitglieder im CSL-Forum ihre aktuellen und kommenden Lieblingsspiele vorschlagen. Eine Liste mit allen aktualisierten Ligen findest du natürlich wie immer ganz aktuell auf unten genannter Webseite.



www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

MITTE DER GESELLSCHAFT – AM ARSCH!

Es heißt gerne, Videogames wären in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Das ist Nonsense, Humbug und einfach nicht wahr. Der Beweis? Colleen Lachowicz etwa. Die liberale Amerikanerin kandidiert als Abgeordnete im Senat des US-Bundesstaats Maine – und spielt gerne »World of Warcraft«. Sie spricht auch recht freimütig über ihr anderes »Ich«: die Ork-Schurkin Santiago. Genau daraus wird ihr gerade ein Strick gedreht. Die konkurrierenden Republikaner versenden Postwurfsendungen und setzen eine Website auf, in der sie das »Doppel-leben« der 48-Jährigen zerfetzen – und damit tatsächlich etliche Wähler verunsichern.

POLITIKER VON HEUTE

Als anständiger Volksvertreter geziemt es sich offensichtlich nicht, Videospiele zu spielen – so scheint es. Es wirkt schmutzig, anrüchig und psychologisch zweifelhaft, sich in einer virtuellen Welt zu betätigen. Etwas, mit dem Lachowicz nicht wirklich gerechnet hatte, sagte sie doch gerne Sätze wie »Ich liebe es, zu vergiften und zu erstechen«, als sie über ihr Hobby sprach. Sätze, die ohne Wissen um den Hintergrund von »WoW« durchaus verstörend wirken. Man stelle sich vor, Angela Merkel würde »Call of Duty: Black Ops« spielen und im ARD-Sommerinterview kundtun »...und dann hab ich einen 360-No-Scope hingelegt und dem Typ 'nen Heady verpasst«. Das würde man selbst als Videospieler verquer finden, oder? Aber wieso eigentlich? Sind Videospiele nicht derweil ein wichtiger Teil unserer Unterhaltungskultur? Schon...

ZIEMLICH ANRÜCHIG

...aber offensichtlich verbindet man sie immer noch mit dem anrüchigen Tenor einer Subkultur. Gamer, das sind diese ungewaschenen Kerls, die ihre Zeit sinnlos vor Rechner und Konsole verbringen. Lichtscheue Wesen, die in ihrer ganz eigenen Sprache kommunizieren und in Spielen ihre Gewaltfantasien ausleben. Games und Videospiele sind als Industrie- und Wirtschaftszweig etabliert. Als etwas, das Geld produziert. Doch sich damit als Hobby schmücken? In so manchen Reihen scheint dies nach wie vor ein Tabu und keine gute Idee – es wirkt schmutzig und grenzwertig, seine Zeit auf diese Weise zu verbringen. Lieber spielt man als Kanzlerkandidat Schach statt »Xcom: Enemy Unknown«. Und die eigenen Kids? Die lernen Fagott statt ihre Zeit mit der Xbox 360 und der Playstation 3 zu verplempern.



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und findet »WoW« eigentlich auch doof.

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

CRoK von
Saiko Revolution Gaming



Name | Mark Gelenkirch Alter | 32
Beruf | Altenpfleger Wohnort | Bonn
Webseite | www.saiko-revolution.de

360 Live: Du bist begeisterter Clan-Spieler. Erzähl doch mal, wie alles anfing...

Mark: Unser Clan heißt »Saiko Revolution Gaming« und wurde von Nexus und mir ins Leben gerufen. Wir haben das quasi eines Tages spontan beschlossen. Dann ging es Knall auf Fall. Die Homepage stand schnell bereit, da Nexus bereits ein »AMV«-Forum – Anime Music Videos – namens »Saiko Revolution Studios« hatte. Die Idee, beides miteinander zu verbinden, hat uns beiden gut gefallen, schließlich haben Animes und Games viel gemeinsam. Da wir erst seit Kurzem bestehen, haben wir bisher elf Mitglieder, die sich auf PS3, PC und Xbox 360 aufteilen. Der 360-Bereich ist aber bisher am stärksten vertreten. Leader sind Nexus und ich. Ich denke, dass wir uns sehr gut ergänzen und unsere Ideen und Kreativität gut ausleben können. Wir hoffen jedoch auf mehr nette Gamer, die bei uns mitmachen wollen. Zudem haben wir Hilfe durch unsere zwei fleißigen Co-Leader, Rene und Wolffi.

360 Live: Wie kann man sich bei euch einklinken?

Mark: Spezielle Kriterien sind eigentlich nur, dass man volljährig ist – wobei wir da auch mal ein Auge zudrücken können – und sich selbst schon mal online präsentiert hat. Sonst können wir ja nicht beurteilen, ob jemand zu uns passt, da wir schon ein verrückter Haufen sind. Ernst nehmen sollte man bei uns einfach nicht alles.

360 Live: »Halo« steht bei euch hoch im Kurs...

Mark: Ja, zurzeit spielen wir viel »Halo 3«, da nicht jeder »Reach« hat, wobei auch »Halo Wars« ein Thema ist. Ich persönlich finde »Reach« sehr gelungen, da es viele Möglichkeiten bietet – für Fun- und Pro-Gamer gleichermaßen. Da wir gerne und vor allem viel lachen, bevorzugen wir Modi wie »Team Slayer«, »Oddball« und »Rocket Hog Race«.

360 Live: Worauf freust du dich bei »Halo 4« am meisten?

Mark: Schwierige Frage! Ich denke, am meisten freue ich mich einfach mit allen Clan-Mitgliedern zusammen spielen zu können und Spaß zu haben – was auch immer es für Modi geben wird. Zudem bin ich großer Fan des »Forge«-Modus und hoffe, dass ich mit ein paar Leuten coole Karten entwerfen kann. Außerdem freue ich mich auch darauf, es als »Limited Edition« in der Hand halten zu können, wenn es so weit ist.

360 Live: Wenn du einen Wunsch bei den Halo-Entwicklern frei hättest, welche Funktion würdest du in »Halo 4« einbauen?

Mark: Ich weiß gar nicht, ob ich bei so viel Multiplayer-Power überhaupt noch was einbauen würde. Am meisten würde ich mir aber wünschen, dass »Halo« irgendwann mal so »groß« wird wie »Battlefield 3« und man mit vielen unterschiedlichen Fahrzeugen über riesige Maps brettern kann.



✖ **Borderlands 2**

CAPTAIN SCARLETT UND IHR PIRATENSCHATZ

Was nach einem austauschbaren Freibeuter-Schundroman der 70er Jahre klingt, ist in Wahrheit die erste Story-Download-Erweiterung zu Gearbox' Rollenspiel-Shooter-Meisterwerk »Borderlands 2«. Seit dem 16. Oktober erkunden bis zu vier Spieler gleichzeitig die Wildnis des unwirtlichen Planeten Pandora. Mitmachen kann jeder, der 800 Microsoft Punkte abdrückt beziehungsweise stolzer Besitzer eines »Season Pass« ist. Aber lohnt sich das überhaupt? Oder will der texanische Entwickler nur schnell Kasse machen?

Als Schauplatz dient die Pirate Bay. Unwissende erwarten da natürlich weiße Strände, grüne Palmen und blauschimmernde Meere, finden dann aber doch nur unzählige Sanddünen und staubige Einöde in einer schon seit Langem entwässerten Umgebung vor. Pandora-Kenner hingegen haben sich einen solchen Twist natürlich bereits gedacht. Sei's drum, schließlich locken uralte Schätze statt langweilige Sightseeing-Touren in die Wüstenstadt Oasis und die umliegende Ödnis, die man mit einem fliegenden Segelboot-Verschnitt erkundet. Dabei triffst du wie zu erwarten schräge neue Charaktere wie die namensgebende Freibeuterin Captain Scarlett, die statt einem altmodischen Gushaken und Stoff-Augenklappe

mit Lippenpiercing, hydraulisch-metallenen Hakenarm und Cyborg-ähnlichem Linsenmonokel perfekt ins abgedrehte »Borderlands 2«-Bild passt. Neben der roten Zora überzeugt besonders der tragisch-komische Exzentriker Shade - dein neuer bester Freund für immer!

Bevölkert von zahlreichen Varianten eigentlich altbekannten Gegnerpacks, machst du dich daran, riesigen Sandwürmern und Piratenverschnitten tödliche Projektile in die Rippen zu pumpen. Die neuen Gebiete der Pirate Bay sind dabei schon recht früh zugänglich, richtig in Piratenlaune kommen aber nur Helden, die bereits die Levelobergrenze von 50 erreicht haben. Denn die Erweiterung bietet mit dem Leviathan und dem optionalen Boss Hyperius neue Herausforderungen für alle, die Terramorphous und Vermivorous aus dem Hauptspiel bereits bezwungen haben. Daneben locken drei neue Erfolge auch Gamerscore-Sammler zurück nach Pandora. Alles in allem eine hervorragende Erweiterung, die man als Shooter-Fan oder »Borderlands«-Liebhaber auf keinen Fall verpassen sollte.

Kaufen? **JA**

TRIALS EVOLUTION ORIGIN OF PAIN

Preis | 400 Microsoft Points

Hersteller | Ubisoft

Die Geschicklichkeits- und Rennspielmischung »Trials Evolution« ist ein voller Erfolg für Ubisoft. Allein in den ersten drei Wochen nach Veröffentlichung konnte man 500.000 Verkäufe verbuchen. Mit »Origin of Pain« – zu Deutsch »Ursprung des Schmerzes« – brettet nun die erste richtige Download-Erweiterung an den Start. Wie der Name bereits andeutet, scheut Entwickler Red Lynx keine Mühen, um deinem virtuellen Stuntfahrer-Alter-Ego bei hunderten Stürzen gehörig Schmerzen zu bereiten. Auf der neuen Insel »Paine Island« erwarten dich 36 taufrische Level, die unter anderem durch eine kunterbunte Spielzeugwelt, einen verwunschenen Zirkus sowie durch uralte Tempelanlagen führen – erstmals in der Seriengeschichte auch auf einem klassischen BMX. In dutzenden neuen Kleidungsstücken rast man ferner im Mehrspieler-Modus über brandneue Strecken oder baut eigene Vollgas-Pisten im abermals erweiterten Level-editor. Fazit: Für Kenner des Hauptspiels wie die Sprünge von Evel Knievel – muss man einfach gesehen haben! In diesem Sinne: Hals- und Beinbruch!



