

360 LIVE

Exklusiv-Report
WINTER GAMES
Spiespaß eiskalt!

GAMES-INVASION 2013
48 SPIELE AUF 33 SEITEN

BIOSHOCK INFINITE, DESTINY, SPLINTER CELL,
METAL GEAR, METRO, MODERN WARFARE 4...



DREI HELDEN, EIN COUP
GTA 5

Trio Infernale rockt größte
offene Welt auf Xbox 360!

GEARS OF WAR
JUDGMENT

Kampagne erstmals angesägt:
härter, schneller, blutiger!

4 SEITEN SCHLAMMSCHLACHT
TOMB RAIDER

LEIDENSWEG EINER LEGENDE. LARAS
ERSTES MAL WIRST DU NICHT VERGESSEN!



BRANDAKTUELL

Dead Space 3: Zwei Storylines, eine Tiefkühlkammer!
Lego Der Herr der Ringe: Hobbits, versammelt euch! Test!
Landwirtschafts-Simulator 2013: Traktorfahren auf 360!
AUSSERDEM Remember Me, Dragon Age 3,
Family Guy, Sega All-Stars Racing, Micky Epic 2, Grid 2,
Xbox 720, Mass Effect 4, A Tale of Two Brothers
Wahl zum Spiel des Jahres: Abstimmen und absahnen!



DANTES REBELLION

DMC
DEVIL MAY CRY

Plus teuflisch
gutes Poster!

Aufmüpfig, rotzfroh, unter der Gürtellinie.
5 Seiten Exorzismus der Enslaved-Macher!

FAR CRY 3

So. Geht. Wahnsinn! Irre
oder Inselkoller? Test!



FUSE

Playstation-Entwickler
geht auf Xbox 360 fremd!



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

0 1

AUSCABE01



„DMC - DEVIL MAY CRY SIEHT TOLL
AUS UND SPIELT SICH AUCH SO“

- GAMEPRO

„STYLISH, SCHICK, SPASSIG“

- PLAY3

„HIMMLISCH SCHÖN
UND HÖLLISCH GUT“

- GAMES AKTUELL

BEKÄMPFT EURE DÄMONEN.

DMC

Devil May Cry™

15.1.2013



YouTube

www.youtube.com/CAPCOMGermany



www.facebook.com/CAPCOMGermany



www.twitter.com/CAPCOM_Germany



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

BALD AUCH FÜR:

CAPCOM®

Willkommen bei 360 Live!



Jetzt ist sie also endlich da, die »schlaue Scheibe« von Microsoft! Natürlich meine ich die App »Smartglass«, die neben Controller und Kinect-Sensor

als zusätzliche Schnittstelle zu deiner Xbox 360 dient. Ein Fenster in neue Welten hat Microsoft auf der E3 2012 mit jeder Menge Tamtam versprochen. Eins, über das du beispielsweise in »Forza Horizon« eine frei scrollbare, mit zahlreichen Zusatzfunktionen bestückte Karte der Spielwelt aufrufen kannst. Oder in »Madden NFL 13« Spielzüge koordinieren; in »Halo 4«

»Nicht ständig das Blaue vom Himmel versprechen, erst mal die Basis-Features liefern!«

spielrelevante Zusatzinformationen abrufen sowie in »Dance Central 3« Playlists zusammenstellen, während die Kumpels zappelnd den Advents-Kalorien den Kampf ansagen. Der Clou: Auf Smartphones und Tablets unterschiedlichster Mobil-Betriebssysteme soll vieles davon vom Start weg funktionieren. Die eher mäßige Bilanz knapp sechs Wochen nach Veröffentlichung: Ja, »Smartglass« läuft, zeigt dir unterwegs übersichtlich dein Xbox-Live-Profil an, lässt dich Erfolglisten vergleichen, Songtexte einblenden, das Dashboard mittels Fingerwisch kontrollieren, Nachrichten an andere Nutzer schicken und dergleichen mehr. Das Problem: Diverse Smartphones und noch viel mehr Tablet-Geräte – insbesondere jene mit Android-Betriebssystem – sind weiterhin außen vor. Oder haben mit harschen Kompatibilitätsproblemen und streckenweise sogar regelmäßigen Abstürzen zu kämpfen. Fairerweise sei gesagt: Microsoft veröffentlicht praktisch wöchentlich neue Software-Flicken. Auch mein Samsung Galaxy S2 ließ sich schließlich nach diversen Soft- und Firmware-Aktualisierungen auf ein erstes Zusammenspiel mit Smartglass ein. Voller Euphorie stürzte ich mich natürlich gleich auf »Forza Horizon«, nur um

wenig später festzustellen, dass diese Rennspiel-Liäson einfach noch nicht hat sein sollen. Aussage von Microsoft: Ist Tablets vorbehalten, da Smartphone-Bildschirme zu klein sind. Beim iPad vom Kollegen? Funktioniert's. Zumindest bis dir mal wieder Verbindungsabbrüche, etwa wenn das Tablet in den Energiesparmodus wechselt, einen Strich durch die Rechnung machen. Lediglich Käufer von Windows-8-Hardware äußern sich zufrieden. Schade, denn aktuell wird man den Eindruck nicht los, dass das an sich pffiffige Konzept lediglich auf Microsoft-Systemen einigermaßen rund läuft. Hinzu kommt die noch sehr dürftige Software-Unterstützung. Bei einem so vollmundigen PR-Wirbel wünscht sich der Xbox-Fan vor allem eins: dass der Nachschub kompatibler Games nicht versickert, bevor er überhaupt ins Rollen gekommen ist. Haben wir ja bei Kinect schon erlebt.

Ebenfalls ärgerlich: Einen Film zuhause anschauen, starten und unterwegs im Reisebus weiterschauen bleibt – du ahnst es schon – Windows-8-Nutzern vorbehalten. Aus lizenzrechtliche Gründen heißt es bei Microsoft. Verstehe, aber warum haben dann Video-on-Demand-Anbieter wie Maxdome oder Lovefilm eine Lösung parat – hier kann ich auch Filme auf allen möglichen Endgeräten schauen. Kurzum: Die viel gepriesene »Second Screen Experience« ist in vollem Umfang bisher nur all denen vergönnt, die sich für ein mobiles Windows-8-Gerät entscheiden. Ziemlich kontraproduktiv, wenn man bedenkt, dass der »Läuft auf jedem System«-Gedanke ja der springende Punkt bei Smartglass sein sollte. Also Redmond: Nicht ständig das Blaue vom Himmel versprechen, erst mal die Basis-Features liefern!

Sönke Siemens

Chefredaktion 360 Live Magazin

VORSCHAU-INVASION!

Das Jahr 2013 steht kurz bevor und 360 Live ist bestens gerüstet. Der komplette Vorschauteil widmet sich diesmal den potenziellen Abräumern des kommenden Jahres. Den Aktuellteil eingeschlossen stellen wir auf über 30 Seiten mehr als 40 Spiele vor. Außerdem wagen wir einen Blick in die Glaskugel: Woran arbeitet Crystal Dynamics nach »Tomb Raider«? Wie ist's um »Destiny« bestellt? Und was macht eigentlich Valve? Dazu gibt's über ein Dutzend Tests und als frostiges Feature weiter hinten im Heft: Winter Games – Spielspaß eiskalt! Nicht zu vergessen: Die Wahl zum Spiel des Jahres 2012!

VORSCHAU-SPEZIAL AB S. 14,
TESTS AB S. 52,
SPIEL DES JAHRES AB S. 66

Das unabhängige Magazin für Xbox 360

DAS MAGAZIN

Das unabhängige Fachmagazin für Xbox 360. Die besten Spiele, die besten Autoren, die schönsten Bilder. Alles in einem Heft.

WWW.360-LIVE.DE

Die größte Community für Xbox 360. Bilder, Videos, News, Forum, Tests, Previews, Gewinnspiele, Blog und mehr.



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

× Coverthema

DMC DEVIL MAY CRY

Stopp! Aufhören! Leg sofort diese Dose beiseite und wirf sie samt Inhalt direkt in den Mülleimer. Wie? Du wusstest nicht, dass der Energydrink »Virility« von Dämonen gemacht wird? Oh, oh, dann wird's aber Zeit, dass du schnell Seite 14 aufschlägst und dir die Sondermeldung zu Capcoms Actionbrett »DMC Devil May Cry« ansiehst. Und bloß nicht alles glauben, was Raptor News Network dir verklickern will!



360 LIVE
AUSGABE JANUAR 13

DAS STECKT DRIN

14 COVERSTORY DMC Devil May Cry	06 AKTUELL Neues aus der Welt der Xbox 360	14 VORSCHAU Spiele von morgen	51 TESTS Gespielt, geprüft und bewertet	70 COMMUNITY Live Arcade, Leserpost
---	--	---	---	---



NEUHEITEN-INVASION

19 VORSCHAU-SPEZIAL 2013

Metro: Last Light, MGS: Ground Zeroes, Bioshock Infinite, Watch Dogs, GTA 5...



INSELKOLLER ZUM MITSPIELEN

52 FAR CRY 3

So. Geht. Wahnsinn! Ubisofts Offene-Welt-Überlebenskampf im 5-Seiten-Test.

AKTUELL

- 06 Der heiße Stuhl
- 07 Brothers: A Tale of Two Sons
- 07 World of Halo
- 08 Neue Windows Phone Games
- 08 Mirror's Edge 2
- 09 Die Zukunft der Xbox
- 10 Heiße Aussichten
Landwirtschafts-Simulator 2013
- 10 Aus der Redaktion
- 12 Mitmach-Charts/Leser-Votings

VORSCHAU

- 14 DMC Devil May Cry
- 20 Grand Theft Auto 5
- 24 Metro: Last Light
- 25 Metal Gear Solid: Ground Zeroes
- 26 Furious 4
- 26 Bioshock Infinite
- 27 Grid 2
- 27 Remember Me
- 28 Lightning Returns: Final Fantasy 13
- 28 Deadpool
- 29 Splinter Cell: Blacklist
- 29 Destiny
- 30 Dragon Age 3: Inquisition
- 31 Gerüchteküche 2013
- 32 Tomb Raider
- 36 Aliens: Colonial Marines
- 38 Dead Space 3
- 45 Gears of War: Judgment
- 48 FUSE

TEST

- 52 Far Cry 3
- 57 Lego Der Herr der Ringe
- 58 Sega All-Stars Racing Transformed
- 59 Micky Epic: Die Macht der 2
- 60 Call of Duty: Black Ops 2



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

- 64 Family Guy: Zurück ins Multiversum
- 64 Die Hüter des Lichts
- 65 Planets Under Attack
- 65 Zumba Fitness Core
- 65 Cabela's Dangerous Hunts 2013
- 65 Marvel Avengers: Kampf um die Erde
- 72 Toejam & Earl
- 72 Karateka
- 72 Pool Nation
- 72 Home Run Stars

 POSTER

- 41 Tomb Raider
- 42 DMC Devil May Cry

 REPORTAGE

- 68 Top Ten: Winter-Games

 COMMUNITY

- 70 Interview mit Rapper Akiyo Epics
- 70 Mecker-Ecke
- 71 »Doom 3«-Speedrun von Robert
»Sunblade« Brandl
- 72 Community Arcade
- 73 Community Gamerscore
Call of Duty: Black Ops 2
- 74 Community Lesertest
- 75 Nachgefasst bei Halo 4
- 76 Leserpost

 KAUFBERATER

- 78 Kauf- und Spartipps
- 80 Zubehörtests

 SERVICE

- 11 Aboseite
- 51 Impressum
- 81 Spieltermine
- 82 Ausblick aufs nächste Heft

COVERSTORY PLUS POSTER



14 DMC DEVIL MAY CRY

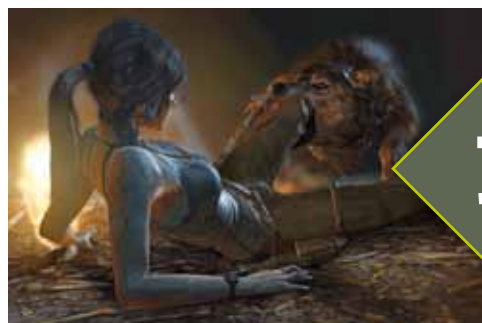
Dante kann's immer noch: Das neue
Meisterwerk der Enslaved-Macher!



TOPSPIELE

 20 Grand Theft Auto 5

- 24 Metro: Last Light
- 25 Metal Gear Solid
Ground Zeroes
- 26 Bioshock Infinite


 32 Tomb Raider

- 27 Remember Me
- 28 Lightning Returns
Final Fantasy 13


 45 Gears of War:
Judgment

- 29 Splinter Cell: Blacklist
- 29 Destiny
- 30 Dragon Age 3: Inquisition
- 38 Dead Space 3


 48 FUSE

- 52 Far Cry 3
- 57 Lego Der Herr der Ringe
- 60 Call of Duty: Black Ops 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	FORTSETZUNG FOLGT?	FIT FÜR DIE ZUKUNFT?	HEISSE AUSSICHTEN	DIE BESTEN GAMES?
 Kiki Wolfkill	Mirror's Edge 2	Die neue Xbox	Landwirtschafts-simulator 2013	Mitmach-Charts

× DER HEISSE STUHL Kiki Wolfkill

Mit »Halo 4« hat das blutjunge Studio 343 Industries gezeigt, dass die Saga um den Master Chief auch ohne Bungie funktioniert – obwohl nicht alles total rund lief. Doch kann das 300 Mann starke Team stolz auf seine Leistung sein. Das findet auch die ausführende Produzentin Kiki Wolfkill. Mit ihr haben wir über Fankritik, die Zukunft der Reihe und schnelle Autos gesprochen...

Um eines vorweg zu klären: Ja, Kiki Wolfkill weiß, dass sie einen verdammt coolen Namen hat. Das hört sie immer wieder. »Manche glauben, das sei mein Gamertag«, lacht die ausführende Produzentin hinter »Halo 4«. Der Nachname sei deutschen Ursprungs, denn ihre Familie stamme von den »Pennsilfaani Deutschen« ab – einer Gruppe deutschsprachiger Einwanderer des 17. Jahrhunderts. Doch Kiki plaudert viel lieber über »Halo 4« als ihre Herkunft: »Wir sind sehr stolz darauf, was wir geschafft und geschaffen haben«, strahlt sie. Zu Recht, denn insgesamt wurde »Halo 4« von den meisten Kennern und Kritikern sehr wohlwollend aufgenommen. »Wir hatten zwar keine Sorge, dass uns die Fans zerreißen würden, aber wir mussten unseren eigenen Weg für das Game finden – und dann daran glauben, dass wir das Richtige tun. Ich denke, das haben wir«, so Wolfkill zuversichtlich. Nicht zuletzt aber dank der besonderen Herkunft des Studios sei vieles leichter gewesen als gedacht. »Jedem war klar, dass, wenn er zu 343 geht, er an einer Sache arbeiten würde: Halo. Entsprechend sind all jene Leute zu uns gekommen, die wirklich Lust darauf hatten, an dieser besonderen Serie mitzuwirken. Wir konnten sicher sein, dass sie sich engagieren und mit Freude an die Arbeit gehen.« Dennoch: Einige Facetten von »Halo 4« enttäuschten etwas. Beispielsweise die unkreativen Prometheaner-Waffen oder die Tatsache, dass man Portale mit anderen Waffen verlässt, als man sie ursprünglich betreten hat. »Genau das ist das Feedback, das wir brauchen«, erklärt Kiki. »Wir wollen mehr denn je wissen, was den Spielern gefällt; was sie merkwürdig oder schlecht finden.« Manche der aufgetauchten

Kritikpunkte seien nachvollziehbar; andere hingegen bewusste Design- und Balancing-Entscheidungen, die nötig gewesen seien. »Halo 4 ist für uns der erste Schritt von vielen auf dem Weg zur nächsten Generation von Halo«. Schon jetzt werde daher an »Halo 5« gewerkelt. »Klar machen wir uns bereits Gedanken«, sagt die Xbox-Enthusiastin aus Seattle. »Es gibt eine Liste von Dingen, die wir gerne realisieren wollen. Die Story, die wir schufen, bevor wir mit Halo 4 begannen, geht weit über dieses Game hinaus. Was der Master Chief in den nächsten zehn Jahren tun und erleben wird, ist vorgezeichnet... und sehr aufregend.« Dabei dreht sich das »Halo«-Universum nicht nur um den Master Chief, wie schon »Reach« zeigte. »Es gibt so viele verschiedene Wege, die Geschichten zu erzählen, die wir erzählen wollen«, lässt Kiki uns wissen. »Vielleicht tun wir das in Form von weiteren Spielen, neuen Büchern oder auch Comics. Wir überlegen gerade fieberhaft, wie das alles ausschauen könnte.«

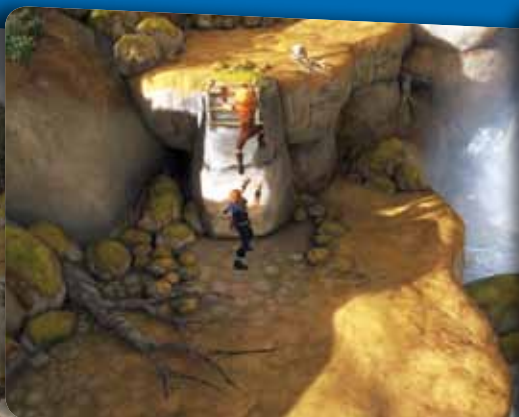
Allerdings hängt Kikis Leidenschaft nicht nur an »Halo«, sondern auch an schnellen Autos. Egal ob SCCA, NASAPro, Porsche Club Racing oder Grand-Am – an vielen dieser Renn-Veranstaltungen nahm sie bereits teil. Damals. »Neben Halo und 343 war dafür irgendwann leider kaum mehr Zeit. Doch ich will wieder hinters Steuer«, hofft die auch im Privatleben absolut geschwindigkeitsbegeisterte Rennfahrerin. »Ich habe in der Tat einen kleinen Auto-Fetisch. Derzeit parken ein Cayman S und ein Golf TDI in meiner Garage, die ich liebend gern ausführe – gleich nach dem Warthog in Halo 4 natürlich.«

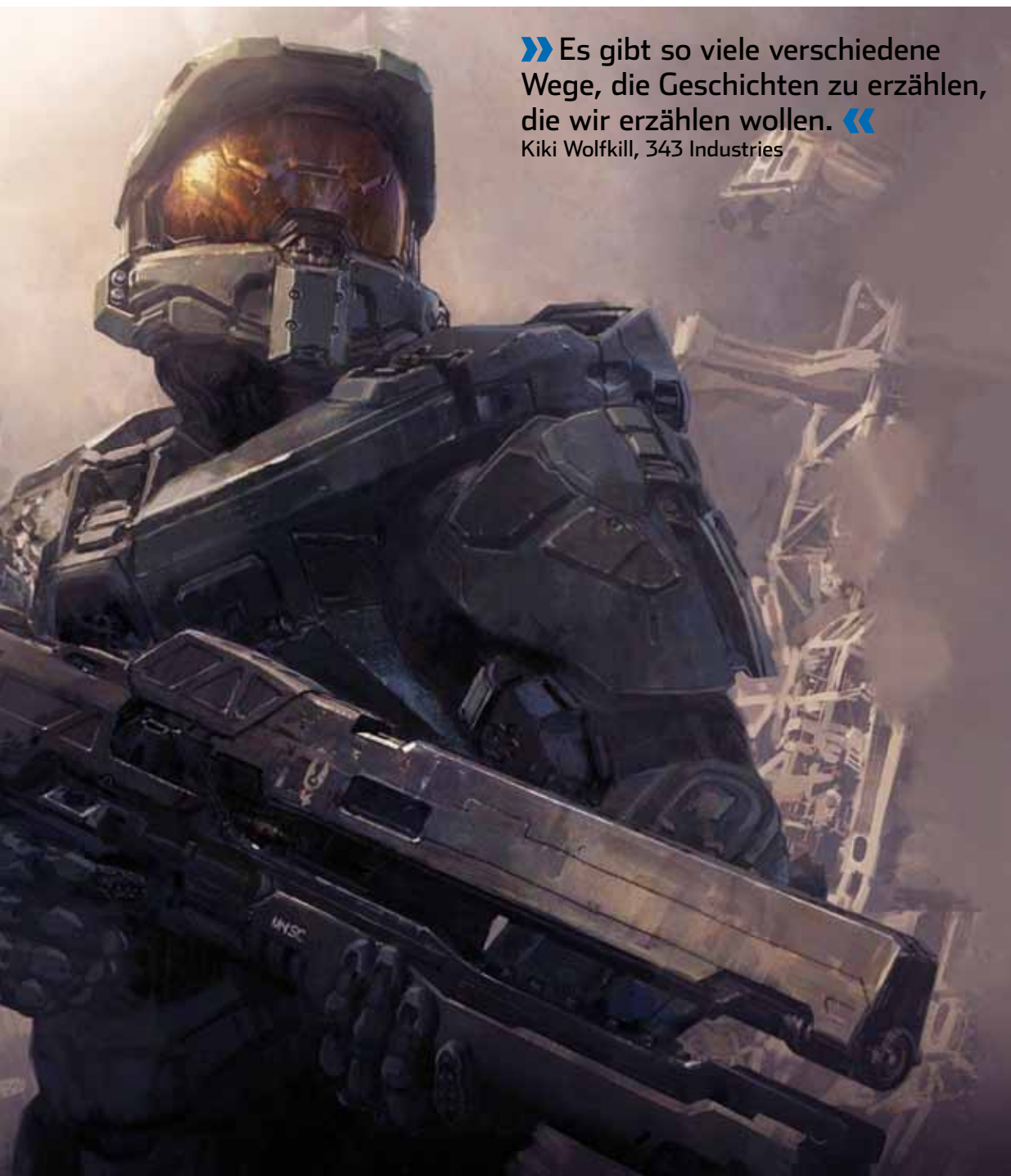


BIO

Name | Kiki Wolfkill
Firma | 343 Industries / Microsoft
Position | Ausführende Produzentin
Arbeitet gerade an | »Halo 5«

Schon gewusst? | Kiki war einst eine aktive Rennfahrerin. Wenig verwunderlich also, dass sie bereits bei diversen Rennspielen wie »Forza 4« aber auch der »Project Gotham Racing«-Reihe mitgewirkt hat.





» Es gibt so viele verschiedene Wege, die Geschichten zu erzählen, die wir erzählen wollen. «

Kiki Wolfkill, 343 Industries

klein- GEDRUCKT

WHORE OF THE ORIENT

✖ Das neue Game der »L.A. Noire«-Macher, das ehemalige Studio Team Bondi und jetzige KMM Interactive, wird nicht 2013, sondern frühestens 2015 erscheinen. Das geht aus einer Stellenanzeige des Entwicklers aus Sydney hervor, der nun bestätigt, dass der provozierende Titel eine durchaus ähnliche Ausrichtung wie das Detektivabenteuer haben wird. Federführend für »Whore of the Orient« ist erneut der umstrittene Designer Brendan McNamara.

WORLD OF HALO?

✖ Microsoft sucht per Stellenanzeige Personal für das »Halo«-Studio 343 Industries. Interessant: Voraussetzung für eine Einstellung ist unbedingte Erfahrung mit Online-Rollenspielen wie »World of Warcraft«. Kommt also alsbald ein »Halo«-MMO? Wundern würde es nicht. Schon 2007 arbeiteten die mittlerweile geschlossenen Ensemble Studios daran. Jedoch schaffte es das Game nie über den Prototyp-Status hinaus.

CALL OF DUTY BLOOD ARMS

✖ Der zu Activision gehörende Traditionsentwickler Raven Software ist mit Spielen wie »Hexen« und »Soldier of Fortune« bekannt geworden. Nach »Singularity« wurde das Studio jedoch zum Mehrspielerkarten-Entwickler für »Call of Duty« degradiert. Jetzt arbeitet die Firma an einem »aufregendem Ego-Shooter« für die nächste Konsolengeneration: Angeblich handelt es sich um eine Auskopplung der »Call of Duty«-Serie namens »Blood Arms«, die 2014 erscheinen könnte.

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Zwei Brüder machen sich auf in die große, weite Welt, um ihrem im Sterben liegenden Vater das Leben zu retten. Für ihren alten Herren gibt es nur noch eine Hoffnung: das Wasser des Lebens. So beginnt die Geschichte des für Anfang 2013 angekündigten Download-Games »A Tale of Two Sons«, das beim »Syndicate«-und »Riddick«-Macher Starbreeze entsteht. Aus einer Schräg-von-Oben-Sicht werden die beiden Brüder durch ihr Abenteuer und dabei eine bunt-überzeichnete, an »Fable« erinnernde Welt gelenkt: und zwar beide gleichzeitig von einem Spieler. Während mit der linken Controller-Seite der ältere Bruder gesteuert wird, dient die rechte zur Führung des jüngeren. Der Clou: Beide Brüder haben gänzlich eigene Persönlich-

keiten und gehen Aufgaben völlig verschieden an. Während der Ältere einen im Garten werkenden Ohm freundlich nach dem Weg fragt, verpasst ihm der Jungspund einen Schlag auf den Arsch. Wer von beiden eine Situation zuerst angeht, macht also in der Tat einen Unterschied. Aber auch Zusammenarbeit ist angesagt. So müssen die Geschwister den Weg über eine Straße finden, die von einem bissigen Hund bewacht wird. Lösung: Einer lenkt die bellenden Töle ab, während der andere sich auf einem Heuballen vor dem Kläffer in Sicherheit bringt und so langsam vorankommt. Klingt spannend und nach jeder Menge verkrampfter Finger.

3 in 3 Sekunden

Schnipsel, die du zwischen zwei Atemzügen aufschnappst...



RESIDENT EVIL: REVELATIONS...

...für 3DS soll wohl für die aktuelle Konsolengeneration umgesetzt werden.

FIGHTERS OF CAPCOM...

...könnte ein Spaßprügler der »Street Fighter«-Macher werden.

BUNGIE...

...gefällt laut eigenem Internet-Blog, was 343 Industries mit »Halo 4« ablieferte.

WINDOWS PHONE GAMES

ANGRY BIRDS: STAR WARS

0,99 Euro (20 MB)

Vögel gegen Schweine, Rebellenallianz gegen Imperium – ist doch gar nicht so verschieden. Deswegen werfen sich die bösen Federviecher nun in »Star Wars«-Schale und führen als Luke Skywalker, Obi Wan Kenobi und Han Solo Krieg gegen Schwein-Trooper und Sith-Borstentiere. Schön: Die Kostüme bringen auch neue Spezialfähigkeiten wie Laserschwerter und -pistolen mit. Extras mit denen die gefiederten Guerillas etwa vor ihrem Einschlag Hindernisse in ihrer Flugbahn zersäbeln können.



SHELLY

gratis (6 MB)

Der Ozean ist voller Gefahren, vor allem für die kleinen Fische. Als ein solcher gilt es, in Retro-2D-Sidescroller-Manier Risiken des Meeres wie Raubfische, Steine und Anemonen zu umschwimmen und gleichzeitig die überall auftauchenden, schmackhaften Würmer zu verspeisen. Die Steuerung ist denkbar simpel: Während das Schuppentier automatisch in Richtung des rechten Bildschirmrands paddelt, bewirkt ein Fingerdruck, dass er tiefer hinab taucht. Einfach, aber fesselnd.



AH! WOLVES!!

gratis (16 MB)

Städtebau für Puzzelfreunde: Auf einem kleinen Stück Land gilt es, ein Städtchen mit Bäumen, Sträuchern, Hütten und Häusern hochzuziehen, während gefährliche Wölfe in Schach gehalten werden. Der Gag: Um zu bauen, müssen bestimmte Objekte miteinander kombiniert werden. So ergeben mindestens drei Sträucher nebeneinander einen Baum, drei Bäume verwandeln sich in eine Hütte und drei Hütten in ein Haus. Knifflig, birgt aber höchstes Suchtpotenzial für lau!



✖ MEHR ALS BATTLEFIELD



MIRROR'S EDGE 2 KOMMT!

EA Digital Illusions Creative Entertainment – oder kurz DICE – ist für viele Spieler einfach das »Battlefield«-Studio. Doch genau das will der Entwickler im schwedischen Stockholm nicht sein. Das hatte kürzlich auch Patrick Söderlund, Vizepräsident von EA Games, festgehalten. Die schwedische Spieleschmiede hat seit ihrem Bestehen etliche verschiedene Games aus den unterschiedlichsten Genres entwickelt: »Pinball Dreams«, »S40 Racing«, »Rallisport Challenge 2« und sogar »Shrek«. Über die letzten Jahre und mit dem Erfolg von »Battlefield« jedoch hat es den Fokus auf Vielfalt etwas schleifen lassen. Das soll nun wieder anders werden. Wie Ben Cousins, ein ehemaliger Angestellter von DICE, verkündet, sei es »ein offenes Geheimnis, dass bei DICE Mirror's Edge 2 in Produktion« ist. Also die Fortsetzung zu DICE' dystopischem, vom Roman »1984« inspiriertem Überwachungsthiller, in dem sich der Spieler als Heldin Faith in Parcour-Manier rennend und springend einen Weg durch die Hindernisse einer Metropole bahnt. Schon 2011 hatte EA-Manager Frank Gibeau verlauten lassen, dass auch Electronic Arts einer Fortsetzung des Jump-and-Run-Thrillers aus Ego-Perspektive offen gegenüberstehe und es nur eine Frage

des »wie« und »wann« sei. Daneben, so Gerüchte, arbeite ein kleiner Teil der knapp 300 Designer, Programmierer und Grafiker zudem an einem vollkommen neuen Projekt, das unerforschtes Territorium für die Truppe aus Stockholm darstelle. Die Entwickler bräuchten eben auch Freiraum und Herausforderungen. »Nicht alle von den Jungs arbeiten an Battlefield-Dingen«, hatte auch Söderlund gestanden. »Der Moment, in dem wir sagen würden: „Du wirst für den Rest deines Lebens Battlefield machen“ ist der, in dem sie gehen.« Wann »Mirror's Edge 2« nun offiziell erscheint oder zumindest angekündigt wird? Für Letzteres tippen wir aufs Frühjahr 2013.

»Der Moment in dem wir sagen würden: „Du wirst für den Rest deines Lebens Battlefield machen“ ist der, in dem sie gehen.«

✖ MASS EFFECT 4

VOR- ODER NACHSPIEL?

Dass »Mass Effect 4« kommen wird, steht außer Frage. Allerdings scheint sich das Team bei Bioware selbst noch nicht ganz sicher, in welche Richtung die Weltraum-Saga weiterziehen soll. So fragte Casey Hudson, der ausführende Produzent der Reihe, unverblümt auf Twitter: »Wärt ihr mehr an einem Spiel interessiert, das vor der Trilogie angesiedelt ist, oder danach?« Zwar scheint es unwahrscheinlich, dass die Kanadier nicht zumindest schon grobe Pläne für die Zukunft der Bestseller-Serie haben. Doch nachdem unzählige Fans harsche Kritik am unbefriedigenden Ende von »Mass Effect 3« übten und Bioware gar zu einem Statement und einem »neuen Ende« zwingen, fragt der renommierte Entwickler nun offensichtlich lieber vorher nach, was potentielle Kunden wirklich wollen. Die bisherigen Antworten der Twitter-Gemeinschaft fallen dabei recht gemischt aus. Als in Stein gemeißelt gilt allerdings schon, dass Commander Shepard nicht erneut die Hauptrolle spielen wird und als Grafik-Motor die »Frostbite 2 Engine zum Einsatz kommt.



✕ DIE XBOX DER ZUKUNFT

IST DAS DEINE NEUE?

Ende 2013 oder spätestens im Frühjahr 2014 soll die neue Xbox auf den Markt kommen. Dabei will sich Microsoft bei ihrer Benennung jedes Zahlenspiel sparen. Denn heißen soll sie einfach Xbox! Ihr Innenleben kommt direkt von IBM und ATI und soll die Konsole zu 100 Prozent kompatibel zu alten Xbox-360-Games machen – aber wohl nicht zu Ur-Xbox-Spielen. Mit im Paket enthalten ist Kinect 2.0, das den Spieler dank der Forschungsbemühungen von Microsoft Research Cambridge einschließlich Fingerspitzen und Haaransatz selbst auf kleinstem Raum und sowohl in sehr hellen, als auch abgedunkelten Räumen erkennen soll. Ein Blu-ray-Laufwerk und eine Augmented-Reality-Brille gehören ebenfalls zur Grundausstattung. Das verkündet zumindest das britische Magazin Xbox World in seiner letztmalig erscheinenden Ausgabe Ende November 2012. Die britischen Kollegen berufen sich dabei auf Microsoft-Mitarbeiter und verschiedene Insider-Quellen. Doch nicht alle Informationen und Fakten scheinen authentisch. So soll die neue Xbox laut genanntem Fachmagazin über ein revolutionäres 3D-Sound-Verfahren verfügen, das den unterschiedlichen Spielern ganz eigene Soundkulissen »zuweisen« könne. Auch der Controller soll verblüffen und ähnlich des Gamepads

der Wii U mit einem Touchscreen daherkommen – und nicht nur zum Spielen, sondern zur Steuerung der Xbox als Zentrum des Wohnzimmers dienen.

Was die Spiele angeht, da sei unmittelbar nach, wenn nicht sogar direkt zum Start der Konsole der nächste Teil der »Halo«-Saga sicher. Auch arbeite das polnische Studio People Can Fly mit Epic Games neben »Judgment« an weiteren Teilen der »Gears of War«-Reihe, die unter anderem den Krieg der Menschen untereinander vor dem Auftauchen der Locust thematisieren sollen. Obendrein sei bei Black Tusk Studios – einst MGS Vancouver – ein beinhardter Ego-Shooter für Kinect 2.0 in der Mache.

Neuesten Gerüchten zufolge kommt die Xbox jedoch nicht allein auf den Markt: Eine abgespeckte Variante der Spielkonsole soll als reine Multimedia-Box für weniger Spielinteressierte erscheinen und diesen dann als Blu-ray-, Xbox-Music-, Internet-TV-Player und Konsole für Xbox-Live-Arcade-Games dienen. Und deine Meinung? Wird die neue Xbox ein Segen für die Spielerschaft? Oder sind deine Erwartungen bisher eher gebremst? Sag's uns im Forum auf www.360-live.de.

» Obendrein sei bei Microsofts Zipline Studios – MGS Vancouver – ein beinhardter Ego-Shooter für Kinect in der Mache! «



✕ MICROSOFTS ZUKUNFTSPÄNE

SPIELESTUDIO DES NEUEN JAHRTAUSENDS?

Microsoft Studios

Microsoft will modern und vor allem zukunftssicher werden. Als Symbol hierfür hat sich das Imperium aus Redmond im August nach 25 Jahren endlich ein neues Firmenlogo verpasst. Dabei soll's aber nicht bleiben: Eine Modernisierungsaktion soll den gesamten Konzern umkrempeln. Und der soll auch vor den Spielestudios von Microsoft nicht Halt machen, hat Phil Harrison, der neue Vizepräsident der Sparte Interaktive Unterhaltung versprochen. Was das bedeutet? Vor allem in Großbritannien sollen neue Designer, Programmierer und

Entwickler eingestellt und Studios gegründet werden – »Studio des 21. Jahrhunderts« wird das genannt. Dort soll man jedoch keine Games im klassischen Sinne entwickeln, sondern sogenannte Free-to-Play-Titel – wie etwa das Download-Game »Happy Wars«, das sich Goldmitglieder via Xbox Live kostenlos laden können. Aber auch »neue Wege zu spielen« sollen sie erforschen und der Spielerschaft nahebringen. Was das genau heißt? Dazu schweigt sich der Microsoft-Sprecher aus. Allerdings wird sich dadurch nicht zuletzt für Xbox-Besitzer einiges ändern: mehr kostenlose Games und interessante und unkonventionelle Spielkonzepte.

» ...auch neue Wege zu spielen sollen sie erforschen und der Spielerschaft nahebringen. «

FAKT, ZAHL,
ZITAT DES MONATS

✖ **Fakt:** »Fable«-Erfinder Peter Molyneux hat im November mit »Curiosity« sein erstes Game-Experiment für iOS und Android veröffentlicht. Sein nächstes Projekt nennt sich »God Us« und wird eine Göttersimulation im Geiste seines Erstlingswerks »Populous« sein, die zunächst für PC erscheinen soll.

✖ **Zahl:** 2013! Genau dieses Jahr steht uns alsbald bevor. Was dich da an neuen Games erwartet, das haben wir auf den folgenden Seiten schon mal zusammengetragen.

✖ **Zitat:** »Es ist wie mit Treyarch und Infinity Ward«, sagt Tore Blystad vom »Hitman«-Studio IO Interactive. Ähnlich wie bei »Call of Duty« werden sich nun auch bei »Hitman« zwei Studios die Serie teilen: Das wären IO Interactive und Square Enix Montreal, bei denen schon an neuen Projekten rund um den Glatzkopf gewerkelt wird.

Aus der Redaktion

✖ Sämtliche Pressetermine 2012 sind mittlerweile abgehakt, die letzten Neuerscheinungen des Jahres getestet und die ersten wichtigen Events des Spielejahres 2013 im Kalender markiert. Was fangen wir also mit dem restlichen Jahr an? Richtig, wir beschenken euch – wie schon letztes Jahr: Noch bis zum 24. Dezember kannst du an unserem großen Adventskalender-Gewinnspiel auf Facebook teilnehmen und jede Menge coolen Kram abstauben. Einfach auf www.facebook.com/360livemagazin einklinken und mitmachen!

WAS UNS BEWEGT

✖ Was uns dieser Tage bewegt? Natürlich der Weg in die Stadt, um die letzten Weihnachtsgeschenke zu besorgen, sündhaft teuren Glühwein auf den Münchner Weihnachtsmärkten zu schlürfen und schon mal den Sekt und andere Rausch erzeugende Destillate für die Silvestersause zu organisieren. Dann freilich auch die Fahrt in die Heimat fürs kalorienreiche Weihnachtsfest mit der ganzen Familie. Dann ist das Jahr auch schon wieder rum. Und wir lesen uns wieder im nächsten Jahr. In diesem Sinne: Vielen Dank an dich, werter Leser. Und bis 2013! Rutsch gut ins neue Jahr – und fall nicht hin!

360 LIVE
HEISSE
AUSSICHTEN



LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2013

Spätestens seit der Stadtfucht und »Bauer sucht Frau« träumen viele vom idyllischen Landleben. Wie viel Idyll am Ende eines harten Arbeitstages noch übrig bleibt, können ab Frühjahr 2013 erstmals auch Konsoleros am eigenen Pad spüren: Dann erscheint der »Landwirtschafts-Simulator 2013« auch für Xbox 360 und Playstation 3. Eine Portierung, die wohl dem jahrelangen Erfolg der Serie zu verdanken ist – und der kommt nicht von ungefähr. Schauplatz des neuen Simulationsablegers ist diesmal das frei erfundene, beschauliche Dörfchen Hagenstedt, in dem es kaum mehr gibt als eine Straße, ein paar Fachwerkhäuschen, knallig rote Traktoren und Felder, soweit das Auge reicht. Unbestrittene Hauptdarsteller in diesem Landstrich sind die 100 voll lizenzierten Fahrzeuge, vom Mähdrescher, über den Pflug, bis zur Erntemaschine. Mit diesen High-Tech-Agrar-Schlittens werden dann Getreide, Kartoffeln und Rüben hektarweise geerntet und verkauft. Und wie im echten Bauernalltag hockt man dafür auch schon mal den ganzen Tag auf seiner Dieselskutsche und fährt seine Felder Bahn für Bahn monoton ab. Zusätzlich wollen aber auch allerlei Tiere gut und regelmäßig versorgt werden. In der 2013er Version des Simulators gesellen sich zu den bewährten Kühen nun erstmals auch Hühner und Ziegen auf die Weide. Aber nicht die alte

Bauernregel vergessen: Wer arm werden will und weiß nicht wie, der halte nur viel Federvieh! Ist die Ernte mal wieder besonders einträglich und die Arbeit allein kaum zu bewältigen, dürfen auch Erntehelfer engagiert werden. Und reichen die paar Hektar als Anbaufläche einfach nicht mehr aus, können nun auch neue Felder hinzugekauft werden. Um all das zu überblicken und auch die Buchhaltung über seine Finanzen nicht zu vernachlässigen, stellt die Bauernhof-Simulation satte elf Einführungsmissionen bereit. Allerdings reichen die kaum, um wirklich in allen Bereiche und Details der Simulation den Durchblick zu haben. Das kommt erst mit der Zeit und Übung. Technisch und grafisch weiß der »Landwirtschafts-Simulator 2013« – zumindest in der zu Preview-Zwecken zur Verfügung gestellten PC-Fassung – hingegen keine sonderlich fette Ernte einzufahren: Die Optik geht gerade noch als okay durch und die Landschaften wirken recht steril und leblos. Auch einen der wichtigsten Punkte konnte 360 Live bislang noch nicht selbst überprüfen: Wie schlägt sich die Fahrzeugsteuerung mit dem Controller? Spätestens Anfang kommenden Jahres weiß der geneigte Hobbyfarmer aber mehr: In unserem Test in einer der nächsten beiden Ausgaben.



JETZT ABONNIEREN!

DEINS! JETZT!

DAS DARFST DU NICHT VERPASSEN:

Wenn du ein neues Abo abschließt, erhältst du das Vollblut-Abenteuer mit dem glänzenden Karibik-Piratenzenario »Risen 2 – Dark Waters« von Deep Silver dazu. Die weitläufige Spielwelt mit wendungsreicher und spannend erzählter Story, der raue Humor und die interessanten Möglichkeiten zum Aufleveln und Ausrüsten des Helden sind für mehr als 30 Stunden gelungene Freibeuter-Unterhaltung gut. Darum jetzt das Abo abschließen und mehr Spaß haben! Achtung: Jetzt gleich abonnieren, denn die Vorräte sind streng begrenzt!

Als neuer Abonnent kannst du das schwarzhumorige Karibik-Rollenspiel »Risen 2 – Dark Waters« 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 abschenken 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 »Risen 2 – Dark Waters« dazu erhalten kann, solange der Vorrat reicht. Ich kann auch auf eine Zusendung von »Risen 2 – Dark Waters« verzichten.

Name / Vorname

Straße / Postfach

Postleitzahl / Ort

Telefon-Nummer

Geburtsdatum

E-Mail-Adresse

Kontoinhaber

Kontonummer

Bankleitzahl

Datum / Unterschrift (bei Minderjährigen Unterschrift des gesetzlichen Vertreters)

○ Ja, ich will »Risen 2 – Dark Waters« als Abo-Prämie dazu erhalten. 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 12.11.2012

DIE MEISTVERKAUFTEN SPIELE

TOP 5

Powered by Amazon.de
Stand: Mitte November 2012



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

TOP 5

Powered by Amazon.com
Stand: Mitte November 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops 2	Activision
2	Halo 4	Microsoft
3	Assassin's Creed 3	Ubisoft
4	Lego Lord of the Rings	WB Games
5	Halo 4 (Limited Edition)	Microsoft

TOP 5

Powered by Amazon.co.jp
Stand: Mitte November 2012



Pos	Titel	Hersteller
1	Call of Duty: Black Ops 2 (Vorbesteller-Edition)	Square Enix
2	Assassin's Creed 3	Ubisoft
3	Halo 4	Microsoft
4	Call of Duty: Black Ops 2	Square Enix
5	Borderlands 2	Take 2

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

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

GRAND THEFT AUTO 5

1 Hersteller | Rockstar Games

Eigene Persönlichkeit: Die drei Helden aus »GTA 5« haben individuelle Hobbys, sodass manch Minispiel auch nur mit einem bestimmten Charakter angegangen werden kann. Romanzen soll's diesmal jedoch nicht geben.

54%

Tendenz



Einschätzung | sehr gut



FAR CRY 3

2 Hersteller | Ubisoft



38%

Tendenz



»The Far Cry Experience« ist eine mehrteilige Web-Videoreihe mit Schauspieler Christopher Mintz-Plasse, bekannt als McLovin aus »Superbad«.

Einschätzung | sehr gut

TOMB RAIDER

3 Hersteller | Square Enix



38%

Tendenz



Widernatürlich: Glaubt man Art Director Brian Horton, wird Laras größte Herausforderung im Serienneustart die Natur selbst sein.

Einschätzung | sehr gut

4 Watch Dogs

29% Einschätzung | sehr gut

5 Bioshock Infinite

25% Einschätzung | sehr gut

6 Gears of War: Judgment

25% Einschätzung | sehr gut

7 South Park: Der Stab der Wahrheit

25% Einschätzung | sehr gut

8 Aliens: Colonial Marines

13% Einschätzung | sehr gut

9 Crysis 3

13% Einschätzung | sehr gut

10 Dragon Age 3: Inquisition

13% Einschätzung | sehr gut

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

HALO 4

1 Hersteller | Microsoft

Mehr als drei Millionen. So viele Spieler griffen weltweit innerhalb der ersten 24 Stunden nach offiziellem Verkaufsstart von »Halo 4« zum neuen Abenteuer mit dem Master Chief.

38%

Tendenz



360-Wertung | 8.3



ASSASSIN'S CREED 3

2 Hersteller | Ubisoft



31%

Tendenz



In den deutschen Verkaufscharts kann sich das Abenteuer gleich beide Top-Platzierungen sichern: einmal in der normalen, einmal als »Join or Die«-Edition.

360-Wertung | 8.9

FORZA HORIZON

3 Hersteller | Microsoft



25%

Tendenz



Windows-8-Nutzer bedienen sich der Smartglass-App, um auf ihrem Gerät eine Karte der Spielwelt Colorado einzublenden. Praktisch!

360-Wertung | 8.9

4 Borderlands 2

19% Wertung | 9.1

5 FIFA 13

16% Wertung | 8.7

6 Gears of War 3

9% Wertung | 9.4

7 Halo: Reach

9% Wertung | 9.0

8 Call of Duty: Black Ops 2

6% Wertung | 8.5

9 Call of Duty: Modern Warfare 2

6% Wertung | 9.1

10 Darksiders 2

6% Wertung | 8.7

LESER-VOTINGS

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

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

FORZA HORIZON

1 Hersteller | Microsoft

Monstermandi65: »Eines der besten Rennspiele der Neuzeit. Hier stimmt einfach alles, nur das fehlende Regen- beziehungsweise Schneemodell trübt ein kleines bisschen den hervorragenden Eindruck.«

Leserwertung **9.5**
360-Live-Wertung **8.9**



HALO 4

2 Hersteller | Microsoft

Psyconix: »Die Kampagne ist erstklassig inszeniert, der Mehrspieler-Modus wird wieder für lange Zeit fesseln. Pflichtkauf!«

Leserwertung **9.4**
360-Live-Wertung **8.3**



ASSASSIN'S CREED 3

3 Hersteller | Ubisoft

XBOX360-Freak: »In den Bäumen herumspringen macht wirklich Spaß, die neuen Moves sind toll in Szene gesetzt. An diesem Teil hat Ubisoft großartige Leistung vollbracht.«

Leserwertung **9.2**
360-Live-Wertung **8.9**



4 Medal of Honor: Warfighter

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 8.3

360-Live-Wertung | 6.1

Gamezone008: »Gute Kampagne. Guter Mehrspieler-Modus. Nicht mehr und nicht weniger. Es mangelt leider an Wiedererkennungswert und eigenen, frischen Ideen.«

5 Need for Speed: Most Wanted

Hersteller | Electronic Arts

Leser-Wertung | 8.0

360-Live-Wertung | 7.8

miro12: »Klasse Autos und ein bombastischer Motoren-Sound, das alles verpackt in teilweise sehr knackige Rennen, aber auch ausufernde Verfolgungsjagden.«

✕ 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 Durchschnittsnoten 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

ALIENS: COLONIAL MARINES

1 Hersteller | Sega

Vinman81: »Die ersten Trailer und Bilder lassen auf einen Bomben-Survival-Schocker schließen. Ich freue mich drauf, durch dunkle Gänge zu kriechen.«

Leser-Potenzial **9.5**
360-Live-Potenzial **8.0**



CRYSIS 3

2 Hersteller | Electronic Arts

Heckinator: »Nano-cadabra, die Dritte! Beim Anzug des Propheten: Crisis verursacht Nebenwirkungen wie ein permanentes Wow. Fragen Sie Ihren Apotheker.«

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **8.5**



GRAND THEFT AUTO 5

3 Hersteller | Rockstar Games

Gamezone008: »Endlich mal alle bösen Dinge tun, die man im echten Leben nicht machen sollte. Und das in einer riesigen, lebendigen Welt. Wird das Spiel 2013!