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

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

»50N5 HC S&D LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	VinEx #1	1384	32
2	team.zero exOuse BO2	1355	40
3	The drunken Monkeys MW3	1315	45

* Auswertung erfolgte am 15.10.2012

BATTLEFIELD 3

»40N4 SQUAD RUSH LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	SoH eSports	1360	34
2	Legion of Glory	1317	35
3	SoH eSports – Team 2	1185	30

FIFA 13

»10N1 4 STERNE LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Il JuStMe II	1224	14
2	iPrince 10	1201	14
3	Jannik 1887	1169	11

LIVE ARCADE TOTAL

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

WORMS REVOLUTION

Preis | 1.200 Microsoft Points **Hersteller** | Team 17 **Schwierigkeit** | einfach **Spieler** | 1 - 4

Auch wenn im Titel das Wort »Revolution« auftaucht, bietet der aktuellste Wurmfortsatz nur wenig Neuerungen. Das bekannte Artillerie-Spielprinzip bleibt jedenfalls unverändert: Nach wie vor setzen bis zu vier Spieler im Rundentakt Bananen-Granaten, Raketenwerfer und andere ballistische Waffen ein, um wirbelloses Gegnerpack auszuschalten. Einzelkämpfer dürfen außerdem noch 32 Solo- und 20 Rätselmissionen abfeiern. Treffsichere Schützen ordern im weiteren Spielverlauf zudem gerne mal Bombenabwürfe oder Sprengschafe. Das ist vor allem im Mehrspieler-Modus eine launige Sache, und wer sich in die simple, aber fintenreiche Spielmechanik eingearbeitet hat, hängt schnell am Haken. Neu ist das Klassensystem: Neben zwei Soldatentypen gibt es nun einen agilen Scout sowie den Forscher, der Kameraden heilt oder Barrieren errichtet. Auch die Landschaft im Pseudo-3D-Look bietet Gelegenheit für taktisches Kalkül: Wasser und Gegenstände bewegen sich bergab und können Gegner überrollen. Kurz: Es ist »Worms« mit netten Ergänzungen – kein Knaller, aber auch kein Rohrkrepiere.



SONIC ADVENTURE 2

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | einfach **Spieler** | 1

Blau, schnell, stachelig: Nein, die Rede ist nicht von besoffenen Punks auf der Flucht vor der Polizei. Vielmehr schickt Sega sein Firmenmaskottchen Sonic erneut in das zweite 3D-Jump-and-Run-Abenteuer aus der Dreamcast-Ära. Spätestens wenn der Flitzeigel aus der Verfolgerperspektive die Straßen hinabrast, ihm ein monströser Truck hinterherjagt und die Umgebung in einem Affenzahn vorbeirauscht, begeistert der zehn Jahre alte Klassiker heute wie damals. Großartig vor allem, dass Sega die Grafik auf 720p-HD-Auflösung und von Voll- auf Breitbildformat aufgeböhrt hat. Durch Berglandschaften, Großstädte und viele weitere Kulissen rasen, goldene Ringe sammeln sowie Dr. Robotnik und seine Robokrieger herausfordern sah noch nie so gut aus. Schön außerdem, dass es Sonics Rivale Shadow mit einer eigenständigen Kampagne in die Neuauflage geschafft hat. Die freiwillige Zucht der kleinen Chao-Wesen sowie der aufgesetzt wirkende Battle-Mode aus der Gamecube-Neuauflage für zusätzlich 240 Microsoft Points bringen Geschwindigkeitsjunkies dagegen weniger in Fahrt.



TEST

ZOMBIE DRIVER HD

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Cyberfront Corporation

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1

Taxi, Hot Rod, Bulldozer und zehn weitere Vehikel werden in »Zombie Driver HD« zu nicht zu bremsenden Tötungsmaschinen umfunktioniert. In insgesamt 31 Storymissionen gilt es, das eigene Gefährt aus leicht schräger Draufsicht durch eine frei befahrbare Stadt zu lotsen, um überall herumschlurfende Zombie-Hundertschaften mit Minigun, Flammenwerfer, Raketenwerfer und Railgun zu Innereien matsch zu verarbeiten. Fad: Trotz unterschiedlicher Aufgaben wie der Rettung Überlebender und dem Eliminieren tobender Bossgegner ist selbst der größte Blutdurst nach wenigen Stunden gestillt. Für Nimmersatte gibt's 30 zusätzliche Renn-Events und einen separaten Dauermetzler-Modus. Die Steuerung flutscht und die Bildwiederholrate geht trotz vieler Details, dutzender Hirnfresser gleichzeitig und hektoliterweise Hämoglobin nicht in die Knie. Als blutrote Pause für zwischendurch also durchaus passabel – und auch bei uns ungeschnitten.



FIRE PRO WRESTLING

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** |

Microsoft **Schwierigkeit** | variabel **Spieler** | 1 - 4

Mal was anderes: Statt mit Sportgrößen steigt du bei »Fire Pro Wrestling« mit deinem maßgeschneiderten Xbox-Avatar in den Ring, um dort Amateur-, Champion-, Underground- und Titelkämpfe zu bestreiten. Wer sich lieber im Team prügelt, darf das mit bis zu drei Mitspielern in vier Varianten, etwa Teamkampf oder Jeder-gegen-jeden, versuchen. Gewonnene Matches bringen Erfahrungspunkte, mit denen du Stärke, Ausdauer und andere Figurenattribute pimpt – oder sie in neue Angriffe und Kostüme investierst. Auch die Famestar-Funktion ist eine feine Sache, warten hier neben der Online-Rangliste auch Herausforderungen samt Preisen, die im Wochenturnus wechseln. Die handliche Steuerung gibt dabei kaum Grund zur Klage, optisch ist die Ringer-Show allerdings mau: Hie und da ein paar Spezialeffekte, ansonsten wird alles kindgerecht und völlig harmlos präsentiert. Spielerisch ist der Mattenklopfer dennoch überraschend Spaßig und vor allem im Mehrspieler-Modus seine Euro wert.



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! RESIDENT EVIL 6

VIER MAL DURCHSPIELEN?



Mit »Resident Evil 6« präsentiert Capcom Serienfans ein echtes Umfangmonster. Entsprechend wundert es kaum, dass die vollen 1.000 Gamerpoints gut und gerne zwei volle Tage deiner Zeit in Anspruch nehmen. 21 von 50 Erfolgen – wie zum Beispiel »Die längste Nacht« oder »Nach mir die Sintflut« – schaltest du aber quasi im Vorbeischlurfen frei. Die gibt's nämlich – zusammen

mit 310 Punkten – nach dem Durchspielen des Prologs und der einzelnen Kapitel. Außerdem sahnst man nach dem Beenden von Adas Kampagne zusätzlich je nach Schwierigkeitsgrad bis zu vier weitere Erfolge ab. »Erster Einsatz« für 15 Punkte gibt's fürs Durchspielen auf »Leicht«. »Voll im Soll« und »Erfahrung ist alles« winken mit zweimal 30 Zählern nach Abschluss auf den nächsthöheren Schwierig-

keitsgraden. Wer auf »Profi« bis zum Ende durchhält, kriegt 90 Punkte und »Gestatten, Profi« obendrauf. Theoretische Zeitspar-Strategie für erfahrene Zombiejäger: Direkt auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad durchstarten und sich so die übrigen drei Durchgänge sparen. Optimal ist dieser Ansatz nicht, da man für »Meister aller Klassen« – mit weiteren 90 Punkten belohnt – sowieso jede Menge Fähigkeitspunkte sammeln muss, was in einem Spieldurchgang nicht funktioniert. Damit gilt es anschließend, alle Fertigkeiten freizuschalten und aufzurüsten.

Schnell erledigt ist derweil »Der erste Schritt« für 15 Punkte, der bereits für den Kauf einer einzigen Fähigkeit aufploppt. Einen echten »Gammelfleischskandal« für faire 15 Punkte kannst du außerdem aufdecken, wenn du 500 Zombies plätttest. Klingt zunächst nach einem Haufen Arbeit, schaltet sich aber ebenfalls entspannt beim Durchspielen frei. Genauso verhält es sich mit »Niemand mag die Neuen« für abermals 15 Zähler. Nur müssen hier ebenso viele J'avo-Gegner das Zeitliche segnen. Und wer »Nur keine falsche Scham« zeigt, erhält noch mal 15 Gamerpoints obendrauf. Bei diesem Erfolg hat sich jedoch in der deutschen Version des Spiels ein kleiner Fehler eingeschlichen. So gilt es nicht, wie angegeben, sich zehn Mal von einem Partner wiederbeleben zu lassen, sondern eben diesen zehn Mal vor dem sicheren Tod zu bewahren.

ZOMBIES UMWERFEN

Auch einige Erfolge für bestimmte Tötungsarten haben es ins Spiel geschafft. Steht ein Gegner vor einem Abgrund, kannst du ihn mit der rechten Schultertaste hinunterstoßen. Wer das zehn Mal macht, ruft »Ups – das tut mir aber leid« und erhält 15 Gamerpoints. »Der Tod kommt auf Zehenspitzen« für 15 weitere Zähler läuft ähnlich entspannt ab und verlangt fünf Angriffe aus dem Hinterhalt. Und so geht's: Im ersten Kapitel der Chris-Kampagne kommst du schnell an eine metallene Treppe, auf der ein J'avo mit dem Rücken zu dir steht. Diesen einfach unbemerkt hinunterstoßen und den letzten Speicherpunkt neu laden. So schaltest du an den verhängnisvollen Stufen beide oben erwähnten Erfolge innerhalb weniger Minuten frei. »Aus der Hüfte« geht auch flott: Mit schnellen Schüssen – dazu einfach gleichzeitig die linke und rechte Schultertaste drücken – aus der Hydra-Schrotflinte 20 Gegner erledigen. Dazu musst du mit Helena aus der ersten Kampagne spielen, da nur sie die

Waffe besitzt – ist aber relativ flink abgehakt und du wieder um 15 Punkte reicher.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	50
Anzahl der Online-Erfolge:	0
Anzahl geheimer Erfolge:	6
Zeitfaktor:	mind. 45 Stunden
Schwierigkeit:	6 von 10

Einer der ersten und einfachsten Erfolge im Spiel hört auf den Namen »Mehr als nur eine Nummer«: Hat man die einführende Mission abgeschlossen, muss man einfach nur im Hauptmenü seine Erkennungsmarke ändern. Et voilà, schon wandern 15 Gamerpoints in Richtung Punktebilanz.

SCHLANGENSPIELE

Wie in fast jedem Shooter- respektive Action- abenteuer hält sich auch in »Resident Evil 6« ein besonders nerviger Sammelerfolg versteckt: »Traditionsbewusst« für 30 Punkte kann sich nur rühmen, wer insgesamt 80 Schlangenabzeichen findet, die über alle vier Kampagnen verstreut sind. Manche davon liegen recht offensichtlich auf dem Boden herum oder hängen in einer Raum-

ecke. Die meisten Embleme verstecken sich jedoch in Schubladen, hinter Levelobjekten oder an in der Ferne liegenden, unzugänglichen Stellen. Um effizient alles abzarbeiten, empfiehlt es sich daher, eines der dutzenden Youtube-Videos heranzuziehen, welche die genauen Verstecke skizzieren. Links dazu gibt's bei uns im Web!



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 | Robert Weßling **Alter** | 35 **Wohnort** | Rheine
Name im Forum | Nicht angemeldet
Kurz-Bio | Robert ist ein alter Zockerhase, der schon mit dem Commodore 64 seine Leidenschaft für Spiele entdeckte. Auch heute noch führen einige C64-Perlen seine Top10-Spieleliste an. Da zu seinen Lieblingsgenres auch Rollenspiele zählen, hat Robert selbstredend auch »Dragon's Dogma« genau auf den Drachenzahn gefühlt.



✕ Aktion Lesertest

DRAGON'S DOGMA

Gib mir mein Herz zurück...

Im Anschluss an das wirklich gut gemachte Intro dieses Action-Rollenspiels von Capcom darf ich zuerst einmal das Aussehen meines Charakters bestimmen. Das Spiel bietet viele Einstellmöglichkeiten, die so gut wie keinen Wunsch offen lassen. Mit viel Liebe zum Detail widme ich mich dieser Aufgabe. Zehn Spielminuten später dann ein Déjà-vu: Ich darf auch noch das Aussehen meines ersten Vasallen bestimmen. Was manchen Gamern sicherlich zur Freude gereicht, hat mich eher wenig begeistert. Ich will spielen und nicht den halben Nachmittag meines kostbaren Wochenendes mit dem Charakterdesign verbringen...

Im Verlauf des Spiels hat man die Möglichkeit, den Beruf der Charaktere anzupassen und neue Mitstreiter anzuheuern. Online-Spieler können ihre Untergebenen zudem an andere Spieler verleihen. Nach getaner Zeitarbeit kehrt dieser erfahrener und gebildeter an seinen Arbeitsplatz zurück. Offline-Spieler kommen bei fast jeder Übernachtung in den Genuss dieses Features in abgewandelter Form: Von seinen nächtlichen Streifzügen bringt der Vasall ein paar Items und nicht zuletzt Punkte mit. Für diese Punkte wiederum können neue Nichtspieler-

Charaktere fürs Team verpflichtet werden. Feine Sache! Zwei weitere NPCs kann man noch verpflichten, um seine Kombo aus maximal vier Recken zusammenzustellen und auszurüsten. Aber wieso ist die Welt von Gransys so verflucht teuer? Beträge im sechsstelligen Bereich muss man für eine gute Grundausrüstung schon rechnen. Zum Glück gibt es aber genügend Quests und vergammeltes Gemüse. In mehr als hundert Spielstunden hat man die Gelegenheit, sich das nötige Kleingeld zu erprügeln oder zu erhandeln.

Die Welt von »Dragon's Dogma« ist groß und sehr lebendig. Atmosphäre und Grafik sind sehr gelungen. Man bekommt schnell das Gefühl, in einer fremden Welt unterwegs zu sein, und kann dadurch in der eigenen Realität jegliches Zeitgefühl verlieren. Leider ist man einen Großteil des Games auf Schusters Rappen unterwegs. Reittiere gibt es zu meinem großen Bedauern nicht. Hoffentlich habe ich in Teil Zwei oder in einem Download-Inhalt die Möglichkeit, eine Chimäre zu satteln! Auch die Orientierung anhand von Karte und Questmarkierung fällt manchmal schwer. Trotzdem ist »Dragon's Dogma« bis auf ein paar Kleinigkeiten ein gutes Rollenspiel. Die Welt sieht klasse aus und die Kämpfe sind fordernd und packend.

Robert Weßling/sab



Leserwertung

Mit viel Liebe zum Detail und frischen Ideen zieht mich die Welt von Gransys immer wieder in ihren Bann.

8.2 von 10

360-Live-Wertung in Ausgabe 06/2012: 8.4



RESIDENT EVIL 6

✖ Nachgefasst

Explosiv wie ein China-Böller, aber atmosphärisch träge wie ein Romero-Untoter? Der Action-Fokus des sechsten Serienteils spaltet die Gemüter: »Resident Evil 6« setzt auf Koop-Schießereien und bricht mit manch leisen Horrortönen der ursprünglichen Teile. Wie unsere Leser das finden? Lies selbst!

Im Forum von 360 Live postet Leser SrG oO CRoK Oo einen einfachen Vorschlag für Hersteller Capcom: »Den Namen Resident Evil streichen – und gut ist. Bitte zurück zum Grusel und weg von der Koop-Action. Warum ist das bloß Mode geworden?« Das Abrücken von den Survival-Horror-Ursprüngen der Serie verstimmt aber offenbar nicht jeden Kenner, wie Heckinator bezeugen kann: »Als Fan der ersten Stunde finde ich es natürlich großartig. Ich finde, es hat sich viel getan, und das flottere, dynamische Gameplay zauberte ein breites Grinsen auf meine Lippen. Im Zombietümmel mal so richtig explodieren, kickt immens!« 360-Live Leser miro12 ist vom neuen Ableger ebenfalls völlig infiziert: »Absolut großartig. Ich hätte nicht gedacht, dass das Spiel so gut wird. Die Demo sagt mal gar nichts über das Spiel aus. Ich würde nicht so weit gehen und behaupten, dass es der beste Teil ist, aber es ist einer der besseren.« Bissig wie ein C-Virus-Träger wird hingegen Vinman81, wenn es um den sechsten Serienteil geht: »Eines der miesesten Games, die ich die letzten Jahre geockt hab. Dieser Action-Müll gehört in die Tonne. Deckel drauf und weg damit.« Leser Der-mit-der-360-tanzt ist ein wenig nachsichtiger: »Tut mir leid, aber mehr als ein Gears of Evil ist dieses Spiel nicht! Hab es bei meiner Freundin circa drei bis vier Stunden gespielt. An sich kein schlechtes Spiel. Aber es verdient den Namen Resident Evil nicht und hat einfach noch zu viele Macken.« Neinkeijer hält dagegen: »Nach der Demo war ich erst skeptisch, aus

lauter Langeweile heraus habe ich es mir dann doch direkt gekauft und bin begeistert, mit jeder Minute finde ich das Spiel besser. Was ich richtig klasse finde, ist, wie die verschiedenen Storystränge ineinandergreifen und man dabei auch noch andere Spieler trifft.« Wer's noch nicht gemerkt hat: Teil Sechs polarisiert. Für Leser ElCoyote hängt da eher ein Zombie am Glockenseil der Qualitätssicherung Capcoms: »Es ist das schwächste Haupt-Resi ever. Action, Action, Action, Trottelcharaktere wie Chris, Jake, Piers, miese Kamera, null Atmosphäre, als Shooter nur Durchschnitt. Es ist ein profaner, fader Actioneintopf. Mit peinlichen Wrestling-Einlagen.« Bei vielen Spielern scheint Teil Sechs entweder Liebe oder Hass zu erzeugen. Immerhin versuchen einige Zocker wie Bajera eine diplomatischere Stellung einzunehmen: »Ich würde das ja irgendwie mit der Max-Payne-Reihe vergleichen: Natürlich mag der aktuellste Serienableger sich durchaus gut was vom Original entfernt haben. Das macht daraus aber kein zwingend schlechtes Spiel! Gut, die Reihen haben sich unterschiedlich heftig vom Anfang wegbewegt. Resident Evil 6 ist da also fraglos radikaler, und das Spiel hat maßgeblich den Makel, dass besonders für die reinrassigen Actionmomente die Steuerung relativ gut für'n Arsch ist. Bei Max Payne haben sich viele drüber ausgekotzt, dass es ja so gar nicht mehr dem Film-Noir-Dingens entspricht. Und? Mal was Neues wagen! Wen's stört, der redet halt von einem separaten Game, das nichts mit den Vorgänger zu tun hat. Ich glaube, Erinne-

rungen verändern den Blickwinkel etwas mehr, als man gemeinhin denkt.« Ob es verklärte Nostalgie ist, die vielen Zombiejägern die Freude an einem eigentlich gut gemachten Spiel verdirbt, das zugegeben einen Namen trägt, dem es auf den Ebenen von Form und Inhalt nicht mehr gerecht wird? Möglich – zumindest sieht das Forennutzer DerSpieler187 ähnlich: »Wenn man sich darauf einlässt und weiß, was auf einen zukommt, ist das hier wirklich ein Brett. Ich kann die Leute verstehen, die sagen, das hier verdient den Namen Resi nicht. Stimmt, dieses Game verdient den Namen nicht. Trotzdem wurde hier mit viel Liebe zum Detail ein guter Shooter geschaffen. Ich war anfangs auch sehr skeptisch, habe aber versucht, meine Vorurteile abzulegen. Wenn man das tut, hat man sehr viel Spaß mit dem Spiel.« In diesem Sinne: Nimm den Mann beim Wort, lade die Demo herunter und urteile selbst.