Leser-Potenzial **9.0**
360-Live-Potenzial **8.5**



4 Metro: Last Light

Hersteller | THQ

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

DerSpieler187: »Die Metros von Mütterchen Russland sind dunkel und gespenstisch. Artjom ist's egal: Der Letzte macht das Licht aus.«

5 Tomb Raider

Hersteller | Square Enix

Leser-Potenzial | 8.5

360-Live-Potenzial | 8.5

oO Dobermann Oo: »Tomb Raider war nie meins, aber nach dem, was ich vom neuen Teil bisher gesehen habe, kann ich mir vorstellen, diesen zu kaufen.«

AKTUELLE VOTINGS Wir fragen, ihr votet

ALLE JAHRE WIEDER ...

Weihnachten 2012: Wie feierst du?

Traditionell mit der Familie	87%
Ich hole verpasste Spiele nach.	10%
Wie schon? Ab in den Urlaub!	3%
Ich gönne mir eine Wii U und zocke.	0%

KUBUS!

Was hältst du von Peter Molyneux' experimentellem Mobile-Game »Curiosity«?

Extrem interessant – bin gespannt, was Molyneux aus den Ergebnissen macht.	32%
Albern und überflüssig – mon dieu, Molyneux!	26%
Moly-wer?	21%
Spiele sollen mich unterhalten, nicht zum Probanden degradieren.	21%

ALLES WIRD BESSER ...

Deine Vorsätze für das Jahr 2013?

Vorsätze? Machen wir uns nichts vor.	72%
Das Walsterben stoppen, die Welt retten – was man halt so macht.	14%
Weniger zocken.	10%
Mehr zocken.	4%
Meine Spielsammlung alphabetisch sortieren.	0%



kurz&knapp

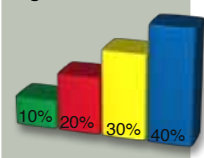
Hersteller | Capcom
Entwickler |
Ninja Theory
Genre | Action
Spieler | 1
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Neuer Entwickler,
neue Story, alter
Held – so wird
aus Dante der
Dämonenschreck,
besser als je zuvor.

das ist drin

- Dämonentatar
- Dämonensteak
- Dämonen-schnitzel
- Dämonen-gehacktes



DMC DEVIL MAY CRY

Wir unterbrechen das Heft für eine Sondermeldung: Terrorist Dante läuft Amok!

Wir schalten live zum Bericht einer Augenzeugin: »... und dann hat er einfach Leute getötet. Einmal sah mir dieser Dante direkt in die Augen – es war grässlich! Er hat wahrlich die Augen ... eines Pädophilen! Und dann war da ein Mädchen, das hat total um ihr Leben gebettelt. Aber ... dann hat er ihr gesagt, dass er sie trotzdem töten würde. Und dann hat er das auch gemacht. Brutal!« Meine Damen und Herren, schockierende Bilder erreichen die Nachrichtenredaktion von Raptor News Network: Wo Dante auftaucht, hinterlässt er ein Blutbad von ungeheurem Ausmaß. Die Bewohner von Limbo City halten den Atem an. Doch was wissen wir überhaupt über diesen Dante? Schwarzes Haar, langer roter Mantel, etwa 1,85 Meter groß und schätzungsweise Anfang 20 steht im Steckbrief der Polizei. Ferner beschreiben ihn seine Freunde als halsbrecherischen Draufgänger, der Frauen öfter wechselt als seine Unterwäsche und sich in Diskotheken unheimlich fast bis ins Koma säuft. Und das bereits seit seiner Kindheit, wie seine Polizeiakte ebenfalls offenbart. Damit nicht genug: Als Dante acht Jahre alt war, tötete er die oberste Schwester des Waisenhauses, in

dem er aufwuchs. Ein nette alte Dame, die sich liebevoll um ihre Kinder kümmerte. Zwischen dem elften und 15. Lebensjahr brach Dante acht Mal aus Jugendhaftanstalten aus. Wobei er brutale Angriffe auf das pflichtbewusste Aufsichtspersonal startete. Im Alter von 16 und 17 war er dann Mitglied diverser Gangs, handelte mit Drogen und soll sogar mehr als zwölf Menschen zur Strecke gebracht haben. Er streunte durch die zwielichtigen Bereiche der Stadt und verbreitete garstige Geschlechtskrankheiten unter der Bevölkerung.

Schließlich hat sich herausgestellt: Dante ist Teil einer terroristischen Gruppierung, die »Der Orden« genannt wird. Werte Zuschauer, ich habe eine Nachricht an diesen Orden: Die ganze Welt sucht nach euch! Jede Kamera an jeder Straßenecke, jeder Polizeibeamte im Land und auch sonst überall. Wir werden euch finden. Wir werden euch vernichten! Es ist nur eine Frage der Zeit. Macht ruhig damit weiter, jede der Kameras zu demolieren. Euren Niedergang kann das nicht mehr stoppen.

Ich bin Bob Barber. Ich verrichte Gottes Werk. Sie sehen Raptor News Network, guten Abend!

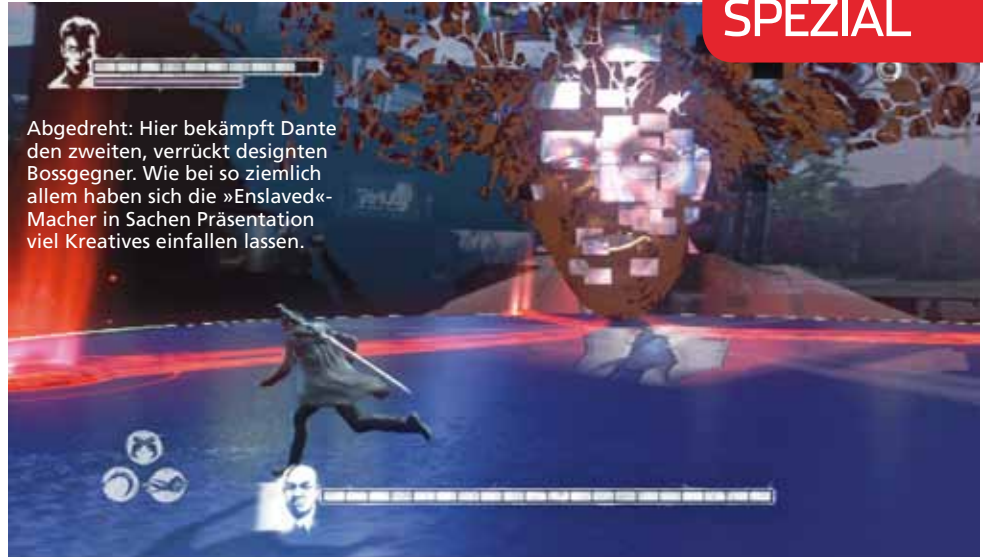


Kat ist ebenfalls Mitglied des Ordens und begleitet Dante auf seiner Reise. Viel mehr als einen regelmäßig präsenten Gesprächspartner stellt sie jedoch nicht dar.

✖ Trauma ohne Super Nanny

WARUM DANTE DÄMONEN HASST

Schule, Kindergeburtstage und Klingelmännchen? Nicht für den Dämonenschlächter aus Capcoms Actionabenteuer. Statt einer idyllischen Kindheit gab's für den jungen Dante eine Tour durch Waisenhäuser, Anstalten und den Jugendknast. Als ob das nicht schon genug Elend für den Rebellen wäre, standen viele der Institutionen auch noch unter der Leitung von – was sonst – Dämonen. Folter und Gewalt statt Resozialisierung waren die Folge. Und schürten in Dante einen brennenden Hass auf die Dämonen. Kaputt, gebrochen, hasserfüllt: eine Schande, dass die Super Nanny gerade anderweitig beschäftigt war! Seitdem hetzt Dante bereits in vier Spielen durch den Limbo: eine Parallelwelt der unseren, die allerdings mit Dämonen gefüllt ist und mit surreal verzerrten Bildern die Wirklichkeit entstellt. Lediglich Knotenpunkte an bestimmten Stellen dienen als Brücke zwischen beiden Welten.



Abgedreht: Hier bekämpft Dante den zweiten, verrückt designten Bossgegner. Wie bei so ziemlich allem haben sich die »Enslaved«-Macher in Sachen Präsentation viel Kreatives einfallen lassen.



Rettungsanker: Die in der Regel sehr gut versteckten, beziehungsweise teuer erhältlichen, goldenen Schädel geben Dante neue Lebenskraft.



LASST UNS GEWALTSAM WERDEN

Hey Schweinebacke, hörst du mich? Klar tust du das. Immerhin gehörte das Kamerateam zu deinen Angestellten. Leider können die beiden mich nicht mehr interviewen, da sie ... sagen wir mal, schnittige Abwechslung suchten. Um eines klarzustellen: Ich, Dante, werde dich finden. Werde dich jagen und deinen Lügen verbreitenden Scheißsender abschalten. Ich werde euch alle finden. Alle Dämonen dieser Stadt werden den Namen Dante vor Furcht bald nicht mehr aussprechen können. Egal ob ihr euch in Kirchen oder Fabriken, in Hinterhöfen oder im Hafen versteckt – jeder Mistkerl dieser Höllenbrut wird meine Waffen zu spüren bekommen. Und ich meine

jeden: Seien es diese herumflatternden Harpyien, fette Babymasken-Kolosse, garstige Stachelschwein-Monster oder mit Schwert und Schild ausgestattete Dämonenritter. Ich werde nicht eher ruhen, bis ich euch und vor allem dich, mein kleiner, adipöser Anführer Mundus, in feine Scheiben geteilt und Limbo City von deiner Tyrannei befreit habe. Wie ich das anstellen will? Da mach dir mal keine Sorgen!

Darf ich vorstellen? Das ist Rebellion, ein Geschenk meines Vaters Sparda. Meine beste und etwa ein Meter lange Freundin aus feinstem Stahl, die euch Dämonenpack mindestens so hasst, wie ich das tue. Mit ihr habe ich schon Hunderte Kreaturen zerlegt. Willst du mir zusehen, wie ich mit dem Tempo einer Stichsäge auf deine Schergen einhacke; sie mit einem Schlag in die Luft schleudere und die Magazine meiner beiden Pistolen Ebony & Ivory in sie pumpe? Und wenn ich mal wieder im Rauschzustand bin und eins werde mit meiner Waffe, reiße ich selbst 50 Fratzen starke Gruppen innerhalb von Sekunden in Stücke.

Aber anscheinend glaubst du, du bist klüger als ich. Meinst, mit deinen rot, respektive blau, leuchtenden Gefährten meinen Waffen trotzen zu können – wohlwissend, dass mein Schwert gegen sie nichts ausrichten kann. Doch du scheinst eines vergessen zu haben:

Ich bin ein Nephilim. Als Sohn eines Dämonen und eines Engels fließen beide Mächte durch meine Adern. Wie auf Knopfdruck kann ich daher zwischen meinen Kräften, respektive Waffen, wechseln. Deine Hexen und andere, durch eine blaue Schutzaura umgebenen Anhänger? Meine Sense Osiris kann kaum in Worte fassen, wie sehr sie sich nach dem Spalten ihrer Körper sehnt. Ähnlich einem Zirkuskünstler mit Jonglierstab wirbele ich sie einfach umher und schon zieht Osiris ihnen einen neuen Scheitel. Auf deine Feuerkrieger und andere, rot leuchtende Schergen freut sich indes meine Axt Arbiter. Sie schwingt sich zwar spürbar träger als Osiris oder Rebellion, verursacht aber deutlich mehr Schaden. Frag dazu doch einfach deine Kollegen. Ach, geht ja nicht, sind ja alle tot – mimimimi ...

Apropos Todbringer: Soll ich dir mal meine neusten Errungenschaften aufzeigen? Zum Beispiel meine Dämonenkraft Eryx: Meine Fäuste verwandeln sich in glühende Magma-Hände und zermalmen alles mit einem lauten, kräftigen Knall. Ein Schlag, ein Treffer, ein Haufen Satansmatsch! Oder wie wär's mit einer Demonstration der Aquila-Triblades mit der Kraft der Engel? Siehst du deinen Kettensäge schwingenden Kollegen da drüben? Zack, zack – schon fliegen die beiden Triblades los. Oh, sieh nur: Die beiden

Erzengel oder Höllenfürst?

-  Unfassbar packender Spielfluss mit herrlich mitreißenden Kämpfen, durchgehend grandios inszeniert, motivierende Stilpunkte, viel Freischaubares, klasse Soundtrack, komplett und professionell eingedeutscht, die meisten Gegner wollen mit Taktik besiegt werden...
-  ...aber eben auch viele tumbe Klingenopfer vorhanden, einen Tick mehr Gegnertypen und ekligere Bosse wären ebenfalls wünschenswert

✗ Nichts für Emo-Pussys

DIE SIEBEN TODSÜNDIGEN MODI

Zugegeben, so richtig fordernd wird »DMC« nur bei den Bossgegnern, die etwa alle fünf Kapitel antreten. Wer also schon Erfahrung mit der Serie oder anderen Hack-and-Slay-Spielen wie »Bayonetta« gesammelt hat, sollte gleich den höchsten der drei Schwierigkeitsgrade »Mensch«, »Teufelsjäger« und »Nephilim« anwählen. Für anspruchsvolle Pad-Bändiger interessant: Nach dem ersten Durchspielen schalten sich vier weitere Spielmodi frei, die es in sich haben. Im Modus »Sohn des Sparda« sieht sich Höllenbrut-Schlächter Dante stärkeren Feinden gegenüber, die anders platziert sind und im Kampf aggressiver agieren. Bei »Dante muss sterben« läuft die Unterwelt-Zerstücklungsorgie ähnlich wie zuvor, nur dass hier ausschließlich die stärksten Gegner auftauchen. Härter als jede Höllentour klingt der dritte Zusatzmodus »Himmel oder Hölle«: Jede Figur, Dante eingeschlossen, fährt bereits nach einem Treffer wortwörtlich zur Hölle. Wer Rosenkränze in seiner Freizeit bindet und sich aus Spaß der Kasteiung hingibt, kann sich ja an »Hölle oder Hölle« versuchen: Da sterben Dämonen anders als in »Himmel oder Hölle« nicht nach einem Treffer – Dante aber schon. Ja, das ist definitiv anspruchsvoller als es ohnehin schon klingt ...



In Kapitel 8 erlernt Dante »Dämonentrieb«. Und nein, damit ist weder Dantes Sexabenteuer noch Viagra aus der Hölle gemeint. Vielmehr lässt er damit Gegner erstarren – sehr wirkungsvoll in zunächst aussichtslosen Situationen.

»» Trink Virility! Man konnte nachweisen, dass der tägliche Konsum Abnehmen um 21 Prozent begünstigt und die Leistung im Bett um 63 Prozent steigert. ««



Dreiklingen verkeilen sich in seinem Fleisch, machen ihn bewegungsunfähig. Jetzt schau genau hin: Ich schleudere ihn mit meinem Schwert in die Luft, wechsele schnell zur Sense, lasse ihn wie auf einer Flex tanzen – uhhh! Ich springe hoch, schmettere ihn mit der Axt zu Boden – autsch! Jetzt kommt der Finisher: Meine Eryx laden sich auf, ich rase gen Boden; mit voller Kraft bohren sich meine Fäuste durch seinen Körper – der hat gegessen! Ja, ich gebe zu: Ich verfallende förmlich in einen Berserkerzustand und da tut es mir schon fast leid, dass deine Gegnerwellen dann doch irgendwann versiegen. Zugegeben war ich mit dem mir zur Verfügung stehenden Waffenarsenal anfangs etwas überfordert, da die Möglichkeiten sie zu kombinieren schier unbegrenzt sind. Doch bereits nach kurzer Zeit habe ich gelernt, mein Handwerk zu beherrschen und spiele seither liebend gerne mit den verschiedenen Angriffsvarianten. Du weißt ja, auch Dämonen wollen stilvoll den Arsch versohlt bekommen!

Übrigens sollte ich mich bei deinen Schergen bedanken, wären sie nicht schon tot, haha. Denn ihre Seelen wandern nach ihrem Ableben in meinen Besitz. Damit kann ich mir dann nicht nur Heilzauber an den herumstehenden heiligen Statuen kaufen. Nein, auch meine Talente, darunter mehr als 50 neue Kampffähigkeiten und Kombotechniken, verbessere ich so nach und nach. Da bleibt dir die Spucke weg,

was? Vor allem weil ich mich dadurch sogar noch motivierter fühle, jeden verfluchten Winkel des Limbos abzusuchen, um die dort verborgenen Kostbarkeiten zu bergen. Nebst verlorenen Seelen an Wänden, weiß ich bereits von 21 Geheimzugängen und den dafür nötigen Schlüsseln. Aber mal ernsthaft: Diese Herausforderungen hinter den Toren nennst du Drecksack fordernd? Für deine Idiotenfraktion vielleicht! Aber innerhalb eines Zeitlimits von A nach B kommen oder zehn Gegner umholzen, stellt mich vor keine nennenswerten Probleme. Nun ja, einen von vier so erhältlichen Kristallsplittern zur Steigerung meiner maximalen Lebensenergie nehme ich natürlich trotzdem gerne entgegen.

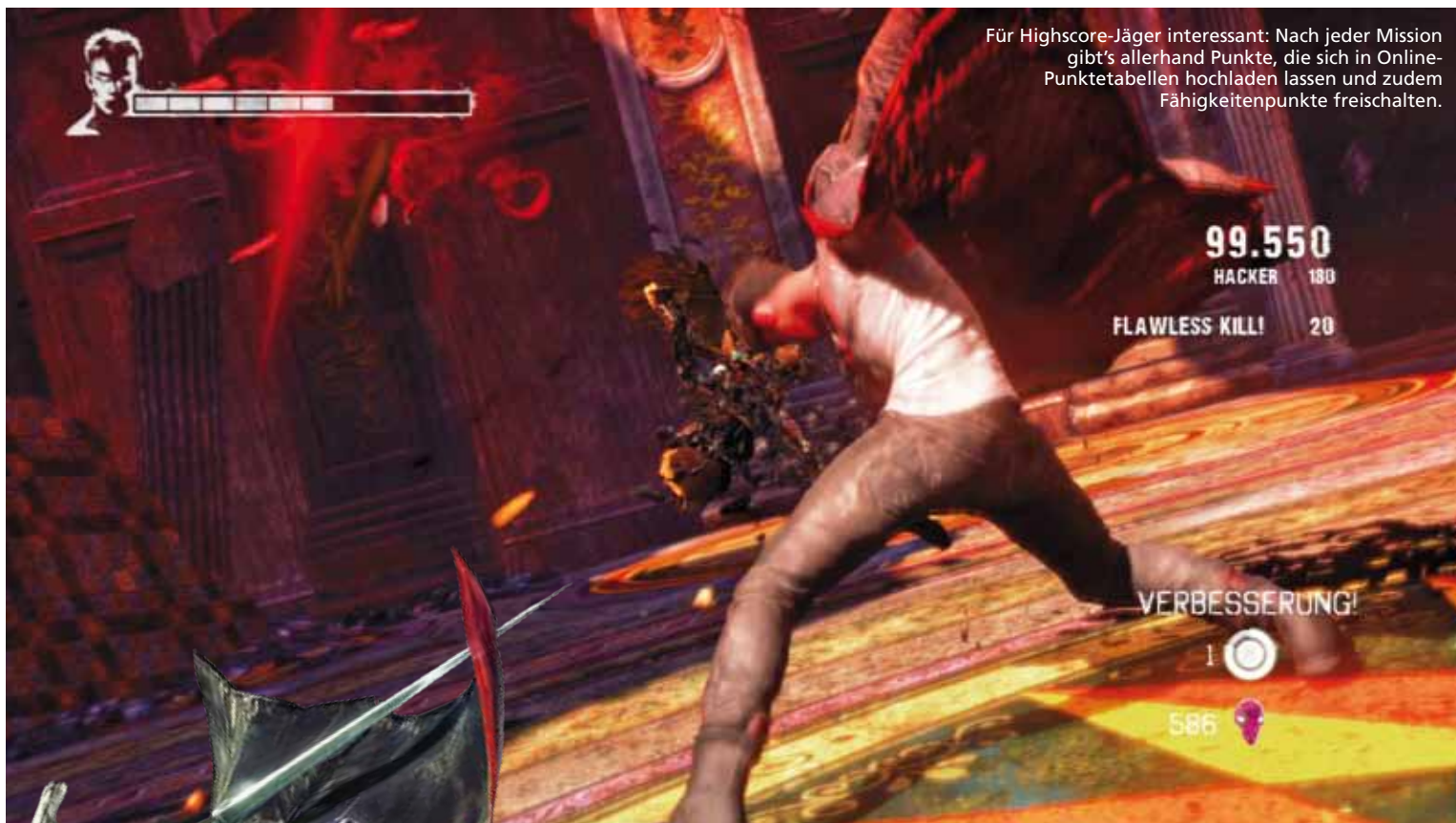
Du siehst, ich bin bestens vorbereitet, deinem kranken Dämonenschädel ein paar ordentliche Lüftungsschlitze zu verpassen. Und wie willst du mich auch daran hindern? An die Hölle hab ich mich bereits gewöhnt; und schlimmer als in Limbo City kann es eh kaum werden. Ehrlich gesagt finde ich sogar Gefallen an deiner kleinen Wahlheimat: Wenn die Wege aufreißen, Brocken in der Luft herumfliegen und die Kulisse surreal auseinanderplatzt, dann kann sogar ich als alter Salvador-Dalí-Anhänger mich daran ergötzen. Selbst die zahlreichen Hüpf- und Geschicklichkeitspassagen sind in diesem Zusammenhang eine wahre Freude. vor allem, wenn ich mich per Enterhaken von einem Ankerpunkt zum anderen durch die Luft ziehe und per Engelsgleiten sanft zum Landeanflug ansetze. Ebenfalls immer wieder eine Wonne: Wenn ich mal wieder einen von deinen Generälen zu Sushi verarbeitet habe. Aber hey, du kannst dich später bei mir bedanken, dass ich dich von deinem ekeligen, busgroßen und an eine Madenkönigin erinnernden Succubus erlöst habe. Wie, das macht dich sauer? Kein Problem, gleich bin ich da. Gleich dürfen deine faltigen Lippen mein Schwert küssen!

Und außerdem?

■ 48 Erfolge, alle benannt nach Dante-Zitaten aus vorherigen Teilen ■ Auch als »Son of Sparda«-Sonderausgabe exklusiv bei Gamestop: Neben dem Spiel in Schuberverpackung liegen Dantes Halskette sowie ein Download-Code für Waffendesigns der Arbiters Axt, Osiris-Sense und Pistolen ■ 20 Kapitel versprechen rund zehn bis zwölf Stunden Action ■ Über 100 Konzeptzeichnungen freischaltbar ■ Die finnische Industrial-Band und Icon-of-Coil-Schwester Combichrist steuert sowohl komplett neue, als auch bekannte Tracks bei. Darunter »Throat Full of Glass« als Titelsong, dessen Musikvideo offenbar als Vorlage fürs Spielintro gedient hat. Dubstep aus den holländischen Synthys von Noisia gibt's ebenfalls ■ Demo auf dem Xbox Live Marktplatz mit zwei spielbaren Abschnitten inklusive Bosskampf



virility



Für Highscore-Jäger interessant: Nach jeder Mission gibt's allerhand Punkte, die sich in Online-Punktetabellen hochladen lassen und zudem Fähigkeitenpunkte freischalten.



WERBUNG

Sie fühlen sich schlapp, schwach und Ihre Frau greift auch lieber nach Gemüse statt nach Ihnen? Das muss nicht sein! Trinken Sie jetzt Virility! Dank der geheimen Zutat ist Virility das beliebteste Erfrischungsgetränk weltweit. Man konnte nachweisen, dass der tägliche Konsum Abnehmen um 21 Prozent begünstigt und die Leistung im Bett um 63 Prozent steigert. Trinken Sie Virility und fühlen Sie sich besser! Einmal Virility, immer Virility!

WERBUNG ENDE

ORDINIS EN ORDEN

Sind wir auf Sendung? Alles klar. Dann mal los...

Liebe Bewohner von Limbo City. Schwierige Zeiten kommen auf uns zu. Es mag vielleicht verrückt klingen, aber die Welt steht unter der Kontrolle von

Dämonen. Ihr Anführer heißt Mundus. Genau, der Mundus! Der reichste Mann der Welt und Gläubiger für nahezu jede Organisation auf unserem Planeten. Durch seine Darlehen macht er ganze Kontinente von sich abhängig. Doch damit ist jetzt Schluss. Wir, der Orden, kämpfen gegen diese Tyrannei. Dafür haben wir uns mit einem Krieger zusammengeschlossen, der nahezu im Alleingang gegen die Unheiligen kämpft: Dante. Er ist keineswegs ein Terrorist. Das Raptor Network stellt ihn lediglich als solchen hin, da auch die Medien längst systematisch von Dämonen infiltriert wurden. Und ja, ich weiß, dass viele von euch Hass gegen Dante hegen, zumal er den Nachschub von Virility gestoppt hat. Doch diese Substanz ist genau das Teufelszeug, das euch alle manipuliert hat. Glaubt mir also, es ist besser so!

Woher ich weiß, dass wir Dante vertrauen können? Ich bin sein Zwillingbruder. Ich bin Vergil. Ich bin der Kopf des Ordens und verspreche den Bewohnern von Limbo City, dass der Krieg bald ein Ende hat. Die Zerstörung der Fabrik des Energydrinks Virility sowie die Abschaltung des Senders Raptor Network sind erst der Anfang. Wir werden für Ordnung sorgen. Wir werden die Welt wieder ordnen. Wir. Sind. Der Orden! Bereitet euch auf den Tag der Änderung vor. Der Tag, an dem alles besser wird. Seid bereit für den 15. Januar 2013!

Moritz Wanke



360LIVE sagt...

Spielfluss und Präsentation schlagen schon jetzt ein, wie Dantes Pistolenduo. Hat beste Chancen, die neue HITPOTENZIAL Referenz im Hack-and-Slay-Genre zu werden.

9.0 von 10



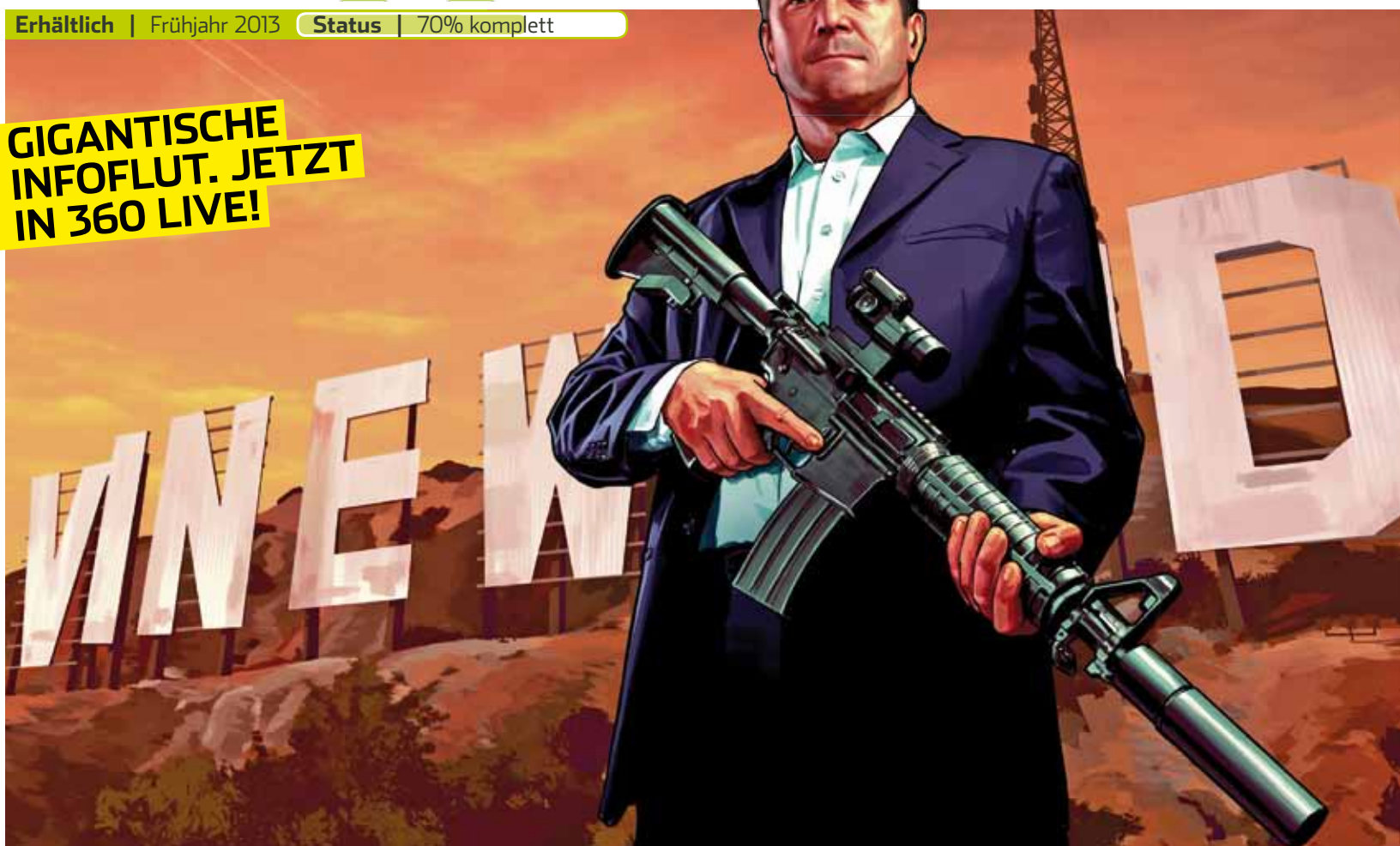
**NEUES JAHR
NEUE HITS
44 SPIELE AUF
28 SEITEN!**

2013 VORSCHAU- SPEZIAL

Spektakulär geht das Jahr 2012 mit »Assassin's Creed 3«, »Hitman: Absolution«, »Call of Duty: Black Ops 2«, »Halo 4« und »Far Cry 3« zu Ende! Aber auch sonst hat uns 2012 mit »Borderlands 2«, »The Darkness 2«, »Dishonored«, »Mass Effect 3« »Spec Ops: The Line«, »The Witcher 2« und weiteren Games ein Feuerwerk an Hits und spannenden Überraschungen geliefert. Kann 2013 das noch toppen? * Wie's aussieht, schon: »Tomb Raider«, »Bioshock Infinite«, »Metro: Last Light«, »Gears of War: Judgment« und vieles mehr erwartet uns. Hinzu kommt die ziemlich sichere Ankündigung der nächsten Xbox-Hardware und natürlich jede Menge Gerüchte zu noch nicht offiziell angekündigten Spielen. Unmengen gute Gründe also, 2013 mit einem ausführlichen Vorschau-Spezial einzuläuten! Viel Spaß!

*Ob der von den Maya für den 21. Dezember 2012 angekündigte Weltuntergang eintrifft, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Wir entschuldigen uns daher für eventuelle Ungenauigkeiten bezüglich des Fortbestandes der Menschheit.

Erhältlich | Frühjahr 2013 | Status | 70% komplett

GIGANTISCHE
INFOFLUT. JETZT
IN 360 LIVE!

GRAND THEFT AUTO 5

Trio Infernale rockt offene Welt...

kurz&knapp

Hersteller | Rockstar Games

Entwickler | Rockstar North

Genre | Action

Spieler | 1 - unklar

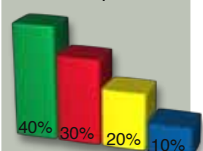
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Gangster-Epos mit offener Spielwelt, rücksichtsloser Gangart und hohem künstlerischen Anspruch.

das ist drin

- Abschaum
- Krumme Dinger
- Kollateralschäden
- Freizeitspaß



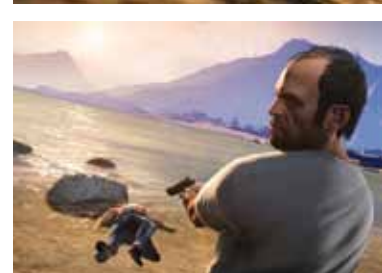
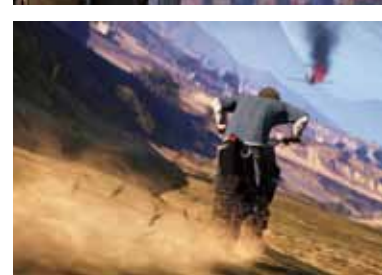
Zwielichtige Kriminelle, vielversprechende Deals und jede Menge schwere Waffen waren schon immer essenzielle Zutaten für fesselnde Gangsterballaden. Das Problem: Was in der Literatur wie auch bei Film und Fernsehen funktioniert, muss nicht zwangsläufig für eine moderne Videospiel-Produktion gelten. Zu groß sind meist die Ansprüche an die technische Umsetzung, zu hoch die Erwartungen an eine glaubhafte Szenerie. Entwickler-Urgestein Rockstar North stört das wenig. Die Jungs beweisen mittlerweile seit über 15 Jahren und zehn veröffentlichten »GTA«-Spielen außergewöhnliches Talent für virtuelle Räuber-und-Gendarm-Erfahrungen. Im Frühjahr 2013 soll der weltweit heiß erwartete fünfte Teil fertiggestellt werden und noch einmal der kompletten Branche zeigen, welche technischen wie spielerischen Glanzleistungen man der aktuellen Konsolengeneration entlocken kann.

Wie schon »GTA: San Andreas« wird »GTA 5« im fiktiven Bundestaat San Andreas, mit Hauptstadt Los Santos – eine Parodie auf das heutige Los Angeles – angesiedelt sein. Laut Entwicklern ist die neue Umgebung allerdings um ein Vielfaches größer als die Spielwelten seiner bisherigen Offene-Welt-Hits »Red Dead Redemption«, »GTA: San Andreas« und »GTA 4« zusammen – bei wohlgemerkt noch besserer Fernsicht. Zur freien Erkundung laden aber auch der Meeresboden entlang der Küste, die verwilderten Gebiete rund um das Bergmassiv Mount Chiliad, ein

gewaltiger Salzwasser-See im Süden sowie Dutzende weitere Orte und Landstriche ein.

NEUBESETZUNG

Studio-Leiter Dan Houser und sein Team bei Rockstar North haben viel herumexperimentiert, wie man die mittlerweile vielfach kopierte Spielmechanik rund um eine offene Spielwelt, die man aus Third-Person-Perspektive erkundet, um neue Facetten erweitern kann. Ergebnis: Statt einem rücken diesmal gleich drei spielbare Protagonisten ins Rampenlicht, die allesamt relativ gleichberechtigt im Story-Gefüge platziert werden. Dennoch scheint – zumindest zu Spielbeginn – ein Held mehr im Fokus zu stehen als die anderen: Michael ist Anfang vierzig und kann auf eine überaus erfolgreiche Zeit als Bankräuber zurückblicken. Mittlerweile sind Jahre seit einem Deal mit dem FIB – das FBI im »GTA«-Universum – vergangen. Michael befindet sich noch im Zeugenschutzprogramm, lebt aber mit seiner Familie in absoluten Spitzenverdiener-Verhältnissen im glamourösen Rockford Hills. Mit seiner wesentlich jüngeren Frau läuft's jedoch nicht so recht: Sie ist permanent shoppen, wirft Michaels hart ergaunerte Kohle buchstäblich zum Fenster raus und wenn die beiden sich über den Weg laufen, sind harsche Beleidigungstiraden an der Tagesordnung. Seine aufmüpfige Brut, ein Sohn und eine Tochter im Teenager-Alter, erscheinen ebenfalls schwierig, aber deutlich handzahmer



Bisher gezeigte Spielszenen wirken extrem aufwendig produziert. Ob das fertige Spiel diese hohe Niveau durchgehend halten kann?

✖ Rätselraten

WANN KOMMT'S GENAU?

Nicht nur der Teufel steckt im Detail: Was genau will uns Rockstar mit dem ersten Artwork (rechts), erschienen am 24. Oktober 2012 und insbesondere dem dort gezeigten Nummernschild mit wirrer Zahlenprägung eigentlich mitteilen? Die »127« könnte etwa die Anzahl an Tagen bezeichnen, die Rockstar seit Platzierung des Werbebilds zur tatsächlichen Spielveröffentlichung verstreichen lässt. Das würde bedeuten, dass »GTA 5« am Freitag den 1. März 2013 erscheint. Zudem würde sich dieses Datum auch mit dem im Frühjahr 2012 veröffentlichten Geschäftsplan des Rockstar-Mutterkonzerns Take Two decken, in dem der Titel entsprechend aufgeführt wurde. Eine andere Theorie wandelt die drei Buchstaben im Nummernschild des Vans als Ziffern anhand ihrer Laufnummern im Alphabet um, woraus sich die Zahl 8825267127 ergibt. Die Quersumme daraus macht 48 – nach amerikanischer Datumsanzeige also der 4.8., sprich April der 8.



Action hoch drei: Jungspund Franklin sowie die beiden reaktivierten Profigangster Trevor und Michael bilden als Trio Infernale die Hauptbesetzung des neuen »GTA«.



als ihre Mutter. Das Problem: Nicht nur aufgrund des Hubschrauber-Landeplatzes inklusive dazu passendem Gefährt – mit dem der Spieler diesmal von Anfang an die komplette Spielwelt erkunden kann – verbrennt das Geld förmlich vor Michaels Augen. Auch die Kaufsucht seiner Angetrauten trägt wesentlich dazu bei, dass seine Bilanzen im Eiltempo in den Keller sacken. Für Michael wird's folglich höchste Eisenbahn, wieder ein lukratives Ding zu drehen. Weshalb er auch seinen alten Kumpel Trevor aufstöbert, der mittlerweile in der Wüstenregion Blaine County untergekommen ist – einem schäbigen Ödland mit von Bikern und Meth-Heads behausten Wohnwagensiedlungen.

Sein bulliges Auftreten und umfassendes Knowhow über die Durchführung lukrativer Straftaten macht Trevor zum Ebenbild desjenigen Vorzeige-Gangsters, der schon immer auf gesellschaftliche Anpassung gepiffen hat. Klar, früher war er mal bei der Air Force, doch bewusstseinsverändernde Substanzen haben den jetzigen Junkie schon bald vom rechten Weg abgebracht. Das Fliegen hat er allerdings nicht verlernt und solange der Spieler mit Trevor durch San Andreas streift, kann er bereits ab Spielbeginn Kampffjets, Doppeldecker und weitere Tragflieger kontrollieren. Doch Vorsicht: Trevor ist psychisch schwer labil, neigt zu Wutausbrüchen und kann guten Gewissens als tickende Zeitbombe betrachtet werden, dem nicht nur brennende Gegenstände ein breites Grinsen aufs Gesicht zaubern.

nern seines Chefs Geld eintreiben oder beschafft neue Ware, sprich entwendet fahrbares mit zwei oder vier Rädern. Klingt nach einem Teufelskreis? Wohl wahr. Weswegen der im vielerorts von Armut geprägten Stadtteil Vespucci Beach lebende Großstadt-Desperado alles daran setzt, endlich auf der Karriereleiter aufzusteigen.

KONSPIRATIVES TRIUMVIRAT

Das Designteam hat sich laut Dan Houser aber nicht nur aus rein Gameplay-relevanten Gründen für ein Helden-Dreigestirn als Hauptbesetzung entschieden. Großen Einfluss hatten auch einige renommierte Filmvorlagen, die in einer ähnlichen Konstellation wurzeln. So diente etwa die US-amerikanische TV-Serie »Breaking Bad« mit dem alternden, an Lungenkrebs erkrankten Chemielehrer Walter White und seinem scheinbar nichts nutzigen Schüler Jesse Pinkman, die in Windeseile zu gefragten Drogenköchen aufsteigen, als Quelle der Inspiration. Nicht zuletzt das erste veröffentlichte Artwork zum Spiel deutet unweigerlich darauf hin. Dort zu sehen: zwei Räuber, die mit Atemschutzmasken und Overalls hastig einen Van verlassen. Eine Ausrüstung, die sonst Kammerjäger und Chemiearbeiter tragen – oder eben die Jungs aus »Breaking Bad«. Rockstar selbst hebt

Und außerdem?

- Inklusive Mehrspieler-Komplex, der auf dem aus »Max Payne 3« bekannten Clan-System basieren wird
- Technisch von Rockstars generalüberholter »Rage«-Engine angetrieben
- Laut Hersteller die bisher größte offene Spielwelt aus dem Hause Rockstar
- Derzeit noch keinerlei Infos zu etwaigen Koop-Modi, denkbar wären sie in Anbetracht der verschiedenen Helden aber allemal
- Pläne zu Vorbesteller-Editionen, Download-Erweiterungen, einer Beta-Phase oder einer Demo sind derzeit ungewiss. Info-Updates wie gehabt auf www.360-live.de

✖ Lesermeinung

DAS DENKT DIE COMMUNITY!

Wenn's nach der 360-Live-Leserschaft geht, kann »GTA 5« gar nicht früh genug erscheinen. Die Die Kommentarteilnehmer im Forum sprudeln förmlich über vor Euphorie. Andy the X hat's wohl am härtesten erwischt: »Alter Schwede sieht das fett aus! Ich geh jetzt meinen Unterkiefer suchen.« Auch für Slowly war die Sichtung der Vorab-Screenshots wie Liebe auf den ersten Blick: »Trailer oder andere Infos brauch ich nicht, GTA wird so oder so gekauft.« oO Dobermann Oo dagegen äußert direkt ein paar Wünsche: »Vielleicht könnten sie bei GTA 5 noch ein bis zwei mehr Add-ons rausbringen, damit man die Zeit zum nächsten Teil besser überbrücken kann.« Neinkeijer wiederum will den ersten Trailern des bisher ausschließlich für Konsole angekündigten Titels nicht so ganz trauen: »Irgendwie bezweifle ich, dass es sich bei der Grafik im Trailer um die tatsächliche Spielgrafik handelt!« Aber damit steht er derzeit ziemlich alleine da - auch Toral ist optimistisch: »Ich bin froh, dass es auch diesmal farbenfroher hergeht als im grauen Liberty City. Und die neuen Autos sehen ihren Vorbildern mehr als nur verdammt ähnlich.« Begeisterung ebenfalls bei ol CaRLiTo lo: »Ohhhh jaaaa! Genau so!!! Ich liebe die vielen Details!« Am besten auf den Punkt bringt jedoch DerSpieler187 die derzeitige Haltung der 360-Live-Leser: »Die Vorfreude auf jeden GTA-Teil macht doch diese Marke erst so richtig interessant...«



John Dillinger oder Kater Karlo?

-  Drei unterschiedliche Protagonisten, extrem viel zu tun, zum Beispiel individuelle Nebenbeschäftigungen für jeden Helden, grafisch sehr abwechslungsreiche Spielwelt, Sounduntermalung geht sofort ins Ohr, irrwitzige Anspielungen
-  Kann Rockstar Games das gezeigte Qualitätslevel durchgehend aufrecht erhalten?

Das weite Meer rund um Los Santos wird technisch wie spielerisch starke Beachtung finden. Das gilt auch für den Meeresgrund: Korallenriffe und Unterwasser-Höhlen können mit der passenden Tauchausrüstung erkundet werden.



» Effektiv kümmern sich deine Gefährten um die alsbald in glühenden Feuerbällen aufgehenden IAA-Helikopter. Dazu das magische Abendrot des Sonnenuntergangs – irre! «

diesen Sachverhalt zwar nicht prominenter hervor, doch auch in der US-Hit-Produktion ist das Verhältnis der Protagonisten von holpriger Zusammenarbeit und ständigen Wortgefechten geprägt – wie eben auch die Beziehung von Trevor und Franklin. Man könnte sogar noch einen Schritt weiter gehen und Michaels aktuellen Altersruhesitz und die seiner aufsässigen Familie geschuldeten Psychotherapie-Sitzungen als Anspielung auf »Die Sopranos« ansehen. Eine Mafia-TV-Serie, in der sich der New-Jersey-Boss Toni mit ganz ähnlichen Problemen herumschlagen muss. Bestätigt seitens Rockstar ist hingegen, dass keine gewaltigen Drogendeals oder gar das Meth-Kochen im Fokus stehen. Vielmehr wollen Michael und Trevor zusammen mit Franklin ihre Talente vereinen, um mit professioneller Gangart an Bares zu gelangen – ein bisschen so wie man das zum Beispiel von der Truppe aus »Oceans Eleven« gewohnt ist.

PERSONENRAUB INKLUSIVE

Wie man sich das Zusammenspiel der drei Protagonisten vorstellen muss, zeigen erste Infos zu bereits präsentierten Spielabschnitten. Das FIB hat von den Plänen des Trios Wind bekommen, verspricht aber freies Geleit, wenn die Jungs im Gegenzug einen anfangs harmlos klingenden Job deichseln: eine Zielperson aus einem Hochhaus schaffen. Erwartungsgemäß ist das dem überzeugten Antihelden Trevor gar nicht Recht. Umgehend stellt er seinerseits die Forderung, zuerst seinen Kompagnon Brad aus dem Knast zu befreien, bevor er sich auf den FIB-Deal einlässt. Das aber stößt Franklin übel auf, der sofort durch die Decke geht und einen Streit mit Trevor vom Zaun bricht – den Michael schließlich zu schlichten versteht. Also geht's doch erst einmal in Richtung des besagten Wolkenkratzers, über dem sich Michael von einem Helikopter aus abseilt. Dumm nur, dass sich das gewaltige, mit Spiegelglas verkleidete Gebäude als Sitz des IAA, des CIA-Pendants, entpuppt. Vom

Fenster aus, am Seil hängend, beobachtet der Spieler aus Michaels Sicht eine Szene, in der die gesuchte Zielperson gewaltsam verhört und ihr schließlich eine Waffe an die Schläfe gedrückt wird. Michael fackelt nicht lange, schwingt sich per Seil durch die Fensterwand, bedroht sofort die Anwesenden mit seinem Sturmgewehr und kann die Zielperson schließlich selbst als Geisel nehmen, um sich die IAA-Schergen vom Hals zu halten. Jetzt hast du die freie Wahl: Entweder aufs Dach flüchten und die Verfolger in einem typischen Third-Person-Deckungskampf nacheinander ausknipsen. Oder aber du wechselst zu Trevor, der unweit entfernt auf einem anderen Hochhausdach mit einem Scharfschützengewehr Stellung bezogen hat und verteilt aus sicherer Distanz gezielt Kopfschüsse. Ist Michael einmal auf dem Dach angekommen, wird er dort von Franklins Heli mitsamt der Zielperson eingesammelt, gefolgt von einem kurzen Abstecher bei Trevor, der kurz darauf ebenfalls an Bord kommt. Dann überschlagen sich die Ereignisse! Das IAA fordert Verstärkung und heftet sich mit drei Behörden-Helikoptern an deine Fersen. Wieder musst du entscheiden: entweder mit Michaels Sturmgewehr die Triebwerke der Häscher ins Visier nehmen, mit Trevors Scharfschützenkünsten Pilotenschädel anvisieren oder als Franklin die direkte Kontrolle des Fluchtfahrzeugs übernehmen. Die Verbündeten-KI scheint auf jeden Fall auf Zack und selbst wenn du dich für den Steuerknüppel entscheidest, kümmern sich deine Gefährten effektiv um die alsbald in glühenden Feuerbällen aufgehenden IAA-Helis. Dazu das magische Abendrot des einsetzenden Sonnenuntergangs – irre!