Globaler C-Virus-Infekt oder einfach nur drittklassig? Ob wir das hier nie wieder loslassen wollen oder uns danach einfach nur dreckig gefühlt haben, erfährst du hier!

Jan Heinrich

Was soll die Aufregung? Dass bei vier Kampagnen letztlich der Actiongedanke überwiegt, war doch abzusehen. Ich spiele gerne Koop-Games, und da kann »Resi 6« schon was. Survival Horror, wie ihn sich hier viele wünschen, ist doch tatsächlich schon seit Jahren tot. Aber das Subgenre wird seine Renaissance feiern – schon früher als wir alle meinen...

Markus Würstle

»Resident Evil 6« bietet wie schon Teil Fünf hirnlose Koop-Action, ist aber objektiv betrachtet kein schlechtes Spiel. Fans der alten »Resi«-Schule bekommen trotzdem einen halben Herzinfarkt. Leute, so leid es mir tut: Das klassische »Resident Evil« ist tot und wird wohl auch nicht wieder-auferstehen.

Nils Osowski

Markus hat ja Recht, dass das klassische »Resi« toter ist als ein per Kopfschuss erledigter Zombie. Wissen wir aber doch alle spätestens seit Teil Fünf: »Resi 6« ist gut gemachte Koop-Action, nicht mehr und nicht weniger. Durchspielen, Erfolge abgreifen, vergessen und auf echten Survival-Horror wie »Zwei« warten.

Sabine Schischka

Das Spiel hat so seine leichten Momente. In der Ada-Kampagne zum Beispiel. Und in der Leon-Kampagne. Und gerade, wenn man denkt, jetzt blitzen endlich wieder alte Tugenden durch, wird das Ganze im Kugelhagel erstickt.

Michael Förtsch

»Resident Evil 6« ist das Klischee des auf Massengeschmack getrimmten Blockbuster-Games – und scheitert dabei grandios an sich selbst. Es ist ein Exempel dessen, was Fokustests, Marktforschung und die Ausrichtung auf immer breitere Zielgruppen anrichten können. Ich hoffe inständig, dass Capcom nun endlich zur Vernunft kommt.



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

360_{LIVE} **LESERPOST**

Der erste Schritt ist getan: Seit einigen Wochen gibt es 360 Live im digitalen ePub-Format für so ziemlich jedes mobile Gerät mit installiertem ePub-Reader. Wer das ePub von 360 Live ausprobieren will, kann sich die Datei mit Auszügen der aktuellen Ausgabe einfach kostenfrei von unserer Webseite herunterladen. Welche Reader-Software wir für welches Gerät zum Lesen empfehlen, ist ebenfalls dort nachzulesen. Lob, Anregungen, Kritik? Wir freuen uns auf deine Mail zum Thema ePub an redaktion@360-live.de!

**VERBUGT!**

Ich habe mir jetzt »Counter Strike: Global Offensive« für die Xbox 360 geholt und habe ein Problem: Das Radar ist in der Mitte des Bildschirms und geht nicht weg. Könnt ihr mir

sagen, wie ich das weg bekomme? Ich weiß nicht mehr weiter. Weil so kann man ja nicht spielen und auch nicht zielen...

Danny Klempner, per Mail

Markus: Klingt mir verdächtig nach einem Programmfehler. Aber versuch trotzdem erst mal, den Cache deiner Xbox zu löschen, bevor du dich an den Kundendienst wendest. Das hilft bei vielen derartigen Fehlern und geht wie folgt: Starte deine Xbox. Gehe zum Menüpunkt »Meine Xbox« und dort zu »Systemeinstellungen«. Wähle dann den Menüpunkt »Speicher«, markiere deine Festplatte

und drücke auf die Taste Y auf dem Controller, um die Geräteoptionen aufzurufen. An dritter Stelle sollte in deiner Liste nun die Option »Systemcache löschen« stehen. Wenn du gefragt wirst, ob du fort-

✕ KONTAKT**E-MAIL**

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

INTERNET

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

BRIEF

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

**✕ ACHTUNG! ACHTUNG! FANBOY DES MONATS**

Grüße von unserem Sohn Noel, 15 Monate alt. Ganz der Papa! Würden uns super über das Bild in eurer nächsten Ausgabe freuen. Liebe Grüße an die beste Games-Zeitschrift senden Andreas, Christine und Noel Palesch.

Noel Palesch, per Mail

**✕ TOPTHEMA****TV-KAUF**

Ich möchte mir jetzt endlich mal einen schönen, neuen Flachbild-TV holen, stehe aber vor einem Problem. Bis vor kurzem hab ich auf einem Samsung-keine-Ahnung-welches-Modell gespielt und seit knapp drei Monaten wieder auf einer alten Röhre. Kurz nach dem Wechsel hab ich festgestellt, dass meine Bilanzen in »Modern Warfare 3« besser waren und auch »Battlefield 3« viel schneller spielbar war. Nach einiger Recherche in diversen Foren und Technikseiten bin ich auf das Thema »Input Lag« gestoßen. Feststellung war: Auf einem Röhrenfernseher gibt's das Problem zwar nicht, aber ich möchte trotzdem gerne wieder einen vernünftigen Fernseher haben. Ihr als Profis wisst sicher, welche LCDs, LEDs oder Plasmas geeignet sind. Wichtig sind mir eine möglichst kleine Eingabeverzögerung und ein brauchbares Bild. Am ehesten tendiere ich zu dem Panasonic Plasma TX42STW50, weil gutes Bild und die Technikwerte sollen gut sein. Noch zur Auswahl stehen Sony Bravia KDL40HX755, Samsung UE40ES6000-Reihe oder der 5700er. Welchen dieser Kandidaten würdet ihr Pros mir empfehlen? Oder habt ihr einen echten Geheimtipp? Bis 1.000 Euro

geh ich mit und die Größe sollte 42 Zoll nicht überschreiten. Ich hoffe, dass ihr mir etwas bei meiner Entscheidung helfen könnt.

Michael Voß, per Mail

Sönke: Ich muss gestehen, es würde ein bisschen zu viel Zeit kosten, sich die TV-Modelle, die du genannt hast, wirklich im Detail anzuschauen und zu bewerten. Daher gebe ich dir mal ein paar grundsätzliche Infos an die Hand, worauf du beim Kauf eines Gaming-Fernsehers achten solltest. Punkt eins: Die Entscheidung zwischen LCD, LED oder Plasma ist heute eigentlich nur noch ein Bauchgefühl. Plasma-TVs haben allerdings bei intensiver Benutzung nach wie vor mit dem Burn-In-Symptom – also dem Einbrennen dauerhafter Bildelemente in den Bildschirm – zu kämpfen. Einige wenige Unterschiede gibt es nur noch bei der Bild-darstellung. So haben LCD-Fernseher das Problem, dass man nur bei frontalem Draufschaun die beste Bildqualität bekommt, während die Schräg- oder Seitensicht eingeschränkt ist – zumindest bei weniger aktuellen Geräten. Dafür ist ihr Display oft entspiegelt und gibt zum Beispiel auch bei Sonneneinstrahlung ein gutes Bild wieder. Plasma-Fernseher wird nachgesagt, sie hätten den intensivsten Schwarzwert. Und LEDs gelten als die Modelle mit dem größten Kontrast und den kräftigsten und leuchtendsten Farben. Am Ende sollte man sich aber selbst ein Bild davon machen. Und ich rate dir entschieden davon ab, das in

großen, einschlägigen Verbrauchermärkten zu tun! Dort sind die Fernseher nämlich oft so »getunt«, dass sie nur unter den dortigen Lichtbedingungen wirklich gut aussehen. Geh lieber zu einem echten Einzelhandels-Fachmarkt und nimm die Konsole gleich mit – auch wenn manche Geräte dort vielleicht etwas mehr kosten. Nun zum von dir angesprochenen Input-Lag: Es stimmt, dass »moderne« Fernseher dieses Problem besitzen. Nur ist es eigentlich bloß dann wirklich hinderlich, wenn für dich als Profispieler – zum Beispiel in der CSL – wirklich jeder Bruchteil einer Sekunde zählt. Alles andere ist meist Gewöhnungssache. Entscheidend ist auch die Hertz-Zahl, die die Bildwiederholrate angibt. 100 Hertz verhindern etwa Schlierenbildung und Bewegtbild-Unschärfe – und mindern gleichzeitig das von dir unerwünschte Input Lag. Wenn du es auf einen TV mit wenig Input-Lag abgesehen hast, hast du noch zwei weitere Möglichkeiten: Schau zum einen auf die vom Hersteller angegebene Reaktionszeit des Fernsehers. Für einen guten Gaming-TV sollte die bei höchsten zehn Millisekunden liegen, besser noch deutlich darunter. Die Alternative: Der heutzutage weit verbreitete Game-Modus, der meist auf die Bildnachbearbeitung eines Signals verzichtet und deshalb den Input Lag minimiert. Im Idealfall hat dein zukünftiger TV also eine Kombination aus allen drei Merkmalen – dann schlägst du dem Input Lag ganz sicher ein Schnippchen!

fahren möchtest, bestätigst du mit A und der Drops ist gelutscht. Aber Achtung! Wenn du das machst, löschst du damit auch alle Updates zu allen Spielen, die du auf deiner Festplatte installiert hast. Das heißt: Du musst bei Spielstart alle bis dato verfügbaren Updates noch mal herunterladen.

Glücklicherweise sind diese Updates meist nur wenige Megabyte klein. Sollte all das nichts helfen, wende dich an die Kundenhotline des Herstellers.

RETRO-WÜNSCHE

Gibt es Informationen, ob »Quake«, »Quake 2«,

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 | Kevin Wachholz **Wohnort** | Frankfurt a. Main **Alter** | 21 **Name im Forum** | Nicht angemeldet

Kurz-Bio | Kevin ist nicht nur seit fast zehn Jahren leidenschaftlicher Spieler, sondern auch seit vier Jahren im E-Sport tätig. Seit drei Jahren hat er seinen eigenen Clan: »Der blutige Pfad Gottes«. Dass Kevin daher fit in »Call of Duty« und Konsorten ist, versteht sich von selbst. Er mag aber auch Arcade-Games wie »Bankshot Billiards 2« und »Uno«.



360 Live: Du bist seit einigen Jahren im E-Sport tätig und hast auch deinen eigenen Clan. Welche Erfolge konntest du in der CSL bislang verzeichnen?

Kevin: Da ich durch die Arbeit meistens nur die Arcade Cups spielen konnte und mir die »Call of Duty«-Cups zu langfristig angelegt waren, habe ich fast alle meine Erfolge bis jetzt bei XBLA-Titeln eingeheimst. Besonders stolz bin ich auf die ersten Plätze im »Uno«-Qualifikationscup, beim 2on2-»Bankshot Billiards 2«-Cup und beim Bundesliga Quali Cup – ebenfalls bei »Bankshot Billiards«.

360 Live: Was spielst du außerhalb deines Clans am liebsten? Oder trainierst du nur noch für die Liga?

Kevin: Ich spiele hauptsächlich »Call of Duty«. Dabei achte ich aber immer darauf, dass meine Klassen den CSL-

Vorgaben entsprechen. So braucht man in einem Clanwar nichts mehr umstellen und kann sich sehr gut an alles gewöhnen.

360 Live: Nicht mehr lang bis Weihnachten! Was wünschst du dir dieses Jahr?

Kevin: Ganz klar ein Astro A 50 Wireless Headset. Mein altes Turtle Beach X41 ist zwar immer noch sehr gut, aber mittlerweile gibt es einfach bessere Alternativen. Außerdem wünsche ich mir für die Zukunft, dass der DbpG Clan weiterhin im E-Sport präsent ist, wir neue Spieler hinzubekommen und dass ich mit meinen Clan-Jungs – Grüße an DreAmZ, KingKaese, Bolle1, Kultschi und Hoshi – weiterhin so viel Spaß habe.

✖ LASS ES RAUS!

AUSGEROCKT

Der Testbericht über das Spiel »Rocksmith« hat mich sehr geärgert, deshalb hier meine Kritikpunkte: Unter »kurz gesagt« schreibt ihr, das Spiel will den Gitarrenlehrer ersetzen und richtet sich an Neulinge und nicht an Fortgeschrittene. Alles falsch. Das Spiel will und kann den Gitarrenlehrer nicht ersetzen, ich unterrichte selbst seit 20 Jahren. Aber viel wichtiger: Das Spiel ist schwer, Anfänger sind im Karriere-Modus nach den ersten Songs völlig überfordert. Also: Das Spiel macht erst als fortgeschrittener Gitarrist Spaß. Zweitens: Die Songauswahl ist musikalisch toll, aber vielleicht wäre es interessant zu wissen, dass sich kaum Hits darunter befinden. Habt ihr auch nicht geschrieben. Drittens: »...leider ohne dabei zu zeigen, wie echte Noten vom Papier gelesen werden.« Rockgitarristen spielen nicht nach Noten, sie spielen nach Tabulatur. Viertens: »Der Schwierigkeitsgrad kann nicht frei gewählt werden.« Das stimmt so nicht, man kann jeden Song – von den ersten Tönen bis zum Original – Schritt für Schritt erlernen: Hier der Weg: Songs – Einzeltöne Arrangement – Riff Repetitor – Songteil auswählen – Aufstieg. Aber am meisten geärgert habe ich mich darüber, dass nicht erwähnt wurde, dass das Spiel auf einer Xbox mit HDMI-Kabel eigentlich nicht spielbar ist, da eine Latenzzeit von einer halben Sekunde ein exaktes Spielen unmöglich macht. Im Spiel liegt extra deshalb ein großer Zettel bei, wo steht: Kaufen Sie sich ein Audio-Adapterkabel. Das wäre eine wichtige Info im Test gewesen, dann hätte ich mir nämlich direkt eins mitgekauft. Wieso schreibt ihr so was Wichtiges nicht?

Jens Frantzen, per Mail

Sabine: Kritik ist immer gern gesehen – nur leider muss ich dir in vielen Punkten widersprechen. Wie du selbst richtig sagst, schreibe ich, dass »Rocksmith« den Gitarrenlehrer ersetzen will. Und das stimmt auch. Ich habe indes nicht geschrieben, dass es das auch schafft! Denn das wäre wiederum falsch gewesen. Es ist ein guter Einstieg, ein Schnupperrn in die Materie. Wer ernsthaft Gitarre lernen will, braucht aber nach wie vor einen Lehrer aus Fleisch und Blut. Und ja, natürlich ist der Einstieg schwer für Neulinge. Aber genau so ist es ja auch richtig. Hat irgendwer jemals behauptet, dass es einfach wäre, ein Instrument von der Pike auf neu zu lernen? Hoppla, ich glaube, das steht ebenso im Test... Das ist aber noch lange kein Grund, warum sich »Rocksmith« nicht an Anfänger richten sollte. Oder willst du mir erzählen, ein fortgeschrittener Gitarrist oder Gitarrenlehrer wie du hat es noch nötig, sich Bündel und Saiten erklären zu lassen? Oder wie man ein Plektron richtig hält? Was die Songauswahl angeht: Geschmäcker sind verschieden, nicht wahr? Ich persönlich halte Songs wie »Satisfaction« von den Rolling Stones und »Sweet Home Alabama« von Lynyrd Skynyrd aber durchaus für Hits. Und der Schwierigkeitsgrad ist eben nicht von Anfang an frei wählbar, sondern passt sich deiner Performance in den einzelnen Songs an. Kein »Einfach«, »Mittel«, »Schwer« oder »Profi« im Hauptmenü... Zu guter Letzt: Problemfall HDMI-Kabel. Das geht einher mit dem Problemfall Testmuster. Denn im Gegensatz zu der Version, die der Kunde im Laden kauft, müssen wir meist mit einer speziellen Debug-Version arbeiten, die logischerweise auch ohne etwaige Handbücher, Werbeblättchen oder eben Hinweiszetteln in der Packung auskommt. Woher also wissen? Keine Chance. Ich kann dir aber versichern, dass die Latenzzeit bei unserer Testversion vollkommen in Ordnung war. Außerdem gibt es für exakt dieses Problem ja auch die Feinjustierung übers Optionsmenü.

»Maniac Mansion«, »Day of the Tentacle« und »Zak MacCracken« im Xbox-Live-Marktplatz oder auf Disk erscheinen?

Mike Herzog, per Mail

Nils: Hm, schön wär's! Am besten alle zusammen als Retro-Sparpaket. Aber gehen wir das mal einzeln durch: Zu »Quake« gibt's derzeit keine Pläne. Ebenso wenig zu »Quake 2«, das hierzulande ja ohnehin noch auf dem Index steht. Also ist da in den nächsten paar Jahren eher weniger zu erwarten. Auf dem US-Marktplatz gibt's alternativ aber »Quake Arena Arcade« – nur so als Hinweis. Bei »Maniac Mansion« sieht's ähnlich düster aus. Bis 2009 war noch die Rede von einem Episoden-Download-Nachfolger zu »Day of the Tentacle« – doch auch das hat sich scheinbar in Wohlgefallen aufgelöst. Und »Zak MacCracken« war bislang nicht mal im Gespräch. Aber hey, was nicht ist, kann ja noch werden – irgendwann mal.

✖ SCHNIPSEL

Im »Halo 4«-Preview heißt es an einer Stelle »USNC«... Es heißt natürlich »UNSC«, aber es war wohl ein Flüchtigkeitsfehler.

ol CaRLiTo lo, aus dem Forum

Ja, die lieben Flüchtigkeitsfehler. Mal unter uns: Die werden ja eigentlich immer mit Absicht gemacht, um zu prüfen, wie aufmerksam unsere Leser wirklich sind... und du siehst: Es funktioniert!

Findet ihr nicht auch, dass das »Far Cry 3«-Poster etwas zu brutal für die Schülerleser ist? Nicht, dass die Kleinen nachts um ihren Schlaf kommen und morgens viel zu verpennt zur Schule gehen – wenn die das dann überhaupt noch können und tun...

ZauberFranz, aus dem Forum

Ob du's glaubst oder nicht: Laut unseren Statistiken ist tatsächlich ein Großteil unserer Leserschaft volljährig. Was natürlich nicht heißt, dass das Poster bei denen nicht auch für schlaflose Nächte sorgen könnte. Denn der gute Vaas ist nun mal ein echter Alpträumbringer...

Wisst ihr, was mit »Family Guy: Back to the Multiverse« ist? Amazon hatte es für den 28. September gelistet. Verschickt wurde es noch nicht und bei dem Artikel selber steht jetzt auch kein Veröffentlichungstermin mehr. Wisst ihr da was Genaueres?

gR Some, aus dem Forum

Das hat sich leider kurz vor knapp noch mal verschoben. Warum? Weiß keiner so genau und will der Hersteller auch nicht preisgeben. Angeblich startet der Third-Person-Satiretrip nun am 20. November durch.