ERLEBNISWELTEN

Entgegen der flinken Kamerafahrten, die innerhalb der gezeigten Mission den Perspektivwechsel einleiten, wirst du beim Erkunden der offenen Spielwelt mit einer Google-Earth-ähnlichen Zoomeinstellung

Trevors oft irrer Blick lässt bereits vermuten, dass er nicht nur der Mann fürs Grobe, sondern auch der eher unberechenbare Teil der Truppe ist.



jederzeit zwischen den Charakteren hin und her zappen können. Dort gehen sie allesamt völlig unterschiedlichen Zielen nach, was sich auch auf unterschiedliche Minispiele und die neue Gesten-Spielmechanik auswirkt. Dank dieser wirst du mit sämtlichen Nichtspieler-Charakteren interagieren können, die wiederum je nach eigenem Charakterprofil sehr unterschiedlich darauf reagieren sollen. So werden etwa Beleidigungen bei Dealern an der Ecke zweifelsohne zu anderen Reaktionen führen, als wenn man sie der alten Damen vorm Einkaufszentrum an den Kopf wirft. Doch damit nicht genug:

Der Nahkampfmechanik spendierte man – obwohl der Fokus weiterhin auf Scheißereien gerichtet ist – eine Frischzellenkur, die an »Max Payne 3« angelehnt scheint. Des Weiteren soll sich das Zähmen aller Arten von PS-starken Fahrzeugen bedingt durch neu austarierte Physik- und Gewichtsparameter deutlich realistischer anfühlen, als noch in »GTA 4«. Der Fuhrpark selbst? Soll der größte und abwechslungsreichste aller bisherigen »GTA«-Teile werden. Egal ob Audi-R8-Verschnitt, Drahtesel, Jetski oder Düsenjet – hier ist für jeden was dabei.

Übrigens stehen die Chancen nicht schlecht, dass auch Niko Bellic oder andere Charaktere aus »GTA 4« einen Gastauftritt feiern oder zumindest erwähnt werden, da sie sich laut Rockstar im selben Erzähluniversum befinden. Brandneue Screenshots weisen indes auf ein Sammelsurium vorausgabender Nebenbeschäftigungen hin: Basejumping, Muskel-Training, Yoga, Tennis, Motocross-Rennen – die Liste ist lang! Ach ja: Liebesbeziehungen und das Handy als zentraler Verbindungspunkt im Spielgeschehen wurden abgeschafft – auch wenn du dir sicher sein kannst, dass sich auf den Straßen von Los Santos genug scharfe Bräute tummeln werden, die ziemlich sicher nicht nur einfach so herumstolzieren...

Jan Heinrich



360 LIVE sagt...

Schürt die Erwartungen wie kaum ein Spiel zuvor und wird Niko Bellic höchstwahrscheinlich mit Karacho HITPOTENZIAL ins nächste Altersheim abschieben.

8.5

von 10

Um die finster-düstere Stimmung und die exzellenten Lichteffekte auf die Mattscheibe zu zaubern, setzt das ukrainische Studio auf die eigens kreierte »4A Engine«.

METRO: LAST LIGHT

Wenn die Strahlung sich legt

Hersteller | THQ **Entwickler** | 4A Games **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1
Xbox live | ja **Termin** | 13. März 2013

Strastwui, Genosse. Du hast sicher gehört, dass »STALKER 2«, die Fortsetzung dieser so legendären PC-Shooter-Serie, endlich auch für Konsole kommen sollte. Viele haben sich drauf gefreut. Doch das wird jetzt nichts mehr, dem Entwickler ging das Geld aus, ein Teil der Programmierer und Designer ist weg und macht jetzt ihr eigenes Ding: ein Tschernobyl-Online-Spiel namens »Survivium«, welches irgendwann 2013 erscheint. Udatschi, Solnischka. Ein Teil der begabten Ostblöckler hatte sich jedoch schon früher verabschiedet und 2010 mit »Metro 2033« einen der Überraschungshits des Jahres abgeliefert. Ein Game, das auf einem Buch gleichen Namens basiert, aber »STALKER« dennoch im Geiste nahesteht: ein Atomkrieg, Russland, eine nukleare Wüste und nur in den U-Bahn-Tunneln der Metro 2033 ist noch das Überleben möglich. So die Prämisse des ersten Teils, in dem der junge Artjom zunächst lediglich einem Auftrag seines Mentors Hunter nachkommt und dadurch ins Kreuzfeuer von Kommunisten, »Das vierte Reich«-Nazis und Banditen gerät – und letztlich den »Schwarzen Mutanten«. »Last Light« setzt die Story um Artjom fort: Die verschiedenen Fraktionen, die bis dato einigermaßen friedfertig nebeneinanderher lebten, verfallen im Streit über die raren Ressourcen in einen blutigen Bürgerkrieg. Da heißt es für den jungen Russen allen voran: Am Leben bleiben!

Und hier bleibt sich »Metro 2033« treu. Wahlweise kann man sich unter Einsatz von wertvoller Munition, die im Untergrund gleichzeitig Zahlungsmittel ist, durch Vorposten und die finsternen Tunnel ballern.

Dabei bieten sich dem U-Bahn-Rambo nun erstmals diverse Möglichkeiten, die meist improvisierten Bleischleudern mit Schalldämpfern, Zielloptiken oder auch absurdem Schnickschnack auszustatten, den die Macher in den kommenden Monaten enthüllen wollen. Wer jedoch die Konfrontation scheut und lieber kostbare Munition für aggressive Mutanten aufspart, der darf Gegner leise umschleichen. Vor allem hierfür bieten sich nun noch mehr Mittel als zuvor: Artjom dreht mit sanfter Hand Glühbirnen aus der Fassung oder pustet Kerzen aus, um für Dunkelheit zu sorgen. Ähnlich »Far Cry 3« reicht nun zudem ein Tastendruck, um ungesehen eine ahnungslose Wache mit dem Messer abzustechen oder diese bis zur Bewusstlosigkeit zu würgen. Und reichte einst ein einziger Schuss, um den Zorn einer ganzen Armee auf sich zu ziehen, sollen die Gegner nun weniger paranoid aber dafür gleichsam umso menschlicher und weniger selbsterstörerisch agieren. Bei alledem gibt sich »Last Light« wie schon »2033« optisch brillant. Flackernde Neonlichter tauchen Betonwände in kaltes Licht, während die Schotter-gefüllten Gleisbetten im warmen Glühbirnenschein feucht schimmern. Wallend blähen sich Plastik- und Lederplanen von der Zugluft in den Tunneln auf. Und wenn Artjom sich mit einer Selbstbau-Maschinenpistole fiese Banditen vom Hals hält und deren Blut auf seine Gasmaske spritzt, wischt er dieses mit einer beherzten Handbewegung hinfort. Ein weiterer Hit aus dem Osten? Ziemlich sicher sogar!

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10



War »Metro 2033« stellenweise sehr anspruchsvoll, soll »Last Light« zumindest etwas zugänglicher werden. Dennoch bestehen die Ukrainer darauf, dass »Metro« auch spielerisch dem Endzeitszenario gerecht wird.

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

Andy the X: »Wenn ich mal rumspinnen darf (...) dann würde ein neues Burnout, Blur 2 und eine Fortsetzung zu Brutal Legend ganz oben auf der Liste stehen.«

Ein kleines Spiel für den Heimcomputer MSX, ein großes Universum für die Welt. Mit »Metal Gear« hat der Japaner Hideo Kojima das geschaffen, wovon die meisten Hersteller träumen: eine Spielreihe, die auch nach 25 Jahren Millionen Anhänger begeistert, obwohl sie nahezu unverändert ihrer Linie treu bleibt. Mit »Ground Zeroes« betritt Konami nun erstmals richtiges Neuland, zwingt zum Umdenken und könnte damit so manch einen Fan vor den Kopf stoßen. Denn das nächste Kapitel rund um Spezialagent Big Boss alias Naked Snake führt die Reihe erstmals in eine offene Welt. Vorbei sind die Zeiten von schlauigen Gängen und strikter Reihenfolge: Während Snake eine Militärbasis in einem vorherigen Teil an einer vorgegebenen Stelle infiltrieren musste, kann er nun völlig frei entscheiden, wie er vorgeht. Letztendlich bedeutet das: Erfülle deine Mission – egal wie. Das verspricht einen herrlichen dynamischen Spielverlauf und erhöht den Wiederspielwert ungemein.

Allerdings sollte man sich beim Begriff »offene Spielwelt« vom Gedanken trennen, auf einer Insel irgendwo in der Karibik frei herumstolzieren zu können. Statt eines riesigen Gebietes wie in »The Elder Scrolls 5: Skyrim« springt Snake von einem großen Missionsareal zum nächsten, welches die Schleich-Ikone dann praktisch uneingeschränkt erforschen kann. Zum Wechseln von einem Sektor zum nächsten steht Snake ein Helikopter zur Verfügung – einfach per Funkgerät anfordern und schon schwirrt dieser heran. Und falls das faltige Augenklappengesicht mal eine Verschnaufpause von den finsternen XOF-Soldaten sucht oder seine Einsätze in Ruhe planen

Verantwortlich für die beeindruckende Grafik zeichnet die »Fox Engine«, ein eigens von Kojima Production entwickeltes Technikgerüst, das auch Games der nächste Konsolengeneration befeuern soll.



METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES

Die Mutter aller Basen

Hersteller | Konami **Entwickler** | Kojima Productions **Genre** | Schleich-Shooter **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 2013

möchte, zieht er sich am besten in die »Mother Base« zurück. Wie schon in »Peace Walker« ist Big Boss in »Ground Zeroes« Herr über eine Militärbasis, die erstmals in Echtzeit frei begehbar sein wird. Waffen entwickeln, Station ausbauen und andere Spielereien sind zwar wieder angedacht, wer allerdings lediglich dem roten Storyfaden folgen möchte, kann die Basis getrost ignorieren. Allerdings deutet Kojima ein interessantes Feature an, das sogar Tamagotchi-Muffel locken könnte: Per Smartphone-App können Spieler die Basis von unterwegs verwalten, sprich von überall zum Beispiel neue Gadgets entwickeln, die sie dann – wieder zuhause vorm TV – direkt austesten dürfen. Wie genau das funktionieren soll, bleibt jedoch noch so geheim wie die Formel für den Virus FOXDIE.

Sicher dagegen: »Ground Zeroes« ist der erste Konami-Titel, der auf den brandneuen, hauseigenen Grafikmotor genannt »Fox Engine« setzt. Neben herrlich flüssigen Animationen, knackscharfen Texturen und lebensecht wirkenden Figuren erwartet dich ein umwerfendes Licht-/Schattenspiel. Während Lichtkegel bisher vorgegebenen Bahnen folgten und so klar definierten, wo Snake sich im schützenden Schatten verstecken kann, halten ihn nun dynamisch wandernde Lichtquellen auf Trab. Einen Alarm in der Ecke aussitzen war gestern! Damit will Kojima erreichen, dass man die Umgebung aktiv in sein Vorgehen einbezieht und sich Kisten, Wände und andere Objekte als Sichtschutz zu Nutze macht. Wird großartig!

HITPOTENZIAL | 8,5 von 10



Eine offene Welt und ein in Echtzeit ablaufender Tag-Nacht-Zyklus sind zwei der vielen spielerischen Highlights von »Ground Zeroes«.





FURIOUS 4

Wenn Nazis bluten

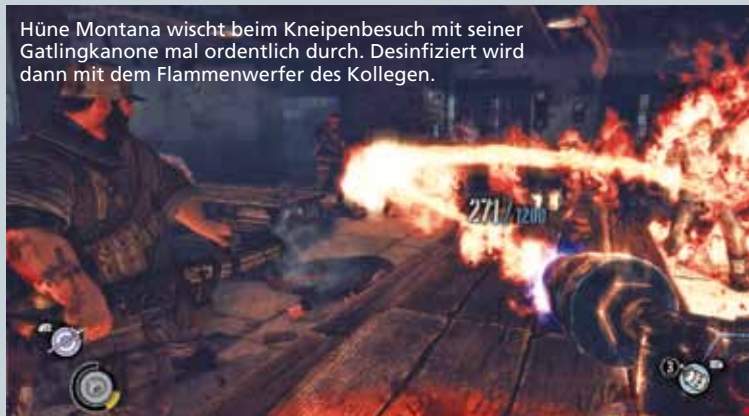
Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Gearbox Software **Genre** | Action
Spieler | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 2013

Nazi-Deutschland, 1944; eine gemütliche Eckkneipe genannt Gerolfs. Im Hintergrund Schunkelmusik, Gelächter, gute Laune. Im Fokus der Kamera: mit süffigem Gerstensaft gefüllte Steinhumpen, die der Kellner schnellen Schrittes an seinen Bestimmungsort bugsiert. Dann klatscht er die Krüge ruppig auf einen Holztisch und fügt in Englisch hinzu: »Austrinken, Jungs!« Die anwesenden Braunhemden schauen nur verdutzt, um wenig später zu realisieren, mit wem sie es tatsächlich zu tun haben. Vier Elitekämpfer der Alliierten stehen mit stolz geschwellter Brust vor ihnen. Die Begrüßung folgt prompt: »Es ist Happy Hour!« ruft einer der Furios 4 genannten Truppe und schleudert dem ersten Fascho einen Tomahawk geradewegs zwischen die Augen. Fetzig Rockmusik setzt ein, gefolgt von einer wüsten Mixtur aus Massenschlägerei und Massaker. Stitch, der Sprengmeister des Teams, rammt seinem ersten Gegner einen Elektroschocker zwischen die Beine, derweil Cowboy-Verschnitt Crockett zunächst kräftig mit seinem Revolver austeilt und seine Opfer anschließend mit einem glühenden Hufeisen auf der Stirn brandmarkt. Autsch! Tomahawk-Schwinger Chock geht ähnlich rabiat vor, wütet erst mit seinem leichten

Maschinengewehr und versenkt dann ein weiteres Flugbeil im Kreuz eines ihm abgewandten Gegners – unehrenhaft aber effektiv. Blicke noch Zwei-Meter-Schrank Montana. Seelenruhig zückt er seine Gatling-Kanone und hält dann gnadenlos drauf, bis schon bald Totenstille einkehrt. Der noch verbleibende, auf dem Klo hockende Leutnant? Erhält – die Kamera zeigt es nicht explizit – eine gratis Ganzkörper-Kettensägenmassage. Harter Tobak und der bisher erste und einzige Trailer, den Entwickler Gearbox zu seinem kommenden Vier-Spieler-Koop-Shooter »Furious 4« veröffentlicht hat. Ein Spiel, das eigentlich schon längst hätte erscheinen sollen, nun aber nochmals Entwicklungszeit braucht. Hintergrund: Entgegen der ursprünglichen Planung und aufgrund herber Fanproteste ist das an Tarantinos »Inglorious Basterds« angelehnte Game nun kein Ableger der ernstesten Taktik-Shooter-Serie »Brothers in Arms« mehr, sondern eine eigenständige Marke, die Entwickler Gearbox hoffentlich 2013 endlich zur Marktreife bringt. Zumindest außerhalb Deutschlands. Hierzulande schließt Hersteller Ubisoft eine Veröffentlichung aufgrund der Nazi-Thematik kategorisch aus.

HITPOTENZIAL | 7.0 von 10

Hüne Montana wischt beim Kneipenbesuch mit seiner Gatlingkanone mal ordentlich durch. Desinfiziert wird dann mit dem Flammenwerfer des Kollegen.



BIOSHOCK INFINITE

Amerika, oh, Amerika!

Hersteller | 2K Games **Entwickler** | Irrational Games **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 **Xbox live** | ja **Termin** | 26. Februar 2013

Wie ein Trugbild hängt die Stadt Columbia von gewaltigen Heißluft-Ballonen getragen in den Wolken und wird am 26. Februar 2013 zum neuerlichen Austragungsort der wohl wichtigsten Ego-Shooter-Marke aus dem Hause 2K Games. Der Design-Höhenflug irgendwo zwischen Steampunk und schockierender Figurenzeichnung führt den Spieler als Pinkerton-Agent Booker DeWitt im Jahre 1912 in diese Wolkenmetropole. Zunächst soll er nur ein Mädchen namens Elizabeth, das dort seit angeblich nunmehr zwölf Jahren gefangen gehalten wird, befreien. Doch wie sich bald herausstellt, entbrennt kurz nach Bookers Ankunft ein Bürgerkrieg zwischen der ultra-nationalistischen Partei der Stadtgründer und den Vox Populi, einem Verbund quasi aller andersgesinnten Meinungsvertreter. Spannend: Spielmacher Ken Levine hat sich bei der Schaffung der von inneren Unruhen geprägten Handlung nicht nur von Geschehnissen des frühen 19. Jahrhunderts inspirieren lassen, sondern auch von aktuellen Aufständen, wie den weltweiten »Occupy«-Protesten. Im Spiel jedoch wird all dies mit einer gehörigen Portion Dark-Fantasy stark verzerrt thematisiert. Auch die Schaffung einer neuen Kult-Schreckensfigur ist erneut ein wichtiges Anliegen von Levine: Nach den Big Daddys, die sich vermutlich allen Besuchern der Unterwasserstadt Rapture auf ewig in die Hirnwindungen gebrannt haben, hetzt der ambitionierte Künstler in »Infinite« nun den Songbird auf die Spielerschaft. Birgt der Mensch unter dem ledernen Gasmaskenanzug mit Zahnradmechanik-betriebenen Flügeln etwa ein ähn-

lich beklemmendes Schicksal, wie einst die Tiefsee-Türsteher aus den ersten beiden »Bioshock«-Teilen? In jedem Fall obliegt ihm als Wächter über die von mysteriösen Kräften umgebene Elizabeth eine ähnliche Rolle. Im Gegensatz zu den Little Sisters und ihren Big Daddys allerdings ist sie nicht der Schützling des Singvogels, sondern eine schizophrene Kreuzung aus Wächter und Vaterfigur. Booker und die Kleine sind ständig auf der Flucht vor dem gefährlichen Mischwesen und erfahren währenddessen anhand menschenverachtender Pogrome die tiefen Abgründe, die bei der Schaffung einer neuen abgespaltenen Zivilisation aufreißen können. Das neben »GTA 5« wohl spannendste Projekt im Frühling 2013!

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10



STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

gR Some: »Ich hoffe, dass 2013 ein Halo-2-Remake oder ein neues Halo Wars von 343 kommt.«

» Für viele ist Grid das Rennspiel, das wirklich eine Fortsetzung verdient hat. «



GRID 2 Gib Gummi!

Hersteller | Codemasters **Entwickler** | Codemasters **Genre** | Rennsimulation **Spieler** | 1 - 8 **Xbox live** | ja **Termin** | 2013

Mit qualmenden Reifen und dröhnendem 5,0-Liter-V8 kracht der Chevrolet Camaro Mk.II um die Kurve der von Nadelbäumen umrandeten Waldstraße. Gleichzeitig faucht ein hochgezückter BMW M3 E30 mit einem solchen Getöse heran, dass es einem fast schon leid tut um den ächzenden Turbolader. Funken fliegen, als beide Wagen um die Führungsposition kämpfen. Abdrängen, in die nächste Haarnadel driften – nur so hast du hier eine

Chance. Keine Frage, »Grid 2« ist ein Fest für Ohren und Augen und eine Qual für den Controller, der im Millisekundentakt mit präzise abgefragten Gas-, Bremsmanövern und Lenkbewegungen traktiert wird. Erscheinen soll die Fortsetzung des legendären »Race Driver: Grid« im Sommer 2013. »Es war ein Game, das erst spät wirklich Wertschätzung erfuhr«, sagt Co-Produzent Toby Evan-Jones. »Für viele ist Grid das Rennspiel, das wirklich eine Fortsetzung verdient hat – und die

wollen wir liefern«. Angepeilt ist eine Mischung aus Simulation und Arcade-Renner, wie sie auch schon der Urahn war. Dass es ein »Dirt« mit Muscle-Cars und Rennwagen werde, ist laut Toby aber nicht zu befürchten. »Grid 2 wird ein gänzlich eigenes Fahrgefühl vermitteln; wir wollen, dass der Spieler jede Unebenheit im Asphalt spürt und sich fühlt wie bei: logisch, Grid!«

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

2013 VORSCHAU SPEZIAL

DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON

Ab dem zweiten Quartal 2013 tauchen auch Konsolenspieler erstmals in die Pen-and-Paper-Rollenspielwelt von »Das Schwarze Auge« ab. Erwachsen, düster, getrieben von einer ausgeklügelten Geschichte, erkundest du die finsternen Schattenlande des weitläufigen Kontinents Aventurien. Hochgestecktes Ziel des Berliner Entwicklers: »The Witcher 2« Paroli bieten.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

CYBERPUNK 2077

Subkutane Chip-Implantate und biomechanische Organe: In der Zukunft herrscht ein Wettrüsten am eigenen Körper. Wie gut, dass genau solche Komponenten im kommenden Rollenspiel auf Basis des gleichnamigen Pen-and-Paper-Rollenspiels allerhand Abwechslung versprechen – doch das kann dauern. Nur mit viel Glück erscheint das neue Projekt der »Witcher«-Macher noch 2013.

Hitpotenzial | noch nicht einschätzbar



REMEMBER ME

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Dontnod Entertainment **Genre** | Third-Person-Shooter **Spieler** | 1 **Xbox live** | ja **Termin** | Mai 2013

Das Paris des Jahres 2084. Eine Welt, in der Gedanken und Erinnerungen getauscht werden, wie heute Statusmeldungen und Bilder auf Facebook. Mittendrin: eine Heldin, die nach Rache und ihren geraubten Erinnerungen sucht. Das alles vermengt mit einem rasant-linearen Spielfluss, der der bekannten »Uncharted«-Serie für Playstation 3 nachempfunden scheint. Gerade hier sieht Designer Jean-Maxime Moris aber auch eine

Besonderheit. »Wir haben entschieden, den typischen weißhäutigen, heterosexuellen Kerl mit Kanone zu vermeiden«, meint der Franzose. »Unsere Heldin Nilin ist gemischtrassig, weiblich und ihre sexuelle Orientierung ist ihre Privatangelegenheit.« Trotzdem hat's die Jeansträgerin voll drauf: Wieselflink sprintet sie über die Dächer der Stadt, hangelt sich von A nach B und tritt wütenden Sicherheitsleuten des Gedankenhandels-Konglomerates

Memoreyes kräftig in den Hintern. Und das ohne Schusswaffen und Blutvergießen. Nicht nur deswegen einer der interessantesten Titel 2013. Übrigens: Auf der Facebook-Seite startete das Team einen spannenden Kreativwettbewerb. Bis zum 6. November 2012 durften Fans fiktive Werbeanzeigen einreichen, die nun die Chance haben, auf den Holo-Tafeln in Neo Paris aufzutauchen.

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10

SACRED 3

Der Vorgänger war ein guter »Diablo«-Klon, doch dieses Action-Rollenspiel will mehr sein. Statt auf endloses Waffensammeln konzentrieren sich die deutschen Entwickler diesmal auf eine vielschichtige Story, ein noch actionlastigeres Kampfsystem und spürbar abwechslungsreichere Umgebungen. Einen genaueren Termin als 2013? Gibt's bisher nicht.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT

Vergiss den grottigen N64-Ego-Shooter! Hiermit erscheint das erste vernünftige Konsolenspiel zur Kult-TV-Serie – eine Mischung aus Rollenspiel und dem typischen Humor der Comicvorlage. Wo sonst kann man den kleinen Ekelbatzen Eric Cartman per Kinect-Spracherkennung als »Fettarsch« beschimpfen? Leider vorerst auf frühestens April 2013 verschoben.

Hitpotenzial | 8.0 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
WWW.360-LIVE.DE

DJSideWinder: »Ein weiterer Wunsch wäre eine überraschende Ankündigung zu Bulletstorm 2 oder Enslaved 2.«



LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

Wunderschön und gigantisch?

Hersteller | Square Enix **Entwickler** | Square Enix
1st PD **Genre** | Rollenspiel **Spieler** | 1 **Xbox live** | ja
Termin | 2013

Eine Trilogie mit Happy End: Darauf steuert der letzte Teil der Rollenspielreihe »Final Fantasy 13« mit dem Untertitel »Lightning Returns« zu. Zumindest hat das Spieldirektor Motomu Toriyama bereits verraten. Schließlich sollen Fans der namensgebenden Heldin Lightning endlich mit einem zufriedenstellenden Abschluss der Geschichte besänftigt werden – alternative Enden gibt es demnach nicht. Es sind aber noch weitere, brisante Informationen zum bonbonfarbenen Japano-Rollenspiel aufgetaucht. Die Story spielt etwa 200 Jahre nach den Ereignissen von »13-2« – überraschenderweise aber mit den gleichen Protagonisten. Wie das geht? Nun, angeblich verhindern gewisse Umstände den natürlichen Alterungsprozess der Helden. Die Handlung selbst soll sich dagegen nur über 13 Tage erstrecken, wobei ein Tag im Spiel etwa zwei bis drei realen Spielstunden entsprechen. Damit dürften Spieler also wieder rund 30 bis 50 Stunden lang beschäftigt sein. Neu dagegen: Statt in einer Gruppe aus bis zu vier Recken zieht Lightning grundsätzlich allein umher und erlebt deutlich mehr auf Action getrimmte Kämpfe. Ein konkretes Erscheinungsdatum hat »Lightning Returns« bislang noch nicht. Irgendwann 2013 heißt es – nach derzeitigem Stand ist es zu etwa 40 Prozent fertiggestellt.

HITPOTENZIAL | noch nicht einschätzbar



DEADPOOL

Blah, blah, blah...

Hersteller | Activision **Entwickler** | High Moon
Studios **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1
Xbox live | ja **Termin** | 2013

Hey, Kids, na, was geht? Sperrt mal die Lauscher auf. Wie ihr wisst, gibt's bald ein Spiel mit mir, dem besten, dem coolsten, dem einzigwahren ... na? Genau, »Deadpool«. Yeah! Viel verraten darf ich darüber freilich noch nicht. Aber ganz unter uns, so unter vier Augen, pssst: Es wird toll! Schaut schon waaaahnsinn aus, wie ich ... also ... mein digitales Ich da rumturnt, säbelt, Leuten den Kopf von den Schultern trennt und Faxen macht. Da kackst dir ins Höschen, so geil geht das ab. Wie im echten Leben, nich'?! Genau, find ich auch. Was auch noch geil ist, Kumpel: Die feine Dame Domino wird mir zu Seite stehen. Hast' die schon gesehen? Ne' heiße Braut mit krassen Knarren und einem Körper, wie ... denk's dir selbst. He! Und Pfannkuchen mag 'se auch. Was will man mehr! Aber was die bei mir macht und will? Whoa! Jungs, Spoiler, das geht gar nicht! Also ... abwarten, Bier trinken!

Ach... eins noch! Mein Game wird sicher geiler als dieser Film über mich. Wisst schon, mit diesem Ryan Reynolds, der bald in Dreh geht. Bis denn, euer bestester Deadpool! Cheers!

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



WATCH DOGS

Das Beste zweier Spiele.

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Montreal
Genre | Action **Spieler** | 1 - unklar
Xbox live | ja **Termin** | 2013

Bixel_44 ist der Beweis: »Watch Dogs« ist mehr als nur ein grafisch beeindruckendes Offene-Welt-Game oder dystopischer Abklatsch von »GTA« mit »Syndicate«-Einschlag. Denn während ein Spieler mit Held Aiden Pearce im vernetzten und vom allmächtigen ctOS-Computer gesteuerten Chicago seinen Missionen nachgeht, werden andere Spieler in diese Welt eindringen und Einfluss nehmen können. Sie werden eigenen Missionen und Zielen folgen. Doch werden sich ihre Pfade auch kreuzen. So können diese »Mitspieler« Aiden aktiv oder passiv im Verborgenen unterstützen. Mit Hackangriffen Brücken öffnen und schließen, Ampeln umschalten oder auch als Heckenschütze aus der Ferne Angreifer liquidieren – wenn es ihnen hilft. Erste Gameplay-Einblicke, in denen neben Aiden flüchtig auch eben der schemenhafte »Bixel_44« auftauchte, haben das bereits sachte angedeutet. »Er war ein zweiter Spieler«, das hat der ausführende Produzent Dominic Guay schon bestätigt. »Es waren einfach zwei Spieler, die sich über den Weg liefen.« Doch wie weit geht Ubisoft mit diesem Ansatz wirklich? Wie viele Spieler werden gemeinsam in einer Welt agieren? Werden sie sich auch behindern und bekämpfen können? 2013 wissen wir mehr, vermutlich spätestens zur Fachmesse E3.

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10

STIMMEN AUS DEM FORUM
 WWW.360-LIVE.DE

SaschaAsh: »Ein Alan Wake 2 wäre dann aber auch interessant.«



SPLINTER CELL: BLACKLIST

Der Mann im Anzug

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Toronto **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | Frühjahr 2013

Sam Fisher schlüpft nach seinem Rachefeldzug in »Conviction« raus aus Rollkragen und Cargo-hose und wieder rein in seinen Kampfanzug. Statt zerbrochener Spiegel kommen jetzt wieder High-Tech-Kameras zum Einsatz – und von der Schrotflinte wird auf Schalldämpfer gewechselt. Klingt nach der Wieder-

belebung der klassischen »Splinter Cell«-Gene? Schon. Dennoch demonstrierte das neue Entwicklerteam aus Toronto bisher vor allem viel Action, Finisher-Manöver, Luftangriffe und eine für Einsteiger angepasste Spielmechanik. Etwas, das vielen Fans nicht in ihre Vorstellung eines klassischen »Splinter Cell« passt. Daher rudert das

Team um »Assassin's Creed«-Frontfrau Jade Raymond nun zurück und will alsbald beweisen, dass Sam immer noch schleichen und die Spieler auch fordern kann. Ob's klappt? Ausführliche Vorschau im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

DESTINY

Wie Halo, nur anders...

Hersteller | Activision **Entwickler** | Bungie **Genre** | Ego-Shooter **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 2013

Durch ein Leck in einer Werbeagentur und Activisions Server-Dienstleister sind erste Details zu »Destiny« an die Öffentlichkeit gelangt. Denen zufolge spielt es 700 Jahre in der Zukunft. Die Menschheit ist nur noch ein Schatten ihrer selbst; die kläglichen Reste der einst großen Rasse leben in einer einzig verbliebenen Stadt auf der Erde. Über dieser schwebt ein mysteriöses Alien-Raumschiff in Form einer Kugel. Wo es herkommt? Was es will? Unklar. Doch scheint es ihr Beschützer zu sein. Gleichzeitig fallen böserartige Außerirdische über die Erde her, die die Menschheit ausrotten und den blauen Planeten besetzen wollen. Das Game selbst: soll weitgehend offen

sein. Spontan können sich Spieler für Gefechte zusammenschließen, die Welt erkunden und sich anschließend

wieder trennen. Handfest Eindrücke? Wohl schon im nächsten Heft!

HITPOTENZIAL | noch nicht einschätzbar



THE CAVE

Multiple Blebschäden.

Hersteller | Sega **Entwickler** | Double Fine **Genre** | Abenteuer **Spieler** | 1 - 3 **Xbox live** | ja **Termin** | Januar 2013

Endlich erscheint mit »The Cave« wieder ein Rätselabenteuer von »Monkey Island«-Erfinder Ron Gilbert. In dem treten acht verquere Charaktere an, in einer sprechenden Höhle ihre Fragen nach ihrem Sein beantwortet zu bekommen: ein Mönch, ein Abenteurer, eine Wissenschaftlerin, ein Hinterwäldler, ein Ritter, ein Zwillingpaar und ein Zeitreisender. »Ich wollte unbedingt einen Zeitreisenden«, schwärmt Gilbert. Auch ein Mafioso sollte einst den Reigen füllen. Allerdings entwickelte sich die Figur nicht, wie Ron es plante. Daher wurde der Pate kurzerhand durch den Mönch ersetzt. Drei der Helden kann der Spieler wählen, um mit ihnen in die Höhle zu schreiten und Rätsel- oder Hüpf-Aufgaben zu bewältigen, die sich je nach

Figur unterschiedlich lösen lassen. Nun ja, und all das, um eben letztlich eine Antwort auf die eingangs erwähnte Fragen zu bekommen. Doch: »Wir sollten alle vorsichtig damit sein, was

wir für Fragen stellen«, sagt der Spieleveteran. »Es könnte durchaus sein, dass wir die Antwort nicht mögen.«

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



BATTLEFIELD 4

Ende 2013 soll's kommen – eine Beta-Phase wird bereits im Herbst 2013 stattfinden. Soviel steht bisher in Sachen »Battlefield 4« fest. Auch werden die Kämpfe erneut in der Gegenwart angesiedelt sein. Alles andere: Spekulation. Etwa, dass als Parteien bisher China, Russland und die USA auftreten und der Commander-Modus aus Teil Zwei zurückkehrt.

HITPOTENZIAL | noch nicht einschätzbar

CRYSIS 3

New York liegt in Schutt und Asche, die Natur hat sich die entvölkerte Metropole zurückgeholt. Alles ist von Wildnis überwuchert. Egal ob du dich der korrupten CELL Corporation verstohlen wie ein hungriges Raubtier oder aggressiv wie ein ansturmender Bulle stellst. Dieser futuristische Ego-Shooter entführt dich schon im Februar in eine faszinierende Endzeit-Szenerie!

HITPOTENZIAL | 8.5 von 10

KILLER IS DEAD

An diesem neuen Projekt von Suda 51 arbeiten dieselben Jungs wie schon an »Lollipop Chainsaw«. Das neue Projekt der Japaner soll sich in Sachen Präsentation und Gameplay stark am Gamecube-Klassiker »Killer 7« orientieren. Auch wenn er kein direktes Sequel darstellt, übernimmt man wieder die Rolle eines modernen Henkers – düster, brutal, spannend und hoffentlich 2013 fertig.

HITPOTENZIAL | noch nicht einschätzbar

FORZA MOTORSPORT 5

Über Teil Fünf des Microsoft-Rennspiel-Zugpferds ist aktuell eigentlich noch gar nichts bekannt. Nur eine Stellenausschreibung vom September 2012 lässt darauf schließen, dass die nächste Inkarnation wieder beim Schöpferstudio Turn 10 heranreift und nicht mehr für die aktuelle Konsolengeneration erscheint. Ein Starttitel für die neue Xbox also? Durchaus denkbar.

HITPOTENZIAL | noch nicht einschätzbar

ARMY OF TWO: DEVIL'S CARTEL

Cooler Sprüche, krasse Masken und haufenweise Fleischwunden: Die Koop-Ballerei der »Dead Space«-Macher Visceral verspricht ab März bluttriefende Bleiorgien. Hirn? Gibt's maßgeblich am Boden. Wer übrigens seinen Homies die Rübe wegpusten möchte, wird enttäuscht: Ein kompetitiver Mehrspieler-Modus fehlt wie Sinn in Liedtexten von Rapper Sido. Schade.

Hitpotenzial | 7.0 von 10

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS

Dank »Batman: Arkham Asylum« und »Arkham City« wird »Injustice: Götter unter uns« ein besseres Prügel-Game. Das behauptet zumindest Produzent und »Mortal Kombat«-Erfinder Ed Boon. Wie er meint, habe »Arkham Asylum« DC Comics gezeigt, was für großartige Dinge entstehen können, wenn man einem Entwickler Freiheiten gewährt. Die habe er nun auch für sein Superhelden-Beat-'em-Up.

Hitpotenzial | 7.5 von 10

ZWEI

Bisher existieren nur der Codename »ZWEI«, ein paar Konzeptbilder und das Versprechen des »Resident Evil«-Erfinders Shinji Mikami mit seinem Studio Tango ein Survival-Horror-Game zu entwickeln, das diesen Namen auch verdient. Eine erste Schock-Kostprobe soll Anfang 2013 folgen, das Spiel selbst dann voraussichtlich Ende des Jahres erscheinen.

Hitpotenzial | noch nicht einschätzbar

STAR TREK

Noch Anfang des kommenden Jahres soll die NCC-1701 in die Tiefen des Alls vordringen - und natürlich in jede Menge Ärger reinrauschen. Um den zu bewältigen, ist Koop-Anstrengung gefragt, denn sowohl Captain Kirk als auch der Vulkanier Spock sind spielbar und verfügen - »Hunted: Die Schmiede der Finsternis« lässt grüßen - über unterschiedliche Fähigkeiten.

Hitpotenzial | 8.0 von 10



» Es fühlt sich falsch an, nicht ein wenig Flemeth im Spiel zu haben. «

DRAGON AGE 3: INQUISITION

Die Hexe muss brennen!

Hersteller | Electronic Arts **Entwickler** | Bioware Montreal **Genre** | Rollenspiel **Spieler** | 1 **Xbox live** | ja **Termin** | 2013

Burgenbauer frohlocken: Im dritten Teil von Biowares Fantasy-Rollenspiel-Abenteurer dürfen sich Spieler erstmals als Herr ihres eigenen Bollwerks üben. Ob das Ganze so abläuft, wie in der PC-Burgbau-Simulation »Stronghold«, darf zwar bezweifelt werden, dafür beweist »Dragon Age 3« anderweitig wahre Größe: beim Leveldesign. Dank der durch »Battlefield 3« berühmt gewordenen Frostbite 2 Engine soll ein einziges Level in Teil Drei so groß sein, wie alle

Level im Vorgängerspiel zusammen. Bleibt zu hoffen, dass bei so einem Umfang nicht allzu viele Orte geklont werden und diese nicht wieder nur aus den immer gleichen Versatzstücken bestehen. Obwohl der eigene Held in Punkto Rassenvielfalt beschnitten wurde - man kann diesmal nur einen Menschen spielen - legt Bioware wieder größeren Wert auf individuelle Charaktergestaltung und auch die Anpassung der Recken in seinem Team. Selbst auf die Schicksale einiger Persönlichkeiten aus

»Dragon Age 2« will man eingehen und dem selbst erstellten Protagonisten eine umfangreiche, künftige Ereignisse beeinflussende Hintergrundgeschichte verpassen. Und »Dragon Age«-Veteranen aufgepasst: Flemeth, die »Hexe der Wildnis«, wird einmal mehr einen Auftritt feiern. Denn, wie Kreativleiter Mike Laidlaw, erklärt: »Es fühlt sich falsch an, nicht ein wenig Flemeth im Spiel zu haben.«

HITPOTENZIAL | 8.0 von 10



LOST PLANET 3

Der Bofrost-Mann ist da!

Hersteller | Capcom **Entwickler** | Spark Unlimited **Genre** | Action **Spieler** | 1 - unklar **Xbox live** | ja **Termin** | 31. März 2013

Mit Teil Drei bricht Capcom in vielerlei Hinsicht mit der Tradition bisheriger Teile: So wirkt die Spielmechanik um Kolonist Jim Peyton, der als einer der ersten Menschen als Minenarbeiter auf dem Eisplaneten E.D.N. III anheuert, stark von »Dead Space« inspiriert. Auch fließen viele Rollenspiel-Elemente mit ein, darunter die Möglichkeit, sich mit Nichtspieler-Charakteren zu unterhalten und so Nebenmissionen anzu-

nehmen. Die Koop-Fokussierung von Teil Zwei? Wird für das als Prequel zu den beiden Erstlingswerken angelegte Actionabenteuer komplett gestrichen. Nicht nur deshalb steht einem clever choreografierten Actionbrett mit packend erzählter Raumkolonisten-Story quasi nichts im Wege. Das zumindest belegen erste vielversprechende Anspielerindrücke. Aber auch das Technikgerüst auf Basis einer modifizierten »Unreal Engine 3« lässt die Vorfreude

nicht erfrieren. Die größte Frage bleibt indes, ob Fans die VS-Kampfläufer nicht missen werden. Denn hier wird es diese nur in einer entschärften, nicht für Kriegszwecke gebauten Fassung geben. Wie ein Big-Daddy-Anzug sind die »Rig« genannten Exoskelette ab Werk mit Bohrer und Greifarmen zum Rohstoffabbau ausgestattet, können im Spielverlauf aber aufgerüstet werden.

HITPOTENZIAL | 7.5 von 10

GERÜCHTEKÜCHE

Nur ein Bruchteil...

Die Games auf diesen und den kommenden Seiten sind freilich nur ein kleiner Ausblick auf das Jahr 2013 – ein Bruchteil dessen, was auf uns zukommt. Nein, wir haben weder Cryteks »Ryse«, noch das neue »Need for Speed« oder »Dark« vergessen. Und auch noch viele größere und kleinere Namen schwirren derzeit in unseren Köpfen. Jedoch nicht minder spannend: zahlreiche, zur Zeit an der Oberfläche brodelnde Gerüchte, die auf das ein oder andere lang ersehnte Projekt hinweisen. Genau die wollen wir dir nicht vorenthalten. Los geht's!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 4

Neues Jahr, neues »Call of Duty«? Natürlich – und diesmal könnte es einmal mehr auf ein »Modern Warfare« hinauslaufen. Wie Insider wissen wollen, sei die Story schon fertig. Auch hätten schon Dialogaufnahmen begonnen, wie einige angeblich Beteiligten verraten haben. Die lassen bereits eine Mission in Somalia vermuten. Interessant: Angeblich kommt diese Fortsetzung nicht von Infinity Ward, sondern von Sledgehammer Games. Das »Call of Duty«-Mutterstudio werkelt angeblich an einem komplett neuen Teil der Serie.

RAINBOW SIX: PATRIOTS

Im Dezember 2011 angekündigt, wurde dieser Taktik-Shooter bisher eher skeptisch denn euphorisch aufgenommen. Angeblich wird die Ausrichtung des Games von Ubisoft Montreal daher nach der Entlassung führender Entwickler im März 2012 überarbeitet und die Grafik auf die »Assassin's Creed 3«-Engine »Anvil Next« umgestellt, um das Resultat dann auf der E3 2013 für die kommenden Konsolen neu anzukündigen.

WOLFENSTEIN 4

Ja, es wird ein neues »Wolfenstein« geben. So viel ist sicher. Das hatte uns schon »Rage«-Schöpfer Tim Willits vor etlichen Monaten verraten. Und statt wie beim letzten »Wolfenstein« würde sich id Software wieder gerne selber um die Nazi-Ballerei kümmern. Den Texanern liegt nach eigener Aussage viel an eigens erschaffenen Marken. Ob's jedoch, wie gemunkelt, parallel zu »Doom 4« entsteht? Unklar.

DOOM 4

Angekündigt aber sonst nichts: So sieht's noch immer mit »Doom 4« aus. Kein Trailer – nur einige vermeintlich geleakte Bilder existieren. Allerdings dürfte es nicht mehr lange dauern bis sich die Tore zum ersten höllischen Preview öffnen. Denn eigentlich sollte Teil Vier noch für die aktuelle Generation erscheinen.

BATMAN NEXT

Mit »Arkham City« hat Rocksteady eines der besten Games der letzten Jahre abgeliefert. Die Arbeit an einer Fortsetzung, so munkelt man, begann schon vor Monaten. Geschichtlich soll das nächste Fledermaus-Abenteuer vor »Asylum« und »City« ansetzen und sich um die erste Konfrontation von Batman und dem Joker drehen. Wermutstropfen: War



für die Story bisher Comic-Autor Paul Dini verantwortlich, muss der nächste Teil ohne ihn auskommen.

DUKE BEGINS

An »Aliens: Colonial Marines«, »Furious 4« und einem Geheimprojekt werkelt »Borderlands«-Macher Gearbox Software gerade. Angeblich handelt es sich hierbei um ein neues »Duke Nukem«. Bestätigen mag das Gearbox natürlich noch nicht. Jedoch äußerte Studio-gründer Randy Pitchfort schon vor Monaten selbstsicher: »Wir haben die Rechte am Duke nicht gekauft, um ihn dann versauern zu lassen«.

HOMEFRONT 2

Hersteller THQ kämpft in Folge finanzieller Probleme um seine Zukunft. Und damit auch um gegenwärtige Projekte wie »Homefront 2«, das bei Crytek entsteht. Eigentlich soll es noch im ersten Halbjahr 2013 erscheinen. Doch was, wenn THQ bis dahin Pleite macht? Fest steht: Angeblich haben sowohl EA als auch Ubisoft Interesse an der Übernahme des Games.

INSANE

Ebenfalls von THQs misslicher Lage betroffen: das als Trilogie angesetzte Horror-Game »Insane«, das gemeinsam mit Kultregisseur Guillermo del Toro entsteht. THQ selbst hat schon im August verkündet, dass das Projekt abgebrochen werde – die Rechte jedoch gehen an del Toro. Dieser will »Insane« nun selbst zur Fertigstellung bringen und sucht ein passendes Studio für diese Arbeit.

MIDNIGHT CLUB 5

Rockstar Games lebt nicht von »GTA« alleine, daher soll scheinbar die seit 2008 brachliegende Rennspiel-Serie »Midnight Club« wiederbelebt werden. Schon im Mai hatte der Entwickler eine Verlängerung der Markenrechte beantragt. Auch hatte der Designer Josh Olin kurzlebige Videos veröffentlicht, die den Namen »Global Pro« als Untertitel für den Arcade-Racer nahelegen.



TOO HUMAN 2

Der kanadische Entwickler Silicon Knights hat einen jahrelangen Rechtsstreit mit Epic Games ver-

loren – und damit nahezu zehn Millionen US-Dollar. Dazu muss er alle von ihm mit der Unreal Engine erstellten Spiele vernichten. Darunter »The Box«, »The Sandman« und auch das in Entwicklung befindliche »Too Human 2: Siren in the Maelstrom«.

Angeblich plant Silicon Knights die Fortsetzung zum kommerziellen Flop dennoch weiterzuentwickeln.

HALF-LIFE 3

Die Fortsetzung der Geschichte von Gordon Freeman wird nicht per »Episode 3«, sondern als komplett neues »Half-Life« erzählt. Das ließ Valve-Chef Gabe Newell durchblicken, als er zu seinem 50. Geburtstag von Fans überrascht wurde. Auch setzt »Half-Life 3« auf die »Source 2 Engine« und habe den für Insider witzigen Codenamen »Ricochet 2«. Ob's noch 2013 erscheint? Was gäbe es Schöneres?

AGENT

Das 2009 für Playstation 3 angekündigte Schleichspiel »Agent« der »GTA«-Macher Rockstar ist nicht tot, sondern sei durchaus noch in Entwicklung. Angeblich, wie schon »L.A. Noire«, nicht mehr nur für die Sony-Konsole, sondern auch für die Xbox 360. Bereits auf der kommenden E3 könnte der Titel erstmals in Bewegung präsentiert werden.

CHRYSTAL HORROR

Derzeit arbeitet Crystal Dynamics eifrig daran, das neue »Tomb Raider« fertigzustellen. Wohlweislich werkeln die Kanadier nebenher aber auch an anderen Projekten. Mutmaßungen zufolge handelt es sich dabei um ein Horror-Game und einen neuen Teil der »Legacy of Kain«-Reihe.



Erhältlich | 5. März 2013 | Status | 70% komplett

**VORAB-VERSION
AUSFÜHRLICH
ANGESPIELT!****kurz&knapp****Hersteller |**

Square Enix

Entwickler |

Crystal Dynamics

Genre | Action-

abenteuer

Spieler | 1

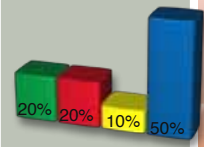
Xbox Live | unklar

kurz gesagt

So hast du Lara noch nie gesehen. Jung, zerbrechlich und doch stärker als jemals zuvor.

das ist drin

- Schmerz
- Verzweiflung
- Hunger
- Heranreifen



TOMB RAIDER™

Seit Jahrhunderten kämpfen Frauen für mehr Rechte, bessere Chancen, für mehr Gleichstellung und Selbstbestimmung. Auch in Kunst und Kultur. Doch selbst in typisch männlichen Domänen – wie zum Beispiel Horrorfilmen und eben Videospielen – gibt es mittlerweile immer mehr Frauenfiguren, die gekonnt mit den Gefühlen der Machtlosigkeit spielen und diese ins Gegenteil verwandeln.

»Tomb Raider« ist eine solche Geschichte...



✖ Japans Bermudadreieck

DAS TEUFELSMEER

Für die mysteriöse Insel von »Tomb Raider« hat sich Entwickler Crystal Dynamics besonders vom sogenannten »Teufelsmeer« oder auch »Drachen-Dreieck« inspirieren lassen. Das Seegebiet liegt im Pazifik, etwa 100 Kilometer südlich der japanischen Hauptstadt Tokio; zentraler Punkt sind die vulkanischen Izu-Inseln. Wie auch das hierzulande sehr bekannte Bermudadreieck im westlichen Atlantik, gilt das Gebiet als ein mysteriöser Ort, an dem vermehrt Flugzeuge und Schiffe auf ungeklärte Weise abhanden gekommen sind. So wird beispielsweise auch vereinzelt das fragliche Verschwinden der amerikanischen Flugpionierin Amelia Earhart mit dem Drachen-Dreieck in Verbindung gebracht. Am 2. Juli 1937 verschwand sie spurlos, als sie sich in ihrer Lockheed Modell 10 Electra – zusammen mit ihrem ebenso vermissten Navigator Fred Noonan – auf dem Weg zur Howlandinsel befand. Auch Sagen um die Sichtung von unbekannten Flugobjekten und Geisterschiffen ranken sich um das Teufelsmeer. 360 Live hofft jedoch, dass Crystal Dynamics auf einen entsprechenden Story-Twist verzichtet.