Wann kommt »Mirror's Edge 2«? Wisst ihr mehr? Marius Ryuuzaki Bassline, via Facebook

Nach Angaben von EA und DICE im Sommer dieses Jahres steht »Mirror's Edge 2« definitiv auf ihrer To-do-Liste. In einem Interview mit dem US-Magazin Game Informer sagte EA-Präsident Frank Gibeau: »Wir haben derzeit nichts anzukündigen, aber wir lieben Faith. Wir lieben die Marke. Worum es also wirklich geht, ist, wie und wann wir sie zurückbringen.«

✖ SPRUCH DES MONATS

» Life rocks! You just have to play the right riffs! «

Andy the X

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

360_{LIVE}
DEZEMBER 2012

KAUFBERATER

**78** SPECIAL EDITION DES MONATS

Dark Souls: Prepare to Die Edition

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Injustice – Special Edition

80 ZUBEHÖRNeue Hardware
im Test**81** TERMINEWas erscheint
wann?**DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**

DARK SOULS PREPARE TO DIE EDITION

Nicht zu Unrecht ist »Dark Souls« neben seinem Playstation-3-exklusiven Vorgänger »Demon's Souls« eines der kontroversesten Rollenspiele des letzten Jahrzehnts. Unnachgiebig, frustresistent, lernfähig – all das muss man sein, um diesen knüppelharten Koloss zu bezwingen...

Hersteller | Namco Bandai **Entwickler** | From Software **Aktueller Preis** | ab 40 Euro
Genre | Action-Rollenspiel **Spieler** | 1 - 8 **Xbox Live** | ja **Erhältlich** | 26. Oktober 2012

Ein zähes Fell müssen auch Käufer der just erschienenen »Prepare to Die«-Edition des ursprünglich im Herbst 2011 veröffentlichten Rollenspiels aus dem Hause From Software mitbringen. Zur Erinnerung: Bereits das Grundspiel packt dich wie kein Genrevorläufer zuvor und konfrontiert dich mit einer Fantasy-Welt, die absolut kein Erbarmen kennt. Das Königreich Lordran erkunden, daran will dich gleich eine ganze Armee von Monstern und Geistwesen hindern. Kreaturen, die ihre rasiermesserscharfen Krallen und geifernden Mäuler nur zu gerne in deinem geschundenen Fleisch verankern würden. Aber auch Fallen, die bei jedem unachtsamen Schritt dein Verderben bedeuten können. Oft reicht nur ein Schlag, damit du dein flüchtiges Leben aushauchst und als leere Hülle deiner selbst am letzten Leuchtfleck wieder in die grausamen Gefilde des Lordran zurückkehrst. Doch Obdach: Schaffst du es nicht zum neuen Anlauf zu deinem Leichnam zurückzukehren, gehen alle bis dahin verdienten Seelen – die Spielwährung – für immer verloren. So weit, so bekannt.

Auch die vortrefflich betitelte »Prepare to Die«-Edition ändert nichts am bewährten Spielprinzip, von dem nur die wenigsten standhaften Recken behaupten können, sie hätten es ernsthaft gemeistert. Noch immer stirbst du hunderte Heldentode und noch immer verspürst du den Reiz, es wieder zu versuchen. Auch bei mehreren Zusatzinhalten, die bis dato den Heroen der PC-Version von »Dark Souls« vorbehalten waren.

Neben bisher unzugänglichen Umgebungen wie der Stadt Oolacile und dem Königlichen Wald musst du dich in der Neuauflage mit nie gesehenen Abscheulichkeiten herumschlagen. Dem Angeketeten Gefangenen zum Beispiel, dessen massiver Körper nahezu gänzlich von metallenen Ketten eingehüllt scheint. Und zu Beginn der neuen Questreihe, im Mausoleumsgarten, begrüßt dich bereits der erste von vier schier übermächtigen Bossgegnern. Der Mausoleumswächter – ein den Mantikoren zugehöriges Fabelwesen – schleudert zitternde Blitze in deine Richtung, erhebt seinen von vier riesigen Schwingen

getragenen und von grauweißer Mähne umrankten Löwenkörper in die Lüfte. Mit unbändiger Kraft stürzt er sich auf dich herab, versucht dich, mit seinem von scharfen Stacheln besetzten Skorpionsschwanz zu zermalmen. Einzig dein Geschick entscheidet über dein Schicksal. Schön: Im Kampf gegen solche Bestien helfen frische Waffen, Rüstungen, Ausrüstungsgegenstände und Zaubersprüche. Auch neu: eine Arena für Spieler, die den Online-Kampf gegen menschliche Gegner bevorzugen.

Fair: Wer bereits das Grundspiel besitzt, kann vom Kauf der an sich sehr günstigen »Prepare to Die«-Edition absehen. Denn dann reicht es auch, den 14,40 Euro teuren Download »Artorias of the Abyss« vom Marktplatz herunterzuladen. Dieser bietet exakt dieselben Inhalte. Wer sich selbst Rollenspieler nennt, muss das hier gespielt haben!

Markus Würstle

Kaufen? **JA**

Hart bleiben! Das Spiel gibt dir kaum Hilfen an die Hand. Durchbeißen und dranbleiben lautet die Devise.



Nichts für Weicheier! Die Welt von »Dark Souls« zeichnet sich durch eine besonders düstere und dreckige Fantasy-Atmosphäre aus.



AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS

DIRT SHOWDOWN

Genre | Arcade-Rennspiel **Hersteller** | Codemasters
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 29 Euro, amazon.de

Wer hier klassische Rallye-Rennen erwartet, fährt den Karren voll gegen die Wand. Vielmehr konzentriert sich »Showdown« auf Racing in Arenen und auf Rundkursen. Die hippe Präsentation, der ohrraumige Sound und rasante Online-Duelle geben Vollgas. Die Ladezeiten und das Schadensmodell weniger.

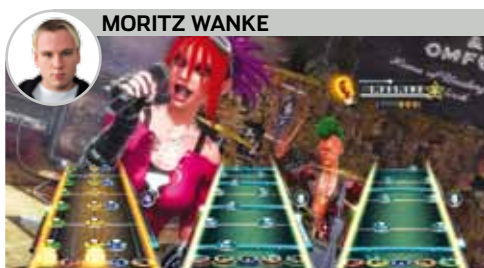
Wertung **7.6**

SABINE SCHISCHKA

DIE SIMS 3: EINFACH TIERISCH

Genre | Simulation **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 17 Euro, thalia.de

Noch immer nicht auf den Hund gekommen? Dann vielleicht auf Papagei, Katze oder Goldfisch? All diese possierlichen Tierchen gibt's in der eigenständigen »Sims 3«-Erweiterung »Einfach tierisch«. Auch geeignet für Tierhaarallergiker – und günstiger in Anschaffung und Unterhalt als ein echter Vierbeiner.

Wertung **7.9**

MORITZ WANKE

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

Genre | Musikspiel **Hersteller** | Activision
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 8 Euro, amazon.de

Schade eigentlich, dass Activision seine Musikreihe auf Eis gelegt hat. Denn bei »Warriors of Rock« ist der Name Programm: mehr als 90 großartige Rockhymnen, von Metallica über Slayer bis hin zu Megadeth. Das fordernde Line-up wirkt wie ein Tritt in die Weichteile für jeden Hopper. Rockt dich weg!

Wertung **8.1**

MARKUS WÜRSTLE

HITMAN: BLOOD MONEY

Genre | Action **Hersteller** | Eidos
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | nein **Spieler** | 1
Aktueller Preis | 19 Euro, computeruniverse.net

Wer gerade kein Geld für das hervorragende Meuchelabenteuer »Hitman: Absolution« – Test in dieser Ausgabe – hat, der überbrückt die Wartezeit bis zum Preisverfall mit diesem Teil: »Blood Money« ist zwar schon etwas älter, aber auch hier killt der Glatzkopf mit jeder Menge Einfallsreichtum.

Wertung **8.5**

MICHAEL FÖRTSCH

SOUL CALIBUR 5

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | Namco Bandai
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 6
Aktueller Preis | 29 Euro, amazon.de

Mit einem Ableger der »Soul Calibur«-Reihe machen Beat-'em-Up-Fans in der Regel kaum etwas falsch. Auch Serienteil Fünf überzeugt mit toller Prügelmekhanik, mächtigen Waffen und einer schrägen Kämpferriege. Freunde der »Assassin's Creed«-Reihe freuen sich außerdem über Klingenkiller Ezio als Helden. Zuschlagen!

Wertung **8.7**

NILS OSOWSKI

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Genre | Action **Hersteller** | Capcom
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | 28 Euro, buch.de

Mit klassischem Grusel hat das hier nichts zu tun. Dafür darfst du in die schwarzen Stiefel der Umbrella-Fieslinge schlüpfen und kooperativ mit bis zu drei Freunden Zombies schlachten. Das macht durchaus Spaß, wenn gleich die Mitspieler-KI unterirdisch und der Kampagnenumfang zu kurz geraten ist.

Wertung **7.9**

SPECIAL EDITION

INJUSTICE GÖTTER UNTER UNS SPECIAL EDITION

Superhelden, versammelt euch!

Genre | Beat 'em Up **Hersteller** | WB Games
USK | noch unklar **Xbox Live** | ja
Spieler | 1 - 2 **Preis** | vermutlich um 90 Euro
Erhältlich | April 2013

Man nehme das handwerkliche Können der »Mortal Kombat«-Macher Netherrealm Studios, eine mächtige Comic-Lizenz und einen Haufen eng anliegender Spandex-Kostüme – herauskommt »Injustice: Götter unter uns«. Das auf knallhart getrimmte Beat 'em Up bietet spielbare Superstars wie Psychobraut Harley Quinn, Superman oder Catwoman, aber auch sehenswerte Arenen, darunter die Bat-Höhle und fantastische Animationen. Du bist bereits Feuer und Flamme? Dann solltest du mit der nur in begrenzter Stückzahl verfügbaren Spezialedition liebäugeln.

GÖTTER UNTER SICH

Größter Blickfang ist die enthaltene Sammelfigur, die Flattermann Batman im hautnahen Kontakt mit Peitschenschwingerin Wonder Woman zeigt. Das Game selbst liegt in einer exklusiven und sehr schicken Steelbook-Ausgabe vor. Ein imposantes Artwork des dunklen Rächers und der wunderbaren Peitschenfrau zierte Vorder- und Rückseite der Hülle. Wer zwischen den Kämpfen von »Injustice« einmal eine Lesepause einlegen möchte, stürzt sich auf zwei brandneue Comics aus der DC-Comic-Reihe, welche ebenfalls Teil der Sonderausführung sind. Neben diesen greifbaren Extras schlagen sich exklusive virtuelle Inhalte in die Fanherzen: jeweils ein Charaktermodell für Batman, Superman und Wonder Woman. Diese basieren auf der Comic-Reihe »Die neuen 52«, einem Neustart fast aller DC-Comic-Serien. Zusätzliche Spielumgebungen oder Charaktere? Sind ebenso wenig vorhanden wie Recht und Ordnung in Gotham City, nachdem Bane und seine Schergen in »The Dark Knight Rises« ihre Terrorherrschaft eingeläutet haben. Allerdings ist bislang noch kein Preis der Edition bekannt, weshalb es schwierig ist, den gebotenen Umfang wirklich fair zu beurteilen. Fans von DC und den Netherrealm Studios dürften aber auf jeden Fall auf ihre Kosten kommen.

Nils Osowski

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

ZUBEHÖR-TEST

TURTLE BEACH EAR FORCE XLA

Hersteller | Turtle Beach **Typ** | Headset
Preis | ab 35 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Oft sind sie sündhaft teuer: Headsets, die in guter Qualität Spielsound und Sprachchat ausgeben. Hersteller Turtle Beach will mit dem kabelgebundenen »Ear Force XLa« sparsame Spieler ansprechen – und bietet mit dem gerade mal 35 Euro günstigen Gerät ein tolles Produkt.

DIE INNEREN WERTE

Zugegeben, die Verarbeitung des Geräts kann nicht mit Headsets der Oberklasse konkurrieren. Muss sie für diesen Preis aber auch nicht. Die Bügelunterseite und die Ohrmuscheln sind anständig gepolstert und sorgen für ein angenehmes Tragegefühl. Die Plastikverkleidung ist für diese Preisregion anständig verarbeitet. Lob verdient Turtle Beach für die drehbaren, leider recht kleinen Ohrmuscheln, dank derer du das Headset beim kurzzeitigen Abnehmen auch bequem auf deinen Schultern ruhen lassen kannst. Ebenso komfortabel ist der flexible Schwenkarm des Mikrofons. Mit zwei Reglern an der linken Headset-Seite regelst du bequem Chat- und Spiellautstärke. Die Kabellänge von 4,5 Metern sollte für fast jede Zockerbude ausreichend sein. Verbunden wird das »XLa« via Cinch-Durchschleifkabel mit der Konsole. Wermutstropfen: Wer per HDMI spielt, muss noch rund zehn Euro in einen separat erhältlichen Audio-Adapter investieren. Nach der idiotensicheren Verdrahtung spielt das kostengünstige Gerät seinen größten Trumpf aus: den Sound. Die Stimmen der Chatpartner erklingen bei Weitem klarer, als das beim natürlich eine Ecke günstigeren offiziellen Microsoft-Kommunikator der Fall ist. Der Spielsound ist für diese Preisregion absolut beeindruckend und gefällt durch wuchtiges, tiefes und direktionales Klangbild. Das Audiosignal ertönt zwar nur in Stereo, trotzdem erzeugt das Schildkrötenstrand-Produkt ein tolles Räumlichkeitsgefühl.



Niedriger Preis, null billig: tolles Klangtalent für den preisbewussten Zocker!

8.5

MLG PRO CIRCUIT CONTROLLER

Hersteller | Mad Catz **Typ** | Controller
Preis | ab 100 Euro **Erhältlich** | bereits im Handel

Die amerikanische »Major League Gaming« ist die bekannteste Videospiel-Liga der Welt. Wer hier erfolgreich sein will, darf sich nicht nur auf Können und Glück verlassen, sondern braucht auch hervorragende Hardware. Mad Catz macht sich mit dem lizenzierten »MLG Pro Circuit Controller« nun daran, Profi-Zocker mit einer edlen Gamepad-Alternative auszustatten.

HALT MICH FEST

Schon die ansehnliche Karton-Verpackung schafft gehörige Vorfreude auf den kabelgebundenen Nobel-Controller. Einmal geöffnet, findet sich darin das Steuergerät, zwei Sets magnetischer Frontplatten, zwei Gewichte, vier Analogstick- und zwei Steuerkreuz-Module, ein Headset-Adapterkabel, ein zum Transport abnehmbares Drei-Meter-Verbindungskabel und eine Tragetasche. Die magnetischen Hochglanz- und Matt-Frontplatten sitzen fest an, lassen sich aber einfach abnehmen und legen das ausgeklügelte, doch zugängliche Stecksystem des Controllers frei. Die beigelegten Analogsticks und Steuerkreuze tauschst du innerhalb weniger Sekunden aus und konfigurierst sie sogar um. Top! Du magst die Anordnung am 360-Pad nicht und hättest das Steuerkreuz wie beim Playstation-3-Controller lieber oben links und die Analogsticks in der Mitte? Kein Problem! Das gut in der Hand liegende Pad kann zusätzlich mit zwei 35-Gramm-Gewichten bestückt werden. Ideal für Zocker, die schwere Eingabegeräte bevorzugen. In der mitgelieferten Tragetasche lassen sich alle Komponenten bequem für den LAN-Einsatz verstauen. Die insgesamt sehr hochwertige Verarbeitung gefällt, und selbst nach mehrwöchigem Dauertest gibt sich das Gerät keine Blöße. Nur der hohe Anschaffungspreis und ein einzelner, leicht quietschender Analogstick nerven.



Trotz beachtlichem Preis lohnt sich die Anschaffung. Tolles Steuergerät für fortgeschrittene Zocker!

9.0

FERRARI VIBRATION GT COCKPIT 458 ITALIA EDITION

Hersteller | Thrustmaster **Typ** | Cockpit
Preis | 299,99 Euro **Erhältlich** | 31. Oktober 2012

Beim »Ferrari Vibration GT Cockpit 458 Italia Edition« handelt es sich nicht nur um einen Rekordhalter im Bereich ellenlanger Namen, sondern in erster Linie um ein zusammenfaltbares, offiziell lizenziertes Ferrari-Cockpit für Xbox 360 und PC. Gedacht ist das Steuergerät für den Aufbau vor einem Zockersessel oder der Couch. An der gut zehn Kilo schweren Basis sind zwei Metallpedale, eine Lenkstange samt Steuerrad sowie ein frontaler Tragegriff für den Transport verbaut. Nach dem unkomplizierten Aufbau und Anschluss über USB-Kabel kann die Lenkstange in Länge und Winkel angepasst werden. Das funktioniert so weit gut und bietet für Spieler jedweder Statur die passende Einstellung. Schattenseite: Naturgemäß ist mit einer derartigen Konstruktion ein leicht nerviges Wackeln der Lenkstange unvermeidlich.

TOTER WINKEL?

In Verarbeitung und Optik gibt sich das Cockpit zweischneidig: Soliden Metallstangen und -pedale steht eine unschöne Frontverkleidung aus Plastik gegenüber. Das stromlinienförmige »Musetto«-Gehäuse an sich wirkt harmonisch, aufgestellt sieht das Rennzubehör aber ein wenig nach Spielzeug aus dem Kinderparadies aus. Dafür punktet die Replik des Ferrari-F458-Lenkrads mit griffiger Gummierung, sinnvoll platzierten Tasten mit gutem Druckpunkt sowie schönen Metall-Schaltwippen. Während der haptische Widerstand des Bremspedals in Ordnung geht, lässt sich das Gaspedal zu leicht herunterdrücken, was dosiertes Beschleunigen erschwert. Außerdem rutscht die Basis beim Betrieb. Vibrations-Feedback ist zwar vorhanden, aber nicht der Rede wert. Beinharten Simulationfans kann man das Cockpit daher nur bedingt empfehlen, Gelegenheitsspieler werden gleichsam kaum 300 Euro zücken.



Noch solides Renngerät, das sich angesichts des stolzen Preises und ob einiger Patzer selbst ausbremst.

7.0



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

GRAND THEFT AUTO 5

Hersteller **Rockstar Games** Genre **Action**



Ein auf den Tag genaues Veröffentlichungsdatum steht zwar noch aus, doch die Arbeiten scheinen gut voranzugehen, wie kürzlich aufgetauchte Fotos von Vorbesteller-Covern und eine Pressemeldung – dort ist von Frühjahr 2013 die Rede – belegen; aber auch Rockstars Engagement im Dialog mit der Community ist ein klares Zeichen. Du hast schon viel Erfahrung mit den Mehrspieler-Parts von »GTA 4« und »Max Payne 3« sowie dem dazugehörigen »Social Club«-Netzwerk gesammelt und ernsthafte Verbesserungsvorschläge? Dann tu sie auf www.rockstar.com kund!

BIOSHOCK INFINITE

Hersteller **2K Games** Genre **Ego-Shooter**



Das Erscheinen von Ken Levine's nächstem Anderswelt-Thriller am 26. Februar 2013 rückt langsam näher. Jüngst enthüllte Hersteller 2K die Inhalte von zwei vorbestellbaren Spezial-Editionen: Die »Ultimate Songbird Edition« für circa 140 Euro enthält allem voran eine 24 Zentimeter hohe Statue des mechanischen Riesenvogels genannt Songbird. Der Rest ihres Inhalts ist mit der mit 80 Euro etwas preiswerteren »Collector's Edition« nahezu identisch: Kunstdrucke, Konzeptbuch, Schlüsselanhänger und diverse Download-Goodies.