Es ist die Geschichte, die Lara Croft zu der Abenteurerin machen wird, wie die Welt sie in den letzten 16 Jahren kennen und lieben gelernt hat. Eine Geschichte, die Lara als junge moderne Frau skizziert. Langes, dunkelbraunes Haar, bezaubernde rehbraune Augen, sportliche Figur. Keine Doppel-D-Dirne, wie in früheren Serienteilen. Nein, vielmehr ein hübsches Girl der Marke »Mädchen von nebenan«. Sie trägt ein graues Tanktop und hört mit ihren »Beats Tour«-In-Ear-Kopfhörern Musik auf ihrem Smartphone. Trotzdem ist die 21-jährige angehende Archäologin alles andere als gewöhnlich. Genauso wie die Situation, in welche sie nur wenige Sekunden nach Spielbeginn gerät.

Lara befindet sich in einer dürrtig ausgestatteten Kajüte auf dem Bergungsschiff »Endurance«. Zusammen mit einem mehrköpfigen Team aus Expeditionsleiter und Kapitän Conrad Roth, dem Wissenschaftler Dr. Whitman, Laras Freundin Sam sowie wenigen anderen Crewmitgliedern, ist sie auf der Suche nach verlorenen Kostbarkeiten vor der Küste Japans. Doch das dortige »Teufelsmeer« trägt seinen Namen nicht umsonst. Ein verheerender Sturm erfasst den massiven Kahn. Ohrenbetäubendes Donnergerollen erfüllt die Luft, dutzende Blitze erhellen die schwarze Nacht. Meterhohe Wellen peitschen gegen den verwitterten Bug, spielen mit dem Schiff wie mit einem alten Mobile. Nur wenige Augenblicke später reißt der metallene Rumpf unter der tonnenschweren Last entzwei. Lara hat Glück im Unglück. Sie überlebt. Und findet sich am felsigen Strand einer unbekannten

Insel wieder. Doch die wahre Tortur soll jetzt erst beginnen...

SCHMERZ

Innerhalb nur weniger Spielminuten muss Lara Qualen durchstehen, wie noch nie zuvor in ihrem Leben. Sie schreit schmerz erfüllt auf, als sie aus mehreren Metern Höhe auf den dreckigen Boden einer von düsterem Kerzenschein erfüllten Höhle fällt und sich ein verrostetes Armiereisen seitlich durch ihre Taille bohrt. Sie schluchzt markerschütternd, als sie den spitzen Fremdkörper mit einem mutigen Ruck herausreißt; als folternde Wellen ungeahnter Pein an Verstand und Bewusstsein nagen, ihre Sinne für mehrere Sekunden betäuben. Ein gellender Aufschrei, als sich eine stumpfe Bärenfalle mit unaufhaltsamer Kraft oberhalb ihres Knöchels im abgetragenen Wanderstiefel und geprellten Fleisch verankert; stechende Krämpfe. Sie schluchzt eindringlich, als ein Streifschuss eine klaffende Wunde an ihrem rechten Oberarm hinterlässt. Sie winselt, während ihr Körper von Wunden übersät aufzugeben droht. Und irgendwann nur noch ein leises Wimmern über ihre brüchigen Lippen zu vernehmen ist. Zu schwach, um nach dem erlittenen Drangsal überhaupt noch mehr als einen kaum vernehmbaren Mucks von sich zu geben...

Wer nach Szenen wie diesen an Begriffe wie »Torture Porn« denkt, liegt dennoch falsch. Hier geht es nicht darum, eine junge Frau zu foltern. Ganz im Gegenteil: Der neunte Serienteil ist ein Appell daran, seine eigene Stärke zu finden. Die überaus harten

ersten Minuten von »Tomb Raider« sind nur Mittel zum Zweck. Sie dienen dazu, zu verdeutlichen, welch Anstrengungen ein geschundener Körper und Geist durchstehen müssen, um zu überleben. Es ist die dramatische Zeichnung eines drastischen Schicksals. Kein Spiel mit der Sensationsgeilheit des Zockers, sondern mit dessen Mitgefühl. Du ertappst dich dabei, wie du zusammenzuckst; dich bange ein um den anderen Meter vorankämpfst. Wie du nicht nur Angst um dich selbst, sondern auch um die britische Abenteurerin entwickelst; ihr unbedingt weiteres Elend ersparen willst.

Das liegt insbesondere an der vom kalifornischen Studio Crystal Dynamics erzeugten Atmosphäre – ein brillanter Mix zwischen Schmerz, Anspannung und Furcht. Dunkelheit und düstere Farben bestimmen fast durchgängig das bedrückende, aber nicht triste

Und außerdem?

■ Ob's in Deutschland ungekürzt durch die USK-Prüfung kommt? Bisher ungewiss ■ Erscheint neben der Standard-Version in zwei weiteren Auflagen. Die »Survival Edition« beinhaltet das Spiel, ein 32-seitiges Mini-Artbook, eine doppelseitige 38x48 cm große Karte der Insel, einen wasserfesten Outdoor-Beutel, den zehn Titel umfassenden Soundtrack in digitaler Form und Zugang zu einem Download-Waffenpack. Die »Deluxe Collector's Edition« enthält zusätzlich eine rund 20 Zentimeter hohe Lara-Croft-Statue, hergestellt von Play Arts Kai, und kommt in einer Metallbox mit dem Aufdruck »Survival Kit« daher ■ Erfolge ja, sind momentan jedoch noch verschollen

✖ Im Gespräch mit Noah Hughes, Kreativleiter von »Tomb Raider«



360 Live: Was war die größte Inspirationsquelle für das neue »Tomb Raider«?

Noah: Wir haben uns sehr auf Geschichten von menschlichen Überlebenssituationen konzentriert. Wir wollten den Werdegang von Lara zeigen, wie sie der Charakter wird, der sie heute ist. Wir brauchten eine Herausforderung, die sie als Charakter wachsen lässt. Die Extremsituation stellt sie vor eine Aufgabe, wo sie eigentlich keine andere Wahl hat, als eben zu »überleben«. Das ist ein großartiger Weg, um Laras unzähmbaren Willen zu zeigen. Es macht sie am Ende der Geschichte zu einer Person, die sie selbst nicht in sich gesehen hat. Der Schiffbruch und alles Folgende treibt dich an den Rand des Vorstellbaren und dient als großartige Inspiration für neue Gameplay-Ideen.

360 Live: Wieso erzählt ihr Laras Entstehungsgeschichte und nicht einen weiteren »normalen« Teil der Serie?

Noah: Der Anfangspunkt war nicht einmal eine Entstehungsgeschichte. Bereits bevor wir die Arbeiten am letzten Serienteil abgeschlossen hatten, wollten wir für das kommende Spiel einen größeren Schritt machen, als wir ihn je gemacht hatten. Wir wollten etwas Frisches, etwas, das Leute noch nie in einem »Tomb Raider«-Spiel gesehen haben, das sich aber noch wie ein »Tomb Raider«-Game anfühlt. Wir wollten Leute wie dich zurückgewinnen, [Anm. d. R.: die über die Jahre hinweg der Serie überdrüssig wurden]. Wir hatten beispielsweise immer das Bestreben, Dinge entdeckbar zu machen. In den vorherigen Spielen wurdest du regelrecht gezwungen zu erforschen. Eine der Sachen, die mich besonders freut: Wir haben Grabkammern, die man komplett optional auskundschaften kann. Wenn du sie also erforscht, fühlst du dich auch so, als ob du sie aus freien Stücken erkundet hast.

360 Live: Falls es einen neuen »Tomb Raider«-Film geben würde, wen würdest du gerne in der Hauptrolle sehen?

Noah: Ich weiß nicht. Bis wir unsere Darstellerin für die Stimme und die Bewegungen von Lara gefunden hatten, verging eine lange Zeit. Camilla Luddington wurde unsere neue Lara. Sie hat einen fabelhaften Job gemacht, Lara Leben einzuhauchen. Ja, ich denke, ich würde Camilla nehmen.

Bear Grylls oder Steve Irwin?

+ Ungewöhnliche Umgebungen, frisches Setting rund um eine japanische Insel, herausragende Soundkulisse, abwechslungsreiches Gameplay, fühlt sich immer noch wie ein »Tomb Raider« an, direkte Steuerung, wunderschöne Grafik...

– ... die noch teils mit Kinderkrankheiten zu kämpfen hat, mitunter sehr unterbelichtete KI, Umfang bisher nicht absehbar, die realistische Brutalität des Szenarios könnte für einige Fans – aber auch die USK – zu heftig sein



Erscheinungsbild der überwucherten Insel, von der es schlussendlich zu fliehen gilt. Die vielseitigen Kulissen wechseln zwischen verfallenen Bunkern, verlassenen japanischen Dörfern, ungezählter Wildnis sowie schummrigen Grabkammern und Höhlen. Motten flattern im Schein dutzender Kerzen. In der abgestandenen Luft tanzelnde Staubpartikel weisen den Weg durch Ruinen, die in vielen Jahrzehnten von nur wenigen Menschen betreten wurden. Schwermütige Szenarien machen das mystische Eiland zu einem visuellen Erlebnis, das berauschender kaum sein könnte.

All das wird obendrein von einer umwerfenden Geräuschkulisse unterstützt. Die Hintergrundkulisse – in der Regel erfüllt von dezent instrumentalen Klängen oftmals asiatisch angehauchter Musik – vermischt sich mit einsam hallendem Fußstapfen, kalt-heulendem Wind, trocken-knarrenden Bäumen und dem bedrohlichen Knurren wilder Tiere zu einer fast schon organischen Symphonie.

Auch die englischen Synchronsprecher wirken überaus bedacht gewählt. Gerade mit der neuen Besetzung der Lara-Rolle haben die Amerikaner aus Redwood City einen echten Glücksgriff gelandet. Die in Bracknell geborene britische Schauspielerinnen Camilla Luddington – besonders bekannt für ihre freizügigen Rollen in den TV-Serien »Californication« und »True Blood« – schafft es, auf äußerst überzeugende Weise der virtuellen Landsfrau Leben einzuhauchen, die Jugendhaftigkeit der Figur zu verkörpern und dem Spieler gleichzeitig ihr Gefühlsleben eindrucksvoll näherzubringen.

ANGST

Getrennt von den anderen Überlebenden des Schiffunglücks schlägt sich Lara schon bald aus der Verfolgerperspektive weitestgehend alleine durch die Wildnis – meist verfolgt von drei Problemen: mysteriösen Killern, aggressiven Wildtieren und oft quälendem Hunger. Glücklicherweise findet sie als-





bald Pfeil und Bogen, ihre wichtigste Waffe im Kampf gegen genannte Gefahren. In relativ offenen Arealen, deren Fläche bisher leider noch recht kompakt anmutet, begibt sich die unerfahrene Abenteuerin auf die Jagd. Krähen, Hühner, Rehe und Konsorten – die Fauna kann zwar nicht mit den berühmten Tierparks dieser Welt konkurrieren, bietet aber dennoch genügend Variation. Lara nimmt einen Pfeil aus dem Köcher und legt an. Die Sehne spannt sich und das tödliche Geschoss zischt in Richtung Opfer; durchbohrt mit einem fleischigen Schlag dessen Körper. Erlegt man eines der Tiere, kann man es daraufhin ausweiden. Allerdings sollte man aufpassen, dass man nicht allzu häufig Wolfsrudeln und dergleichen über den Weg läuft, denn auch die angriffslustigen Raubtiere sind hungrig. Sehr sogar.

Umso weiter man in der Geschichte voranschreitet, umso mehr merkt man, wie Lara an ihren Erlebnissen wächst; sich immer neuen Herausforderungen stellt und diese schließlich auch meistert. Verzieht die

Archäologin anfangs noch von sich selbst angewidert das Gesicht beim Aufbrechen eines erlegten Rehbocks, muss sie schon bald ihre ersten menschlichen Widersacher zur Strecke bringen. Genauer gesagt extrem gewalttätige Männer: die nach aktuellem Stand größte Gefahr für die Archäologin. Doch wieso greifen die Russisch sprechenden Kerle Lara und die anderen Schiffbrüchigen an? Sind das wirklich nur Plünderer? Passt nämlich irgendwie nicht zur Tatsache, dass sie ein ganzes Arsenal Scharfschützenkaliber, Automatikwaffen, Pistolen und Molotowcocktails mit sich rumschleppen. Oder sind es vielmehr Söldner, die im Auftrag eines unbekannten Schattenmannes agieren?

Dagegen sicher: Die häufigen Kampf- und Erkundungsabschnitte werden regelmäßig von Zwischensequenzen aufgelockert, in denen es immer wieder gilt, einfache Quicktime-Reaktionstests zu meistern. Keine Panik: Kommen diese anfangs noch vermehrt vor, rücken sie schon bald in den Hintergrund und wirken fortan eher unterstützend denn Spielflussstörend.

RUHE

An sogenannten Basislagern, die eigentlich nicht viel mehr sind als verstreute Lagerfeuer, erholt sich die abgebrühte Britin zwischendurch von all ihren Strapazen. Hier ist es zudem möglich, ihre über die Zeit aufgesammelten Waffen zu verbessern. Zumindest solange dir genügend Geldeinheiten – hier als »Altmaterial« bezeichnet – zur Verfügung stehen. Nach und nach lassen sich so unter anderem die Wurfbäume des Bogens verstärken oder die Magazine der Pistolen vergrößern.

Zusätzlich verdient Lara – etwa durch Feindabschüsse – Erfahrungspunkte, die schrittweise Fertigkeitenpunkte freischaleten, die sie wiederum am Lagerfeuer in Rollenspiel-ähnliche Talentbäume investiert. Der »Survivor«-Baum beispielsweise bietet insgesamt zehn Verbesserungen, darunter die Fähigkeit, Wildtiere besser im Dickicht ausmachen zu

können. Der »Brawler«-Teil widmet sich hingegen mit seinen sechs Fähigkeiten gänzlich dem Nahkampf, beispielsweise um anrückenden Widersachern einen Pfeil ins Knie zu rammen. Ein Schelm, wer dabei an die Stadtwache aus »Skyrim« denkt.

Leider wird das überragende Gesamtbild momentan noch von wenigen Schwächen getrübt, die Crystal Dynamics in Anbetracht der noch verbleibenden Entwicklungszeit allesamt ausmerzen dürfte. So kommt es selten zu kurzen Rucklern, Einbrüchen der Bildwiederholrate und der ein oder anderen fehlerhaften Textur. Darüber hinaus wirken vereinzelte Animationen hölzern oder zuweilen seltsam.

Außerdem kommt es zu Problemen bei der Wegfindung und zu kleineren Logiklücken. Warum fällt eine Holzkiste unbeschadet aus einem abgebrannten Leinwandnetz? Zusätzlich stören Aussetzer bei der zum Teil noch sehr dummen KI. Nach dem Motto: Neben mir verbrennt ein Wachkumpen bei lebendigem Leib – stört mich aber nicht, ich setze stoisch meinen Rundgang fort.

Doch all das sind Kleinigkeiten im Vergleich zum großen Ganzen: Mit »Tomb Raider« blickt Lara ihrer bislang härtesten Herausforderung entgegen. Ein Spielerlebnis, derart intensiv und erwachsen wie selten zuvor. »Tomb Raider« wird keine einfache, schöne Entstehungsgeschichte. Es wird dein Bild von Lara Croft grundsätzlich verändern. Es wird die Neugeburt einer Videospiel-Legende, die nur eins will: überleben!

Markus Würstle

360 LIVE sagt...

Trotz Dreck, Blut und Tränen: Laras erstes Mal wird wunderschön!

HITPOTENZIAL

8.5 von 10



Erhältlich | 12. Februar 2013 | Status | 85% komplett

kurz&knapp

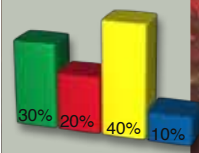
Hersteller | Sega
 Entwickler | Gearbox
 Software
 Genre | Ego-Shooter
 Spieler | 1 - 12
 Xbox Live | ja

kurz gesagt

Säureblut spucken-
 der, technisch
 leicht angestaubter
 Dunkelkammer-
 Shooter.

das ist drin

- Xenos
- Marine-Blut
- Schattengeflecht
- Schockmomente



ALIENS COLONIAL MARINES

Körperwelten zu Gast in Hadley's Hope...

Sechs Paar schwere Stiefel marschieren über den schleimig-sumpfigen Boden einer im Halbdunkel liegenden Höhle. Wie schwarz gefärbte Wirbelsäulen bedecken netzförmig-glitschige Strukturen die Höhlenwände ringsum. Die gepanzerten Kämpfer sind nicht allein in dieser sinistren Brutstätte, denn schnell vernehmen sie trippelnde Geräusche.

Ihre Bewegungsscanner schlagen aus wie verrückt, als plötzlich ein Säuregeschoss durch die Schwärze zischt und die Rüstung eines Marines zerfrisst. An den Decken, in den Lüftungsschächten: Die Aliens sind überall...

Spannende Momente wie diesen erleben Spieler der Mehrspieler-Modi von Gearbox' neuem »Aliens«-Baby immer wieder. Im erstmals in London enthüllten und von 360 Live angespielten »Extermination«-Modus treten zwei Sechser-Teams rundenweise gegeneinander an. Fünf Minuten übernimmt deine Mannschaft die Kontrolle über Hansruedi Gigers ikonische Aliens, dann wird gewechselt. Als Xenomorph verteidigst du die Eier im Brutnest, während es als Marine gilt, Geburtenkontrolle auszuüben und die Eier per Brandsatz in extraterrestrischen Brei zu verwandeln. Xenos haben freilich ob ihrer Agilität und der Fähigkeit, sich an Wänden und Decken zu

bewegen, das Überraschungsmoment auf ihrer Seite. Menschenpack hingegen kann E.T.-Viecher per Motion-Tracker orten und aus den Angreifern mit wenigen Schüssen Brei machen. Dynamisch ist der »Domination«-artige Modus allemal, allerdings wie alle Mehrspieler-Varianten des Titels überschattet von einer bisher suboptimalen Alien-Steuerung. Die Navigation an Decken und Wänden per Gedrückthalten der LB-Taste mag nicht so recht von der Hand gehen. Immerhin dirigierst du die Monstren in drei Varianten: »Spitter« befeuert Fleischsoldaten mit Säure, der flinke »Lurker« hechtet pfeilschnell und der »Soldier« fungiert als einsteigerfreundlicher Allrounder. Den drei Alien-Klassen stehen bei den Marines vorgefertigte Waffenausrüstungen gegenüber.

Im »Survival«-Modus bekriegen sich die Spezies im konventionellen Team-Deathmatch. Als Alien-Königin der gezeigten Modi krönt 360 Live jedoch den

Alien-Königin oder Kang und Kodos?



Tolle Duster-Atmosphäre, variable Angriffsmuster der Aliens gefallen, viele schöne Lichteffekte ...



... während die Grafik insgesamt leicht veraltet daherkommt, Alien-Steuerung hakelig bis unübersichtlich, linearer Spielfluss, bis auf die Xenos noch keine weiteren Gegnertypen von Gearbox enthüllt



»Escape«-Modus, der nach »Left 4 Dead«-Strickmuster abläuft. Eine Gruppe Marines muss hier bestimmte Aufgaben erfüllen: Einen Aufzug mit Energie versorgen, eine Tür aufbrechen und vor dem gegnerischen Xeno-Team flüchten. Letzteres dagegen muss alle Waffenschwinger ausradieren – spaßig!

Erstmals durfte 360 Live auch auf Konsole Xeno-Klaue an die Kampagne anlegen – und empfängt das Gesehene mit gemischten Gefühlen. Bei der Erkundung der »Hadley's Hope«-Kolonie ziehen die absolut dichte und beklemmende Atmosphäre sowie schöne Lichtspiele in den Bann. Weniger verzücken die sehr gegängelten Abläufe, die nicht mehr zeitgemäße Grafik sowie die bisweilen zäh anmutende Shooter-Mechanik. Größter Säureblut-Wermutstropfen: Schockmomente sind bislang spärlich gesät. Wir sehnen dem Teil aber trotz kleinerer Mängel freudig entgegen und sind weiterhin zuversichtlich, dass Gearbox das Alien-Baby schaukeln wird und hier eine Atmosphäre-Monstrosität heranzüchtet. Test im übernächsten Heft!

Nils Osowski

✖ Mein Planet...

...IST AUS HOLZ!

Schon gewusst? Der Herzklopf-Blockbuster »Alien 3«, seinerzeit entstanden unter der Regie von Star-Filmmacher David Fincher, hat ursprünglich mal ganz anders ausgesehen. Einer der ersten Entwürfe des Drehbuchautoren Vincent Ward sah einen Holzplaneten vor, auf dem die Crew notlandet. Richtig gelesen: Holz – wie das Zeug, aus dem Bäume sind. An dem fremdartigen Ort sollten Mönche wie zu Zeiten des Mittelalters leben, bar jeder technischen Errungenschaft. Alt, zerfallen und desolat sieht die Welt aus, welche in den zugehörigen Konzeptzeichnungen skizziert wird. Ob der archaische, von seltsamen Glaubensanhängern behaute Planet der Reihe besser getan hätte, als es die von Fincher letztlich realisierte Fassung tat? Ein spannender Entwurf ist's allemal!

360

LIVE sagt...

Könnte sich trotz Detailschwächen wie Säureblut in Fanherzen fressen. Auf dem Motion-Tracker behalten!
HITPOTENZIAL

8.0

von 10



Erhältlich | 8. Februar 2013 | Status | 80% komplett

kurz&knapp

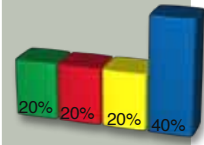
Hersteller |
Electronic Arts
Entwickler |
Visceral Games
Genre | Horror-Action
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Ingenieur Isaac
Clark in frostiger
Mission auf einem
Eisplaneten.

das ist drin

- Bergmann-Grufti
- Astronauten-Zombie
- Mumien-Nekromorph
- Carver-Widerling



DEAD SPACE 3

Eiskalt umgkrempelt?

Gerade noch blickst du in die Augen eines dezent verwirren Wissenschaftlers, der leicht abwesend, aber mit ruhiger und klarer Stimme vor sich hin doziert, erklärt welche Proben er auf dem Eisplanet Tau Volantis nehmen wollte. Und wie unglücklich er doch ist, dass sein Labor zerstört wurde. Im nächsten Moment wird der Kittelträger plötzlich aufgeschlitzt. Spitze Tentakel bohren sich durch seinen Bauch, er röchelt. Scharfe Schneiden durchdringen seine Schultern, und dann, ganz langsam, verläuft seine Gesichtshaut zu einer ekelhaft entstellten Fratze. Es ist kein schönes Gefühl, vor allem wenn im gleichen Moment all diese Schatten um dich herumtanzen, aus denen absurd verrenkte Fleischstummel ragen, die vielleicht mal Arme waren und nach dir greifen. Die Hölle? Sie scheint sich direkt vor dir aufzutun. Schnell in den Fahrstuhl! Nur: Wo ist der Schalter? Mist, das Ding springt nicht an. Okay, ganz ruhig – wie war noch mal die Steuerung? Auf Knopfdruck wird das Stasis-Modul aktiviert, damit Energie auf die Generatoren gegeben – kurzer Strom-

schlag, die Fahrstuhltür schließt sich. Endlich Sicherheit! Zumindest für wenige Sekunden.

CALL OF DEAD SPACE?

Als 360 Live auf einer Presseveranstaltung in London zwei neue Missionen spielt, ist die wichtigste Frage klar: Ist das hier noch »Dead Space«? Fühlt es sich noch an wie all die Schweißausbrüche, die uns Isaac Clark in seinen ersten beiden Abenteuern beschert hat? Ja, denn im Grunde sind das hier zwei Spiele in einer Box. Dieses Gefühl, allein zu sein, isoliert und von der Welt abgeschnitten, das gibt es primär im Solo-Modus, wenn du »Dead Space 3« allein angehst. Wenn die Schneeflocken fallen und die Sonne ihr oranges Kleid über die Szenerie wirft, mag dieser Eisplanet vielleicht harmlos wirken. Doch das ist er nicht. Denn hunderte Meter unter der Erdoberfläche lauert das Grauen der Bunkeranlagen. Noch immer wirst du in den engen Gängen von Forschungsanlagen, Mannschaftsquartieren oder einer Krankenstation diese fiesen Glucks-, Knurr- und Quiekgeräusche vernehmen und kurz innehalten. Dort hinten, da, zwischen zwei riesigen Rotoren, schicken sich auch schon die ersten Feinde an, dir das Leben zur Hölle zu machen. Es sind Lurker, blutrünstige kleine Krabbelwesen, wieselflink und somit schwer zu treffen. »Dead Space«-Fans kennen die Biester, zumindest in Babymutanten-Form, wie sie auch auf der Raumstation Sprawl ihr Unwesen trieben. Dieses Mal mutieren die Lurker aus Hunden,



Pistenschreck: Ob man die Schneeraupe im Hintergrund auch selber fahren darf? In Anbetracht der vielen Gameplay-Anpassungen würde es nicht wundern.

Und außerdem?

■ Reine Einzelspieler- und Koop-Erfahrung ■ Visceral hat sich dieses Mal entschieden, den Mehrspieler-Part des Vorgängers wegzulassen. Laut Produzent Steve Papoutsis wurde der Modus nicht so viel gespielt wie erwartet und passte letztlich nicht in die »Dead Space«-Erfahrung

✕ Waffenschrank

SO ZIMMERST DU DEINE ÜBER-WAFFE

Standard-Waffen sind langweilig – dachten sich auch die Entwickler und spendierten »Dead Space 3« ein spannendes neues Feature. Wann immer du an eine Werkbank kommst, kannst du eigene Waffen zusammenschustern. Die dafür nötigen Metalle, Kristalle und anderen Ressourcen findest du am schnellsten mit dem Handscanner oder alternativ dem Scavenger-Bot – quasi ein kleiner Wall-E-Verschnitt, der jedoch keinen Schrott sammelt, sondern dir durch Hinlaufen signalisiert, wo sich wertvolle Materialien verbergen. Genug Rohstoffe zusammen, musst du dich zunächst zwischen einer Ein-Hand-Schusswaffe und einem Zweihand-Modell entscheiden. Dann beginnt der Upgrade-Spaß. Vielleicht einen Flammenwerfer an den Lauf montieren? Dem Ganzen einen Plasmakern einpflanzen, der mit ionisch angereichertem Brennstoffplasma Körperteile wie ein Laser abtrennt? Oder vielleicht doch lieber den »Telemetry Strike«, mit dem du gehärtete Metallbolzen verschießt? 360-Live-Waffenexperten empfehlen den hydraulischen Cutter, quasi ein drehendes Bajonett, das sich auf kurze Distanz durch Gegnerhorden fräst; dazu einen Granatwerfer für den unteren Lauf – natürlich mit spezieller Azeton-Munition, die hässlichen Nekromorphs mindestens 30 Sekunden schadet und diese noch ein bisschen hässlicher macht.

Die Mumie lebt: Wer 200 Jahre verlassene Bunker durchstöbert, muss auch damit rechnen, bärtigen Bergmännern im Pharao-Look zu begegnen.



Harte Schale, weicher Kern: Carver gibt zwar gern den herzlosen Elitesoldat, macht sich in Wahrheit aber Vorwürfe weil er seine Familie vernachlässigt hat.



die auf Tau Volantis einst vom Militär abgesetzt wurden, um auf dem Eisplaneten Ressourcen aufzuspüren – bis sie sich infizierten. Ja, dieses Tippeln der Lurker in Lüftungsschächten. Das Schmatzen, das Schaben und Kratzen an Metall lässt dich zusammenschaukeln! Aber eben nur, wenn du alleine spielst.

KONTROLLIERT VOM MARKER

Im Koop-Modus dagegen ist »Dead Space 3« eine völlig andere Erfahrung. Hier gesellt sich John Carver hinzu, der zwar den typischen »Yes Sir, ich sterbe gerne für mein Land«-Elitesoldaten mimt, in Wahrheit aber vor allem von Rachegedanken getrieben wird. Während er für die Regierung im Einsatz war, wurde

seine Familie bei einem Angriff der Nekromorph auf den Planeten Uxor ausgelöscht. Carver bat damals darum, mit seiner Einheit nach Uxor zurückzukehren, um die Bevölkerung zu schützen. Sein General jedoch lehnte ab, woraufhin er desertierte. »Carver war ein guter Soldat, aber kein guter Vater. Er hatte wenig Zeit für seine Familie, kaum mitbekommen wie sein Sohn aufwuchs. Er ist nicht der Typ, der seine Emotionen zeigt. Trotzdem merkt man, dass er in einem inneren Konflikt steht«, erklärt Steve Papoutsis, Chef von Visceral Games. Doch in Wahrheit kam er auf Uxor in Kontakt mit einem Marker, jener Entität, die die Nekromorph über eine Art gemeinsames Netzwerk befehligt. Der Marker

kontrolliert jetzt in einigen Abschnitten sein Hirn, verändert seine Gedanken und so die Spielwelt. Während du als Isaac an verrosteten Betten in einer Krankenstation vorbeigehst, hörst dein Koop-Partner Stimmen: »John, komm her. Komm zurück, lass uns nicht allein«. In besagter Schlafstätte entdeckt Carver dann einen Teddybären, dessen Arm abgerissen wurde – nur noch ein Stofffetzen guckt heraus. Dazu gesellen sich in den Gängen stehende Nussknacker-Soldaten, wie du sie von Weihnachten kennst, aus deren Mund Blut läuft.

GEFANGEN IM ALBTRAUM

Ähnlich wie Isaac in den Vorgängerspielen von Visionen seiner Ex-Freundin heimgesucht wird, erlebt Carver Blackouts. In diesen Abschnitten ist er mit



Schockstarre oder Gefrierbrand?

- ➕ Großartiges Sounddesign, Einzelspieler- und Koop-Erfahrung unterscheiden sich massiv in Gameplay und Atmosphäre, kreatives Waffendesign Marke Eigenbau
- ➖ Büßt im Koop-Modus nach dem bisher Gezeigten viel der Gruselstimmung ein

einem ganz anderen Leveldesign konfrontiert als sein Koop-Partner. Er läuft durch sein Zuhause auf Uxor, sieht links ein Gemälde von sich, seiner Frau und seinem Sohn Mike, das sich langsam in Flammen auflöst. Er kämpft hier im Grunde auch gegen Nekromorph, ist deshalb aber nicht mehr in der Lage, auf Tau Volantis zu handeln. Als Isaac-Spieler musst du ergo nicht nur dich, sondern auch den benommenen John beschützen. In dieser Szene vor einer ganz neuen Gegnerrasse: den Twitchern. Nekromorph, die Menschen infiziert haben, deren Anzüge

Stasisenergie nutzen. Auf Tau Volantis also speziell Ex-Sicherheitspersonal. Problem: Die Energie macht die Biester extrem schnell, fast so als würden sie sich beamen. Wer Twitcher zu nah an sich heranlässt, hat fast keine Chance, weil sie mit der knapp zehnfachen Geschwindigkeit wie ihre Kollegen zuschlagen. Im Normalfall würdest du einfach jedes Mal einen Schritt zurückweichen, klappt hier jedoch nicht, da Kollege Carver quasi in Schockstarre rumsteht und ein leichtes Ziel wäre. Wohl dem, der das stark erweiterte Waffenrepertoire überlegt einsetzt: Säurewaffen für

lang anhaltenden Schaden; Flammenwerfer zum Zurückdrängen der Meute oder Schrapnell-Minen, die Nekromorphs mindestens ein Bein abreißen. Mit der Kreissäge dann das andere ins Visier nehmen, schon ist der Feind bewegungsunfähig.

WIRD ISAAC REHABILITIERT?

Visceral Games hat sich mit seiner actionreichen Enthüllung auf der E3 2012 keinen Gefallen getan, beweist in der knapp einstündigen Anspielrunde nun aber umso mehr, wie clever sich Horror mit steiler Inszenierung verknüpfen lässt. 360 Live erlebt nicht nur recht typische Gruselpassagen, sondern in einer anderen Mission auch einige beängstigende Szenen an Bord des Raumschiffes Eudora: Das Schiff bricht auseinander, du verlierst deinen Sauerstoffhelm und schießt mit 300 Sachen an jeder Menge Weltraumschrott und Wrackteilen vorbei – rasant. Dich erwartet also weiterhin packende Horror-Action, jedoch solche, die mehr Facetten zeigen möchte. Facetten der Angst – im All, in Schneestürmen, in denen du jede Orientierung verlierst und in dunklen Bunkern, in denen dein Koop-Partner durchdreht. Wir bleiben hoffnungsvoll!

Benjamin Kratsch



360LIVE sagt...

Starke kreative Vision, überzeugende Technik und einfallsreicher, aber bisher nur mäßig HITPOTENZIAL. Schockmomente injizierender Koop-Modus.

8.0 von 10

* Horror-Guru

IM GESPRÄCH MIT STEVE PAPOUTSIS

Steve ist der Speedy Gonzalez von Electronic Arts. Als Chef von Visceral Games und Produzent von »Dead Space 3« und »Army of Two: The Devil's Cartel« jettet er zwischen San Francisco und Montreal hin und her und spricht mit 360 Live über Eiszapfen, San Francisco und die Kunst des Sounddesigns.



360 Live: Warum entwickelt ein Team aus Redwood City, nahe San Francisco, bei 30 Grad im Schatten ein Spiel auf einem Eisplanet?

Steve Papoutsis: Hehe, interessante Frage. Redwood liegt ja fast schon in einer subtropischen Zone, bei uns wird es also maximal 15 Grad kalt. Es regnet viel, aber Schnee und Eis haben schon so etwas Mystisches. Wer also als Kalifornier nicht gerade viel reist, kennt Schnee womöglich nur aus Fernsehbildern von New York, wo dieses Jahr sicher wieder die Glatteis-Rutschtour losgeht. Aber tatsächlich bin ich sehr glücklich, dass wir ein zweites Studio in Montreal haben. Da wiederum wird es unglaublich kalt. Als ich vor zwei Wochen das

letzte Mal dort war, hatten die Jungs schon minus 20 Grad.

360 Live: Visceral Montreal arbeitet gerade an »Army of Two: The Devil's Cartel«. Inwiefern hilft euch das?

Papoutsis: Unser Audio-Director Paul Gormann und Francois, der Chef-Audiodesigner von »Army of Two«, sind gute Freunde und tauschen sich regelmäßig aus. Paul wollte zum Beispiel wissen, wie viel Druck und Wucht eigentlich so ein Eis-Stalagtit beim Aufprall auf die Erde hat. Francois meinte daraufhin: »Kein Problem, da wächst gerade einer vor meinem Fenster. Soll ich ihn runterholen und das aufnehmen?« Bei solchen und anderen Themen findet also ein reger Ideenaustausch statt. Er kommt aber auch öfter nach Kalifornien. Nicht zuletzt hilfreich, weil »Devil's Cartel« ja in der Wüste vom angrenzenden Mexiko spielt.

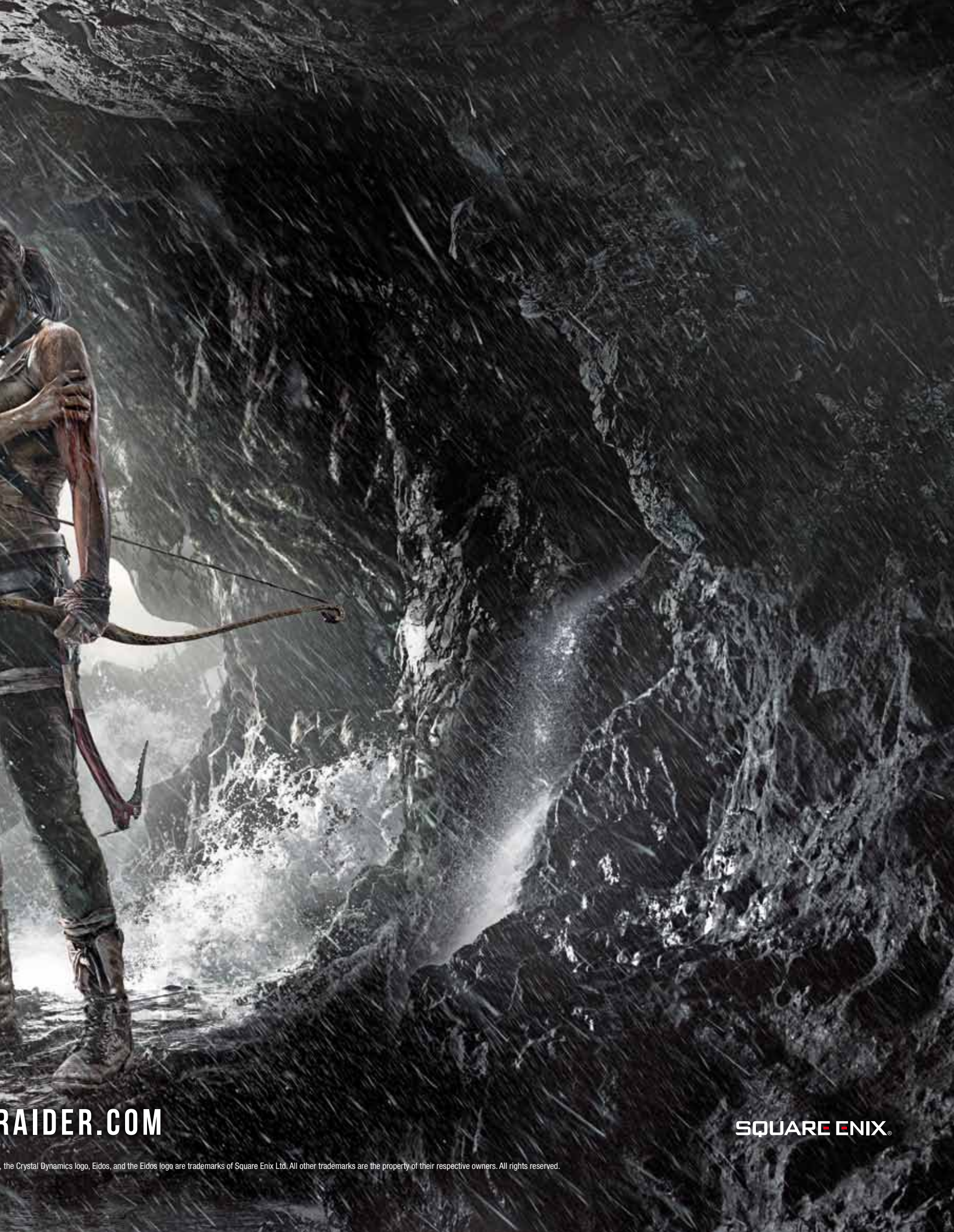
360 Live: Du bist als Produzent auch stark in den Soundbereich involviert. Was war das schwierigste Geräusch, was ihr je aufnehmen musstet?

Papoutsis: Ich spiele in einer Band, habe ein großes Faible für Musik und letztlich ist der Sound ein extrem wichtiger Bestandteil der Atmosphäre. Ich erinnere mich daran, dass wir im Meeting saßen und überlegt haben, wie man den Sound einfängt, den eine riesige Turbine generiert. Glücklicherweise hatte genau

an dem Tag ein armer Kollege Schnupfen. Wir sperrten den Kerl in einen Raum, nahmen sein Leid auf, mischten es neu ab, bauschten es auf und fertig war das Turbinengeräusch. Aber auch San Francisco selbst ist perfekt für Audioaufnahmen gedacht: Wir sind beispielsweise mal mit 100 Sachen die Golden Gate Bridge runtergedonnert und ein Kollege hat sich mit einem tragbaren Rekorder aus dem Fenster gehängt. Daraus wurde das Pfeifen des Schneesturms.

360 Live: Sound funktioniert nicht immer gleich. Nach der hundertsten quietschen- den Tür zuckt man nicht mehr zusammen. Was tut ihr, um uns weiterhin zu erschrecken?

Papoutsis: Ha, wieder San Francisco: Es gibt hier einen Zug, der auch unterirdisch verkehrt – die »BART« vom Flughafen in die Innenstadt. Es ist ein recht alter Zug und es reichte, ein Diktiergerät ans Fenster zu halten, um dieses Kreischen, Klirren und hochtönige Quietschen einzufangen. Ergo gibt es auch eine Art Zugsystem, das verschiedene Bunkeranlagen verbindet. Ansonsten arbeiten wir dieses Mal sehr thematisch, jeder Abschnitt hat ein eigenes Sounddesign. Die Natur selbst wird zur Bedrohung, vor allem Schneestürme. Denn du hörst nichts, du siehst nichts und du kannst dich absolut nicht auf Angriffe vorbereiten (er grinst).



RAIDER.COM

SQUARE ENIX®

the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

DmC

Devil May Cry™





CAPCOM®

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

A dramatic movie poster for Tomb Raider. Lara Croft is on the right, looking down with a bow in hand. The background shows a stormy sea with a shipwreck and a large cave opening. The title 'TOMB RAIDER' is in large, white, distressed letters on the left.

TOMB RAIDER

CRYSTAL
DYNAMICS

WWW.TOMBI

Tomb Raider © Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics

GEARS OF WAR JUDGMENT

TERROR
VON
UNTEN!



kurz & knapp

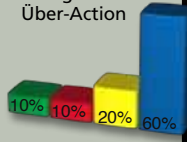
Hersteller | Microsoft
Entwickler | Epic
Games / People Can Fly
Genre | Action
Spieler | 1 - unklar
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Blutige Neugeburt:
Baird feiert den
E-Day – mit Ketten-
säge.

das ist drin

- Tapferkeit
- Widerstand
- Menschheits-
dämmerung
- Blutige
Über-Action



So beginnt der Blutregen...

Ein Viertel der gesamten Population ausgeradiert, große Metropolen überall auf dem Planeten in Schutt und Asche gelegt – nicht umsonst heißt ein Sprichwort auf Sera: »Die Glücklichen starben am E-Day«. Sera, das ist der Heimatplanet der Menschheit im »Gears of War«-Universum, der E-Day jener katastrophaler Zeitpunkt in der Geschichte, an dem Invasoren diesen Planeten angriffen. Dabei hat das Böse ähnlich wie Saddam Hussein in einem Erdloch gehaust. Genauer gesagt in groß angelegten Bauten. Am Emergence-Day nahm diese unsichtbare Bedrohung grausame Form an: Die reptilienartigen Locust brachen in einem vernetzten Großangriff aus ihren E-Holes genannten Löchern aus. Serienfans wissen, was dann folgte: die großen Pendulum-Kriege. Millionen Tote, menschliche Gegenangriffe mit den verheerenden Hämmern der Morgenröte. All diese Katastrophen fanden mehr als eine Dekade vor den Ereignissen des ersten »Gears of War« statt. Erstlingsheld Marcus Fenix diente zwar ebenfalls in diesen Kriegswirren,

doch das zur Zeit des E-Days spielende »Judgment« rückt einen anderen Muskelberg ins blutige Rampenlicht: Sprücheklopfer Damon S. Baird. Wie Epic Games herausgefunden haben will, zählt der zu den Lieblingsfiguren befragter »Gears«-Zocker.

DER KLUGE DIREKTOR

Hochverrat! Das wird Blondchen Baird und seinem Kämpfertrupp namens Kilo Squad vorgeworfen. Während der Gefechte in Halvo Bay,

Und außerdem?

■ Serienikone Marcus Fenix hat ebenfalls in den Pendulum-Kriegen gedient und dafür sogar eine Auszeichnung erhalten – ob man dem Guten während der »Judgment«-Kampagne über den Weg läuft, ist nicht bekannt ■ Schauplätze von »Judgment« sind unter anderem die Onyx Guard Academy, Halvo Bay sowie die Nation Tyrus ■ Serienbekannte Locust-Viecher wie Boomer, Bloodmount oder Mauler feiern selbstverständlich ihre Rückkehr, doch neues Gegnergetier hält Epic noch geheim ■ Bisher über 19 Millionen verkaufte »Gears«-Spiele weltweit

E-Day oder Untergang?

- + Rückbesinnung auf den grandiosen Erstling, stimmige »Gears«-Atmosphäre, kluge Detailverbesserungen, motivierendes Punktesystem, variable Action dank »Smart Spawn«
- Optisch bisher nicht allzu viel verbessert, bislang wenig neues Feindpack enthüllt



Am Walker Drive trifft das Kilo Squad auf starken Widerstand, hier in Form attackierender Reaver.



welches Epics Produktionsdirektor Rod Fergusson als das »Gears«-Gegenstück des heutigen San Diego bezeichnet, sollen Damon und seine Schützenbrüder geheime Militärtechnologie entwendet haben. Wobei, »Brüder« stimmt nicht ganz. Auch die Ex-Journalistin Sofia Mendrik dient der Armee der Koalition der ordentlichen Regierungen – kurz KOR – und kettensägt Seite an Seite mit Baird. Garron Paduk lässt als Scharfschütze des Teams Locust-Köpfe auf große Distanz in tiefrotem Blutregen aufplatzen und Coolness-Maschine Augustus Cole alias Cole Train sorgt für die nötige Lässigkeit.

Die Einsätze des Kilo Squad unmittelbar nach dem E-Day werden in Rückblenden erzählt – ein Stilmittel, auf das auch »Dragon Age 2« setzte. Statt eines ruppigen Zwergs dient hier in der Rahmenhandlung Held Damon als Erzählinstanz, welcher wegen des Waffendiebstahls vorm Kriegsgericht landet und sich dort rechtfertigen muss. Seine Schilderungen künden von einem schnelleren, einem intuitiveren »Gears«, als die Menschheit es jemals zu Gesicht bekam. Damit »Judgment« griffiger und direkter wird, bedient sich der neue Entwickler People Can Fly – das

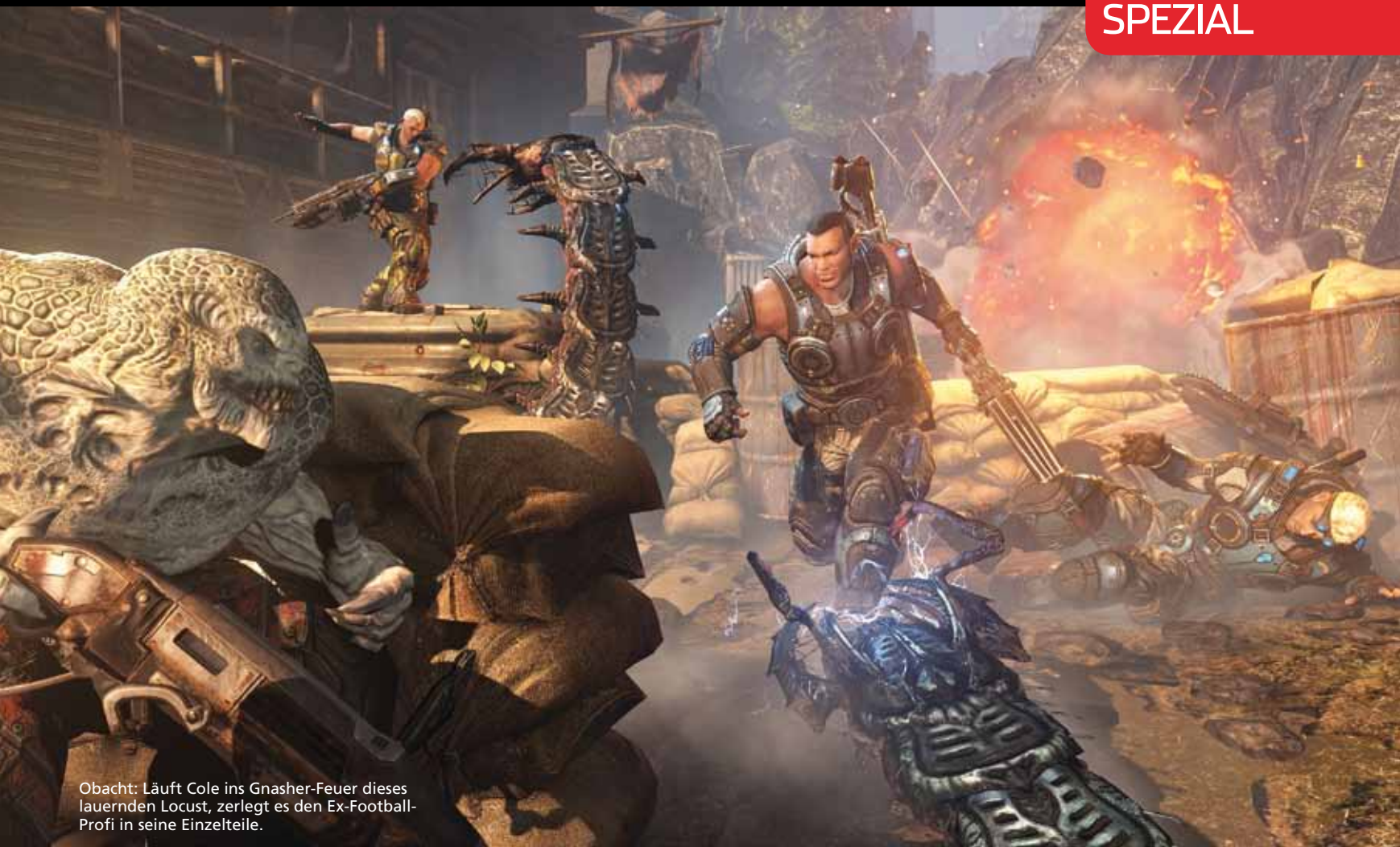
sind die Jungs und Mädels, die »Painkiller« und »Bulletstorm« an den Start gekarrt haben – einem KI-Direktor Marke »Left 4 Dead«. Heißt: In den Schießereien werden Gegner nicht streng nach Skript an immer gleichen Punkten gespawnt, sondern materialisieren sich dynamisch und stets unterschiedlich in den zerstörten Umgebungen. Folge: Kein Durchlauf spielt sich dank dieses »Smart Spawn«-Systems wie der vorangegangene. Zudem soll »Judgment« härter werden: »Einfach« soll dem normalen Schwierigkeitsgrad der Vorgängerspiele entsprechen. Na dann, Mahlzeit!

SEI TAPFER!

Im letzten Titel der Entwickler, dem über Electronic Arts veröffentlichten »Bulletstorm«, dreht sich alles um Punkte. Davon mag sich der polnische Entwickler auch in »Judgment« nicht trennen. Wer in der komplett mit bis zu vier Spielern angehbaren Kampagne reichlich Locust-Getier zurück unter die Erde befördert, saht »Valor Points« ab. Mit den Zählern kaufen sich Kettensägenbajonett-Schwinger dann in der Welt platzierte Waffen mit blauer Umrandung. Das erinnert ein wenig an den »Horde«-Modus aus Teil Drei, in dem ebenfalls Verbesserungen per erspielter Punkte erstanden werden.

Statt mit Lancer gehen geübte Schützen dann mit der voll-automatischen Vulcan Cannon oder auch dem mehr Flammen als ein Rammstein-Konzert speienden Scorch auf die Brut los. Wobei: Gesetzt den Fall, du bist mit den weniger mächtigen Kalibern im siebten Sera-Himmel, lassen dich die Jungs aus Warschau die Punkte noch anderweitig verwenden.





Obacht: Läuft Cole ins Gnasher-Feuer dieses lauernden Locust, zerlegt es den Ex-Football-Profi in seine Einzelteile.

✕ Mehr Spieler ...

... MEHR SPASS?

Microsoft hat ebenfalls neue Details zum primär von Epic Games entwickelten Mehrspieler-Modus enthüllt. Auf der Karte Gondola tuckert eine Gondel hoch hinaus zu einem Turm, der wiederum über einem kleinen Dorf aus Backsteinhäusern thront. Oben in dem Ausguck liegt ein Gedärme verstreuer Boomshot. Logisch, dass von dort mit dieser Wumme massives Verderben gesät werden kann. Auch logisch, dass mit jedem Rundenstart serientypisch der Kampf um diesen Waffen-Spawn-Punkt beginnt. Spielbar ist das Ganze unter anderem in einer jüngst von Epic enthüllten Free-for-All-Variante. Also jeder gegen jeden, Säge gegen Säge. Blutgruppen aller Länder, vermischt euch!



Absolut geheime Missionen können alternativ mit den Tapferkeitspunkten entsperrt werden, was sich sowohl auf die Story, als auch den Schwierigkeitsgrad auswirkt. Der vor dem Militärgericht stehende Baird erzählt also eine variierte Version der Geschichte rund um den Technologiekla. Plötzlich werden in den spielbaren Erinnerungen dann statt der normalen Wretches – flinke, Klauen schwingende Biester, die von den Locust aber in erster Linie als Kanonenfutter missbraucht werden – mit einem Mal Dark Wretches. Die hören, wenngleich naheliegend, nicht Marilyn Manson und schminken sich weiß, sondern sind dank Emulsions-Kontakt der Lambent-Spezies zugehörig. Sind somit tödlicher, widerstandsfähiger und explodieren beim Abkratzen in einem gelben Emulsions-Matsch. Unschön!

Ob des erhöhten Schwierigkeitsgrades rückt auch die Notwendigkeit des koordinierten Vorgehens viel stärker in den Vordergrund. Held Baird etwa kann auf seine Ingenieurskünste zurückgreifen, Barrikaden warten und Selbstschussanlagen reparieren. Ebenfalls neu: Nach den einzelnen Story-Abschnitten kriegt das Kilo Squad eine Missionsbewertung vorgelegt. Eigentlich eher bekannt aus Schnetzel-Spielen wie »Bayonetta«, wird der Erfolg oder Misserfolg resümierend knallhart bewertet. Ein Stern: nicht so toll. Drei Sterne: beinharder Locust-Killer. Ein Ansatz, der neben »Smart Spawn« den Wiederspielwert der Kampagne gegenüber den Vorgängerspielen deutlich aufwerten dürfte.

Überhaupt gefällt die Philosophie der polnischen Entwickler, die »Judgment« wieder mehr zu dem machen wollen, was den Erstling der Reihe ausmacht: direkte, kompromisslose Action bar ausufernder Zwischensequenzen, die in der Vergangenheit – man erinnere sich an Teil Drei – mitunter sogar zu unpassendem Kitsch entarteten. Und wenngleich beim Deckungs-Shooter-Gerüst das meiste gleich bleibt, sägt sich People Can Fly mit kontroversen Detailänderungen durch. Waffenwechsel wandert vom Steuerkreuz nun auf die Y-Taste. Ist zwar wesentlich direkter, verändert die Mechanik jedoch bedeutsam. Im Detail also anders, doch im Grunde linientreuer als die letzten beiden Teile. Kettensäger, wappnet euch: »Judgment« könnte ganz groß werden.

Nils Osowski

360 LIVE sagt...

Blutige Geburt einer Legende: »Judgment« hat das Zeug, episch zu werden. Und das letzte große
HITPOTENZIAL Gears auf Xbox-360 vor dem Generationenwechsel.

8.5

von 10

Erhältlich | März 2012 Status | 65% komplett

DER KOOP-KRACHER 2013?



kurz&knapp

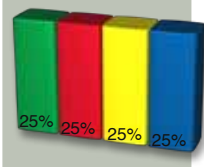
Hersteller | Electronic Arts
Entwickler | Insomniac Games
Genre | Third-Person-Shooter
Spieler | 1 - 4
Xbox Live | ja

kurz gesagt

Vier Söldner, vier abgedrehte Alienwaffen und ein Terrorsyndikat. Resultat: deftige Koop-Action.

das ist drin

- Ferrofluid-Schild
- Antimaterie-Sturmgewehr
- Quecksilber-Armbrust
- Kristallisierungs-Kanone



FUSE

Vier-Spieler-Koop-Action mit den Men in Black. Wo Ladies Schwarze Löcher setzen, Agenten mit Frauengeschichten kämpfen und auch Gags nicht zu kurz kommen...

Okay, der hat gegessen: »Ratchet & Clank«, die Playstation-exklusive Mixtur aus Jump 'n' Run und Third-Person-Shooter, ist eigentlich aus einem Spiel entstanden, was sich rund um ein wütendes Mädchen mit Zauberstock drehte. »Es war brutal, richtig blutig! Mit Martial Arts-Einlagen – ein bisschen wie Kill Bill«, erinnert sich Ted Price, als ihn 360 Live auf einer EA-Veranstaltung in London trifft. Price ist der Chef von Insomniac Games, einem der bisher wichtigsten Entwickler für Exklusivspiele auf Playstation 3. Die Kalifornier wollen jetzt alle Plattformen bedienen. Den Anfang macht, »Fuse«, das bis vor einiger Zeit noch »Overstrike« hieß. Damals, auf der E3 2011, präsentierten Price und sein Team einen Koop-Shooter, der sich anfühlte wie ein Cartoon: überzeichnete Charaktere, quietschbunt, im Grunde vom Stil her sehr ähnlich wie »Team Fortress 2«. Als sich 360 Live nun erstmals mit einer Vorabversion austobt, erinnert zumindest optisch nichts mehr an die Comic-Look-Ursprünge. Das Ergebnis wirkt fast schon ein bisschen generisch, sieht sehr nach »Gears of War: Judgment« aus. Doch wie immer hat auch diese Medaille zwei Seiten, denn

»Overstrike« sollte eigentlich ein Koop-Stealth-Spiel werden. Insomniac fühlte sich damit aber nicht wohl. »Dalton Brooks, einer unserer Hauptcharaktere sollte ursprünglich ein Schauspieler sein, der nur den Agenten mimt und alle veräppelt – das passte letztlich aber nicht zur Geschichte« erinnert sich Price, der Insomniac Games 1994 gründete. Sie legten die Fesseln ab und entwickelten stattdessen einen Shooter, der sich rund um die Substanz Fuse dreht. Eine Alien-Technologie, die das Pentagon bereits in den 40er-Jahren entdeckte und waffenfähig machte. Dummerweise bekommt das Terrorsyndikat Raven davon Wind und entwendet die Flüssigkeit kurzerhand aus einem streng geheimen Militärlabor in der Wüste Nevadas. Die Betroffenen reagieren sofort und schalten die Agenten von Overstrike 9 ein, quasi die Men in Black einer privaten Söldnervermittlung.

AGENTEN UND IHRE FRAUENGESCHICHTEN

Gameplay und Geschichte sollen bei »Fuse« eine Einheit bilden. So spielst du nicht mit irgendwelchen 08/15-Muskelmännern, sondern einen verwegenen Trupp mit plausiblen Stärken und Schwächen, Ecken



Helikopter im Anflug? Du bist unter heftigem Sperrfeuer? Schnell zu Dalton wechseln und per Magnetschild das eigene Team schützen.

✖ Krasse Richtungsänderung

WO SIND ALL DIE FARBEN HIN?

Einst als kunterbunter, witziger und abgedrehter Koop-Spaß-Shooter namens »Overstrike« präsentiert, macht »Fuse« nun auf ernst und setzt auf einen Dreck-Braun-Look. Aber wieso? Woher der Wandel? Wo sind die Farben hin? Wie Kreativdirektor Brian Allgeier erklärte, seien die Marktforschung und Fokusgruppen dafür verantwortlich. »Wir testeten das Game vor einer großen Gruppe von Spielern, um ihre Meinung einzuholen«, sagte der Entwickler. »Wir stellten fest, dass jeder dieses Game für ein Spiel hielt, das eher was für seinen jüngeren Bruder wäre. Wir hörten das von 12-jährigen!« Etwas, das die Macher bei Insomniac irritierte und schockierte. Offensichtlich sprach der farbenfrohe Anstrich die Falschen an. »So entschieden wir, dass wir dem Ganzen einen reiferen Look verpassen müssten«, erinnert sich Allgeier. Eine gute Wahl oder eine feige Entscheidung und mangelndes Vertrauen in die eigene Arbeit? Sag uns deine Meinung im Forum auf www.360-live.de.



und Kanten. Dalton Brooks etwa hat früher als Söldner für Raven gearbeitet. Er ist der harte Hund der Einheit. Ein Typ, der sich wenig um Recht und Befehle kümmert, sondern eher sein eigenes Ding durchzieht. Reicht früh im Spiel trifft er auf Mei Lin Mao, Anführerin der Raven-Sonderkommandos und eine Lady, mit der er mal was hatte. Eine verquere Situation, aus der im Spiel witzige Wortgefechte entstehen – ein bisschen wie bei Nathan Drake und seinen Gespielinnen in der »Uncharted«-Serie. Doch nicht nur Dalton sieht sich mit Persönlichem konfrontiert. Teamkollegin Naya Deveraux zum Beispiel war früher Profikillerin. Hinzu kommt, dass ihr Vater noch immer für Raven arbeitet, was sie schon bald in eine emotionale Zwickmühle manövriert.

In den Anfangsminuten steuert das Overstrike-9-Team auf die Forschungseinrichtung Hyperion zu, gerät dann jedoch unter Beschuss. Raven-Scharfschützen töten den Piloten, der Heli schmiert ab und Dalton kann sich gerade so mit seiner Crew retten. Wieder berappelt, durchkämmt das Heldenquartett die völlig zerstörte Anlage, die noch immer von Mechs und Fluggeräten mit Raketen beschossen wird. Sind die verteidigenden Raven-Einheiten Geschichte, drücken die Entwickler den Agenten sogleich die ersten richtig

coolen Fuse-Waffen in die Hand: Dalton schnappt sich das Magshield, welches aus Ferrofluiden besteht. Die sorgen dafür, dass von außen heransurrende Kugeln abprallen, während man von innen heraus trotzdem zurückfeuern kann – das Blasenschild aus »Halo 3« lässt grüßen. Naya dagegen kämpft mit einem Warp-Gewehr, das Antimaterie verschießt und so Schwarze Löcher erschafft. Die verschlucken Soldaten und saugen so lange an ihnen, bis die armen Kerle explodieren wie ein rohes Ei in der Mikrowelle. Wer den Feuerknopf länger gedrückt hält, lädt die Waffe auf und erzeugt höheren Schaden, riskiert aber auch, dass die Hightech-Knarre überhitzt. Jacob Kimble ist der Scharfschütze des Teams und setzt bevorzugt auf eine Armbrust, die mit flüssigem Quecksilber geladen wird. Weil sich das Geschoss in der Luft erhitzt, explodiert es beim Aufprall in einer fauchenden Stichflamme – ein faktisch inkorrektes, aber äußerst effizientes Werkzeug. Besonders fies: Taktiker erkunden erst die Umgebung, warten bis sich ein feindliches Raven-Squad nähert und präparieren währenddessen Objekte mit speziellen Pfeilen. Stehen die Opfer dann in nächster Nähe dazu, reicht ein weiterer Schuss, der die anderen Pfeile zur Explosion bringt und für einen wahren Feuerregen sorgt. Blicke noch

Isabelle Sinclair. Als Sanitäterin des Teams heilt sie mit einer Art Kristallgranate die gesamte Crew im Handumdrehen. Im Kampf schwört sie derweil auf ihre Shattergun, eine der abgefahrensten Waffen in Fuse. Sie reichert das Mineral Melanit mit Fusionskraft an. Der Effekt: Getroffene Gegner werden kristallin und obendrein in die Luft gehoben, wie man das aus »Mass Effect 3« kennt – ganz zur Freude der Projektilwaffen der Kollegen.

CHARAKTERWECHSEL AUF KNOPFDRUCK

Wer den Playstation-3-Endzeit-Shooter »Resistance 3« gespielt hat, wird sich an das mittels Digi-Pad aufrufbare Waffenrad erinnern. In »Fuse« wechselt du damit nicht zwischen einzelnen Argumentations-

Hightech-Söldner oder Discount-Kämpfer?

-  Sehr clevere Verknüpfung der verschiedenen Klassen im Koop-Modus, abgefahrenere Waffen, die sich zusätzlich aufrüsten lassen; viele Gags und sympathische Charaktere
-  Technisch bisher eher schwach, vor allem Explosionen und Effekte bräuchten noch mehr Druck



Und außerdem?

- Mehrspieler-Modi sind geplant, schlummern aber noch in einem geheimen Schließfach der Area 51
- Die Söldner des Gegners, der Terrorgruppe Raven, leveln quasi mit. Ted Price, Chef von Insomniac Games, ließ im Interview schon durchblicken, dass Raven im Laufe der Zeit ähnlich starke Technologien einsetzt wie der Spieler, zum Beispiel Schilde, die gegen Schwarze Löcher immun sind

Iron Man im Anflug: Raven rüstet mächtig auf und greift im Laufe des Spiels mit Jetpack-Soldaten an. Der Schwierigkeitsgrad steigt!

verstärkern, sondern stattdessen durch die spielbaren Charaktere ähnlich einem Rollenspiel. Die Idee dahinter: Das Game ist eigentlich voll auf Vier-Spieler-Koop-Einsätze ausgelegt. Wer nun aber gerade keine Freunde zur Hand hat oder die Kampagne alleine erleben will, wählt individuell die für die Situation passende Figur. Obendrein darf er ihre Werte in den drei Kategorien Überlebenskampf, Waffen und Fuse pimpen. Spielst du also in erster Linie mit Naya, kannst du die Fusionskraft entweder nutzen, um deutlich größere Schwarze Löcher zu schaffen, die mehrere Raven-Raufbolde gleichzeitig einsaugen oder aber den »Solid Snake«-Weg gehen und die Zeitspanne erhöhen, in der ihr Anzug sie unsichtbar macht. Beim Anspieltermin hatten wir mit beiden Ideen viel Spaß,

weil die Nahkampfmanöver von Naya an Scarlett Johansson alias Black Widow aus dem Hollywood-Blockbuster »The Avengers« erinnern. Liegt sie am Boden, tritt sie ihren Feinden in die Kronjuwelen, um die Oberhand zu gewinnen. Anschließend erledigen unbarmherzige Genickbrecher den Rest. Aber Naya kann auch anders, wie eine Mission beweist, in der ihre Gegner – Jungs vom US-Verteidigungsministerium – nicht getötet werden dürfen: Sie wirbelt über Barrieren und Bürotische, verteilt präzise Handkantenschläge und Tritte, entwapfnet das Feindpack zunächst und legt es anschließend sanft schlafen. Du siehst schon: »Fuse« lässt dir die Qual der Wahl. Willst du einen speziellen Agenten zur Kampfmaschine machen? Oder doch lieber das ganze

Team gleichmäßig leveln? Wichtig dabei: Erfahrungspunkte bekommt ein Charakter natürlich nur, wenn du auch aktiv mit ihm spielst.

DAS NÄCHSTE »BORDERLANDS«?

Also Butter bei die Fische: Hat das hier das Zeug zum ersten Koop-Kracher 2013? Die richtigen Weichen sind jedenfalls gestellt. Zwar hat die gezeigte Fassung noch mit grafischen Schwächen, allen voran zu laschen Explosionen und Matschtexturen, zu kämpfen. Auf Gameplay-Ebene hebt Insomniac den Koop-Gedanken aber auf ein neues Level. So mag es zwar in »Borderlands 2« Klassen geben, die besonders gut mit Säurewaffen umgehen können und daher für Einsätze gegen gepanzerte Gegner prädestiniert sind – jedoch existiert keine echte Verknüpfung der Klassen. Genau das aber bietet »Fuse«: Schießt du mit Nayas Wasp-Gewehr durch Daltons Schild, lädt sich der Schuss mit zusätzlicher Energie auf, wodurch nicht nur ein, sondern gleich zwei – oder mit höherem Level sogar drei – Gegner zu Kristall verwandelt werden. Das bringt ganz neue taktische Möglichkeiten: Dalton prescht durch den Schild geschützt nach vorn, Naya kristallisiert aus der Deckung Raven-Gesindel, die Scharfschütze Jason dann locker flockig mit der Armbrust zerfetzt. So sieht gutes Teamplay aus!

Benjamin Kratsch

360LIVE sagt...

Obwohl technisch nicht ganz am Puls der Zeit, im Koop-Modus trotzdem extrem vielversprechend.

HITPOTENZIAL

7.5 von 10



Anführer Dalton Brooks sollte ursprünglich ein Schauspieler sein, der sich nur als Agent ausgibt. Jetzt macht der Typ eher einen auf John McClane.

360 – DAS SIND WIR

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, Reinhard Fischer

LAYOUT/GRAFIK

Tanja Gabler

LEKTORAT, TEXTKORREKTUR

Florian Strasser, Nils Osowski

DRUCK

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

VERTRIEB

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

MEDIA- & MARKETINGBERATUNG

Print/ ONLINE

Martina Strack,

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

E-Mail: media@360-live.de

ABONNENTEN-HOTLINE

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

ZUSCHRIFTEN AN DEN VERLAG

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

ZUSCHRIFTEN AN DIE REDAKTION

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

WEB-ADRESSE

www.360-live.de

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



SÖNKE SIEMENS CHEFREDAKTION

LIVE-GAMERTAG | VG Sanka
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Action
SPIELT GERADE | »Halo 4«,
»Assassin's Creed 3«
FREUT SICH AUF | »Watch Dogs«,
»Star Wars 1313«



MICHAEL FÖRTSCH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | AidedHydra8
GENRES | Ego-Shooter, Strategie, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Icewind Dale« (PC),
»Dishonored: Die Maske des Zorns«
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»Aliens: Colonial Marines«



JAN HEINRICH REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Neurotekk
GENRES | Koop-Action, Ego-Shooter, Rennspiele
SPIELT GERADE | »Xcom: Enemy Unknown«,
»Dishonored: Die Maske des Zorns«
FREUT SICH AUF | »Bioshock Infinite«,
»Grand Theft Auto 5«



SABINE SCHISCHKA REDAKTION

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



MARKUS WÜRSTLE REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | slick 360live
GENRES | Rollenspiele, Shooter, Horror
SPIELT GERADE | »Far Cry 3«, »Family Guy: Zurück ins Multiversum«
FREUT SICH AUF | »Sacred 3«,
»Landwirtschafts-Simulator 2013«



MORITZ WANKE WEB-REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | Xyntec
GENRES | Jump 'n' Run, Abenteuer, Beat 'em Up
SPIELT GERADE | »Micky Epic: Die Macht der 2«,
»Dishonored: Die Maske des Zorns«
FREUT SICH AUF | »Cyberpunk 2077«,
»Necessary Evil«



NILS OSOWSKI REDAKTION

LIVE-GAMERTAG | blutdusche86
GENRES | Horror, Rollenspiele, Shooter
SPIELT GERADE | »Far Cry 3«, »Resident Evil 4« (Wii)
FREUT SICH AUF | »Grand Theft Auto 5«,
»DMC – Devil May Cry«



MARTINA STRACK MEDIA & COMMUNICATIONS

LIVE-GAMERTAG | Motorship2
GENRES | Aufbau-Strategie, Abenteuer
SPIELT GERADE | »Dance Central 3«,
»Xcom: Enemy Unknown«
FREUT SICH AUF | »Aliens: Colonial Marines«, »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 zugreifen.

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

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

Auszeichnungen



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



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



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



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



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

Wo finde ich was?

AUF EINEN BLICK

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

INFORMATION

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



UND AUSSERDEM

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

STANDPUNKT

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

Erhältlich | 29. November 2012

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft
Entwickler | Ubisoft
 Montreal

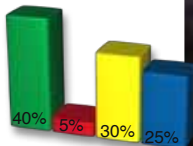
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 14
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Jason Brodys wundersame Inselverwandlung: Vom Weichei-Weißbrot zum gnadenlosen Eilandkrieger.

das ist drin

- Wahnsinn
- Insel-Hoodoo
- Menschenhandel
- Tatau



Hab ich dir eigentlich schon gesagt, was Wahnsinn ist? Es ist die Steigerung des moralischen Verfalls. Worin liegt der Sinn des Wahns? Wohl darin, die Realität zu beherrschen. Denn der Wahnsinn wohnt nur ein Stockwerk unter dem Genie. Und Genie ist nichts anderes, als kontrollierter Wahnsinn... UND JETZT STARR MICH GEFÄLLIGST NICHT SO AN UND LIES DEN TEXT, DU WEISSBROT!!! ICH HASSE ES, WENN DU MICH SO ANSTARRST!!!

Und außerdem?

■ 50 Erfolge gibt's hauptsächlich für Sammel- und Tötungsaufträge ■ Online-Modi: Domination für bis zu 14 Spieler und eine separate Koop-Kampagne für vier Insulaner. Die Multiplayer-Modi unterstützen keine dedizierten Server ■ Die in der Insane Edition enthaltenen Download-Inhalte »Monkey Business« und »Die Verlorenen Expeditionen« werden bald nach Verkaufsstart auch auf dem Marktplatz zu kaufen sein ■ Komplett ungeschnitten mit USK-18-Freigabe

FARCRY 3



Wahnsinn: Das ist, wenn du denkst, es wird der geilste Tropenurlaub deines Lebens und plötzlich endest du mit einer Kugel im Kopf irgendwo im tiefsten Dschungel und die Fliegen machen sich schon über deinen Körper her, noch bevor du das letzte Quäntchen Luft aus deinen Lungen geblasen hast. Wahnsinn ist aber auch, wenn du denkst, du allein kannst es mit einer weltweit agierenden Bande Menschenhändler aufnehmen, die dir gerade eben den geilsten Tropenurlaub deines Lebens gründlich versaut hat. Warum auch nicht? Ich meine, sind ja nur ein paar Zehntausend Jungs mit scharfen Waffen im Anschlag, die tagein, tagaus Weißbrot-Touristen wie dich schnappen, foltern, unter Drogen setzen und dann an notgeile Scheichs im Nahen Osten verticken, die ihre Ware am liebsten ganz besonders jung mögen. Ist doch kein Problem! Schließlich hast du ja eine ganz besondere Macht an deiner Seite: Den mystischen Zauber der Rook Island Inseln, der aus dir einen wahren Krieger macht; tropische Pflanzen, die du dir ampullenweise in die Venen jagst, damit sie deine Sinne stimulieren; und irgendwelche verrückten, pilzkauenden Rakyat-Stammeskrieger, die dich als ihren Erlöser feiern und dich mit rituellen Drogen- und Sexorgien zu Ihresgleichen machen wollen. Glückwunsch, Mann. Du weißt wirklich, wie Wahnsinn auszusehen hat...

!PIRT NIE RÜF ZAW

Ja, im Ego-Shooter »Far Cry 3« lauert der Wahnsinn für Protagonist Jason Brody quasi an jeder Ecke. Am prominentesten wohl in der Gestalt des durchgeknallten Bandenanführers Vaas, der entweder schizophran, depressiv, hyperaktiv oder manisch veranlagt ist. Okay, vielleicht ist er auch alles auf einmal. Denn der charismatische Typ mit dem wirren Blick und

dem Irokesenschnitt hat nicht nur Jasons Bruder auf dem Gewissen und seine restlichen Freunde und Verwandte in seiner Gewalt, er macht sich auch noch einen Spaß daraus, Jason aus seinen Fängen entkommen zu lassen, um anschließend eine Hetzjagd durch den Dschungel auf ihn zu veranstalten. Traumatisiert von den Ereignissen will das verzogene Stadt- und Millionärskind Jason eigentlich nur dem Terror entkommen, wird sich dann aber seiner eigenen Eier bewusst und macht sich an eine völlig verrückte Rettungsaktion, die ihn mehr als einmal fast den Arsch kostet. Sein Überlebenstraining: Die gigantische Insel erkunden, Außenposten der Sklavenhändlerbande ausräuchern, Funktürme erklimmen, um den Kanailen die Kommunikation abzdrehen, Wildtiere jagen und häuten, um aus ihnen neue Ausrüstung zu basteln, und natürlich Vaas' Pläne immer und immer wieder durchkreuzen. Schon bald wird klar, worauf die Entwickler die Story geeicht haben: Jasons Veränderung vom amerikanischen Hosenschießer zu einem Draufgänger mit Killer-Instinkt, der sich irgendwann so verhält, als hätte er das Testosteron aus einem LKW-Tank gelutscht. Sympathisch ist das allerdings nur bedingt, denn nach und nach verliert Jason sowohl seine Hemmungen, als auch seinen Sinn für das Wesentliche und kennt nur noch ein Ziel: töten, töten, töten – wie die Typen, die er jagt.

!REIENIEW RÜF TSI HTJAEZ

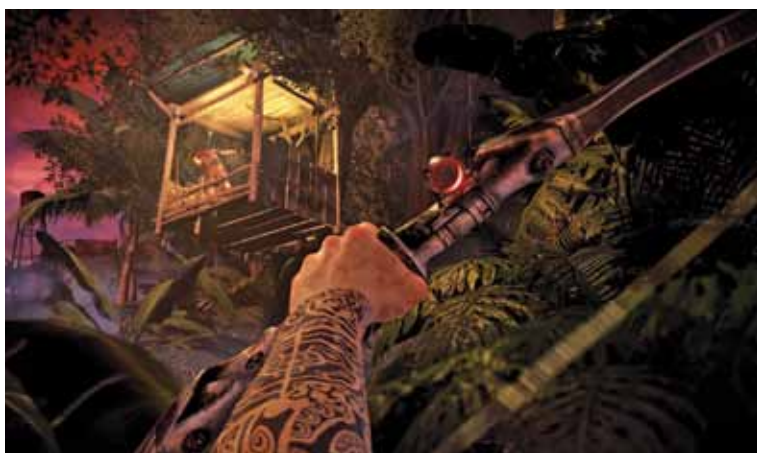
Schön aber, dass genau das so gut funktioniert in »Far Cry 3«. Die Freiheit bei der Waffenwahl ist in etwa so groß wie die Bewegungsfreiheit auf der Insel selbst: Angefangen bei kleinen Faustwaffen wie der M1911-Pistole, über lautlose Killer wie den Recurve-Bogen und die traditionelle AK-47, bis hin zu mäch-

tigen Flammenwerfern, der präzisen Dragunow SVD und dem alles vernichtenden Raketenwerfer RPG-7. Auswahl: prima! Zum Glück verzichten die Entwickler trotz Tropenklima auch darauf, die Bleipusten wie im Vorgänger nach einer Weile rosten zu lassen. Auch ohne dieses Handicap sind die Feuergefechte gegen die Übermacht an Inselbesatzern schließlich kein Kokosnusschälchen – egal auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade. Die Halunken verschanzen sich bei Sichtkontakt in Deckung – und glaub mir, die erkennen selbst auf 200 Metern ein Karnickel beim Schiffe –, wollen dich mit Granaten aus der Reserve locken oder ballern deinen Blechzaunschut in Nullkommachts über den Haufen. Vor allem das Zusammenspiel der verschiedenen Gegnertypen wie normalen Fußsoldaten, Scharfschützen, Flammenwerferteufeln, Molotow-Werfern und dick gepanzerten Kerls vermischt sich zu einem anspruchsvoll-

Halluzinogener Pilzauflauf oder Champignon-Creme-Süppchen?

+ Bezaubernde Umgebungsgrafiken verbreiten unglaubliches Inselflair, dynamisches Wettersystem mit beeindruckendem Platzregen und Sonnenauf- und Untergang zum Träumen, Flammen breiten sich in der Umgebung aus, erstklassige und professionelle deutsche Sprecher; riesige, frei begehbare Inselwelt; interessante Charaktere...

- ...die aber im Laufe des Spiels nicht gut ausgearbeitet werden, viele jedoch immer gleiche Nebenmissionen, nur wenige verschiedene NPC-Modelle sorgen für Klonkrieger-Atmosphäre; Fahrzeug-Steuerung mal zu schwammig, mal überempfindlich; keine Lippen-synchronität bei deutscher Sprachausgabe; diverse Clipping-Fehler, starkes Tearing und Zeilenversatz; spärlich verteilte Check- und Speicherpunkte





Vaas' Lakaien sind nicht die dümsten und wissen, sich in Feuergefechten schnell in Deckung zu bringen. Wohl dem, der ein paar Granaten mitführt, um sie auszuräuchern.

Jasons Waffen können mit zahlreichem Schnickschnack aufgepimpt werden. Etwa Laser-Visieren, erweiterten Magazinen oder Schalldämpfern.

✖ Voll Hoodoo, Alter!

DEIN TATAU

Jason wird im Laufe der Kampagne zum großen Krieger des Rakyat-Stammes. Seine Kraft zieht er aus einem mystischen Tattoo an seinem linken Arm, dem Tatau. Das soll mit der sagenumwobenen Inselmagie den Geist des Kriegers in ihm wecken und ihn an seinen Aufgaben körperlich und geistig wachsen lassen. Heißt: Mit jedem Levelaufstieg wird das Tatau um neue Symbole erweitert. Die drei Hauptmotive – der Hai, der Reiher und die Spinne – stehen jeweils für einen Fertigkeitenbaum mit je 15 bis 20 verschiedenen Talenten. Mit absolvierten Missionen, getöteten Gegnern und Spezial-Kills dürfen neue Talente freigeschaltet werden. So bewirken Investitionen im Hai-Baum etwa, dass Jason an seine Feinde heranschleichen und ihnen lautlos mit dem Messer das Lebenslicht ausblasen kann. Punkte im Spinnen-Baum hingegen machen etwa selbst hergestellte Medizinspritzen effektiver; und die Reiher-Verbesserungen helfen beim Schwimmen und Sprinten, lassen Jason beispielsweise länger unter Wasser bleiben, bis er wieder Luft holen muss. So wird im Laufe der Geschichte nicht nur Jason immer stärker und seine Tötungsmethoden radikaler und furchtloser; sein Arm wird auch immer weiter übersät von neuen Tätowierungen und Symbolen. Selten sah ein Fähigkeitenbaum so gut aus!

explosiven Todes-Cocktail mit Effektgewittergarnitur. Da schießt man einem Flammenwerfer-Gegner etwa den Benzinkanister auf dem Rücken zu Klump, kurz darauf brennt nicht nur der kreischende und wild fuchtelnde Zündelmann, sondern auch die meisten Holzbaracken, Gräser und Sträucher um ihn herum, die wiederum andere Schießwütige in Flammen aufgehen lassen. Cool! Weniger beeindruckend ist das, was am Ende nach der Flammenwelle von der Umgebung übrig bleibt, nämlich alles. Kein Ruß, keine Schäden an Häusern; alles steht, als wäre nie etwas gewesen. Meh! Schade auch, dass gerade in fortgeschrittenen Missionen viel mehr Wert auf lautlose Schleicheinlagen und Infiltrierungen, als auf rambo-mäßiges Run-and-Gun gelegt wird. Deckung suchen ist absolute Pflicht, selbst mit angelegter Kevlar-Weste. Ich meine: Welcher große Stammeskrieger, der etwas auf sich hält, krecht und fleucht denn durchs Unterholz, um dann seinen Feind von hinten mit einem Messer zu erstechen? Ehrlich, sowas machen nur feige Heulsusen, die zu viel warme Sojamilch und Buttertoast zum Frühstück hatten. Nicht wahr, Sam Fisher?!

!ERRI HTIW TI JLIK

So cool und effektiv inszeniert die Kämpfe zu Spielbeginn aber noch sind, so schnell werden sie später eher dröge und zu einer fast schon lästigen Pflicht. Nur wenige Lichtblicke in »Far Cry 3« zeigen, dass es doch eigentlich so viel kreativer geht! Etwa, als Jason erstmals vom verrückten Drogendoktor

Das Spiel in Zahlen

38 Missionen, 18 Funktürme, 34 Außenposten, 120 Relikte, 20 sammelbare Speicherkarten, 20 Briefe der Verlorenen, 12 Prüfungen der Rakyat, 24 »Gesucht: Tot«-Missionen, 23 Pfad-des-Jägers-Missionen, 19 Übergabe-Aufträge, 54 erlernbare Fähigkeiten, 43 Waffen, 38 Tutorials, 12 Fahrzeuge

Earnhardt den Flammenwerfer in die Hand gedrückt bekommt, mit dem Auftrag, vier nahe gelegene Hanfplantagen abzubrennen, während im Hintergrund »Make It Bun Dem« von Skillrex und Damian Marley spielt – ein atmosphärischer Hochgenuss! Ebenso die Befreiung von Freundin Liza aus einem brennenden, mehrstöckigen Holzhaus, das vom Feuer immer weiter zerfressen wird; der psychedelische Trip in eine klamme Höhle auf der Suche nach halluzinogenen Pilzgewächsen; oder der skurrile Kampf gegen den fratzenhaften Tatau-Dämon – alles herrliche Ideen!

Bei den Dutzenden Nebenmissionen hingegen scheint den Entwicklern das Dextro Energy ausgegangen zu sein. Mehr als drei unterschiedliche Aufgabentypen, die sich immer wiederholen, gibt es nicht: Bandencamps ausräuchern, um neue Schnellreise-Stationen freizuschalten; die Störsender von Funktürmen deaktivieren, um unentdeckte Bereiche auf der Inselkarte aufzudecken; und Jagd-Missionen, bei denen es darum geht, mit einer bestimmten Waffe zum Beispiel ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Person zur Strecke zu bringen. Das macht man zwei, drei, vielleicht ein viertes Mal – dann hat man genug gesehen und getan und setzt lieber die



Hauptmission fort. Die beschäftigt mit rund zwölf bis 15 Stunden – je nach Können – ja auch ausreichend lang.

NOTHARAM

Die weitläufige Insel zu erkunden lohnt sich trotz abwechslungsarmer Nebenaufgaben aber dennoch. Allein schon wegen der unglaublich hübschen Optik, den tollen Wettereffekten und der vielfältigen Fauna und Flora. Naturburschen klappern die Dschungel, Strände, Seen, Berge, Serpentina, ruinösen Kolonialhäuser, Höhlen und Plantagen nach Wildtieren ab, die sogar auf der Karte mit entsprechenden Symbolen gekennzeichnet sind: Haie, Tapire, Leoparden, Dingos, Ziegen, Schweine, Krokodile und viele andere Geschöpfe warten nur darauf, dass du ihnen das Fell über die Ohren ziehst und daraus zum Beispiel größere Spritzentaschen, erweiterte Beuterrucksäcke oder Sprengbeutel mit mehr Kapazität herstellst. Alternativ versuchst du dich als Kräuterkundler, sammelst rote, grüne, blaue und weiße Pflanzenteile und stellst daraus Injektionen her, die deine Gesundheit wiederherstellen, dich besser zielen oder länger die Luft anhalten lassen. Du probierst die unterschiedlichsten Fahrzeuge wie Quads, Jeeps, Jet-Skis, Paragleiter und Wingsuits aus, sammelst Kram wie Goldketten, Kaurischnecken und bunte Pokerchips, um sie in Dörfern zu Bargeld zu machen, oder nimmst an den Straßenrennen der Insel teil. Wer besonders neugierig erkundet, findet vielleicht auch mal eine versteckte Höhle, verlassene Tempelanlagen,



Charakterköpfe wie Dennis gibt es in »Far Cry 3« viele – die wenigsten werden aber in detail ausgearbeitet und bleiben daher eher blass.



Mit seiner Kamera kann Jason wunderbar auf Missionsziele heranzoomen und so zum Beispiel Gegner und deren Gehwege ausspionieren.



Fantastische Weitsicht auf Rook Island: Die Insel gehört zu den schönsten Arealen, die je ein Videospiel auf Xbox 360 zu bieten hatte.

oder eines der überall verstreuten, sammelbaren Relikte. Und mit ganz, ganz viel Glück – oder den entsprechenden Psychedelika – triffst du auch mal eine VERDAMMT GROSSE Ziege mit Bärenstimme... oder war es doch ein Eisbär?!

Abwesend sind hingegen die in »Far Cry 2« besonders lästig gewordenen Moskitos und die damit verbundenen Malaria-Medikamente – auch, wenn sich die halbe Menschenhändlerbande ständig über die gottverdammten Blutsauger beschwert. Überhaupt können die Burschen trotz sicheren Einkommens und eines krisenstabilen Jobs kaum anders, als sich nonstop über alles und jeden zu beschweren. Besonders eine Sache scheint sie zu plagen: Geschlechtskrankheiten, bei denen die Jungs wahrlich kein Blatt vor den Mund nehmen. Spätestens nach zwei Minuten Aufenthalt in einem ihrer Camps weiß wirklich jeder, dass es sich lohnt, ein Kondom zu benutzen, damit es nachher beim Pissen nicht so bestialisch brennt. Sexualerziehung, wie sie sein soll! Ihr zweites Problem, über das aber leider niemand ein Wort verliert: Inzest. Zumindest sehen sich die Soldaten so unglaublich ähnlich, dass sie allesamt der gleichen Familie entstammen könnten. Gleiches gilt auch für die tätowierten Rakyat-Krieger. Und ich will gar nicht wissen, welche Rolle die nymphomanische und stets halbnackte Stammesführerin Citra dabei gespielt hat!

307 KOPF IN DEINEM ZAW

Mal abgesehen von den wirklich professionellen,

✕ Jagd auf Captain Iglo

DIE MEHRSPIELER-MODI

Sonne, Palmen, Sonnenschein. All das kommt doch erst richtig zur Geltung, wenn man seinen Badespaß mit Freunden teilen kann. Daher spülen in »Far Cry 3« nebst Solo-Kampagne auch allerhand Versus- und Koop-Modi an die Multiplayer-Küste. Doch mit den dezent überarbeiteten Varianten von Team- und Deathmatch, Domination und Hügelkönig bekleckert sich Ubisoft nicht gerade mit Innovationsruhm. Auf insgesamt zehn Karten mit bis zu 14 Spielern Radaranlagen verteidigen, Lager abfackeln oder sich gegenseitig die Rübe mit Maschinenpistolen, Raketenwerfern und anderen Wummen wegballern – das gab's schon oft genug. Wer das Game gebraucht besorgt, wird sich aufgrund dieser Spielmodi den zwingend notwendigen Uplay-Onlinepass jedenfalls kaum nachkaufen. Vielleicht aber wegen dem durchaus skurril-witzigen Koop-Modus, bei dem bis zu vier Gestrandete online oder maximal zwei auf dem geteilten Bildschirm an einer Konsole Rache üben. Der Schiffskapitän der MS Astrid hat nämlich mit seiner Bande die Gäste seines Kreuzfahrtskiffs ausgeraubt und ist dabei, sich mit dem Diebesgut auf der Insel ein schönes Leben zu machen. Drei Männer und eine Frau wissen, wie man sich wehrt und gehen in sechs Kapiteln auf Matrosenjagd. Auch das bis zum Abwinken gespielt? Dann tob dich im umfangreichen Karteneditor aus und teile deine Werke online mit anderen.



Klassisch: Team- und Deathmatch, Domination und Hügelkönig für bis zu 14 Spieler auf zehn Karten. Nichts Weltbewegendes, aber ein gern gesehener Zusatz, zumal es sich in tropischer Idylle und bei prallem Sonnenschein gleich doppelt so schön ballert.



Modern: Fast schon zum guten Shooter-Ton gehört neuerdings eine Koop-Kampagne. Die fällt zwar mit sechs Kapitel á etwa 45 Minuten vergleichsweise kurz aus. Unterhält aber mit Quadfahren und anderen Minispielchen, die den ansonsten monotonen Kugelhagel gelungen auflockern.



Innovativ: Während PC-Spieler einen Karteneditor bei Shootern schon fast voraussetzen, können Konsoleros solche Titel an einer Hand abzählen. Schade, zeigt »Far Cry 3« doch, wie handlich sich Objekte manipulieren, Gebäude errichten und Gegner platzieren lassen. Dazu der Onlineaustausch der Daten: Prima!

✖ Tiger gegen Flammenwerfer

WENN DIE FAUNA AUF DOPING IST

Eines der größeren Probleme von »Far Cry 3« besteht beim Balancing – und zwar bei Mensch- und Tierpopulation auf der Insel. Ein Beispiel: Die dick gepolsterten Flammenwerfer-Kerls in ihren Hitzeschutz-Anzügen fressen mindestens drei LMP-Magazine, bevor sie in die Knie gehen. Egal, ob man das nun in ihren Schädel einführt oder an andere Körperstellen. Greift man hingegen mit dem Messer den gleichen Gegnertyp an, reichen vier Stiche und der Raufahrerschnitz geht gurgelnd zu Boden oder in Flammen auf. Zufall? Mitnichten. Denn Gleiches gilt für die harten Brocken mit Maschinengewehren und Schweißbrennerhelmen auf dem Kopf. Und für Raubkatzen. Und tollwütige Hunde. Hätte das Messer also eine bessere Reichweite, könnte es alleinig dein Überleben auf Rook Island sichern – schon ein bisschen albern. Noch unrealistischer: Statt ein ganzes Camp von Vaas' Piratenschergen mit Blei dem Erdboden gleich zu machen, reicht es schon, einen gefangenen Leopard aus einem dortigen Käfig zu befreien. Ist das Wildkätzchen nämlich einmal losgelassen, rafft es ohne Mühe eine gesamte Population hinweg, bevor es dann locker in den Dschungel entschwindet. Mal ehrlich: Die Viecher sind doch auf Amphetaminen!

Abseits der Story kann sich Jason auch spielerisch betätigen – etwa beim Pokern.



emotionalen und ausgezeichnet gewählten, deutschen Sprechern, kommt den Figuren in »Far Cry 3« jedoch nicht die Aufmerksamkeit zu, die sie verdient hätten. Etwa die Szenen, in denen der charismatisch-irre Vaas seine Auftritte feiert, sind nahezu ausnahmslos schon aus Vorschauversionen und Previews bekannt. Seine Beweggründe und die Ursache für seine völlige Überdrehtheit bleiben vollkommen im Dunkeln. Ebenso die offensichtlich tragische

Geschichte von Doktor Earnhardt, von dem man nur weiß, dass er seine Tochter verloren hat und seitdem ein von ihr gemaltes Bild in seiner Drogentasche mit sich herum trägt. Und was ist mit dem angeblichen Ex-CIA-Agenten Willis? Was von dem, was er erzählt, ist wahr und was entstammt eher seiner bekifften Fantasie? Viele – wenn nicht gar alle – dieser und anderer Fragen lässt »Far Cry 3« leider unbeleuchtet und den Spieler damit geistig frustriert zurück. Hier wurde viel Potenzial verspielt! Auch ein bisschen mehr Wahlfreiheit, zum Beispiel in Dialogen, hätte dem Game gut getan und eine willkommene Abwechslung hinein gebracht. Bis auf eine Entscheidung ganz am Schluss, die im Übrigen zu zwei verschiedenen Spielenden führt, bleibt der Ego-Shooter nämlich recht stringent. Schade, aber nichtsdestotrotz keine Mängel-Überdosis. Insgesamt nämlich ist »Far Cry 3« ein echter Spaßgarant, dem man kleinere Fehler gerne verzeiht. Und wer weiß, vielleicht sind die drögen und sich ständig wiederholenden Nebenmissionen ja auch pure Absicht der Entwickler, um dem Spiel noch ein bisschen mehr Wahnsinn zu verleihen. Denn jeder weiß: Wahnsinn ist, wenn man exakt dieselbe Scheiße wieder und wieder und wieder macht. Das. Ist. Verrückt!!!

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Als Fan des ersten »Far Cry« geht mir bei der Inselatmosphäre mal richtig das Herz auf. Auch die offene Welt, die Waffen, die Fahrzeuge: toll. Doch schade, dass bei alledem die Story häufig über die Klinge springen muss. Ich gebe 8.7!

Far Cry 3

GRAFIK

Wunderschöne Umgebungen und Effekte, kleine Abstriche für Grafikfehler

8

SOUND

Bombastische Soundkulisse und eine Eins Plus für die deutschen Sprecher

9

STEUERUNG

Kampf und Bewegung eingängig, Fahrzeugsteuerung eher katastrophal

7

Krasser Ego-Shooter-Trip mit kleinen Logik- und Story-Lücken. Aber immer noch besser als echtes LSD!

8.5 von 10

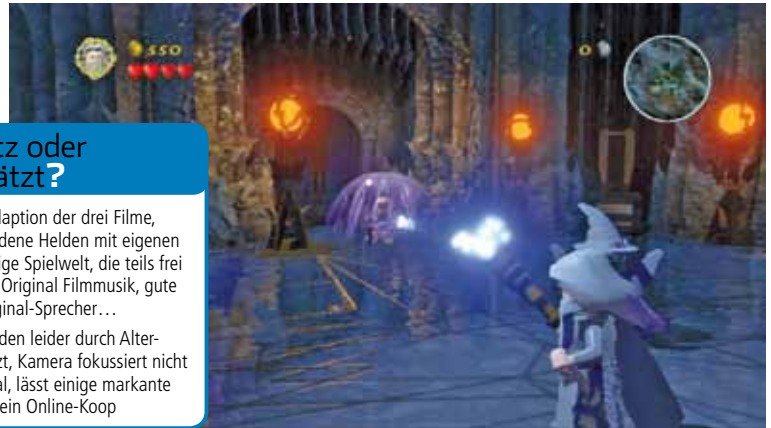




Erhältlich | 23. November 2012

Mein Schatz oder
voll verschätzt?