ANARCHY REIGNS

Hersteller **Sega** Genre **Beat 'em Up**



Endlich holt Sega die Steroid-getränkte Katze aus dem Sack und stiftet auch hierzulande seine überzeichnete Kopfgeldjäger-Truppe aus der Zukunft zu übermenschlichen Massenschlägereien an. Raketentennis, Mutantenklatschen und Helikopterrodeo sind nur ein paar Elemente dieser ulkigen Mehrspieler-Balgerei, welche die »Bayonetta«-Macher von Platinum Games hier zusammen mit einer bildgewaltigen Einzelspieler-Kampagne in die Regale wuchten wollen. Anfang Januar 2013 fliegen die Fetzen!

TERMIN	TITEL
6. Nov.	Halo 4
8. Nov.	Mass Effect Trilogy
8. Nov.	Zumba Fitness 3 Core
13. Nov.	Call of Duty: Black Ops 2
16. Nov.	F1 Race Stars
16. Nov.	Sonic & All-Stars Racing Transformed
16. Nov.	Zone of the Enders HD Collection
17. Nov.	Disney Micky Epic: Die Macht der 2
20. Nov.	Hitman: Absolution
22. Nov.	Iron Sky: Invasion
23. Nov.	Die Hüter des Lichts
23. Nov.	Family Guy: Zurück ins Multiversum
23. Nov.	Lego Der Herr der Ringe
29. Nov.	Far Cry 3
Nov.	Midway Arcade Origins
Nov.	Ralph reicht's
2012	Persona 4: Arena
2012	Rambo
11. Jan.	Anarchy Reigns
15. Jan.	DMC Devil May Cry
15. Jan.	Sniper: Ghost Warrior 2
25. Jan.	Under Defeat HD: Deluxe Edition
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
Feb.	Omerta: City of Gangsters
5. Mrz.	South Park: Der Stab der Wahrheit
5. Mrz.	Tomb Raider
19. Mrz.	Gears of War: Judgment
19. Mrz.	Scivelation
30. Mrz.	Crysis 3
30. Mrz.	Splinter Cell: Blacklist
31. Mrz.	Metro: Last Light
31. Mrz.	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
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	Star Trek
2013	Battlefield 4 (Arbeitstitel)
2013	Castlevania: Lords of Shadow 2
2013	Cyberpunk 2077
2013	Das Schwarze Auge: Demonicon
2013	Dead Island: Riptide
2013	Deadpool
2013	Defiance
2013	Demon Tribe
2013	Destiny

TERMIN	TITEL
2013	Devil's Third
2013	Doom 4
2013	Dragon Age 3: Inquisition
2013	Duke Begins
2013	Earth Defense Force 4
2013	Fable Next
2013	Furious 4 (Arbeitstitel)
2013	Grand Theft Auto 5
2013	GRID 2
2013	Homefront (nächster Teil)
2013	Lighting Returns: Final Fantasy 13
2013	Lost Planet 3
2013	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
2013	Metal Gear Solid: Ground Zeroes
2013	Prey 2
2013	Project Ogre (Arbeitstitel)
2013	Remember Me
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
2013	Saints Row: Enter the Dominatrix (Arbeitstitel)

TERMIN	TITEL
2013	Star Wars 1313
2013	Tekken X Street Fighter
2013	The Walking Dead: Survival Instinct
2013	Thief 4
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Watch Dogs
2013	Wet 2
2013	Xcom
2013	Yaiiba: Ninja Gaiden Z
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2013	Zwei

KINECT

TERMIN	TITEL
1. Nov.	Power Rangers Super Samurai
2. Nov.	Nike+ Kinect Training
8. Nov.	Marvel Avengers: Kampf um die Erde
15. Nov.	The Hip Hop Dance Experience
2012	Crimson Dragon
2013	Ryse



360 LIVE NEU AB DEM 12. DEZEMBER! IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

GRAND THEFT AUTO 5

Gib mir Fünf! Die Webseite ist bereits online und die Community arbeitet fleißig mit an der nächsten Version des »Social Club«-Netzwerks. Doch da ist noch mehr zu berichten: Schon bald gibt Rockstar Games den Startschuss für ausgiebige Vorschautrecken und damit tiefgreifende Einblicke ins Spielgeschehen des kommenden Offene-Welt-Epos. Wie kommt die Story ins Rollen? Wer sind die Hauptcharaktere? Was hat das neue Los Santos alles zu bieten? Plus: Sieht's wirklich so gut aus, wie erste Bilder suggerieren? Gewaltige Vorschau!

BIOSHOCK INFINITE

Nicht nur die Bürger Columbias sind zumeist abgehobene Blutsauger, gleich die gesamte Stadt schwebt wie die Auswüchse eines Fiebertraums an riesigen Ballons hängend in den Wolken. Inmitten dieser scheinbaren Idylle erhältst du den Auftrag, ein junges Mädchen zu retten. Problem: Die in der Himmelsstadt herrschenden gesellschaftlichen Verwerfungen werden es dir alles andere als leicht machen. 360 Live stürzt sich ins Wolkenmeer und fühlt einer fortgeschrittenen Version auf den Zahn!

TOMB RAIDER

Das für Anfang März angekündigte Actionabenteuer könnte schon bald Lara Crofts Fangemeinde immens vergrößern, dient es doch als düsteres Prequel zur Kult-Spielreihe. Die Reise führt weg von Erkundungsaufgaben hin zu einem nervenaufreibenden Überlebenskampf, der sich aufgrund oft erschütternder Gewalttaten primär an volljährige Semester richtet. 360 Live lässt die bereits Mitte 2012 enthüllte Anfangsszene weit hinter sich und begibt sich tief in einen Dschungel aus okkulten Geheimnissen und brutalen Machtspielen. Vorschau!

PLUS!

SPIEL DES JAHRES 2012

Weltenretter Shepard in »Mass Effect 3«, die Cheerleaderin Julie aus »Lollipop Chainsaw« und vier Psychopathen-Bändiger aus »Borderlands 2« haben den Anfang gemacht. Dann kamen »Dishonored«, »Hitman: Absolution« und »Halo 4«. 2012 bot zwar nur wenige Überraschungen, dafür aber viele sehr hochwertige Titel. Nur welcher davon ist der hellste Stern am Firmament? In über einem Dutzend Kategorien nominiert 360 Live die Favoriten und lässt die Community abstimmen. Plus XXL-Gewinnspiel!

VORSCHAU-SPEZIAL 2013

Neue Runde, neue Wahnsinnsfahrt: Der Sprung zur nächsten Generation steht kurz bevor. Dennoch sind auf Xbox 360 noch jede Menge Hochkaräter zu erwarten. 360 Live stellt die wichtigsten Titel 2013 vor und serviert brandneue Fakten. Was haben »Fuse«, »Lost Planet 3«, »Splinter Cell: Black Light«, »Gears of War Judgment« und Konsorten wirklich unter der Haube? Wie könnte das Start-Line-up für die Xbox 720 aussehen? Mega-Vorschau-Spezial plus Interviews, Community-Meinungen und taufrischem Bildmaterial.

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, CRYSIS 3, GRID 2, METRO: LAST LIGHT, DEADPOOL, SOUTH PARK, UNDER DEFEAT, CRIMSON DRAGON, DEAD ISLAND: RIPTIDE, PAINKILLER, DEAD SPACE 3, ANARCHY REIGNS, ALIENS: COLONIAL MARINES, STAR TREK, METAL GEAR RISING, YAIBA, DMC UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 12. DEZEMBER 2012!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

»Eines der schönsten Spiele, welches wir 2012 spielen durften.« deutsche-mmorgg.de

www.planetsunderattack.com

PLANETS UNDER ATTACK

»Planets under Attack hat mich überrascht und überzeugt.« Gamers Plus | Gamers AT



- Unverbrauchtes Gamedesign mit viel Abwechslung
- **Singleplayer Kampagne** mit 32 Missionen, 3 Schwierigkeitsgraden, vielen Spielmodi wie z. B. Eliminierung, Eroberung, Payback und Boss-Planeten
- **15 freischaltbare Technologien** für noch mehr taktischen Tiefgang.

- **18 Skirmish und Online-Multiplayer-Karten** für bis zu 4 Spieler mit unterschiedlichen Game-Modes - im Team, gegeneinander oder gegen die KI
- **2 spielbare Fraktionen** (Menschen und Roboter) im Skirmish und Multiplayer
- 3 unterschiedliche Planetentypen mit insgesamt 6 Ausbaustufen.

© Copyright 2012 by TopWare Interactive AG. Developed by Targem Games. All rights reserved. TopWare Interactive and the respective logo are trademarks or registered of TopWare Interactive AG. "J.B.", "PlayStation", "PS3", "P3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



Sichere dir jetzt dein **gratis**
Kinoticket * für **SKYFALL**

- QR Code scannen
- Game bestellen
- Kinoticket gratis erhalten



**Limitierte Anzahl
Kinotickets, nur
solange Vorrat reicht.*

007TM LEGENDS



GOLDFINGER



MOONRAKER

LEBEN SIE DIE LEGENDE

Und erleben Sie die legendärsten Undercover-
Missionen des weltberühmten Spions neu



STIRB AN EINEM ANDEREN TAG



LIZENZ ZUM TÖTEN



IM GEHEIMDIENST
IHRER MAJESTÄT



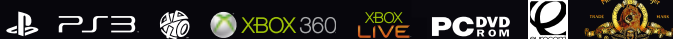
007Legends.com



/007LegendsGame

JETZT ERHÄLTlich

WII U AB 30. NOVEMBER ERHÄLTlich



007 Legends © 2012 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. 007 and related James Bond trademarks © 1962-2012 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. 007™ and related James Bond trademarks are trademarks of Danjaq, LLC and licensed by EON. Spiel © 2011 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle Rechte vorbehalten. „B“, „PlayStation“, „PS3“ and „Xbox“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PS3“ is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

ACTIVISION
activision.com