- +** Tolle Lego-Adaption der drei Filme, viele verschiedene Helden mit eigenen Talenten; riesige Spielwelt, die teils frei begehrbar ist; Original Filmmusik, gute deutsche Original-Sprecher...
- ...einige wurden leider durch Alternativen ersetzt, Kamera fokussiert nicht immer optimal, lässt einige markante Szenen aus, kein Online-Koop



LEGO DER HERR DER RINGE

Von einem Hobbit, der auszog, die Welt zu retten.

kurz&knapp

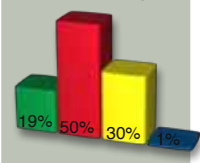
Hersteller | WB Games
Entwickler | TT Games
Preis | ab 50 Euro
Genre | Action-Abenteuer
Spieler | 1 - 2
Xbox Live | nein
USK | ab 12 Jahren

kurz gesagt

»Herr der Ringe« goes Klötzchen, inklusive Peter Jackson als Nicht-Spieler-Charakter.

das ist drin

- Hobbits
- Orks
- Elben
- Der Eine Ring



In den Ländern Mittelirdes berichtet die Legende vom dunklen Herrscher Sauron – und dem Ring, der ihm die Macht verleiht, die Welt zu knechten. Verschollen seit Jahrhunderten, von vielen gesucht, ist er nun in die Hände des unwahrscheinlichsten Geschöpfes gefallen, das man sich vorstellen kann: eines Hobbits. Genauer gesagt Frodo Beutlin, der sich nun mit seinen Gefährten aufmacht, den Einen Ring in den Feuern des Schicksalsberges zu zerstören. Von dieser Legende berichten die drei Kinofilme und sechs Bücher von Tolkiens »Der Herr der Ringe«-Saga. Und jetzt, wo endlich auch der Hobbit zur Quasi-Vorgeschichte »Der kleine Hobbit« anläuft, sind die behaarten Großfüßer und ihre Abenteuer wieder in aller Munde. Nicht der schlechteste Zeitpunkt also, ein passendes Lego-Game zur Ring-Trilogie zu veröffentlichen. Und zwar eines, das dem Umfang und Detailreichtum von Tolkiens Universum wahrlich keine Schande macht.

DIE STRASSE GLEITET FORT UND FORT...

In bekannter Lego-Manier werden allein oder zu zweit an einer Konsole die wichtigsten Szenen der Filme nachgespielt. Aus der bewährten Iso-Perspektive bestreitet man als Isildur die Schlacht des Letzten Bündnisses, kämpft als Gandalf im Sturzflug gegen den Balrog von Moria oder flieht als einer der vier Hobbits Frodo, Sam, Pippin und Merry vor den Schwarzen Reitern nach Bree. Schade hingegen: Manche Szenen wurden

ein wenig zu krass zusammengekratzt oder fehlen komplett – etwa Bilbos rauschende Geburtstagsfeier in Hobbiten mit der spektakulären Feuerwerkseinlage.

WEIT ÜBERLAND, VON ORT ZU ORT...

Trotzdem ist »Lego Der Herr der Ringe« deutlich umfangreicher als seine »Batman«-, »Indy«- und »Harry Potter«-Brüder. Die Spielwelt ist größer, es gibt mehr Sammelgegenstände und die Charaktere haben mehr unterschiedliche Fähigkeiten, die man für allerlei Rätsel benötigt. So kann etwa nur Merry mit seiner Angel an bestimmten Stellen Gegenstände aus Seen fischen; Isildurs Schwert Narsil kann Morgul-Objekte zerschlagen; und Legolas kann als Elb auch besonders hochgelegene Ebenen erreichen – perfekt für ausuferndes Teamwork! Zwar wurde auch die eher brutale Ring-Saga mit dem gewohnt drolligen Lego-Humor gespickt, der keine ernste Stelle auslässt, um ein bisschen Slapstick einzubringen – trotzdem macht das USK-12-Siegel klar, dass es hier ein bisschen düsterer und gruseliger zugeht, als in anderen Lego-Games: eine ideale Mischung. Zusätzlich beschäftigen abseits der Hauptmissionen zahlreiche Entdeckungsrunden durch die nahezu offene Spielwelt und das rollenspielartige Schmieden neuer Ausrüstungsgegenstände aus Mithril. Dass der Entwickler nur bei einigen Charakteren auf die deutschen Originalsprecher der Filme zurückgegriffen hat, gibt dafür ein Minus. Gerade bei markanten Stimmen wie der von

Gandalf fällt der Austausch doch unangenehm auf. Aber sei's drum: Von dieser liebevollen Umsetzung könnte sich manch andere »Herr der Ringe«-Versoftung nämlich durchaus ein bisschen Kreativität und Spielspaß abschneiden.

Sabine Schischka

Zweite Meinung

Michael Förtsch: Als Fan der Filme und Bücher bin ich von der parodistischen, detailverliebten Umsetzung begeistert. Allein die Schlacht von Barad-dûr mit Lego-Männchen: großartig. Streng genommen aber mehr von dem was man kennt. Ich gebe 8.0!

Lego Der Herr der Ringe

GRAFIK

Lego-typisch hübsch, aber nicht überragend

7

SOUND

Original Musik und größtenteils original Sprecher – passt!

8

STEUERUNG

Leicht zu erlernen, aber Kamera zickt hin und wieder

7

Perfekt für Fans der Ring-Saga und solche, die es werden wollen – und als Einstimmung auf den Hobbit.

8.4 von 10

Erhältlich | 16. November 2012



Blauer Igel oder betrunkenen Fahrer?

- +** Meist gutes Streckendesign, bekannte Sega-Star-Riege, gut balancierte Schwierigkeitsgrade, preiswert, Vier-Spieler-Splitscreen, interessantes Transformations-Spielelement ...
- ... das allerdings automatisiert abläuft, Karrieremodus bar jeglicher Handlung, nervig lange Ladezeiten, Geschwindigkeitsgefühl nicht optimal, weitestgehend innovationsarm



SONIC & SEGA ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Segabots, transformiert euch!

kurz & knapp

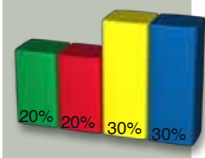
Hersteller | Sega
Entwickler | Sumo Digital
Preis | ab 37 Euro
Genre | Rennspiel
Spieler | 1 - 10
Xbox Live | ja
USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Fun-Racer mit Sega-Stars zu Land, Wasser und Luft.

das ist drin

- Transformation
- Spezialwaffen
- Sega-Ikonen
- Quietschbuntes



Auch wenn der Titel irreführend sein mag: Die Autobots aus »Transformers« flitzen bei »Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed« nicht los. Stattdessen handelt es sich bei der Raserei um ein Rennspiel im »Mario Kart«-Stil. Ein Ensemble aus 25 Fahrern wie Vollgas-Igel Sonic, Affe Aiai und sogar Disney-Animationsfilm-Star Ralph aus »Ralph reicht's« fahren in Rennen mit zehn Teilnehmern um die Wette.

LAND, LAVA, LUFT

Auf 20 Kursen findet größtenteils klassische Fun-Racer-Action statt. Genertypisch ist die Steuerung innerhalb von Minuten erlernt und gibt sich einsteigerfreundlich. Im Gegensatz zur Nintendo-Retro-Konkurrenz preschen die Teilnehmer jedoch nicht nur bodenständig in Fahrzeugen los. An bestimmten Stellen verwandeln sich die Gefährte automatisiert in Flugzeuge oder Boote. Die Sega-Stars verschwenden hier allerdings Potenzial: Eine frei anwählbare Verwandlung hätte der Spielmechanik zusätzliche Tiefe verliehen. Sei's drum, spannend ist die Fähigkeit schon, da sich die Strecken im Laufe der Runde teilweise verändern und dann alternative Routen preisgeben. Während die Fahrzeugsteuerung der Flitzer und Flugzeuge gut von der Hand geht, steuern sich die schwebenden Boote über Wasser oder gar Lava eher hakelig.

IGEL-SUPERSTAR?

Bis auf die Transformationen macht die Sega-Bande alles wie gewohnt. Mit überall verteilten Spezialwaffen bremsst du die Konkurrenz mächtig aus. Pummelige Kugelfische agieren als Hindernisse und bringen Gegner ins Schleudern, Wirbelwinde invertieren die Steuerung der Sega-Mitfahrer und frostige Eiskanonen schießen unterkühlte Stimmung ins Fahrerfeld. Driften per linker Schultertaste resultiert in einem kleinen Geschwindigkeitschub – kennt man. Auch bei den Spielmodi wagen die Macher wenig Experimente. Im Grand Prix geht's um die beste Platzierung, bei Zeitrennen rast du nach der schnellsten Zeit und im Einzelrennen gehst du Kurse isoliert an. Der Karriere-Modus mixt konventionelle Rennen etwa mit Checkpoint-Jagd oder Versus-Varianten mit dem Ziel, möglichst viele Gegner zu eliminieren. Ein roter Storyfaden? Fehlangeize.

Alten Sega-Igeln dürfte warm ums Herz werden, wenn sie die Umgebungen aus bekannten Universen durchfahren. Klaffende, in scharfkantigen Fels eingefasste Täler, über denen »Panzer Dinosaur«-Drachen unheilsschwanger kreisen, ein »Monkey Ball«-Affenzirkus mit maroden, von Affenstatuen gezielte Tempelanlagen, wo farbenfrohe Bälle kullern oder futuristisch anmutende Städte aus »Jet Set Radio« laden zum Staunen ein. Letzteres eher ob der liebevollen Details als der insgesamt doch eher mittelmäßigen Qualität der Texturen. In seinen

Einzelementen macht der Titel vieles richtig, zeigt aber Schwächen im Detail. Die langen Ladezeiten sind gerade in diesem Genre sehr störend und das Geschwindigkeitsgefühl ist unterm Strich nicht optimal. Online startet das hier dafür mit zehn, lokal via Splitscreen mit bis zu vier menschlichen Mitspielern durch.

Nils Osowski

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Als »Mario Kart«-Fan freue ich mich natürlich über jeden adäquaten Ersatz. Und in der Tat gefallen Design, Umfang und Figuren. Die teils dreist geklauten Power-ups sowie die schneckelame Bildrate im Splitscreen nerven dagegen. Ich gebe 7.2

Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed

GRAFIK

Hübsche Umgebungen, Grafikqualität ansonsten aber Mittelmaß

7

SOUND

Gut eingedeutscht, allerdings mit anstrengender Dudelmusik unterlegt

6

STEUERUNG

Zuverlässig, nur bei den Wasserpassagen mäßig

7

Kurzweiliger, familienfreundlicher und Party-tauglicher Fun-Racer. Aber selbst mit angeklebtem Bart kein »Mario Kart«-Killer.

7.7 von 10

Erhältlich | 17. November 2012



Mann oder Maus?

- + Hübsch designte Kulissen, witzig erzählte Geschichte, entscheidungsbasierter Spielfluss mit 20 Spielenden, tolle Musikkuntermalung, originale deutsche und englische Sprecher
- Gameplay recht einseitig, teils arg verwinkelte Level, manchmal undurchsichtige Rätsel



MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2

Zwei Helden,
eine Mission

kurz&knapp

Hersteller | Disney

Interactive

Entwickler |

Junction Point

Preis | ab 50 Euro

Genre | Action-
abenteuer

Spieler | 1 - 2

Xbox Live | ja

USK | ab 6 Jahren

kurz gesagt

Ein liebevolles Abenteuer mit dem weltbekanntesten Mäuserich in der Hauptrolle.

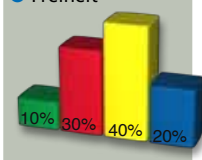
das ist drin

● Gesang

● Farbe

● Koop-Spaß

● Freiheit



Eine verwunschene Welt als Heimat vergessener Disney-Charaktere. Eine neugierige Maus, die eben jene Gestade, zusammengesetzt aus ehemaligen Disney-Park-Attraktionen, aus Versehen ins Chaos stürzt – und dann gemeinsam mit Oswald dem lustigen Hasen, dem Urvater von Micky Mouse, als gefeierter Held errettet. Das sind die Zutaten des erfolgreichen Wii-Games »Micky Epic«. Dessen Nachfolger gibt's nun erstmals auch für die HD-Konkurrenzkonsolen...

WEITER WIE BISHER

Die Story setzt knapp nach dem Vorgängerspiel ein. Die Einwohner des »Wasteland« genannten Wunderlandes sind gerade dabei, ihre Welt wieder aufzubauen, als ein Erdbeben droht, alle Anstrengungen zunichtezumachen. Doch damit nicht genug: Kurz darauf kommt der »verrückte Doktor« mit seinen Roboter Maschinen um die Ecke, behauptet singend wie in einem Musical, er sei nun von Güte erfüllt und wolle nur helfen – obwohl er einst gemeinsam mit dem Tintenmonster Shadow Blot das Wasteland unterjochte. Klar, da kann nur einer helfen: Micky wird durch einen magischen Fernseher beschworen und muss mit Oswald als mutigem Helfer an seiner Seite herausfinden, was hier wirklich vor sich geht.

Dabei läuft vieles wie im Wii-Original ab. Aus Third-Person-Sicht hüpfen die Spieler als Micky durch eine in Level und offene Areale gegliederte Spielwelt. Wichtigstes Utensil:

Ein magischer Pinsel, der entweder Farbe oder Verdünnung versprüht, um Objekte in die Welt zu malen, respektive aus dieser zu tilgen. Auf diese Weise entstehen zum Beispiel neue Plattformen, werden Geheimgänge freigelegt aber auch böse Zauberbesen, Farblecks-Monster und Autos mit Beinen ausgeradiert oder zu friedfertigen Genossen konvertiert. Das geht mal mehr, mal weniger gut: Nicht selten springt man daneben, rutscht aus ungeklärten Gründen von einer Anhöhe oder zielt unpräzise, weil das Fadenkreuz zuweilen selbstständig zwei Zentimeter verrutscht – kann frustrieren!

SCHÜTZENHILFE

Zwischendurch huscht man durch Levelverbindende 2D-Jump-and-Run-Etappen, die liebevoll Disney-Klassikern aus den 40er und 50er Jahren nachempfunden sind. Auch Rätsel im Stile von »Lösch das Gewicht aus der Welt, damit ein Rohr emporfährt« oder »Suche alle Elektrokugeln, damit der Zug anspringt« stehen auf der Agenda und variieren zwischen sehr simpel und ziemlich knifflig. Denn gerne vergisst man, dass der Mäuserich auch Objekte schweben lassen kann oder man Oswald im Einzelspiel hier und da per B-Taste anweisen muss, mit seiner magischen Fernbedienung Dinge zu aktivieren. Apropos Oswald: Den kann ein zweiter Mitstreiter jederzeit übernehmen, woraufhin das Spiel in den Splitscreen-Koop wechselt. Hierdurch wird's nicht nur spaßiger, sondern auch leichter. Speziell weil die

Kollegen-KI zwar meist macht, was ansteht, sich dafür aber viel Zeit lässt, in nicht einzu-sehende Ecken rennt, Abhänge hinabstürzt oder sich weigert, einer Anweisung zu folgen. Wer solche Unzulänglichkeiten ausblendet, den erwartet ein zuckersüßes Abenteuer, das trotz seines Wii-Ursprungs auch grafisch überzeugen kann.

Michael Förtsch

Zweite Meinung

Moritz Wanke: Erwachsen wird man viel zu schnell: Umso mehr geht das Kind in mir auf, wenn ich all die vielen Details und die grandiose Einbindung ganzer Micky-Dekaden wiederentdecke. Da sehe ich gern über die zickige Steuerung hinweg. Ich gebe 8.3

Micky Epic: Die Macht der 2

GRAFIK

Hübsche Kulissen, putzige Charaktere

7

SOUND

Feiner Sound und sehr annehmbare Synchro

8

STEUERUNG

Eingängig, aber manchmal unpräzise

7

Spannend, ambitioniert, knifflig. Trotz kleiner Schwächen vor allem im Koop-Modus ein echter Geheimtipp für Familien und Disney-Fans.

7.8 von 10

Erhältlich | 13. November 2012

EXKLUSIVE
BILDER! NUR
IN 360 LIVE!

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

kurz&knapp

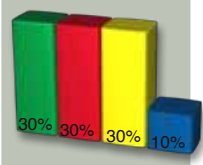
Hersteller | Activision
Entwickler | Treyarch
Preis | ab 60 Euro
Genre | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 18
Xbox Live | ja
USK | ab 18 Jahren

kurz gesagt

Mächtig überdrehtes Sci-Fi-Blei-Inferno mit gehörigem Suchtfaktor.

das ist drin

- Mehrspieler
- Kampagne
- Überlebenskampf
- Freudentränen



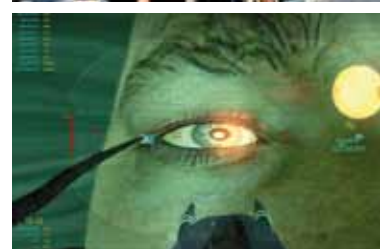
Treyarchs neueste Produktion will mehr liefern als stupide Dauerfeuer-Action. Neuartige Spielmechaniken innerhalb der Kampagne, ein vielschichtiges Story-Gefüge sowie unzählige Detailverbesserungen für die Online-Modi sind dabei die Grundzutaten. Aber fruchten diese Bemühungen tatsächlich? Reicht's auch 2012 für eine verlängerte Amtszeit auf dem Shooter-Thron?

Inmitten eines Flammenmeers hält ein Bub seine schwer verbrannte Schwester in den Armen. Brandwunden übersähen ihren Körper, Verzweiflung ist das Einzige, was man den Augen des Jungen entnehmen kann. So eröffnet Treyarch, von melancholischer Musik untermalt, das nächste Kapitel der »Black Ops«-Akte. Es soll nicht lange dauern, bis dieser Halbstarke zum schlimmsten Kriegsverbrecher menschlicher Vorstellungskraft heranreift: Raul Menendez. Denn in einer Sache liegt er richtig: Schuld an dem Leid seiner Schwester sind die Amerikaner und deren imperialistische Machtspielen, die oftmals unter dem Deckmantel der Geheimhaltung Verbrechen an der Menschlichkeit aus den Geschichtsbüchern tilgen. In diesem zwar fiktiven, aber mit subtilen Seitenhieben auf reale Missstände gespickten Story-Gerüst werden die Grenzen zwischen Protagonist und Antagonist schon bald fast verschwimmen. Und das ist gewollt, denn die Verfasser sind darauf aus, dass du dich als Spieler mit dem massenmordenden Kriegsverbrecher Menendez identifizierst und seine Beweggründe für den von ihm ausgehenden Wahnsinn nachvollziehen kannst. Um dies zu gewährleisten, hat Treyarch keine Kosten gescheut und David Goya als Co-Autor verpflichtet.

Der Mann ist bekannt für sein Talent, psychische Abgründe zu charakterisieren und hat bereits dem Joker aus »The Dark Knight« dessen markantes Wesen eingeimpft. Doch im Mittelpunkt des Geschehens stehen letztlich andere Persönlichkeiten: Alex Mason, der Held aus dem ersten »Black Ops«-Abenteuer, sowie sein Sohn David. Typisch für die Ego-Shooter-Reihe »Call of Duty« übernimmt der Spieler die Rolle mehrerer Personen, die auf unterschiedlichen Schauplätzen ihren Teil zur Entfaltung der Handlungsstränge beitragen. In »Black Ops 2« geschieht dies hauptsächlich aus der Sicht von David, der – während er den größtenwahnsinnigen Menendez im Jahre 2025 aufzuhalten versucht – auch den mysteriösen Tod seines Vaters aufklären will. Das Ergebnis wird in fast schon verstörender Gangart inszeniert – deutlicher Fingerzeig auf die schmerzhaften Auswüchse kriegerischer Machenschaften inklusive!

DAS SCHLIMMSTE KOMMT NOCH

1986, Angola, Bürgerkrieg: Hier beginnt das eigentliche Abenteuer an der Seite des UNITA-Kommandanten Jonas Savimbi. Du schlüpfst erstmals in die Rolle von Alex Mason und sollst den Rebellen



Rambo-Style: Wie schon in den Vorgängertiteln ist das Jagdmesser erste Wahl, wenn Gegner in Nahkampf-Distanz vorrücken.

✖ Online-Glück

TOTALES SPERRFEUER

In Sachen Mehrspieler-Design erlaubt sich Treyarch keinerlei Patzer, liefert aber – bis auf ein umfassendes Design-Update – auch nicht allzu viel revolutionär Neues. Das Rucksack-System erlaubt nun freie Ausrüstungswahl für bis zu zehn Gegenstände und gepaart mit sogenannten Wildcards sogar das Mitführen von bis zu sechs Fähigkeiten-Extras. E-Sportler werden sich vor allem an der neuen »Codcast«-Funktion erfreuen, mit der Matches live auf Youtube gestreamt und kommentiert werden können. Zudem gibt's eine neue Architektur für Ligaspieler, die die passende Gegner- und Mitspielerwahl – sprich das Matchmaking – spürbar erleichtert und somit nicht nur Neueinsteigern auf die Sprünge hilft. Insgesamt macht der Mehrspieler-Komplex diesmal eine richtig gute Figur und sieht in fast jedem Moment sogar noch einen Tick besser aus als das Geschehen innerhalb der Solo-Kampagne. Ein weiterer Pluspunkt: Sämtliche Funktionen des Online-Dienstes »Elite« sind für »Black Ops 2« komplett kostenlos. Wer's nicht kennt: Mit »Elite« kannst du deine Fortschritte im Spiel analysieren, Klassen verwalten und vieles mehr – auch unterwegs über eine entsprechende App für iOS- und Android-Geräte.



Optischer Schnitzer: Es gibt nicht nur viele Duplikate an der gegnerischen Front, auch deren Bewegungsabläufe gleichen sich oft exakt.

Und außerdem?

■ 50 Erfolge: 36 davon in der Kampagne, vier im Mehrspieler-Komplex, zehn im Überlebenskampf ■ Die deutschsprachigen Versionen sind absolut identisch, sie enthalten lediglich die deutsche Tonspur und deutsche Bildschirmtexte – der englische O-Ton ist nicht enthalten, wird aber hoffentlich noch als Download nachgereicht. Das »Ohne Patch bleibt's geschnitten«-Problem besteht mit beiden Versionen ■ Nach aktuellem Stand ist der Download-Code für die Mehrspieler-Karte »Nuketown 2025« sowie der Zugang zu Double-XP-Veranstaltungen nicht nur Vorbestellern vorbehalten sondern Teil der gesamten Erstauflage ■ Der Gratis-Online-Dienst »Elite« erweitert die Mehrspieler-Möglichkeiten drastisch und ist auch als App für iOS- und Android-Systeme verfügbar ■ Season-Pass deckt per Einmal-Zahlung alle kommenden Download-Erweiterungen ab, Preis derzeit noch unklar ■ Für 80 Euro gibt's die »Hardened«-Edition mit einer neuen Zombie-Karte; für 180 Euro die »Care Package«-Edition inklusive einer ferngesteuerten Dragonfire-Drohne

Friedensnobelpreis oder Weltuntergang?

- ⊕ Hoher Wiederspielwert der Kampagne, gewaltiger Umfang, sehr ansprechend gestaltete Mehrspieler- und Überlebensmodi, Elite-Premium-Dienst ab sofort gratis, Livestreaming auf Youtube alias »CODcast«, Bestenlisten für alle Modi, Kino-Modus jetzt auch im Zombie-Komplex
- ⊖ Kampagne teils verwirrend strukturiert, sehr gelungene Originaltonspur nicht enthalten, keine Uncut-Version auf der Disk, Kampagnenspielzeit mit etwa acht Stunden recht kurz

helfen, gegen die übermächtige MPLA zu siegen. In der offenen Savanne lobt Savimbi den Tag als die große Chance zum Sieg und schickt seine Gefolgsleute Granatwerfer-schwingend in die Schlacht. Der Auftakt ist furios! Nach nicht mal zwei Minuten stürmt dem mageren UNITA-Infanterieaufgebot eine gewaltige Überzahl Fußsoldaten entgegen. Die meisten werden jedoch schnell Opfer deines FAL-Sturmgewehrs mit ACOG-Zielvorrichtung. Gleiches gilt für die hinter massiven Gestein stationierten Mörserstellungen, die du im Auftrag von Savimbi nacheinander auslöschst. Wie gewohnt greift dir dabei die Zielhilfe-Funktion der Konsolenfassung kräftig unter die Arme und führt Kimme und Korn bei aktivierter LT-Schultertaste präzise auf den Torso des nächsten Ziels. Jetzt noch ein wenig mit dem rechten Analogstick nachjustieren, abdrücken und der

nächste Kopfschuss sitzt. Dazu das blutrote Licht der einsetzenden Abenddämmerung, fauchende Explosionen und wirres Soldatengeschrei – »Call of Duty« wie man's kennt und liebt!

Nach dem Exodus der Mörserstellung kann auf der gegenüberliegenden Flanke des Schlachtfelds ein Laster aufgebrochen werden, der Mörsermunition als Spezialausrüstung preisgibt. Tausendsassa Mason macht die kleinen Bomben im Handumdrehen scharf und wirft sie wie gewöhnliche Granaten in die Feindesfront – Kaboom! Blöd nur, dass die MPLA nun Panzer ins Feld schickt. Aus dem fiesem Scharmützel wird plötzlich ein wahrer Hexenkessel: Überall pfeifen Schrapnelle durch die Luft, wirbelt Staub auf, herrscht Chaos. Dein Rettungsanker? Luftunterstützung! Per Steuerkreuz fordert Mason seinen Gruppenführer Hudson auf, die Blechbüchsen vom Kampfheli aus mit schwerem Geschütz einzuäschern, was du als Spieler aus der Luft auch prompt ausführst. Ebenso wie die Zerstörung einer Gruppe MG-Jeeps, die Mason wiederum per pedes mittels Granaten- und Salvenbeschuss ausknipst. Gelungene Abwechslung!

Nach diesem heftigen Feuergefecht landet Befehlshaber Hudson seinen Vogel und Mason erhält weitere Einsatzbefehle: Waffenbruder James Woods aufspüren, den angeblich zwei Meilen nördlich ein unbekannter Waffenhändler gefangen hält. Wieder geht alles rasend schnell. Hudsons Kampfheli setzt Mason direkt auf dem verdächtigen Schiff ab, wo er und sein Kompagnon nach einem Schlagabtausch mit

der Besatzung und einigen Kanonenbooten einen Container aufbrechen. Als die schweren Stahl Türen aufschlagen, haben beide Mühe, ihren Mageninhalt bei sich zu behalten: Unzählige malträtierte, verwesende Körper zeichnen ein Bild des Grauens. Im hintersten Eck sitzt Woods – von Apathie gelähmt. Ohne Zögern tragen ihn seine Befreier in ein nahegelegenes, von der MPLA kontrolliertes Dorf, in welchem Kindersoldaten von kubanischen Aggressoren ausgebildet werden. Mitten in dieser trostlosen Szenerie trifft Alex den nunmehr erwachsenen Raul Menendez, der unbekümmert von einer Funkstation aus seinem Waffenschieber-Handwerk nachgeht. Eine missglückte Geiselnahme später kann Alex nur knapp entkommen, zerfetzt dabei Menendez' rechtes Auge mit einem Streifschuss, der wiederum einige Gefolgsleute sowie drei ahnungslose Kindersoldaten mit einer Granate ins Nirvana schickt. Harter Tobak



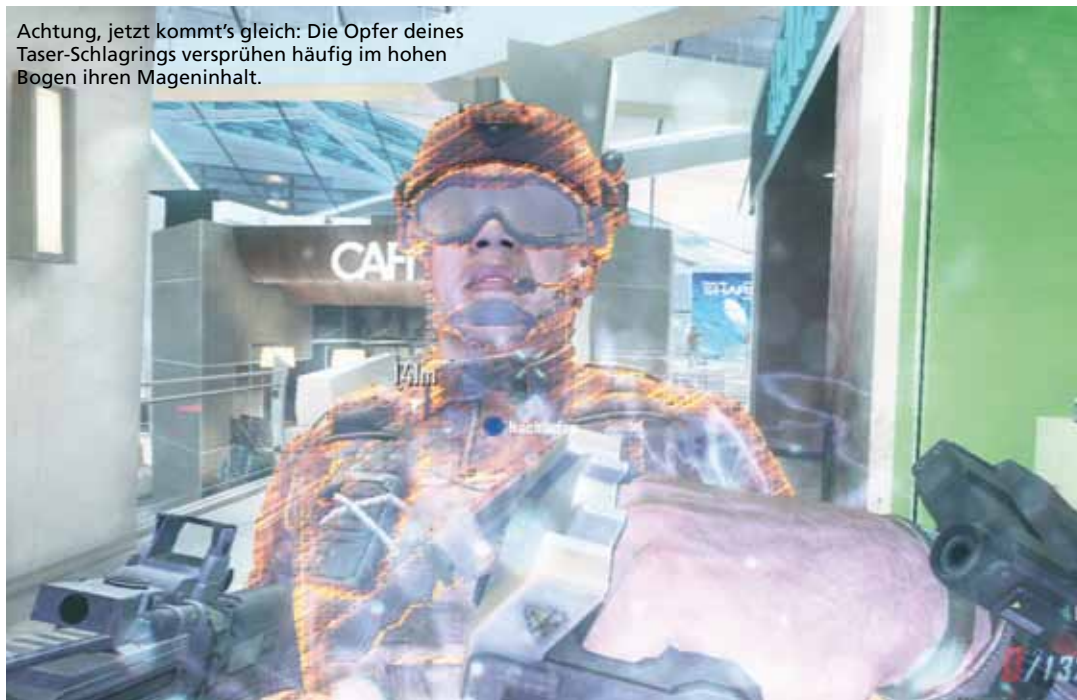
✕ Sie kommen!

ZOMBIE-OVERKILL

Untotenjäger aller Länder, vereinigt euch! Mit dem Zombiemodus »Überlebenskampf« gewährt Activision endlich, dass alle internationalen Fassungen miteinander kompatibel sind und die gesamte Community ungehindert zusammen spielen kann. Im Zentrum steht der neue Transit-Modus, in dem vier Spieler mit einem Bus vier Stationen abgrasen und währenddessen stetig anrückende Gammelfleischhorden in Fetzen schießen. Versteckte Bauteile, mit denen sich nicht nur der Bus aufrüsten lässt, sondern auch wertvolle Gegenstände wie Elektrofallen und Abwehrrschilde, verleihen dem Nahverkehr-Abenteuer zusätzliche Würze. Das in den Sechziger Jahren angesiedelte Szenario rund um ein Busdepot, eine Kleinstadt, eine Farm sowie eine Forschungseinrichtung – die alle separat spielbar sind – offenbart schnell unverwechselbaren Charme. Witzig: Die Straßen zwischen diesen Örtlichkeiten sind in dichten Nebel gehüllt und der vielerorts brennende Boden passt hervorragend zur lebensfeindlichen Herausforderung, die dem gesamten Überlebenskampf-Komplex innewohnt. Dass Treyarch die Untoten-Schießbude diesmal mit eigenen Ranglisten, speziellen Herausforderungen und einer Kino-Funktion abrundet, gefällt. Ebenso wie der restliche Umfang, der den Überlebenskampf-Modus fast schon als eigenständiges Spiel durchgehen lässt. Insgesamt also durchweg gelungen, süchtig machend und mit hochgradigem Infektionsrisiko. Nur die im »Ärger in der Luft«-Kasten erwähnte Uncut-Problematik stößt sauer auf!



Achtung, jetzt kommt's gleich: Die Opfer deines Taser-Schlagrings versprühen häufig im hohen Bogen ihren Mageninhalt.



und ein weiterer Gradmesser für die rücksichtslose Gangart von »Black Ops 2«!

Es folgt eine weitere Hetzjagd, in der Mason und Hudson ihren gemeinsamen Freund Woods vor ihren Häschern zu retten versuchen. Interessant: Mit dem sogenannten Zugangskit – einem ausschließlich der Kampagne vorbehaltenen Ausrüstungsextra – knackt Mason einen Bretterverschlag und entnimmt ihm ein halbes Dutzend Bärenfallen. Diese kann er auslegen und mit Mörsermunition kombinieren. Folge: Feindliche Infanteristen laufen planlos in die Wadenbeißer. Gleichzeitig eilen deren Verbündete zu Hilfe, bis der ganze Pulk schließlich dank der explosiven Extra-Überraschung zum Teufel geht.

Auch Jagdhochsitze lassen das Verhältnis von Gejagten und Jägern zunehmend umkippen, bis zum krönenden Abschluss des rasanten Einstiegs Rebellenführer Savimbi in einem gekaperten russischen Mil Mi-24 anrückt und die Köpfe des Trios kurz vor knapp aus der Schlinge zieht...

ERZÄHLERISCHES FEUERWERK?

Warum an dieser Stelle nur auf die Handlung des allerersten Kampagnenabschnitts eingegangen wird? Alles, was danach passiert, ist unweigerlich mit signifikanten und meist spannend inszenierten Storywendungen gespickt, die hier nicht verraten werden. Dennoch wollen wir ein paar Eckpunkte nicht vorenthalten. So verlagert sich die Action zunächst abwechselnd und dann etwa ab dem zweiten Drittel zunehmend in die Zukunft, genauer gesagt ins Jahr 2025. Menendez verschafft sich mit Hilfe eines Elements, der sogenannten »Seltenen Erden«, Kontrolle über die Drohnen-Militärmächte der Vereinigten Staaten und Chinas. Anschließend hetzt er diese in einem gewaltigen Mehrfrontenangriff auf nahezu alle Metropolen der Welt. Den Zukunftskrieg erlebt du fast ausschließlich aus der Sicht von David Mason. Wie es um das Schicksal seines Vaters bestellt ist, verraten derweil nur wenige Rückblicke in die Vergangenheit aus Sicht weiterer Protagonisten.

Wer jetzt denkt, ihn erwarte ein schlauchförmiger Erzählstil im Stil herkömmlicher »Call of Duty«-Titel, liegt damit zumindest teilweise daneben, denn das Story-Gefüge ist mit insgesamt sechs verschiedenen

Das Spiel in Zahlen

3 Spielmodi: Solo-Kampagne, Mehrspieler, Überlebenskampf; 10 Kampagnen-Abschnitte plus 5 Strike-Force-Missionen; 3 versteckte Ausrüstungsgegenstände sowie 10 Zusatzerforderungen pro Kampagnenabschnitt; 6 verschiedene Kampagnen-Enden; 9 Online-Modi + 4 Partyspiele; 14 Mehrspieler-Karten + 1 für Vorbesteller; insgesamt 103 Ausrüstungsgegenstände; Kombinationen aus maximal 10 davon können ausgerüstet werden; 22 Abschlussserien; bis zu 6 Extras auf einmal verwendbar; 3 Zombie-Modi im Überlebenskampf: Transit, Überleben, Schmerz; Zombie-Welt »Green Run« mit 4 neuen Gebieten: Bus Depot, Stadt, Farm, Labor; 1 Zombie-Karte »Nuketown« zusätzlich für Besitzer einer der 2 Spezial-Editionen »Hardened« oder »Care Package«

Enden und zahlreichen beeinflussbaren Wendepunkten innerhalb seines Ablaufs angenehm interaktiv strukturiert. So wird beispielsweise je nach Verhalten des Spielers einer weiblichen Zielperson die Kehle durchgeschnitten, sie fängt sich eine Kugel ein oder der Griff einer Pistole schlägt sie K.O. Hinzu kommen pro Kampagnenabschnitt zehn zusätzliche Herausforderungen, die sich nicht nur maßgeblich auf den abschließenden Punktestand und damit die Kampagnen-Bestenliste auswirken, sondern eben teilweise auch auf den gesamten Spielablauf. All das schafft – zusammen mit der Tatsache, eigene Ausrüstung für einzelne Kampagnenabschnitte zusammenstellen zu können – zahlreiche Anreize, das Aufbegehren gegen Menendez nicht nur einmal erleben zu wollen. Hinter diesem Design-Ansatz





Wenige Experimente: Im Mehrspieler-Komplex erwarten dich einige ansehnliche Detailverbesserungen am Grafikmotor – das Ergebnis steht der Kampagne oftmals in nichts nach.



steckt allerdings noch mehr: Mit zunehmendem Kampagnenfortschritt schaltest du Waffen aus der Zukunft frei, die dann in Abschnitten in der Vergangenheit genutzt werden können – und umgekehrt. Erfrischend!

Das Resultat ist weitestgehend die Art von Action, die man sich von einem Titel mit »Call of Duty« im Namen erwartet, auch wenn Treyarch sichtlich bemüht ist, alte Gewohnheiten aufzubrechen. So lassen sich mittlerweile fast alle Bereiche tatsächlich von Feinden säubern, ohne dass ständig KI-Schergen nachrücken. Außerdem sind die Areale etwas offener. Dass einige Alternativwege eher alibihaft daherkommen, muss man jedoch in Kauf nehmen. Genau so wie die Tatsache, dass es zu viele Momente gibt, in denen man urplötzlich ins Gras beißt und keine konkrete Todesursache auszumachen ist – vor allem wenn man vom rechten Wege abgekommen scheint. Insofern hinterlässt all der Variantenreichtum in Sachen Erzählstruktur und Kulissenaufbau einen zuweilen faden Beigeschmack. Ursache: Nur wirklich selten weiß man genau, dass man eben jetzt die Macht hat, wichtige Entscheidungen zu treffen. Die viel zu häufige Alternative: Einem wird das Zepter aus der Hand gerissen und man unterliegt geskripteten Momenten. Die 360-Live-Redaktion jedenfalls nimmt das Gebotene mit gemischten Gefühlen an. Die einen lassen sich davon gern überraschen, die anderen wünschen sich mehr Transparenz.

VERSCHLUSSAKTE

Anfangs prickelnd, im Gesamten betrachtet jedoch noch zu unausgegoren: In sogenannten »Strike Force«-Missionen innerhalb der Kampagne erhält der Spieler das Kommando über einen ganzen Verbund aus Drohnen und Infanterieeinheiten, die er wahlweise aus Ego-Perspektive, aber auch wie bei einem Echtzeitstrategiespiel mit Wegpunkt- und Zielvorgaben befehligen kann. Ein an sich ein toller Gameplay-Ansatz und Abwechslung vom üblichen Spielablauf bringt er allemal. Allerdings geht die Rechnung oft nur bedingt auf, denn die allgemein sehr lausige Künstliche Intelligenz der Einheiten stößt hier permanent an ihre Grenzen. So sind die eigenen Infanteristen nahezu hilflos, wenn man sie sich selbst überlässt und Drohnen machen quasi was sie wollen, sind aber gleichzeitig zu autarken Verteidigungszwecken nicht zu gebrauchen. Hinzu kommt, dass derlei Missionen auf Mehrspielerkarten ausgetragen werden und deshalb für den aktiven Onlinespieler streng genommen keinerlei Herausforderungen bergen.

Unterm Strich kann die gelungene Erzählweise der Kampagne zwar überzeugen, dennoch will ob einiger Schnitzer im Spieldesign keine uneingeschränkte Euphorie aufkommen. Hier fehlen einfach Momente, die sich so in dein Hirn brennen, dass du dich auch noch Monaten später dran erinnerst – auch wenn der gesamte Grundton definitiv mitreißend ist.

✖ Ärger in der Luft

ARGLISTIGE TÄUSCHUNG?

Ein sogenannter Shitstorm erschütterte bereits Tage vor Erscheinen nicht nur unser Online-Forum. Hintergrund: Trotz eines »100 % Uncut« Aufdrucks auf der Spielverpackung mussten sich Erstnutzer über einen sichtlich entschärften Zombie-Modus wundern. Am Abend des 10. Novembers war das Problem dann aber mit einem Mal ausradiert und Köpfe sowie Gliedmaßen von Untoten purzelten auch in der deutschen Fassung munter über die Bildschirme. Was war passiert? Nun, wie's aussieht, behebt ein kurzfristig eingespielter Software-Flicken das durchaus Gameplay beeinflussende Problem. Allerdings gilt dies nur, solange die Konsole am Netz hängt – nicht nur ärgerlich für Offline-Spieler ohne Internet, sondern auch fraglich, ob dies nicht bloß eine Lösung »unter Vorbehalt« seitens Activision darstellt. 360 Live hält dich auf dem Laufenden!



Grafisch gibt's ebenfalls Schwankungen, die auf die Atmosphärebremse drücken: Klongegner etwa, einige recht kantige Figurenmodelle oder das plötzliche Aufploppen von verbündeten Truppen neben dir. Durchgehende Postkarten-Optik, wie sie zum Beispiel »Crysis 3« verspricht, darfst du jedenfalls nicht erwarten. Dennoch: In Anbetracht der mutigen Ideen, der fesselnden Koop- und Versus-Modi und des insgesamt überragenden Umfangs des Gesamtpakets darf sich »Black Ops 2« die Kauf Tipp-, Koop- und Live-Tipp-Auszeichnungen ans Rever heften. Zentrale: Over and out!

Jan Heinrich

Zweite Meinung

Michael Förtsch: In Sachen Kampagne bin ich von »Black Ops 2« enttäuscht: eine wirre und narrativ inkonsistente Story, absurde Szenenwechsel gepaart mit einem bevormundenden Spielfluss. Verglichen mit Teil Eins ernüchternd. Ich gebe 7,9

Call of Duty: Black Ops 2

GRAFIK

Flüssig und detailliert, aber oftmals auch sehr lieblos

8

SOUND

Genialer Soundtrack, leider lahme, schlecht abgemischte deutsche Synchro

8

STEUERUNG

In wenigen Kampagnenmomenten fast schon katastrophal, sonst perfekt

8

Ein Umfang-Monster direkt aus den Abgründen kriegerischer Albträume. Nur die Kampagne schwächelt hin und wieder.

8.5 von 10

Erhältlich | 22. November 2012



Swingparty oder Nerd-Fete?

- +** Original englische Sprecher, hübscher und passender Grafikstil im Comiclook, Mehrspieler-Charaktere mit eingesammeltem Zaster freischaltbar
- Vernachlässigbare Story, sich wiederholende Aufgaben, Schießbuden-Gegner-KI, kaum Unterschiede zwischen den Helden, kaum echter »Family Guy«-Humor, nur deutsch untertitelt

FAMILY GUY: ZURÜCK INS MULTIVERSUM

Fetter als ein schwangeres Walross?

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Heavy Iron **Preis** | ab 65 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16 Jahren
Kurz gesagt | Hirnlose Dauerballerei auf Basis der amerikanischen Zeichentrickserie.

Zotige Sprüche, hirnlose Story und herrlich derbe Scherze: Das macht seit jeher die beliebte TV-Zeichentrickserie »Family Guy« aus der Feder von »Ted«-Schöpfer Seth MacFarlane aus. Als Anhänger des schwarzen Humors wandert mit entsprechender Vorfreude die Disk ins Laufwerk. Blankes Entsetzen lässt sie dort allerdings schnell wieder rausfliegen: In welch belangloses Action-abenteuer Familie Griffin und die anderen Serienfiguren geraten sind, würde sogar dem adipösen Familienpapa Peter den Appetit verderben. Klar, der Anspruch an die TV-Umsetzung ist so wieso schon flach wie die Bügelbrettbrust von Meg. Doch mit Football-Kopf Stewie und dem sprechendem Hund Brian aus der Verfolgerperspektive sinnfreie Aufgaben erledigen, unterbietet sogar das. Hier was sammeln, da was kaputt schlagen und nebenbei unzählige Rollstuhlfahrer, verkrüppelte Elfen und andere Gegner mit Laserkanone und Flammenwerfer abknallen, das langweilt bereits nach der ersten

halben Stunde – selbst im Koop-Modus per Splitscreen an einer Konsole. Die Story? Gerät so schnell in Vergessenheit wie der Spielspaß: Stewies böser Zwilling Bertram kehrt aus einem Paralleluniversum zurück und will die Griffins vernichten. Aha. Das ist tatsächlich so tiefgründig wie ein Pornofilmchen. Macht aber nichts, denn wohl nur die härtesten Fans quetschen sich durch die zehn wenig fordernden Abschnitte und sehen nach etwa sechs bis acht Stunden den Abspann. Schade vor allem, dass der aus der Serie gewohnt derbe Humor hier kaum zur Geltung kommt und die guten Gags an einer Hand abzählbar sind. Auch der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler unterhält mit Deathmatch und anderen Modi kaum. Immerhin dürfte es Fans freuen, dass die englischen Originalsprecher die Figuren vertonen und der Comic-Grafikstil hübsch zur Geltung kommt. Insgesamt bleibt's aber eine schwache Umsetzung, die sich besser so schnell verzieht wie Peters Flatulenzen.

Moritz Wanke



Wertung

Humor- und ideenlose Umsetzung der TV-Serie mit dem Spaßfaktor einer Stinkbombe.

5.7 von 10

Erhältlich | 30. November 2012



Osterhase oder Hasenbraten?

- +** Schräge Helden, Vier-Spieler-Koop-Modus, komplett Deutsch
- Zu wenig Tiefgang, vieles wiederholt sich zu oft, unterbelichtete KI

DIE HÜTER DES LICHTS

Die Ninjakünste des Osterhasen...

kurz&knapp

Hersteller | D3 Publisher / Namco Bandai **Entwickler** | Torus Games **Preis** | ab 40 Euro
Genre | Action **Spieler** | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12 Jahren
Kurz gesagt | Die Liga der außergewöhnlichen und kindgerechten Gentlemen im Prügelrausch.

Eine Lizenzversoftung zum weihnachtlichen Animationsstreifen von Dreamworks darf freilich nicht fehlen. Wie im Film vereinen sich Weihnachtsmann, Osterhase, Sandmännchen, Zahnfee und Jack Frost gegen den gruseligen Geist Pitch und dessen Schattenarmee. Das Ganze wird als kooperatives Hack-and-Slay für bis zu vier Spieler auf einem Bildschirm oder via Online-Anbindung präsentiert. Aber meine Güte, was soll das denn sein? Helden der Kindheit, die teilweise hierzulande nicht einmal bekannt sind, stürzen sich mit Kampfgebrüll, drohenden Sprüchen und immer gleichen Attacken respektive Knöpfchen-Gehämmere in die Schlacht gegen strohdummes, sich viel zu oft wiederholendes Feindpack? Das Ergebnis wird dem vielversprechenden Film trotz fairer Preisgestaltung und kompletter Eindeutscher in Schrift und Ton leider wenig gerecht.

Dank isometrischer Draufsicht und stets eingeblendeten Umgebungskarten bewegt sich »Die Hüter des Lichts« auf den ersten Blick auf inhaltlicher Augenhöhe mit Genre-Klassikern wie der »Gauntlet«-Reihe. Bei genauerem Hinsehen scheint der fast schon abstruse Stilmix jedoch wie ein grober Designunfall. Wer mal »Sacred«, »Diablo« oder Konsorten gespielt hat, wird der repetitiven Abläufe sehr schnell überdrüssig. Daran können auch Schneeballangriff, Schwarm-Heraufbeschwören und weitere Spezialattacken der jeweiligen Helden sowie die einigermaßen solide technische Umsetzung kaum etwas ändern. Höchstens jüngere Semester mit einem Faible für den Film haben mit der Ausleihversion mal für ein Wochenende Spaß und greifen obendrauf im Handumdrehen zahlreiche Erfolge ab.

Jan Heinrich



Wertung

Als Wühltischfund vielleicht ganz nett, sonst trotz Vierer-Koop-Modus besser mit Vorsicht genießen.

5.8 von 10

CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2013

Artenschutz ist was für Weicheier

kurz&knapp

Hersteller | Activision **Entwickler** | Cauldron
Preis | ab 35 Euro **Genre** | Ego-Shooter
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 16
Jahren **Erhältlich** | 26. Oktober 2012

Activision eröffnet die Jagdsaison: Für Tiger, Löwen, Antilopen, Bären und viele weitere Tierarten hat nun das letzte Stündlein geschlagen. Die recht einfache Regel in diesem Rail-Shooter: Ist es flauschig und atmet, dann immer draufhalten. Dafür stehen Schrotflinte, Jagdgewehr, Desert Eagle und weitere Ballermänner am Start. Wer zudem eine von Activisions hauseigenen Infrarot-Plastiknarren besitzt, darf auch mit der auf die Pirsch gehen. Der Rest greift entweder zum wesentlich präziseren Gamepad oder zum Bundle mit der neuen »Fearmaster«-Shotgun samt integriertem, jedoch völlig sinnfremden Pulsmesser. Herrlich belanglos erscheint auch die Story rund um Nachwuchsjäger Jacob, der in Afrika auf Trophäenjagd geht. Auf Artenschutz wird aber ebenso wenig Rücksicht genommen wie auf Langzeitmotivation, scharfe Texturen, anspruchsvolle Gegner-KI oder ein spaßiger Mehrspieler-Modus. Spätestens in den »Frei-Rumlaufen-Passagen« mit ihrer ungenauen Steuerung wirft man – trotz Trash-Faktor – genervt die Flinte ins Korn.

Moritz Wanke



Wertung

Trotz Menschenfresser-Modus: Waidmanns Fail!

5.2 von 10

MARVEL AVENGERS: KAMPF UM DIE ERDE

Hey, immerhin ist Iron Man auf dem Cover!

kurz&knapp

Hersteller | Ubisoft **Entwickler** | Ubisoft Quebec
Preis | ab 40 Euro **Genre** | Beat'em Up
Spieler | 1 - 4 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 12
Jahren **Erhältlich** | 8. November 2012

Marvels »The Avengers«: War das nicht dieser Superhelden-Film, der schon vor ein paar Monaten im Kino lief? Warum kommt da jetzt erst das passende Game für Kinect dazu? Ganz einfach: Weil sich »Marvel Avengers: Kampf um die Erde« viel mehr an der Comic-Vorlage denn am Leinwandstreifen orientiert. Hier invadieren die Formwandler-Aliens der Skrulls die Erde und die Superhelden treten in einem Kinect-Beat-em-Up mit vollem Körpereinsatz gegen sie an. Zur Auswahl stehen 20 Charaktere, unter anderem Iron Man, Captain America, Spider-Man, Wolverine und Hulk. In deren Haut schlägt man sich im Solomodus mit Tritten, Schlägen und Kontern durch die leider recht dürrtige Kampagne. Die bunte Comic-Optik beeindruckt und auch die Mehrspieler-Modi wissen zu unterhalten: Offline prügeln sich im Splitscreen zwei Recken, online sogar bis zu vier Superhelden. Allerdings kämpfen die »Avengers« nicht nur mit den Skrull, sondern auch mit ungenauer Kinect-Erkennung und hakeligen und unübersichtlichen Menüs. Schade um die Power!

Sabine Schischka



Wertung

Reizt Marvel-Fans vor allem durch Optik und Umfang, ist technisch aber keine Superheldenleistung.

6.3 von 10

PLANETS UNDER ATTACK

Neue Echtzeit-Strategie für 360? Hurra!

kurz&knapp

Hersteller | Topware Interactive **Entwickler** | Targem Games **Preis** | 1.200 Microsoft Points
Genre | Echtzeit-Strategie **Spieler** | 1 - 4
Xbox Live | ja **USK** | ab 6 Jahren
Erhältlich | 14. November 2012

Der Name bei diesem Echtzeit-Strategiespiel ist Programm: Planeten erobern. Ein Tastendruck auf der frei dreh- und zoombaren Raumkarte genügt, um dadurch bis zu 50 Schiffe in Bewegung zu setzen. Ist die planetare Verteidigung der außerirdischen Insektoiden- und Roboterfeinde durchbrochen, lassen sich Planeten, Bankwelten und Kanonenstationen motivierend verbessern. Flinkere Schiffe sowie stärkere Verteidigung erleichtern den Sieg über stärker werdende Streitmächte. Ein Kinderspiel also? Bedingt, denn auch die bis zu drei KI-Gegner oder menschlichen Kontrahenten online sowie offline an einer Konsole streben nach Dominanz. Nur wer klug taktiert, die 15 Technik-Boni sowie die knappen Finanzen überlegt einsetzt, regiert den Weltraum. Trotz der teils nur wenige Minuten dauernden Feldzüge kommt bei den 32 Missionen aufgrund wechselnder Strategie richtig Laune auf. Die dynamische Musik, deutsche Sprachausgabe wie auch die Steampunk-Optik gefallen. Trotz KI-Schwäche und kurzer Spieldauer: Kaufen und angreifen!

Reinhard Fischer/mw



Wertung

Kurzweiliger wie einsteigerfreundlicher Strategiehappen für zwischendurch.

7.6 von 10

ZUMBA FITNESS CORE

Exklusiv für Kinect: Tanz den Speck weg

kurz&knapp

Hersteller | 505 Games **Entwickler** | Zoë Mode
Preis | ab 45 Euro **Genre** | Tanzspiel
Spieler | 1 - 2 **Xbox Live** | ja **USK** | ab 0
Jahren **Erhältlich** | 8. November 2012

Sit-Ups sind öde und Crunches langweilen noch bevor man das erste Ziehen im Bauch spürt. Dabei kann man seine Körpermitte auch unterhaltsamer trainieren. Auf ein schweißtreibendes Bauch-Workout mit Musik und Tanz hat sich der dritte Teil der beliebten Kinect-Reihe »Zumba Fitness« spezialisiert. Mit 40 Musikstücken und 33 Tanzstilen sollen Röllchen und Rettungsringe einfach weggetanzt werden. Dazu feiert man vor dem Kinect-Sensor diverse Choreografien zu Salsa, Hip-Hop, Bellydance, Trance und anderen Tanzrichtungen ab, indem man die Bewegungen des Zumba-Trainers auf dem Bildschirm gezielt nachahmt. Wem das zu schnell geht, der übt die Schrittfolge zunächst im Trainingsmodus. Und wer alleine keinen Spaß hat, holt sich eben einen Tanzpartner im Koop-Modus hinzu. Die Kinect-Erkennung funktioniert dabei sauber, lediglich über die gewöhnungsbedürftige Musikauswahl und die recht angestaubte Grafik samt unsympathischen Dauergrinse-Trainern lässt sich hier ein schlechtes Wort verlieren.

Sabine Schischka



Wertung

Zumba kombiniert Fitness mit Spaß und Rhythmus. Setzt ordentlich Endorphine frei!

7.8 von 10

DIE TITELANWÄRTER

Langsam kennt man das Prozedere: Jedes Jahr wählen Fachzeitschriften, Fernsehsender und Internetseiten in ausführlichen Jahresrückblicken die lustigsten Kinofilme, die sparsamsten Fahrzeuge, den bestaussehenden B-Promi, den waghalsigsten Sportler oder die schrägsten Youtube-Clips. Wie schon in den letzten Jahren drückt die 360-Live-Redaktion jedoch den Lesern das Zepter der Entscheidungsgewalt in die Hand! Für eine bessere Übersicht haben wir erneut eine Vorauswahl in zahlreichen Kategorien getroffen, die wir im Forum auf www.360-live.de noch fortführen. Alle Spiele eines Genres stehen zur Auswahl, die mit einer Wertung von mindestens 7.5 Punkten in einer der Ausgaben zwischen 02/12 bis 01/13 getestet wurden. Die hier gezeigten Titel repräsentieren also nur die nach 360-Live-Wertungen sortierte Crème de la Crème aller wählbaren Games – die vollständige Liste gibt's einmal mehr im Web. Wie letztes Jahr: Der »Leser-Sonderpreis« verschmilzt mit der Wahl zum »Spiel des Jahres«. Hier stehen also nicht mehr nur die zehn höchstbewerteten Titel zur Auswahl, sondern alle in diesem Jahr erschienenen und von uns getesteten Games, aus denen du drei persönliche Favoriten wählen kannst. Ausgefiltert sind übrigens grundsätzlich alle Titel, die keine Kennzeichnung der USK erhalten haben. So, und jetzt zählt deine Stimme. Um die Teilnahme so handlich und problemlos wie möglich zu gestalten, haben wir im Forum auf www.360-live.de ausführliche Umfragen eingerichtet. Surf auf unsere Webseite, mach ein paar Häkchen und küre damit den Gewinner. Als Lohn der Mühe verlosen wir unter allen Teilnehmern zahlreiche attraktive Preise, darunter topaktuelle drei seltene, 25 Zentimeter große »Assassin's Creed«-Statuen, einen »Forza«-Kunstdruck, Arcade-Sticks, Headsets, Vollversionen, Merchandise-Raritäten und vieles mehr. Eine komplette Liste aller Preise findest du auf der Webseite. Teilnahmeschluss ist der 6. Januar 2013. Welche Spiele schlussendlich gewonnen haben, wird in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben. Viel Spaß beim Mitmachen!



Mitwählen und
abräumen auf
www.360-live.de!

SPIEL DES JAHRES 2012

Nächstes Jahr zu genau dieser Zeit ist die neue Xbox womöglich schon auf dem Markt. 2012 jedoch steht noch voll im Zeichen der guten alten Xbox 360, für die viele packende Spiele erschienen. Die besten krönt auch dieses Jahr nicht die Redaktion, sondern die 360-Live-Community. Auf geht's!

SPIEL DES JAHRES 2012 Dein persönlicher Favorit!



A **Mass Effect 3**
Hersteller | Electronic Arts
360-Live-Wertung | 9.6

B **Borderlands**
Hersteller | 2K Games
360-Live-Wertung | 9.1

C **The Witcher 2: Assassins of Kings**
Hersteller | Namco Bandai
360-Live-Wertung | 9.1

D **Final Fantasy 13-2**
Hersteller | Square Enix
360-Live-Wertung | 9.0

E **Metal Gear Solid HD Collection**
Hersteller | Konami
360-Live-Wertung | 9.0

F **Dishonored: Die Maske des Zorns**
Hersteller | Bethesda
360-Live-Wertung | 9.0

G **Dead or Alive 5**
Hersteller | Tecmo Koei
360-Live-Wertung | 8.9

H **F1 2012**
Hersteller | Codemasters
360-Live-Wertung | 8.9

I **Assassin's Creed 3**
Hersteller | Ubisoft
360-Live-Wertung | 8.9

J **Street Fighter X Tekken**
Hersteller | Capcom
360-Live-Wertung | 8.8

WEITERE KATEGORIEN IM WEB

Neben den hier genannten Kategorien kannst du online noch in sieben weiteren Rubriken deine Stimme abgeben: bestes Strategiespiel, bestes Beat 'em Up, bestes Kids- und Family-Game, beste Simulation, bestes Strategiespiel und beste Hardware. Kategorie Numero sieben? Haben wir für die Spielejurken des Jahres reserviert – sozusagen als Warnung an die Hersteller, solchen Schrott doch bitte nicht mehr abzuliefern. Neugierig geworden? Dann surf ins Forum auf www.360-live.de und gib deine Stimme ab. Und auch hier gilt: Wer mitmischt, nimmt automatisch an unserer großen Verlosung teil!

BESTES ABENTEUERSPIEL Kämpfen, Rätsel lösen, Held pimpen

DISHONORED DIE MASKE DES ZORNS

Hersteller | Bethesda



Die wohl zarteste Schleichspiel-Versuchung seit es die Xbox 360 gibt und zu Recht einer der Überraschungshits 2012. Her mit Teil Zwei! **360-Wertung | 9.0**

ASSASSIN'S CREED 3

Hersteller | Ubisoft



Auch Teil Fünf der Meuchelmörder-Saga macht seinem guten Ruf alle Ehre: neuer Held, neues Setting, erstmals Seeschlachten – meisterhaft! **360-Wertung | 8.9**

DARKSIDERS 2

Hersteller | THQ



Tod rockt! Starke Fortsetzung, die sich technisch, in Sachen Spielwitz wie auch beim Charakterdesign kaum Patzer erlaubt. **360-Wertung | 8.7**

BESTES ACTIONSPIEL Die schärfsten Actionorgien

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Hersteller | Konami



Endlich auch für Xbox 360: Obwohl Teil Vier komplett fehlt, eine mehr als denkwürdige Sammlung. Mekka für Schleichspezialisten! **360-Wertung | 9.0**

HITMAN: ABSOLUTION

Hersteller | Square Enix



Agent 47 als Beschützer eines mysteriösen Mädchens: knallhart, optisch betörend und endlich mal wieder eine echte Herausforderung. **360-Wertung | 8.7**

MAX PAYNE 3

Hersteller | Rockstar Games



Max versinkt in einem Sumpf aus Schmerzmitteln, hartem Fusel und Korruption – und nur einer kann ihn retten: du! Hollywoodreif! **360-Wertung | 8.6**

BESTER EGO-SHOOTER Nachladen, ins Fadenkreuz nehmen, abdrücken

BORDERLANDS 2

Hersteller | 2K Games

A



Pures Videospiel-Crack! Wer hier einmal loslegt, hängt schon nach wenigen Stunden an der Nadel. Vor allem im Vierer-Koop ein Brett! **360-Wertung | 9.1**

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Hersteller | Activision

B



Während die Kampagne im Vergleich zu Teil Eins abfällt, entpuppt sich der Mehrspieler- und Zombie-Modus auch dieses Mal als fieser Zeitfresser! **360-Wertung | 8.5**

FAR CRY 3

Hersteller | Ubisoft

C



Riesiges Eiland, psychopathische Menschenhändler und ein Held, der sich erst langsam seiner Stärken bewusst wird – spielsenswert! **360-Wertung | 8.5**

BESTES ROLLENSPIEL Kreaturen schlachten, die holde Maid retten

MASS EFFECT 3

Hersteller | Electronic Arts

A



Teil Drei der Shepard-Saga saugt dich ein wie ein schwarzes Loch. Aber auch der neue Mehrspieler-Modus gefällt. Galaktisch gut! **360-Wertung | 9.6**

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

Hersteller | Namco Bandai

B



Frivol, frech, freizügig und garantiert nicht für die Zartbesaiteten unter uns. Zergeht Rollenspiel-Gourmets förmlich auf der Zunge. **360-Wertung | 9.1**

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

Hersteller | Electronic Arts

C



Den Entwickler gibt's leider nicht mehr, doch was er davor abgeliefert hat, kann sich sehen lassen. Nicht nur »Fable«-Jünger haben Spaß! **360-Wertung | 8.6**

BESTES RENN Spiel Wer bremst, verliert!

FORZA HORIZON

Hersteller | Microsoft

A



Riesige offene Welt, pfeilschnelle Grafik, hipper Soundtrack, Smartglass-Unterstützung – der Vollgas-Ableger ist der Renner! **360-Wertung | 8.9**

F1 2012

Hersteller | Codemasters

B



Egal ob Fahrzeugmodelle, Wettersimulation oder Liebe zum Detail – diese Rennsimulation rauscht weltmeisterlich in Richtung Pole Position! **360-Wertung | 8.9**

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Hersteller | Electronic Arts

C



Durchwachsene Solo-Erfahrung trifft auf berauschende Mehrspieler-Modi für bis zu acht PS-Junkies pro Session. **360-Wertung | 8.6**

BESTES SPORTSPIEL Das Runde muss ins Eckige

FIFA 13

Hersteller | Electronic Arts

A



Auch 2012 der Kick des Jahres. Diesmal sogar mit Schiedsrichter-Beschimpfen-Funktion via Kinect-Spracherkennung. **360-Wertung | 8.7**

NHL 13

Hersteller | Electronic Arts

B



Knallhartes Kufenballett, die 13. Dank Engine-Update und einer Lawine kleiner Detailverbesserungen einmal mehr rekordverdächtig. **360-Wertung | 8.7**

UFC UNDISPUTED 3

Hersteller | THQ

C



Das nach dem Lizenzwechsel zu EA vorerst letzte »UFC« von THQ ist auch das beste. XXL-Umfang, tolles Kampfsystem – haut rein! **360-Wertung | 8.5**

BESTES LIVE-ARCADE-SPIEL Viel Spaß zum kleinen Preis

MINECRAFT: XBOX 360 EDITION

Hersteller | Microsoft

A



Schaffe, schaffe, Welten baue. Auch die 360-Umsetzung der Offene-Welt-Kreativ-Explosion zieht Millionen Spieler magisch an. Dich auch? **360-Wertung | 9.2**

DUST: AN ELYSIAN TALE

Hersteller | Microsoft

B



Dieses Action-Rollenspiel aus der Feder von nur einer Person, Dean Dodrill, sieht nicht nur zauberhaft aus, sondern spielt sich auch so. **360-Wertung | 9.2**

TRIALS: EVOLUTION

Hersteller | Ubisoft

C



Balanceakt mit Feueröfen! »Trials: Evolution« wird seinem Untertitel voll gerecht: Hier gibt's einfach mehr von allem. Plus einen 1A-Level-Editor! **360-Wertung | 9.2**

BESTES COMMUNITY-GAME

Erst zu mehreren so richtig gut!

FIFA 13

Hersteller | Electronic Arts

A

Communitys Liebling – nicht zuletzt aufgrund vieler neuer Komfortfunktionen, eigener App und Online-Modus für bis zu 22 Ballbegeisterte. **360-Wertung | 8.7**



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Hersteller | Activision

B

Cod-Casting, E-Sport-Ladders, alle Elite-Funktionen ab sofort gratis – dazu tolles Kartendesign und 60 Bilder pro Sekunde. Online-Champ! **360-Wertung | 8.5**



HALO 4

Hersteller | Microsoft

C

Die Kampagne ist Geschmackssache, aber online zieht »Halo 4« alle Regi-ster: regelmäßig neue Koop-Missionen, geniale Modi, 1A Spielbarkeit. **360-Wertung | 8.3**



BESTES KINECT-SPIEL

Die besten Kalorienkiller!

DANCE CENTRAL 3

Hersteller | Microsoft

A

Tanzstich 2012 erneut in die Herzen der Sensorleuten-Liebhaber. Aber auch im schrägen Storymodus stept der Bär! Der Partyknüller! **360-Wertung | 8.5**



JUST DANCE 4

Hersteller | Ubisoft

B

Technisch nicht ganz so hip wie »Dance Central 3«, dafür mit überragender Songauswahl und fantastischem Vier-Spieler-Modus. **360-Wertung | 8.1**



STEEL BATTALION HEAVY ARMOR

Hersteller | Capcom

C

Beklemmendes Szenario, coole Mechs, lässige Sprüche – trotz einiger Erkennungsschwächen ein echter Atmosphäre-Joker. **360-Wertung | 8.1**



SCHNEEFLÖCKCHEN, DU ARSCH!

Schnee, Eis, Kälte: Der Winter ist nicht unbedingt die Jahreszeit, in der man sich gerne draußen aufhält. Da fleht man sich lieber mit einer Tasse heißer Schokolade aufs Sofa und wartet auf den Frühling. Aber wie vertreibt man sich am besten die Zeit, wenn alle spannenden Schmöker bereits ausgelesen sind? Mit einem guten Videospiel natürlich. Und da hat der Markt einiges zu bieten: Schnee, der toll aussieht, aber gar nicht kalt ist, zum Beispiel. Denn die weiße Pracht dient in vielen Games als Kulisse für heiße Abenteuer, rasanten Sport und trickreiche Geschicklichkeitsspiele. Der echte Schnee von draußen? Kann dir damit getrost gestohlen bleiben!

Sabine Schischka

1 PISTENGAUDI



Wenn zu Schnee eine Sportart passt, dann wohl Snowboarden. Und kaum ein Game bringt die frostigen Abfahrten besser in die warme Stube als »Shaun White Snowboarding«. Im Game für Playstation 3 und 2, Xbox 360 und Wii warten sechs Berge in allen Teilen der Welt darauf, bezwungen zu werden. Selbstredend mit waghalsigen Abfahrten und krassen Tricks, mit denen man Punkte kassiert und der eigene Brettheld Lob und Ehre erntet. Doch vor allem sind's der Schnee im Gesicht, die eisigen Pisten und die irrsinnige Geschwindigkeit, die begeistern und das hier zu einem der gelungensten Games für den Winter – und auch für jede andere Jahreszeit – machen.

2 SCHNEEKUGEL



Schneemänner gehören zum Winter wie Glühwein und Grog. Selten war das Schneemannbauen aber so herzerweichend wie in »Super Mario 64« für Nintendo 64. Hier trifft der bekannte Klempner

am Bibberberg Bob auf einen Schneemann, den es wieder zusammensetzen gilt. So schluchzt der einsame Kopf des weißen Genossen vor sich hin: »Schnief, schnüff! Mein einst stattlicher Körper hat sich in Wasser aufgelöst. Vielleicht kannst du mir helfen, schluchz?« Und der kopflose Körper lamentiert: »Oh mann, ich fühle mich so kopflo!« Als dann endlich beide Schneemannteile wieder freudig vereint sind, erhält Mario nicht nur den unendlichen Dank des winterlichen Gefährten, sondern auch einen wohlverdienten Power-Stern.

3 SCHWEINEKALT



Die frechen Vögel, die den bösen, grünen Schweinen den Krieg erklärt haben, machen auch vor dem Winter nicht Halt. In »Angry Birds Seasons« für alle gängigen Mobilgeräte und als Bestandteil der »Angry Birds Trilogy« für Xbox 360, haben sie sich mit Pudelmütze und Schal ausgestattet und fliegen über klirrende Schneelandschaften gen Feind. Das Spielprinzip ändert sich dabei nicht. Noch immer gilt es, die Vögel mit einem Katapult auf die andere Seite des Bildschirms zu befördern und dort die gut geschützten Behausungen der Schweinefeinde zum Einsturz zu bringen. Allerdings haben es die zornigen Federviecher hier mit noch mehr rutschigen Eisflächen zu tun.

4 KANADISCHE KÄLTE

Eis, Schweiß und 14 sportliche Disziplinen: Das ist die Essenz des winterlichen Sportspiels »Vancouver 2010« für alle gängigen Konsolen. Angelehnt an die Olympischen Winterspiele 2010 geht's hier mit bis zu vier Kontrahenten in Ski Alpin, Eisschnelllauf, Riesenslalom und mehr um die Goldmedaille. Zwar fehlt bei diesem Game ein bisschen das faszi-

nierende Drumherum wie Eröffnungs- und Siegeszeremonien. Trotzdem kommt auf den schneebedeckten Pisten von Vancouver schnell echtes Winter-Feeling auf. Außerdem handelst du dir hier im Vergleich zu den echten Varianten der Sportarten garantiert keine fiesen Prellungen und Knochenbrüche ein.



5 FROST AUS DEM ALL



Winterspiel und Tropeninsel: Passt das zusammen? In diesem Fall schon. Denn im PC-Ego-Shooter »Crysis: Warhead« schlüpft der Spieler in den Kampfanzug von Soldat Michael Sykes – alias »Psycho« –, der mit seinen Kameraden einem Pulk Aliens entgegentritt. Die sind eben auf einer Tropeninsel gestrandet und verwandeln das Paradies mit einer Kältewaffe in eine frostige Einöde. Richtig kalt wird's dem Spieler aber bestimmt nicht, denn im Shooter warten brachiale Kämpfe gegen die Oktopus-artigen Kreaturen und andere Kämpfer feindlicher Staaten, die sich die Alientechnik unter den Nagel reißen wollen – Nord-

NOCH MEHR FROSTIGE SPIELETIPPS...

CLAY FIGHTER | SNES

Spiele mit Bad Mr. Frosty, dem Schneemann: Er kann Schneebälle verschießen und seine Gegner als Eisbrocken überrollen.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY | Multi

Lara verschlägt es unter anderem auch ins eisige Tibet – selbstredend wie immer mit aufreizendem Tanktop und heißen Hotpants.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM | PS3, Xbox 360, PC
Schnee und Eis, soweit das Auge reicht – Postkartenmotive wie in Norwegen inklusive. Das Spiel für Nordlichter!

CRYOSTASIS | PC

In der trostlosen Arktis suchst du nach einem verschollenen Eisbrecher. Aber Vorsicht: Wer sich nicht warm hält, erlebt ein eiskaltes Ende.

METRO 2033 | PC, Xbox 360

Schockgefrostet: Hier ist die Oberfläche von Moskau so kalt, dass das Visier der Gasmaske sogar von innen Eiskristalle ansetzt.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 | Multi

Weitere Tiefkühlkost gefällig? Mit dem Schneemobil durch die Tian-Shan-Bergbasis in Kasachstan düsen.

KILLZONE 3 | Playstation 3

Der realistischste Schnee überhaupt: Hier hinterlassen sogar die Geschosse Löcher im kalten Weiß.

SSX | PS3, Xbox 360

Nicht nur Snowboarden, sondern dabei auch noch überleben! Im neuen »SSX« werden dir Lawinen, Eishöhlen und Gletscherspalten zum Verhängnis.

ASSASSIN'S CREED 3 | PS3, Xbox 360, PC

Die Fortbewegung durch Tiefschnee gestaltet sich in Nordamerika äußerst schwierig.

UNCHARTED 2 | Playstation 2

Nathan Drake sucht sein Abenteuer-Glück im verschneiten Nepal.

koreaner zum Beispiel. Du hast keinen PC? Dann zieht dir die thematisch sehr ähnliche 360-Fassung von »Crysis« via Download für herzerwärmende 19,99 Euro vom Marktplatz.

6 BLUT IM SCHNEE

Das etwas in die Jahre gekommene Kult-Game »Fahrenheit« für Playstation 2, PC und die erste Xbox thematisiert den Winter und die Kälte, wie kaum ein anderes Actionabenteuer. Der Bankangestellte Lucas Kane erwacht aus einer merkwürdigen Trance auf der Herrentoilette eines Diners – ein blutiges Messer in der Hand, eine übel zugerichtete Leiche vor ihm. Bloß kann er sich an seine Tat nicht im Geringsten erinnern. Während Kane fortan seinen mysteriösen Erinnerungen nachjagt, sinken die Temperaturen auf der ganzen Welt rapide – ein unaufhörlicher Schneesturm hüllt die Erde in kaltes Weiß. Macht in der Summe einen mitreißenden Psycho-Thriller zum Mitspielen, der sich hervorragend ins Winter-Spiele-Repertoire einfügt.



7 SCHNEE VON GESTERN



Draußen rieselt der Schnee, drinnen auf dem auf Fernseher geht's im Bob mit Irrsinnstempo durch Eiskanäle, mit Pirouetten über spiegelglatte

Flächen und mit Skiern über verschneite Schanzen. Das alles und mehr schon im Jahr 1986 auf dem legendären Heimcomputer C64 bei »Winter Games«. Ein Game, das seinerzeit mit grandioser Grafik, fantastischer Steuerung und klasse Motivation bei den insgesamt sieben Disziplinen punktete. Wer noch einen C64 rumliegen hat: Jetzt ist die Zeit, ihn noch mal abzustauben! Wer den Oldie-Rechner nicht im Keller hat – auch kein Problem: »Winter Games« lässt sich per Emulationssoftware, zum Beispiel »Emu64« für Windows-PCs, aus dem jahrelangen Kälteschlaf wiedererwecken.

8 ABGEFROREN



In »Lost Planet: Extreme Condition« kann man sich ganz schön den Allerwertesten abfrieren. Denn auf dem Eisplaneten E.D.N. III herrscht eine dermaßen bittere Kälte, dass selbst die sonst so abgehärteten Inuit Reißaus nehmen würden. Nur wer mithilfe der lebensrettenden Thermalenergie seinen »Vital Suit«-Anzug aufheizt, hat da draußen eine Chance, zu überleben. Du beschwerst dich über Minus 20 Grad? Lächerlich! Hier sind die Minusgrade so hoch, dass es ohne ausreichend Thermalenergie nur wenige Sekunden dauert, bis der Erfrierungstod eintritt. Alternative für Weicheier: »Lost Planet 2«, wo erstmals auch wärmere Gefilde von E.D.N. III bereist werden.

9 FROHE WEIHNACHTEN!

Von wegen, der Weihnachtsmann wohnt am Nordpol. Der hat eine ganze Insel für sich! Nämlich die Weihnachtsinsel aus »Secret of Mana« für Super Nintendo. Dort glitzern nicht nur die Eiskristalle in den Wäldern und die verschneiten Bäume wechseln

ihre schillernden Farben in allen Spektren des Regenbogens, es gibt auch ein massives Problem: Der Weihnachtsmann ist verschwunden und das Fest der Liebe in Gefahr. Das zumindest flüstert den Helden eines der sprechenden Rentiere des Geschenke-Onkels mit dem Rauschbart. Keine Frage, dass sie sich sofort auf den Weg machen, den Kerl im roten Frack zu suchen – aber sie lassen es sich auch nicht nehmen, vorher noch ein verfrühtes Geschenk aus dem Haus des Weihnachtsmannes zu stibitzen.



10 SCHNEEGESTÖBER



Verdammt, alles so weiß hier! Wie gut, dass die Elite-Soldaten in »Ghost Recon: Future Soldier« mit allerlei neomodischem Technik-Schnickschnack ausgerüstet sind, um selbst tobenden Blizzards zu trotzen. Nur mit ihren futuristischen Sichtgeräten haben sie beispielweise eine Chance, im Schneesturm in der Arktis überhaupt den Finger an ihrem Abzug zu erkennen. Reicht dir nicht? Wenn's ein bisschen frostiger sein darf, gibt's als Download-Inhalt ja auch noch das »Arctic Strike«-Paket.

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

360 LIVE

COMMUNITY

Was tut sich
rund um
Xbox Live?

SCENE	DOOM 3: BFG EDITION	DOWNLOADS	XBOX LIVE ARCADE	COMMUNITY	GAMERPOINTS
Meckerecke, Szene-News, Interview	Speedrun-Versuch	Max Payne 3 Medal of Honor: Warfighter	Karateka, ToeJam & Earl, Home Run Stars, Pool Nation	Lesertest: Medal of Honor Warfighter	Call of Duty Black Ops 2

✕ Black Ops 2

LIGEN- OVERKILL

Wer hätte das gedacht? Natürlich hat »Black Ops 2« in Sachen Verkaufszahlen eingeschlagen wie ein Atomsprengkopf. Viele Läden sahen nach dem Erstverkaufstag am 13. November aus wie Los Angeles nach einem großangelegten Drohnenangriff. Wenigstens die Console Sports League war ausreichend auf den Ansturm vorbereitet. Schon im Vorfeld hatte das Adminteam des »Black Ops 2«-Bereichs insgesamt elf unterschiedliche, deutsche Ladders für Xbox 360 angekündigt.

»Nahezu ein Dutzend Ligen.«

Mit dabei: drei unterschiedliche 1-gegen-1 Ligen, zwei 2-on-2 Ladders und acht Bereiche für Teams von drei und mehr Spielern. Doch das ist noch lange nicht alles, wenn es um »Black Ops 2« geht. Bereits jetzt dürfen sich Consoles-Mitglieder auf viele zusätzliche Quick-, Winter-, und Advent-Cups freuen. Alle Termine, Ergebnisse und die vollständigen Regelwerke findest du wie gewohnt in aller Ausführlichkeit auf der unten gelisteten Webseite. Wir wünschen einen ruhigen Abzugsfinger!

CONSOLES
sports league
www.consoles.net

Die Mecker-Ecke

GRÖSSE AM ARSCH

Ja! »GTA 5« kommt! Und ich bin mir sicher, dass es großartig wird: Die Charaktere, das Feeling, die Farben, die Musik. Was bisher zu sehen war, das gibt mir ein gutes Gefühl. Doch was mich verunsichert, ist die Größe! So groß wie die Welt von »Red Dead Redemption«, »GTA IV« und »San Andreas« zusammen soll Los Santos sein, die Welt des neuen »GTA«. Die größte offene Spielwelt überhaupt. Selbst Panau aus »Just Cause 2« soll noch getoppt werden. Doch wozu diese Megalomanie?

WER SOLL DAS ALLES SEHEN?

Viele Games versuchen dich neuerdings mit überbordendem Inhalt und purer Größe zu erschlagen – als ob dies das Spielgefühl verbessern würde. Doch eher das Gegenteil ist meist der Fall: »Far Cry 3« – Test vorn im Heft – ist ein tolles Game mit schrägen Charakteren, coolen Szenen und einer wunderschönen Welt. Allerdings auch unüberschaubar gigantisch und angefüllt mit Nebenaufgaben. Nebenaufgaben, die meist eintönig und lieblos wirken und stets das gleiche verlangen. Wie Lückenfüller, die einem ins Gesicht drücken sollen, dass man gefälligst etwas GROSSES spielt und geboten bekommt! Nur aus Drang, alles sehen zu müssen – etwas verpassen zu können – geht man sie an. Langweilt sich dann streckenweise und fühlt sich dadurch aus dem in der Hauptstory sonst so grandiosen Spielgefühl herausgerissen. Nächster Fall: »Dead Space 3«. Hier klopft sich das Entwicklerteam schon jetzt für das umfangreiche und komplexe Crafting-System auf die Schulter, mit dem sich eigene Waffen zusammenschustern lassen. Etliche Teile kannst du den Argumentationsverstärkern hinzufügen, die jedoch bis auf unterschiedliche Sterbeeffekte praktisch die gleiche Wirkung entfalten. Effekthascherei! Vortäuschung von Umfang und Spieltiefe, die auf mich eher peinlich wirken!

BLÖDSINN!

Den Vogel schoss jedoch einst das Rennspiel »FUEL« mit seiner 14.400 Quadratkilometer großen Spielwelt ab. Eine Welt angefüllt von Ödnis und konzentrierter Leere. Eine Welt, in der es nichts zu sehen und wenig zu erleben gibt – abgesehen von Gras und Schlamm. Großartig? Nein! Größe und Umfang bedeuten erst mal gar nichts. Was nützt mir ein Spiel, das inhaltlich ein gigantisches Paket schnürt, jedoch keinen Spaß macht? Was nützt ein Game mit tausenden Wagen, die sich allesamt schlecht fahren, hunderten Strecken, die größtenteils langweilen? Was nützt eine Inselwelt ohne Abwechslung und entdeckenswerte Kleinigkeiten? Wo ist der Nutzen einer gigantischen Stadt, wenn sich der Spieler darin verloren fühlt? Genau...



BIO

Name | Michael Förtsch
Schon gewusst? Michael Förtsch schreibt seit 2008 für 360 Live und mag große Spielwelten, wenn sie etwas bieten!

interview

UNTER VIER AUGEN MIT

Rapper
Akiyo Epics

Name | Akiyo Epics **Alter** | 22
Beruf | Mediengestalter **Wohnort** | Michelstadt
Webseite | www.ayoepics.com



360 Live: In deiner Interview-Bewerbung ging's nicht nur um Videospiele, sondern vor allem auch um Musik – erzähl doch mal ...

Epics: Ich mache seit nicht allzu langer Zeit unter dem Künstlernamen »Epics« Musik. Am 14. November ist nun endlich meine Debüt-Single »Pro Gamer« erschienen.

360 Live: Bei dem Titel kann man wohl annehmen, dass das Lied vom Zocken handelt, oder?

Epics: Ich habe den Song mit der Intention geschrieben und produziert, einfach mal einen richtig rockenden Soundtrack fürs Gaming zu erschaffen. Etwas, wozu man richtig abgehen kann, speziell beim Zocken natürlich. Aber auch überall dort, wo Spaß im Vordergrund steht. Einen Song, der den Gamer und das Spielen an sich feiert, als ob es kein Morgen gäbe. Die ultimative Gaming-Hymne war mein Ziel. Am Ende musste ich hier und da einige Abstriche machen, um eine Brücke zwischen mir als Rapper und Künstler, dem in der Szene üblichen protzigen Trashtalk und dem Gamen zu schlagen. Man kann gut und gern behaupten, dass es bei dem Song aber auch zu einem sehr großen Teil nur um den plumpen Spaß am »Owne« beim Zocken geht. Trotzdem ist »Pro Gamer«, wenn man dem Text folgt, zu einem kleinen, aber bedeutsamen Teil immer noch ein Hommage an die Spiele-Industrie und an all das, was mit ihr kommt. Sprich den E-Sport, die Entwickler und natürlich die Gamer.

360 Live: Hast du ein paar Beispiele parat?

Epics: »I got game like SK, mousesports oder Team Liquid« muss ich wohl niemandem erklären, der auch nur im Geringsten mit der E-Sport-Szene verbunden ist. Genauso wenig, wie man einem »Starcraft«-Fan sagen muss, was »I'll crush you like boxer« bedeutet. Wer Serious Sam, John Carmack und John Romero oder der Duke sind und was es mit der »Big Fucking Gun« und einem »Ragequit« auf sich hat, wird wohl auch fast jeder langjährige Gamer wissen. Wie gesagt: eine Art Hommage hier, ein wenig Tribut da. Aber am besten bringe ich es wohl so auf den Punkt: »Pro Gamer« ist ein Song von einem Gamer, für Gamer, übers Gamen. Er soll einfach gute Laune machen, und ich denke, das habe ich auch ganz gut geschafft.

360 Live: Wo kann man den Song anhören?

Epics: Die fertige »Pro Gamer«-Single gibt's wie gesagt seit dem 14. November. Dazu einfach auf meiner Homepage www.ayoepics.com vorbeischaun. Dort steht das Lied zum kostenlosen Download für dich bereit. Feedback? Immer her damit. Und zwar an die dort angegebene E-Mail-Adresse!



✖ **Doom 3: BFG Edition**

DEUTSCHER SPEEDRUN-WELTREKORD

Mensch oder Maschine? Diese Frage stellt die alles andere als ernst gemeinte Youtube-Dokumentation »Der Mythos Robert Brandl« in den Raum. Denn während die einen mehrere Stunden mit »Doom 3: Lost Mission« vergeuden, wagt sich Speedrun-Profi Robert »Sunblade« Brandl an einen Weltrekord. In unter einer Stunde will sich der Bayer durch den Sci-Fi-Shooter ballern. Um diesen geschichtsträchtige Moment für die Öffentlichkeit festzuhalten, lud Olymptonica Events am 26. November 2012 zusammen mit den Hardwareherstellern Elgato und Mad Catz mehr als 30 Pressevertreter nach München.

Bereits 2011 erspielt sich Robert einen Platz im Guinness Buch der Rekorde. Mit einer Zeit von 1:37:35 beendete er die Kampagne von »Resident Evil 4 HD«. Jetzt soll es »Doom 3« sein. Damit schließt sich der Kreis. Denn das klassische »Doom« aus dem Jahre 1993 gilt seither als Initialzündung für die internationale Speedrun-Szene. Ein erbitterter Konkurrenzkampf entfachte dadurch. Gamer auf der ganzen Welt feilschten um Millisekunden beim Versuch, ein »Doom«-Level schneller als alle anderen zu beenden. Robert hat jetzt erstmal kaum Konkurrenz zu befürchten: Den Speedrun zum neuen Levelpaket »The Lost Mission« – Teil der »Doom 3: BFG Edition« – bestreitet er als Erster.

Um 15:56 Uhr fällt der Startschuss: Robert prescht los. Mit maschineller Präzision rast er durch die engen Gänge. Seine Schrotflinte zielt auf Zombie-Soldaten und Dämonenwesen bereits Sekunden bevor diese überhaupt erscheinen und pumpt ihnen im richtigen Moment die Bleikugeln zwischen die Rippen. Erstes Level, zweites, drittes... nahezu unmenschlich schnell beendet Robert die einzelnen Abschnitte. Sofort wird deutlich, wie intensiv der Speedrunner seit über einem Monat trainiert hat. Halbzeit: Level vier von insgesamt sieben. Untergrund. Trotz scheinbarer Routine frisst sich die Spannung durch die Nerven aller Anwesenden: Robert verfehlt einen Gegner, die Lebensenergie fällt auf drei Punkte. Der Atem stockt. Schafft er's? Nein: Der Aufzug lässt sich Zeit, der Hell Knight nicht – und zermalmt den 22-jährigen mit einem Plasmaball. Gescheitert? Mitnichten, denn Neustarts sind an dieser Stelle genehmigt, da es sich hier um einen unkalkulierbaren »high risk, high reward«-Abschnitt handelt. Zweiter Anlauf. Wieder gestorben. Verdammte Nummer drei klappt. Ausatmen. Der Rest ist Ponyhof: fünf, sechs und schließlich der Bosskampf in Level sieben? Fast schneller abgearbeitet als die Konsole nachladen kann. Genau genommen: 32:05 Minuten. Weltrekord. Gratulation! Und war »Sunblade« zufrieden? »Geht so, da ich leider einige Fehler gemacht habe«, meint Robert. »Aber ich bin eben doch nur ein Mensch ...«

MAX PAYNE 3 GEISELBEFREIUNG-PAKET

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Rockstar Games

Zum Preis von rund zehn Euro bekommen Leibwächter und Ex-Cops alles andere als abgehalfterte Bonusinhalte. Du schießt dich durch einen Nachtclub, eine Stripbar, ein Stadion und die Favela-Anhöhen. Neben diesen vier tafrischen Mehrspieler-Karten finden Online-Begeisterte zusätzliche Waffen wie das M24 Scharfschützengewehr, neue Ausrüstung wie die Einschüchterungsmaske und die Filhos De Ogum Avatar-Fraktion im prallgefüllten Download-Paket.



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER THE HUNT

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Electronic Arts

Mit »The Hunt« veröffentlicht Entwickler Danger Close am 17. Dezember zwei neue Gebiete in Pakistan für den Mehrspieler-Part von »Warfighter«. Laut Hersteller basieren diese auf realen Gegenden, in denen Bin Laden von Sondereinsatzkräften gejagt wurde. Besitzer der »Limited Edition« können das Paket kostenlos laden, alle anderen Terrorbekämpfer müssen rund zehn Euro abdrücken. Wer viel Zeit im Online-Modus verbringt, wagt einen Blick.



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

✖ AKTUELLE CSL-CHARTS*

CALL OF DUTY: BLACK OPS »2ON2 S&D LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	Sexy and we know it	1260	19
2	Wir Beide x3	1090	33
3	ReMiiX #1	1039	55

NHL 13 »1ON1 LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	kamikazecroco	1086	4
2	GEN0000071	1075	3
3	OriGinaL SnuS	1060	7

FORZA HORIZON »1ON1 RENNEN LADDER«

PLATZ	NAME	PUNKTE	MATCHES
1	VISA Bigsmoke	1152	8
2	AuT pBo.GS Typhoon	1086	4
3	VISA Chr1z	1065	3

* Auswertung erfolgte am 15.11.2012

LIVE ARCADE TOTAL

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

TOEJAM & EARL

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | Sega **Schwierigkeit** | einfach **Spieler** | 1 - 2

Das Originalspiel geht bereits auf das Jahr 1991 zurück, erschien es doch für Segas 16-Bit-Konsole »Mega Drive«. Nostalgiker kommen an diesem Titel und seiner abgedrehten Story auch in der aufgebohrten Live-Arcade-Auflage nicht vorbei. Die zwei Funky-Aliens Toejam und Earl legen eine Notladung auf der Erde hin und sollen zehn Ersatzteile für ihr Raumschiff finden. Solo und im Online- oder Splitscreen-Duett gilt es nun, per Zufall generierte Ebenen zu durchforsten, die mit Fahrstühlen miteinander verbunden sind. Kleine Teufel, überdimensionierte Hamster und andere Gegner sorgen für Ärger; Kuchen und Pizza für die passende Stärkung. Dem klasse Sound konnten die Jahre ebenso wenig etwas anhaben wie den witzigen Details. Auch die Steuerung funktioniert tadellos. Die Originaloptik wirkt heutzutage jedoch reichlich grobkörnig. Entschädigt wird man mit drei zusätzlichen Herausforderungen samt Online-Rangliste. Wer sich drauf einlässt, wird speziell im Zweispieler-Modus recht gut unterhalten – zumal im Download auch gleich der Nachfolgetitel »Panic on Funkotron« enthalten ist.



KARATEKA

Preis | 800 Microsoft Points **Hersteller** | D3 Publisher **Schwierigkeit** | mittel **Spieler** | 1

Kunst kann so schön sein, aber auch so langweilig – genauso wie dieser Versuch eines künstlerischen Videospiels. Klingt das Prinzip der Neuauflage von »Karateka« auf dem Papier noch interessant, muss sich das Projekt des »Prince of Persia«-Erfinders Jordan Mechner bereits nach wenigen Minuten den Vorwurf gefallen lassen, es erzeuge unendliche Langeweile. Du läufst einen einzigen vorgegebenen Pfad entlang, auf der Suche nach der lieblichen Mariko, die von dem finsternen Kriegsherren Akuma entführt wurde. Dabei stellst du dich Hundertschaften an gegnerischen Soldaten, blockst im Takt der Musik deren Angriffe ab und schlägst daraufhin selbst zu. So viel zum Thema gesamter Spielablauf! Keine Jump-and-Run-Elemente, keine Erkundungstouren, keine Beat-'em-Up-Anleihen, keine Abwechslung. Nur simple Reaktionstests, die nach knapp 30 Minuten absolviert sind. Immerhin: Die Cel-Shading-Grafik im fernöstlich angehauchten Comic-Stil gefällt und auch der asiatische Soundtrack fügt sich herausragend ins künstlerische Bild ein. Schade um so viel verschenktes Potenzial!



TEST

POOL NATION

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Mastertronic

Schwierigkeit | schwierig **Spieler** | 1 - 2

Zeit, das Queue wieder auszupacken! Mit »Pool Nation« erscheint nach »Bankshot Billards 2« und »Inferno Pool« das nächste Billardspiel für Xbox Live Arcade. Vor realistischen, meist mit Chillout-Musik unterlegten Kulissen musst du gegen knackige KI-, aber auch menschliche Off- und Online-Gegner in Einzelpartien und Turnieren bestehen. Gespielt wird unter anderem 8- und 9-Ball. Der mehrstündige Karrieremodus motiviert dank glaubhafter Kugelphysik sowie zahlreicher freispielfähiger Bälle, Queues und Locations. Im unterhaltsamen und herausfordernden »Ausdauermodus« geht es hingegen darum, Durchhaltevermögen zu beweisen und einen Tisch von einem stets wachsenden Kugelberg zu säubern. Alles in allem ein gutes Paket zu einem fairen Preis, das es obendrein erlaubt, errungene Erfolge direkt auf Facebook zu posten. Für Phenolharz-Fans steht die Download-Ampel auf Grün.



HOME RUN STARS

Preis | 800 Microsoft Points

Hersteller | Microsoft

Schwierigkeit | einfach **Spieler** | 1 - 4

Während Baseball in Amerika seit Jahrzehnten eine der beliebtesten Sportarten überhaupt ist, fristet es in hiesigen Gefilden eher ein Schattendasein. An dem dahin dümpelnden Beliebtheitsgrad mag leider auch die Low-Budget-Kinect-Production »Home Run Stars« nichts ändern. Das in Anbetracht des Gebotenen völlig überbeuerte Download-Game mit Comic-Look versucht zwar keine realitätsnahe Simulation zu sein, doch auch als kurzweiliger Party- und Familien-Zeitvertreiber scheitert es konsequent. Schießbudenartig gilt es unter den wachsamen Augen der Sensorleiste Homeruns zu schlagen oder verschiedenste Figuren und Flächen zu treffen, was jeweils mit Punkten belohnt wird. Leider reagiert dein Xbox-Avatar nur zeitversetzt auf die meisten Bewegungen – schon nach Minuten artet das Gameplay mehr zum Rate- denn zum Präzisionsspiel aus. Kurz: Wer das hier ohne vorheriges Probe-spielen kauft, handelt grob fahrlässig. Definitiv kein Homerun!



DER DIREKTE WEG ZU DEN ERFOLGEN! CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

DURCHHALTEN IST TRUMPF!



Wie bei allen bisher erschienenen »Call of Duty«-Ablegern für Xbox 360, sind die Erfolge zu weiten Teilen relativ einfach abzustauben. Besonders, weil viele der begehrten Auszeichnungen bereits beim normalen Durchspielen der Kampagne aufs Punktekonto wandern. Allein zehn Erfolge, darunter »Spät dran«, »Vom Zorn getrieben« sowie »Keiner wird zurückgelassen«,

schreibt dir »Black Ops 2« fürs Abschließen einzelner Kapitel auf beliebigem Schwierigkeitsgrad gut. Macht schon mal insgesamt 200 Punkte. Wer Bösewicht Menendez im Finale aufhält, bekommt weitere 50 Zähler gutgeschrieben. Schwieriger ist es dagegen, sich als »Altmodisch« oder »Futurist« zu bekennen, was jeweils 50 Punkte verspricht. Dazu muss man allerdings alle elf Kampagnenmissionen

auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Veteran« abschließen. Für tatsächliche Veteranen kein allzu großes Problem, Einsteiger sollten dagegen Durchhaltevermögen beweisen. Als besonders zeitraubend erweist sich zudem »Gewaltige Leistung«. Hier ist der Name Programm: Für zusätzliche 50 Punkte müssen alle Herausforderungen des Spiels gemeistert werden. Immerhin sind das über 100 zusätzliche, zu erfüllende Aufgabenstellungen. Levelspezifisch sollst du beispielsweise Gegner mit bestimmten Waffen ausknipsen, Intel-Gegenstände sammeln, einzelne Vorgaben besonders schnell erfüllen und dergleichen mehr. Motivierend: Wer diesbezüglich dranbleibt, schaltet immer neue Waffen frei, was das Ganze spürbar erleichtert. Um die gestellten Aufgaben ohne Zeiteinbußen zu bewältigen, empfiehlt es sich darüber hinaus, auf den einfachsten Schwierigkeitsgrad zurückzuschalten. Dass die Kampagnen-Level nach erstmaligem Abhaken einzeln anwählbar sind, hilft obendrein. Aber Vorsicht: Erledigte Herausforderungen werden erst nach der Beendigung eines Abschnitts tatsächlich gespeichert. Auf dem Weg zu »Gewaltige Leistung« schalten sich übrigens auch die beiden anderen Erfolge »Jetzt geht's los« und »Mission abgeschlossen« frei. Erstgenannter verlangt das Beenden von einer, Letztgenannter das von allen Herausforderungen in einem beliebigen Level. Für beides zusammen schießen noch mal 20 Punkte aufs Konto.

PRESTIGETRÄCHTIG

Viele Stunden auf dem Weg zu den vollen 1.000 Punkten wirst du im Online-Modus verbringen. Hier kannst du fünf Erfolge im Gesamtwert von 100 Zählern abgreifen. Der schwierigste ist sicherlich die Aktivierung des Prestige-Levels. Bedeutet: Du musst zuvor Mehrspieler-Rang 55 erreichen – und das kann je nach Erfahrung durchaus mehrere Tage in Anspruch nehmen. Dann heißt es »Willkommen im Penthouse« und 50 Punkte sind dein! Glücklicherweise wird ungleich vorherigen Serienablegern beim »Prestigen« deine Ausrüstung nicht zurückgesetzt und alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände bleiben anwählbar. Die anderen Online-Erfolge schaltest du nebenbei frei. »Willkommen im Club« und die damit verbundenen 10 Punkte gibt's schon für das Erreichen von Erfahrungslevel Zehn. Die drei übrigen Erfolge erhalten Xbox-Live-Kämpfer für fünf, respektive zehn gewonnene Spiele in einer Division, in Kampftrainings- und sowie in Party-Spiel-Matches.



ERFOLGE-ÜBERSICHT

Anzahl der Erfolge:	50
Anzahl der Online-Erfolge:	5
Anzahl geheimer Erfolge:	0
Zeitfaktor:	mind. 50 Stunden
Schwierigkeit:	7 von 10

Seltsam: Die Kampftrainings-Listen kann man nur spielen, solange man online ist. Dabei handelt es sich um eine Art »Tutorial«-Modus, in welchem KI-Gegner bekämpft werden.

GEMEINSAM SEID IHR STARK

Die insgesamt zehn Erfolge, die der Zombie-Modus bereithält, kann man theoretisch auch offline am geteilten Bildschirm ergattern. Trotzdem empfiehlt sich, als Vier-Mann-Online-Team durchzustarten – nicht zuletzt weil jeder mehr Details auf dem eigenen Bildschirm sieht. Danach schlurfen die 200 Zähler langsam aber stetig auf dein Punktekonto. Der einfachste der Erfolge ist »Ich glaube, es

gibt sie nicht« für 10 Gamerpunkte. Statt den Bus auf der Karte »Tranzit« zu nehmen, rennst du hierfür durch den dicken Rauch. Hat sich einer der dort hausenden, mysteriösen Waldbewohner an dir festgekrallt, musst du diesen nun nur noch mit mehreren Nahkampfangriffen ins Jenseits befördern. Bingo, Erfolg freigeissen!



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 | Daniel Rösel **Alter** | 21 **Wohnort** | Nürnberg
Name im Forum | Roeselinho

Kurz-Bio | Daniel macht gerade eine Ausbildung zum Bankkaufmann, frönt aber zwei weiteren großen Leidenschaften: der für seine Freundin Annika und natürlich jener für Videospiele. Dabei konzentriert er sich vor allem auf die ganz großen Namen der Branche und hat in diesem Jahr weder »Black Ops 2«, noch »Hitman: Absolution« oder »Far Cry 3« ausgelassen.



✕ Aktion Lesertest

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Singleplayer Hui, Multiplayer Pfui!

Die »Medal of Honor« – die Ehrenmedaille – ist die höchste Auszeichnung, die ein Soldat in der amerikanischen Armee erhalten kann. Ob auch das gleichnamige Spiel, mit dem Zusatz »Warfighter«, diese Auszeichnung für den besten Ego-Shooter für sich beanspruchen kann, kläre ich im folgenden Text.

In der Kampagne schlüpft der Spieler in die Haut von Preacher, den man schon aus dem Vorgängerspiel kennt. Er ist noch immer Teil der SEALs, der härtesten und besttrainierten Soldateneinheit der Vereinigten Staaten von Amerika. Preacher ist aber nicht mehr vollends davon überzeugt, ein SEAL bleiben zu wollen, denn er möchte mehr Zeit mit seiner Frau und Tochter verbringen. In den unterschiedlichen Missionen, welche einen in verschiedene Länder – darunter Pakistan, Somalia und die Philippinen – schicken, gibt es vielfältige Aufgaben. So muss man einem Flüchtigen mit dem Auto hinterherrasen und versuchen, sein Auto zu rammen, um wichtige Daten des Fahrers zu erlangen. Außerdem gibt es eine Sniper-Mission und erlange Geiselnbefreiungen. Hauptsächlich muss man aber alle Gegner erledigen. »Medal of Honor: Warfighter« versucht, die Mission möglichst realistisch darzustellen, denn bei der Entwicklung haben ehemalige SEAL-Soldaten bei Story und den Vorgehensweisen beratend mitgeholfen. Dennoch gibt es oft das spektakuläre Feuerwerk, beispielsweise Raketenunterstützung, die ganze

Häuserreihen zerfetzt, um den Spieler zu fesseln und zu unterhalten. Grafisch wurde die Frostbite Engine 2 nochmals verbessert, dennoch wird die stellenweise wirklich wunderschöne Umgebung durch unscharfe und nachladende Texturen gestört. Die Explosionen und Zwischensequenzen sind dennoch ein Augenschmaus, den man so erst selten gesehen hat.

Um mit anderen Größen im Genre mithalten zu können, darf ein Multiplayer-Modus natürlich nicht fehlen. Doch dieser hat den Namen leider nicht verdient. Zwar wird mit einem Buddy-System geworben, das einen immer in ein Zweier-Team steckt, doch mehr Spieltiefe entsteht dadurch auch nicht. Außerdem stören viel zu viele Bugs, beispielsweise plötzlich auftauchende Gegner, die aus dem Boden kommen, sehr schlecht platzierte Spawn-Punkte und eine schlechte Treffererkennung. Außerdem gibt es keinerlei Spawn-Schutz, weshalb man schon oft direkt beim Einstieg ins Spiel stirbt.

Meiner Meinung nach ist »Warfighter« offline ein tolles Spiel, das einen etwa fünf bis sechs Stunden unterhält. Die schöne Grafik und der bombastische Sound machen es noch mitreißender. Da man im Multiplayer mehr Frust als Spaß hat, lohnt es sich aber eher, das Spiel kostengünstig gebraucht zu kaufen. Den Onlinecode braucht man dann auch nicht, da man 48 Stunden kostenlos online spielen darf – und das langt einem.

Daniel Rösel/ sab

Leserwertung

Ein echter Konkurrent zu »Battlefield« und »Call of Duty« wird es dieses Jahr wieder nicht.

360-Live-Wertung in Ausgabe 12/2012: 6.1

7.9 von 10



HALO 4

✕ **Nachgefasst**

Endlich wieder ein »Halo« mit dem Master Chief in der Hauptrolle. Ob Teil Vier mit neuem Entwickler, einem aus dem Kälteschlaf erwachten John-117 und einer psychotischen Cortana die Serie einmal mehr zu altem Ruhm führen kann? Die Lesermeinungen aus dem 360-Live-Forum...

Ist der Chief eingerostet? Wenn's nach Leser Master Pitt geht, dann durchaus: »Bin eher enttäuscht. Vor allem trüben ein paar Logikfehler die Story und der Endkampf war jetzt auch nicht spektakulär.« Rookafella geht noch weiter: »Die Kampagne ist einfach nur schwach. Der Endkampf ist ein langgezogener Witz und der Möchtegern-epische Schluss ein Schuss in den Ofen. Hoffe nur, dass Teil Fünf wieder einschlägt wie eine Plasmagranate.« Ob man den Helmträger-Helden nun lieber ins Altenheim abschieben sollte? Quatsch, findet Alphantier: »Das Spiel hat sich in keinem Fall zu verstecken. Bisher ist es sogar mein Spiel des Jahres. Meiner Meinung nach stellt es Halo: Reach in den Schatten. Ob es jedoch an meinen bisherigen Serien-Favoriten Halo 3 anknüpfen kann, wird sich noch zeigen. Das Spiel hat auf jeden Fall gute Ansätze geliefert. Sowohl kampagnenmäßig als auch im Multiplayer überzeugt es auf ganzer Linie. Insbesondere sind hier die Grafik und der Sound hervorzuheben.« Auch Leser SrG Nexas würde dem Chief am liebsten einen Dienststorden verleihen: »Ich weiß nicht, was die anderen haben, aber ich finde Halo 4 einfach genial. Viele Neuerungen hat Entwickler 343 Industries jetzt gemacht – was ich persönlich auch gut finde, da man dem alten Style ein bisschen treu geblieben ist – aber ich bin trotzdem total begeistert davon.« Für den ebenso euphorisierten Dr Cornwallace »ist es Halo, wie man es kennt und liebt. In der Kampagne habe ich mich vom Gameplay her auf Anhieb heimisch gefühlt, selbst meine geliebte Flinker-Daumen-Stick-Belegung war wieder

dabei. Die Story hat mich so in ihren Bann gezogen, dass ich den Controller erst aus der Hand gelegt habe, als der Abspann über den Bildschirm lief. Was den Bosskampf angeht, war dieser schon etwas befremdlich. Aber das ändert nichts daran, dass Halo 4 einfach nur ein grandioses Spiel geworden ist.« Doch was manch Zocker als hervorragend ansieht, bleibt für andere ein nicht mehr zeitgemäßes Produkt: »Muss ehrlich zugeben«, schreibt Heckinator, »dass ich jetzt nicht unbedingt der Halo-Freak bin. Wegen dem Hype im Vorfeld habe ich dennoch mal einen Blick beim Bekannten des Vertrauens riskiert. Ist nicht schlecht, aber auch nicht meine Welt. Für einen 2012er-Shooter fehlt mir der Speed von Titeln wie Gears, Call of Duty oder Battlefield. Ich mag schnelle, agile Shooter wesentlich mehr und Halo wirkt für mich wie ein Relikt aus der 2000er-Generation.«

Man sieht schon, das Spiel spaltet Gemüter offenbar wie Allianz-Energieschwerter unvorsichtige Spartaner. »Der Multiplayer kann sich sehen lassen«, meint gR doktoroetker. »Grafisch nice, gute Waffensounds und neue Waffen. Fühlt sich nach wie vor nach Halo an. Mich stört jedoch, dass es so viele Power-Waffen gibt.« Für UP KingSpawN ist »der Mehrspieler-Modus eine Wucht. Seit Halo 3 und 2 kein besseres Multiplayer-Game mehr gespielt. Halo-Veteranen sind hier rundum glücklich.« Noch mehr Zuspruch gibt's von DJSideWinder: »Ich habe gerade Halo 4 beendet. Also ich persönlich verstehe nicht, was man daran auszusetzen hat. Ja, ich bin Halo-Fanboy. Ja, vielleicht sehe ich es durch die rosarote

Brille. Na und? Was soll ein Spiel bei mir auslösen? In erster Linie Spaß. Und den hatte ich. Logikfehler? Sind mir jetzt keine groß aufgefallen. Und selbst wenn, wären sie mir auch egal.

Ich finde die Grafik, die neue Welt, die neuen Gegner, die neuen Waffen und vor allem den Sound absolut geil. Ist dieses Halo zu kurz? Kam mir nicht so vor, da ich das Spiel definitiv mehrmals durchspiele. Solo und kooperativ kann ich mit der etwas kürzeren Spielzeit durchaus leben. Lahme Story? Also ich war absolut mitgerissen und hatte zu keiner Sekunde Langeweile. Ich liebe das Spiel und die menschliche Seite des Chiefs. Ich liebe die Beziehung vom Chief zu Cortana.« Kein Wunder, dass die Meinungen bei einer so großen Marke stark auseinandergehen. So bleibt es wohl wie mit der Matrix: »Jeder muss sie selbst erleben«. Du willst auch mitreden? Dann schnell im Forum anmelden und direkt den rasant wachsenden »Halo 4«-Thread ansteuern. Oder den von »Black Ops 2«, welches die Leser nächsten Monat an dieser Stelle diskutieren.

Liebäugelt die Redaktion mit der leicht durchgedrehten Cortana oder markieren wir »Halo 4« als Schwarzes Loch in der Spielspaß-Raumzeit? Hier liest du, wie wir den Einsatz des Chiefs ganz subjektiv bewerten.

Sönke Siemens

Über die durchwachsene Kampagne kann man stundenlang hitzige Diskussionen führen, aber Spartan Ops und der Versus-Modus – Gruß in diesem Zusammenhang an die zielsichere Community im 360-Live-Forum – verursachen wie gehabt Schlafentzug und Augenringe. Kann das nächste Kartenpaket kaum abwarten!

Markus Würstle

Das öffentlich zuzugeben, ist definitiv riskant, aber ich war noch nie großer Fan vom Master Chief – die Split-screen-Matches von »Halo« auf der Ur-Xbox mal außen vor. »Halo 4« hat mich ehrlich gesagt ein wenig bekehrt. Besonders »Spartan Ops« hat es mir angetan. Für mich persönlich eine der Spiele-Überraschungen des Jahres.

Nils Osowski

Mich persönlich interessiert bei »Halo« nur die Kampagne. Nach dem lahmten »Reach« habe ich mir von Teil Vier nichts erhofft, doch wider Erwarten hat mich »Halo 4« gefesselt. Und dass Cortana jetzt zur niedlichen Psychotussi mutiert, ist genau nach meinem Geschmack.

Michael Förtsch

Für mich war »Halo 4« leider nicht der erhoffte Bombast-Start in die neue Trilogie. Aber dennoch einer, der Hoffnung macht. Denn was das Team von 343 Industries in Sachen Technik und Ambition vorlegte, verdient Respekt.

Sabine Schischka

Eine uralte Bedrohung erwacht – so steht es auf den Tausenden von »Halo 4«-Plakaten in und um München. Okay, ich hätte »Halo 4« jetzt nicht gleich als Bedrohung eingestuft, aber zumindest als »noch ein Game, das mich ungefähr so sehr interessiert wie Fußball«. Aber wenn alle meinen, sollen sie doch...



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

360_{LIVE} **LESERPOST**

Ho, ho, ho – es weihnachtet! Und während du vielleicht gerade die letzten Schleifenbänder mit der Schere verzwirbelst, haut 360 Live auf Facebook noch bis zum 24. Dezember ordentlich Geschenke raus – im alljährlichen Adventskalender. Nicht dein Ding, dieses virtuelle Gesichtsbuch? Macht nix, denn auch in diesem Heft kannst du was abstauben: Bei der Wahl zum Spiel des Jahres 2012. Du bist beim Weihnachtsmann leer ausgegangen? Kopf hoch, ich verrat dir was: Uns ist es wirklich furzpiepegal, ob du ein braves Kind warst, oder nicht.

VERGESSEN

In Ausgabe 12/12 eures Magazins findet sich eine Reportage über »Feel-Bad-Games«. Ich habe diesen Artikel mit großem Interesse gelesen, da ich finde, dass Emotionen in Spielen heutzutage viel zu kurz kommen. Leider streben die meisten Entwickler nur noch nach dem großen Profit und stecken dementsprechend wenig Herzblut in Ihre Werke. Zwar kann ich einige eurer Beispiele dieser Kategorie mit gutem Gewissen absegnen, dennoch stört mich, dass ihr bei dem Superlativ der »13 schrecklichsten Feel-Bad-Momente« ein Spiel

komplett unberücksichtigt gelassen habt.

Meiner Meinung nach gehört »Shadow of the Colossus« für die Playstation 2 definitiv in diese Liste!!! Jedes Mal, wenn einer der 16 erhabenen, doch gleichzeitig auch unschuldig wirkenden Kolosse durch des Spielers Schwert fällt, muss man sich wirklich fragen, ob dies eben richtig war und ob man das Recht hat, diese anmutigen Geschöpfe zu töten, um das Leben eines Mädchens zu retten! Für mich gibt es kein Spiel, bei dem ich mich elender gefühlt habe. Wobei Spiel hierfür nicht der richtige Ausdruck ist; zu Recht kann dieses »Werk« als Kunst angesehen werden! Nichtsdestotrotz, macht weiter so! Euer Magazin ist klasse und seit Jahren meine Nummer Eins!

Jonas Brucker, per Mail

Nils: Du hast Recht, dass »Shadow of the Colossus« in unserer Auflistung irgendwie unter den Tisch gefallen ist. Natürlich zu Unrecht! Allerdings versuchen wir auch in den Reportagen natürlich immer vorwiegend auf Spiele einzugehen, die unsere Leser im Idealfall mit ihrer Spielkonsole verbinden – im Falle von 360 Live also mit der Xbox 360 oder zumindest der Ur-Xbox. Ausnahmen von dieser Regel versuchen wir möglichst gering zu halten. Gerade bei Reportagen im Stil von »Die 10 besten Soundso« können wir Vollständigkeit natürlich auch nicht garantieren. In unseren Brainstorming-Sitzungen zu solchen Themen hat jeder Redakteur zum Beispiel auch andere Erinnerungen und verbindet andere Emotionen mit gewissen Games. So kommt meist ein gut durchmisches Potpourri zusammen, das aber sicherlich noch ergänzt werden könnte. Aber du weißt schon, der Platz... der liebe, liebe Platz...

**✖ ACHTUNG! ACHTUNG!
FANGIRL DES MONATS**

Hi, ich möchte euch erst mal loben, dass ihr jeden Monat so ein geniales Heft rausbringt. Ich kaufe es mir jetzt schon fast seit drei Jahren und freu mich jeden Monat aufs Neue. Auch wenn ihr Spiele vorstellt, die mich von der Story und dem Genre nicht interessieren, finde ich die Beschreibungen einfach top und man überlegt es sich vielleicht doch, ob man es sich kaufen soll. Aber weswegen ich euch noch geschrieben habe, ist »Mafia 3«. Es wird viel gemunkelt, dass es bereits in Arbeit ist und ich würde mich darüber sehr freuen, da der zweite Teil ein geiles Teil war, nur das Ende war etwas schwach und schade. Ich würde mich freuen, wenn bald was über »Mafia 3« zu lesen wäre. Macht weiter so, ihr macht einen super Job.

Julia Jung, per Mail

Sönke: Tatsächlich befindet sich »Mafia 3« bei 2K Czech wohl schon ein ganzes Weilchen in Entwicklung. Vor einiger Zeit haben die Tschechen außerdem einen ganzen Haufen neuer Leute eingestellt, weshalb davon auszugehen ist, dass die Produktion bereits läuft. So richtig intensiv aber erst seit kurzem, da das Studio ja angeblich auch am kommenden »GTA 5« mitgewirkt haben soll. Unklar ist hingegen noch, wann »Mafia 3« erscheint. Man munkelt jedoch, es handele sich dabei eher um einen Titel für die nächste Konsolengeneration, was für eine Veröffentlichung irgendwann Ende 2013, Anfang 2014 sprechen würde. Mehr wissen unsere 2K-Czech-Maulwürfe bislang aber leider auch nicht.

✖ KONTAKT**E-MAIL**

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

**INTERNET**

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

**BRIEF**

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

✖ TOPTHEMA**BILDERLÜGE**

Erst einmal Glückwunsch, dass ihr so lange durchgehalten habt. Nun zum Heft: Das geht ganz in Ordnung. Als Einzelplattform-Magazin seid ihr ja von den wenigen aktuellen Veröffentlichungen für das System abhängig. Was mich allerdings stört, sind die Bilder, die klar ersichtlich nicht aus dem Spiel stammen, sondern hübsch retuschiert vom Publisher zugeschickt werden. Wenn solche Bilder abgedruckt werden – und das werden sie ja immer –, dann bitte mit einem Hinweis versehen. Das gleiche gilt bei den Vorschauen. Es ist ja schön, dass man über zukünftige Spiele informiert wird. Allerdings macht es kaum Sinn, lang über die »Wunschliste« der Entwickler zu schreiben. Schließlich mussten die Käufer ja bedauerlicherweise mehr

als einmal feststellen, dass von dieser Liste nicht alles ins fertige Spiel überkommt. Daher ist die kritische Bewertung eines Games für mich am wertvollsten, schließlich geht es hier in der Regel um Beträge von 60 Euro plus. Wobei ich mir Games eh nur kaufe, nachdem ich sie vorher ausgeliehen und selbst getestet habe. Und dann meistens eher in der PC-Version, da diese meistens günstiger ist und zweitens in fast allen Fällen besser – zumindest was die veraltete 360-Grafik angeht.

Jürgen Polednick, per Mail

Sabine: Das stimmt so nicht, dass immer nur Bilder abgedruckt werden, die wir vom Hersteller bekommen. Ganz im Gegenteil: Wenn uns der Hersteller eine Vorschau- oder Testversion zuschickt, in der das Anfertigen von Screenshots nicht ausdrücklich untersagt ist, machen wir eigene Aufnahmen. Schließlich ist nichts so exklusiv, wie ein selbst geschossenes Bild. Haben wir hingegen keine eigene Version

vorliegen – etwa, wenn wir zu einem Event eingeladen werden oder der Hersteller nur selbst »vorspielt« –, oder ist es uns nicht erlaubt, eigene Bilder zu machen, sind wir natürlich auf die Belieferung durch den Hersteller angewiesen. Und mal ehrlich: Dass der keine Screenshots abgibt, auf denen womöglich leichtes Tearing oder matschige Texturen zu sehen sind, ist irgendwie klar. Ist am Ende auf der Spielverpackung, die im Laden steht, auch nicht anders. Nicht mal dein Müsli im Supermarkt kaufst du mit einem Foto des Original-Inhalts auf der Verpackung. Insofern machst du es schon ganz richtig: Wie bei jeder größeren Anschaffung am besten im Vorfeld auch noch mal selbst ein Bild von der Situation machen und dann entscheiden, ob man mit dem Gesamtprodukt zufrieden ist. Wenn wir diesen Prozess textlich unterstützen können, freut uns das natürlich! So oder so: Sofern Hersteller-Shots zu sehr vom tatsächlichen Spiel abweichen, werden wir zukünftig verstärkt darauf hinweisen.

SCHIESSWÜTIG

Ich hab mal eine Frage zum Top Shot Elite Gun Controller, der bei dem Spiel »Cabela's Dangerous Hunts« mitgeliefert wird. Kann man den Controller auch für andere Spiele benutzen? Zum Beispiel für »Halo 4« oder »Spec Ops: The Line«?

Philipp Hurst, via Facebook

Markus: Vom Hersteller vorgesehen ist das leider nicht. Die letzte Aussage war, dass man plane, weitere Spiele mit Unterstützung für den Top Shot Elite Gun Controller auf den Markt zu bringen – seitdem hat sich nichts mehr getan. Es gibt allerdings diverse Youtube-Videos, die zeigen, dass es

möglich ist, Ego-Shooter mit dem Knarrencontroller zu spielen. Allerdings mit der Einschränkung, dass du die Wumme wie ein normales Pad benutzt und Bewegungen etwa nach wie vor über die Analogsticks ausgeführt werden und nicht über Drehs und Schwenks mit der Top Shot. Das wäre dann also bloß eine rein optische Sache.

ÜBERSCHUSS

Wollte mal dumm fragen, was ihr mit den alten Spielen macht, die ihr eventuell nicht mehr braucht oder zu viel habt...

Patrick Cron, per Mail

Michael: Essen! Aus dem Fenster werfen! An Tier-

heime verschenken, die sie dann zu Katzenstreu verarbeiten! Nein, mal ernsthaft: Welche Spiele brauchen wir denn deiner Meinung nach nicht mehr? Ein paar wenige Muster, die wir bekommen, wandern an die Leute in der Redaktion, die am Test des jeweiligen Spiels beteiligt waren. Oder denjenigen der dafür neu erschiene Download-Inhalte vorstellt. Der Rest geht ins Games-Archiv. Sollte dann immer noch was übrig sein, was eher selten der Fall ist, nutzen wir Gelegenheiten wie den Facebook-Adventskalender, die Lesertests oder andere Gewinnspiele, um unsere Leser an diesem Überschuss teilhaben zu lassen. Schwupps, ist auch schon alles weg.

✕ LASS ES RAUS!

UNFAIR

Ihr habt in der Ausgabe 12/12 zu »Medal of Honor: Warfighter« geschrieben, dass es nur Dauergeballer und Auftragsstellungen der Marke »Laufe von Punkt A nach B und schieß alles über den Haufen« gibt und habt es mit einer 6.1 bewertet. Ich will das Spiel nicht verteidigen, aber jedes »Call of Duty« hat auch nur Dauergeballer und solche Auftragsstellungen und das bewertet ihr immer im 8.5er Bereich. Das finde ich ein bisschen unfair.

Marc Schlechtriem, per Mail

Jan: Die immer gleichen Missionen und das Dauergeballer sind ja nur zwei der vielen Minuspunkte, die »Warfighter« –

wie auch im Test angeführt – am Ende seine schwache Wertung von 6.1 eingebracht haben. Um ein paar Beispiele zu nennen: Der im Vorfeld so oft angepriesene Realismus bleibt vielerorts auf der Strecke. Auch sind die Missionen ohne stringenten roten Faden aneinandergereiht. Jedoch besonders störend, vor allem für Spieler ohne Internetzugang: »Warfighter« quillt über vor Fehlern – und das trotz Patch; der Multiplayer-Modus verfügt – im Vergleich zu »Black Ops 2« – über ein mehr als lustloses Kartendesign, von der im Vergleich zur Kampagne sichtbar runterskalierten Grafik und weiteren handwerklichen Schwächen und Innovationen ganz zu schweigen. Außerdem beschäftigt ein »Black Ops 2« mit seinem Koop-Zombie-Modus, den ausufernden E-Sport-Optionen – Stichwort Codcast – und seinen kilometerlangen

Listen mit Freispielkram auch nach Wochen und Monaten noch. Das alles macht unterm Strich eben die Note aus – und nicht nur das Dauergeballer und die abwechslungsarmen Missionen.



GLÜCKWÜNSCHE!

Anlässlich des siebenjährigen Jubiläums von 360 Live erreichten uns nicht nur zahlreiche Zuschriften von Leuten, die gewinnen wollten; sondern auch wärmende Worte, konstruktive Kritik und ganz viel Lob. Hier liest du ein paar ausgewählte Zuschriften.

Ich bin schon lange Abonnent des Magazins und freue mich immer, wenn es im Briefkasten ist. So auch dieses Wochenende. Bin fleißig am Lesen und freue mich über die neuen Informationen im Heft, welche ich immer sehr gelungen finde und mir helfen.

Marc Nagy, per Mail

Von mir alles Gute zum Geburtstag! Bin zwar leider nicht die ganzen sieben Jahre dabei, allerdings hoffe ich, dass es noch weitere sieben werden.

Ben Bauer, per Mail

Mir gefällt euer Magazin, weil es für einen erschwinglichen Preis zu erwerben ist und das mit großem Inhalt. Sehr interessant sind auch immer die Exklusiv-Reports, wie auch in der aktuellen Ausgabe über Feel Bad Games. Weiter so!

Heiko Eichelbaum, per Mail

Was mir persönlich an eurem Heft gefällt ist, dass die ganze Breite an Spielen abgedeckt wird. Die Berichte sind teils sehr spannend und humorvoll geschrieben, da liest man sich gerne mehrere Tests auf einmal durch.

Alles in allem freu ich mich jedes mal, euer Heft im Briefkasten zu finden. Auch wenn unser Postbote Analphabet zu sein scheint, da er jedes mal den »Bitte nicht knicken«-Text zu übersehen scheint – was aber nicht weiter schlimm ist.

Martin Zajac, per Mail

Ich finde, die 360 Live ist das beste Magazin für Xbox-360-Zockerfreunde. Besonders gut gefällt mir, dass jedes Mal ein Poster dabei ist. Und besonders gut gefällt mir auch die Information »Das ist drin« vor dem Text.

Steven Paulsen, per Mail

Ich wünsche dem Team und dem Verlag alles Gute zum siebenjährigen Bestehen. Weiterhin viel Erfolg mit dem Magazin und auf dass ihr dem digitalen Zeitalter weiter Paroli bietet mit der gedruckten und nostalgisch anmutenden Informations- und Unterhaltungsplattform. Ich liebe euren Schreibstil und hoffe daher, dass ich noch so einige Zeitschriften von euch verschlingen darf.

Marcel Schilsky, per Mail

Eure Zeitung ist auf jeden Fall die aktuellste. Ich hab es geprüft und gesehen – ihr seid fast zwei Monate aktueller gegenüber dem lahmsten Verein. Das ist super und ein bisschen Arbeit steckt da auch bestimmt drin. Kleine subjektive Meinung von mir: Es werden zu oft die gleichen Spiele beschrieben. Testet lieber ausschließlich alle Spiele die erscheinen, statt öfter die gleichen in der Vorschau zu haben. Aber egal, ihr seid die aktuellsten!

Kevin Schönfeld, per Mail

Bin nun seit vier Jahren treuer Leser und Abonnent der 360 Live. Wieso? Ich finde, dass die Zeitschrift sehr schön und übersichtlich aufgebaut ist. Die Themen treffen immer meinen Geschmack und sind perfekt ausgeführt, das heißt nicht zu ausführlich, dass man irgendwann keine Lust mehr hat weiterzulesen, aber auch nicht zu knapp, dass man das Gefühl bekommt, dass Informationen fehlen oder einem vorenthalten wurden.

Stephan Deak, per Mail

360^{LIVE}
JANUAR 2013

KAUFBERATER

**78** ROXIO

Game Capture HD Pro

79 KAUF- UND SPARTIPPS

Bioshock Infinite: Ultimate Songbird Edition

80 ZUBEHÖR

Neue Hardware im Test

81 TERMINE

Was erscheint wann?

**DIE BESTEN
SCHNÄPPCHEN!**ROXIO GAME CAPTURE
HD PRO

Spätestens seit dem Durchbruch von »Let's Play«-Videos erfreuen sich selbst angefertigte Spielaufnahmen größter Beliebtheit. Holz ins Feuer werfen zudem zahlreiche Hersteller wie Roxio, die qualitativ hochwertige, externe Rekorder zu vergleichsweise günstigen Preisen anbieten. Ein gutes Full-HD-Aufnahmegerät für knapp 100 Euro gibt's nicht? Jetzt schon...



Hersteller | Roxio **Preis** | ab 100 Euro **Genre** | externe Video-Aufnahmekarte **Eingänge** | Komponent, HDMI **Extras** | USB-Kabel, Aufnahme- und Bearbeitungssoftware, Schnellanleitung **PC erforderlich** | ja **Erhältlich** | bereits im Handel

Recht unscheinbar schaut der kleine Kasten ja schon aus. 15 Zentimeter lang, acht Zentimeter breit und auf einer Seite stilvoll abgerundet – das Teil wirkt eher wie ein Grafikkartenlüfter als eine externe Grabbing-Karte. Doch die gegenüberliegenden Ein- und Ausgänge für Komponent- und HDMI-Kabel lassen da wenig Platz für Spekulation: Roxios neuestes Familienmitglied »Game Capture HD Pro« versteht sich als solide verarbeiteter Rekorder für Videos bis Full-HD. Auf einer Seite die Konsole verbinden, auf der anderen Fernseher oder Monitor – schon ist die einsteigerfreundliche Installation fast abgeschlossen. Die beigelegte Schnellanleitung in deutscher Sprache ist da fast überflüssig. Toll übrigens, dass Besitzer frei wählen können, wie das Signal von der Konsole zum TV durchgeschleust wird: HDMI rein, Komponent raus? Kein Problem.

Schade dagegen, dass der Voraussetzungen zwingend einen PC oder Laptop voraussetzt. Die Hardware-Voraussetzungen? Nebst freiem USB-2.0-Port sollte der Rechenknecht mindestens über eine Dual-Core-CPU mit 2,0 Gigahertz verfügen, um die nötige

Leistung für die beigelegte Aufnahmeweitere zu stemmen. Zwar sollte das 1,8 Meter lange USB-Kabel für die meisten Situationen reichen, bei einer direkten Aufnahme auf externe Festplatten geben mobile Zocker jedoch dem in Ausgabe 06/12 getesteten »Game Capture HD« von Aver Media den Vorzug.

Die mitgelieferten Programme erweisen sich, wie auch das Aufnahmegerät selbst, als benutzerfreundlich, funktionieren allerdings nur auf Windows-Systemen ab »XP«. Einfach zwischen den drei Auflösungen 480p, 720p und 1080p wählen, Bitrate zwischen 5.000 und 15.000 Kilobit pro Sekunde festlegen und per Tastendruck auf eine frei wählbare Schnell Taste die Aufnahme starten. Im Test erwies sich 10.000 Kilobit pro Sekunde selbst für Full-HD-Aufnahmen als ausreichend, um das Video im H.264-Format scharf und farbgetreu aufzunehmen. Mit etwa 74 Megabyte pro Minute Film geht auch das Qualität-Platz-Verhältnis in Ordnung.

Wichtig: Für die komfortable Liveübertragung auf »Justin.TV« und Co. braucht's mindestens eine Upload-Geschwindigkeit von 1,5 Megabit, besser

sogar 2,5 Megabit pro Sekunde, um wenigstens eine 720p-Übertragung zu meistern. Außerdem nervig: Aufgrund einer Latenz von etwa zwei Sekunden, eignet sich das Vorschau Fenster der Software nicht als Monitorsersatz.

Wer sein Bewegtmateriale stattdessen lieber auf Youtube hochladen möchte, kann sich noch die Zeit nehmen und in der mitgelieferten Bearbeitungssoftware stilvolle Übergänge, Texteffekte und sogar Musikuntermalung hinzufügen. Alternativ zu Roxios übersichtliche Gratissoftware darf man natürlich auch mit Programme wie »Adobe Premiere« oder »Windows Movie Maker« künstlerische Hand anlegen. Kurzum: »Game Capture HD Pro« ist ein solides und vergleichsweise günstiges Rundumpaket für Let's-Play-Fans. Nur die Software neigt streckenweise zu Abstürzen und das Fehlen eines Cinch-Eingangs am Gerät klammert Retro-Konsolen aus.

Moritz WankeWertung **8.0**

Strippe rein und los geht's: Der schwarze Kasten verträgt sich sowohl mit Component- und HDMI-Kabeln. Ein Cinch-Eingang fehlt jedoch – Retro-Konsolen sind somit außen vor.



Übergänge einfügen, Musik drunter legen, Text einblenden: All das lässt sich handlich per Drag 'n' Drop mit der beigelegten Video-Editor-Software erledigen.

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS



SÖNKE SIEMENS



MASS EFFECT TRILOGY

Genre | Rollenspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 16 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 8
Aktueller Preis | ca. 60 Euro, Amazon.de

Die seit dem 8. November erhältliche »Trilogie« vereint alle drei Hits der Weltraum-Saga in einer Box. Macht umgerechnet 20 Euro pro Spiel. Fair für eine Sammlung, die dich locker 70 Stunden ans Pad fesselt – und ans Bett außerirdischer Schönheiten. Dagegen frech: Kostenpflichtige Download-Inhalte musst du alle extra kaufen!

Wertung **8.5**

SABINE SCHISCHKA



GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Genre | Action **Hersteller** | Ubisoft
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 12
Aktueller Preis | 27 Euro, redcoon.de

Krieg mit Zukunftsmusik: Das kann nicht nur »Black Ops 2«. »Future Soldier« mag zwar eine relativ seichte Angelegenheit sein, fesselt aber mit Hightech-Ausrüstung, futuristischen Waffen, steuerbaren Drohnen, Taktik-Komponenten und Vier-Spieler-Koop-Modus. Nicht nur was für Kriegsherren.

Wertung **8.4**

MORITZ WANKE



DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

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

Alle drei Teile auf einer Disk in überarbeiteter Grafik, stereoskopischem 3D und mit über 100 Erfolgen – das fetzt ähnlich wie Dantes pfeilschnelle Komboattacken, wenn er sich durch das Dämonenpack schlitz. Außerdem ist's ein preisgünstiger Weg, sich storytechnisch auf das kommende »DMC« vorzubereiten.

Wertung **8.1**

MARKUS WÜRSTLE



SESAMSTRASSE: ES WAR EINMAL EIN MONSTER

Genre | Minispiel-Sammlung **Hersteller** | WB Games
USK | ab 0 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 2
Aktueller Preis | 13 Euro, computeruniverse.net

Eigentlich kann man sich mit Kinect-Titeln jagen, aber das hier ist so quatschbunt und süß, dass man schon von fünf Minuten spielen zuckerkrank wird. Außerdem ist das Krümelmonster einfach einer der knuffigsten Charaktere aller Zeiten. Da bleibt nur ein abschließendes Fazit: KEKSEEEEEEEEE!

Wertung **7.7**

MICHAEL FÖRTSCH



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Genre | Rennspiel **Hersteller** | Electronic Arts
USK | ab 6 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 4
Aktueller Preis | 18 Euro, sevenrabbits.de

Ein verspielter BMW M3 GTR, 15 harte Raser und eine Fahndungsliste, an deren Spitze man will. Das ist die Essenz von »Most Wanted« – dem Original, nicht dem Remake. Und das kann mit seiner immer noch schicken aber vor allem flotten Grafik, dem coolen Soundtrack und einfach stringenten Raserei punkten.

Wertung **9.0**

NILS OSOWSKI



CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | Activision
USK | ab 18 Jahren **Xbox Live** | ja **Spieler** | 1 - 16
Aktueller Preis | 24 Euro, Amazon Marketplace

Seitdem in gefühlt jedem neuen Shooter Cyber-Gadgets und anderer Futurismus-Quatsch vorkommen müssen, erscheint das einst überstrapazierte Zweiter-Weltkrieg-Setting wieder attraktiv. Böse Deutsche und Japaner bekämpfen, Flammenwerfer aufheizen und Spaß haben! Wer braucht ein Plasmagewehr, wenn er eine Luger hat?

Wertung **8.6**

SPECIAL EDITION

BIOSHOCK INFINITE ULTIMATE SONGBIRD EDITION

Big Daddy mit Flügeln?!

Genre | Ego-Shooter **Hersteller** | 2K Games
USK | Einstufung ausstehend **Xbox Live** | unklar
Spieler | 1 - unklar **Preis** | 139 Euro
Erhältlich | 26. Februar 2013

Unter dem Meer war gestern. Das »Bioshock« des Jahres 2013 hievt sich über die Wolken. Jenseits des Himmelschleiers liegt die schwebende Stadt Columbia, deren neoklassizistische Gebäudefassaden weit oben über der Erde thronen. Ob die Spezialedition zum dritten Teil der legendären Shooter-Reihe ebenso prunkvoll erstrahlt, liest du hier.

FLIEG, LIEBER SINGVOGEL, FLIEG!

Wie bei den meisten Sammler-Editionen dieser Tage liegt auch der »Ultimate Songbird Edition« von »Infinite« eine Statue bei. Die ist knapp 25 Zentimeter groß, von Hand bemalt und basiert auf einem Entwurf von Konzeptkünstler Robb Waters. Das geflügelte Monstrum mit den orange leuchtenden Augen und den Zahnrad-verzierten Schwingen im Steampunk-Design sieht dabei weniger niedlich aus, als man bei einem solchen Rufnamen denken sollte. Neben diesem hübschen Big Daddy mit Flügeln drückt 2K Games Käufern ein navyblaues Artbook in Leinen-Einband in die Hand, das dich mit Entwürfen zum Spiel auf Wolke Sieben katapultieren will. Mehr Werbung als wirkliches Extra ist die 25 Millimeter kleine, aus Harz gefertigte Handyman-Figur zum noch erscheinenden Brettspiel des Titels. Schöner dagegen die Lithografie, welche an Propaganda aus »Infinite« angelehnt ist und einen putzigen Teufel mit Laterne abbildet. Ein krähenförmiger, von Hand bemalter Schlüsselanhänger ist ebenfalls im Umfang enthalten. Als virtuelle Inhalte locken ein digitaler Soundtrack, drei Aufrüstungspakete sowie herunterladbare Kostüme für die Protagonisten Booker und Elizabeth. Käufer der Premium Edition für 79 Euro erhalten ebenfalls all diese Inhalte, abzüglich der Songbird-Statue. Löblich, dass 2K Games zwei Varianten anbietet. Ein wirkliches Killer-Extra fehlt den Editionen zwar, dennoch dürfen Fans zugreifen.

Nils Osowski

Kaufen? **Fans**

AKTUELLE KAUF- UND SPARTIPPS

SPECIAL EDITION

ASSASSIN'S CREED ANTHOLOGY

Die Assassinen-Enzyklopädie ...

Genre	Actionabenteuer	Hersteller	Ubisoft
USK	ab 16 Jahren	Xbox Live	ja
Spieler	1 - 8	Preis	150 Euro
Erhältlich	29. November 2012		

Seit Jahrhunderten tobt er, der Krieg zwischen Templern und Assassinen. Millionen Spieler weltweit sind bereits in den Animus geklettert, haben die Geheimnisse um die Edensplitter gelüftet und Metropolen zahlreicher Menschheitsepochen bereist. Wie, du hast dich noch nie durch einen Teil der Actionabenteuer-Serie gekämpft? Hier kommt die ultimative Gelegenheit...

GESCHICHTE ERLEBEN – VOLLSTÄNDIG!

Bei der »Assassin's Creed Anthology« handelt es sich im Gegensatz zu vielen selbsternannten »Sammlungen« anderer Spielreihen um ein komplettes Werk. Hier ist tatsächlich alles an videospieleischem Inhalt drin, was jemals unter dem »Assassin's Creed«-Banner veröffentlicht wurde – Lob schon mal dafür, denn so soll es sein. Was erwartet geneigte Historienforscher? Nun, Erstling »Assassin's Creed« startet mit einem Ausflug ins Heilige Land des Jahres 1191, wo gerade die verheerenden Kreuzzüge toben und der Spieler sich als Altaïr unter anderem durchs mittelalterliche Jerusalem meuchelt. Das Zeitalter der Renaissance macht »Assassin's Creed 2« greifbar und bietet mit dem Adligen Ezio Auditore einen neuen Helden. In »Assassin's Creed Brotherhood - The Da Vinci Edition« wird die Geschichte um den italienischen Assassinen fortgesetzt und stellt dir Erfinder Leonardo da Vinci im antiken Rom zur Seite. Die Trilogie um Ezio schließt »Revelations - Die Osmanische Edition« ab. Mit dem unlängst erschienenen fünften Spiel »Assassin's Creed 3« lernt der Spieler etwas über die – freilich mit Fiktion verwobene – Amerikanische Revolution und erkundet als Halbblut Connor junge Handelsstädte wie Boston sowie die amerikanische Wildnis. Alle Zusatzinhalte sämtlicher Spiele sowie eine Season Pass für kommende Erweiterungen von Teil Drei sind ebenfalls enthalten. Großartiges Paket, leider nur exklusiv bei Amazon erhältlich.

Kaufen?

JA



ZUBEHÖR-TEST

WILDFIRE EVO LCD-CONTROLLER

Hersteller	Datel	Typ	Controller
Preis	ab 41 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Achtung, etwas Weltveränderndes kommt auf Spieler zu. Denn in den Worten der Produktbeschreibung bietet dieses kabellose Eingabegerät »als einziger Controller weltweit die Möglichkeit, über das integrierte Display die Schnellfeuer-, Makro- und Cheat-Funktionen des Controllers einzustellen«. Wir halten den Atem an...

...UND ATMEN ERNÜCHTERT WIEDER AUS

Das futuristische Hightech-Display aus dem Jahre 2025 ist ja ein netter Ansatz, doch wieso haben sich die Tüftler bei Datel nicht erst mal auf ein funktionierendes Controller-Gerüst fokussiert? Während das Steuerkreuz in Ordnung geht, enttäuschen die Analogsticks wegen schlechten Halts und zu hohem Widerstand. Vernachlässigbar, aber nicht gerade schön: das laute Klicken der Sticks beim Druck der LS- beziehungsweise RS-Taste. Sehr ungeschickt platziert sind Start- und Back-Knöpfe, die von der gewohnten Mitte links neben den linken Analogstick gewandert sind. Fast schon fatal hingegen, was da als hintere Schulter Tasten des »WildFire Evo LCD« verbaut wurde. Aufgrund des zu hohen Druckwiderstands müssen die analogen Schulter Tasten zur Aktivierung schon arg stark durchgedrückt werden. Unweigerliche Folge, dass dosiertes Gasgeben bei Rennspielen respektive das Abfeuern von Feuerstößen in Shootern nicht anständig gelingt. Sei dir sicher, dass dich allein dieser Aspekt so stark nerven wird, dass du von dem ach so tollen LCD-Display gar nichts mehr wissen magst. Mit dem können Funktionen wie Turbofeuer sowie ein besonderer Sniper-Modus eingestellt werden. Letzterer ermöglicht die Verlangsamung der Sticks zwecks besserer Kopfschüsse mit Scharfschützengewehren. Aber was bringt das, wenn der Controller an sich kaum taugt?



Kann man machen. Sofern man Lust auf einen mäßigen Controller mit albernem Display hat.

5.5

SHARKOON XTATIC AIR

Hersteller	Sharkoon	Typ	Headset
Preis	ab 100 Euro	Erhältlich	bereits im Handel

Für fast alles benutzen lässt sich nicht nur Verona Pooth in Bezug auf das Thema Werbung, sondern auch das »Xtatic Air«-Headset. Letzteres allerdings nicht für Reklame, sondern an allen gängigen Plattformen. Entwickelt wurde das Gerät für die Nutzung mit Xbox 360 und Playstation 3, ist aber auch mit Nintendos Wii sowie einem PC kompatibel.

ALLES DRIN

Grundsätzlich kann das Headset dank zweier Dual-Cinch-Eingänge mit jedem passenden Gerät verbunden werden, also auch einem Receiver. Super: Alle benötigten Kabel sowie Batterien liegen bei – Letztere sogar in wiederaufladbarer Ausführung. Die unauffällige Ladestation gibt diesen wieder frischen Saft und dient zudem zur Verstärkung des Klangeingabers. Auch die Verarbeitung des Sharkoon-Headsets ist vorbildlich: Die leicht drehbaren Ohrmuscheln sind ebenso wie der stabile Bügel schön gepolstert, ausreichend groß und bieten guten Tragekomfort. Drei Equalizer lassen dir die Möglichkeit, den Klang deinen Vorlieben anzupassen. Der Mikrofonarm ist flexibel und lässt sich bei Bedarf auch komplett abnehmen. Per bequem erreichbarer Regler an den Ohrmuscheln werden Chat- sowie Spielsound separat eingestellt. Der Anschluss an PCs erfolgt über einfachen Anschluss der Station via USB-Kabel, die Verdrahtung mit Xbox 360 und Playstation 3 ist minimal aufwendiger, aber immer noch narrensicher. Das Klangbild gibt sich ebenfalls positiv und gefällt besonders im Höhenbereich, sodass klare Stimmen ertönen. Das Räumlichkeits- und Tiefengefühl stimmt für ein digitales Headset, das den Sound nur über Cinch-Signal erhält, kann gleichsam naturgemäß nicht mit Surround-Produkten konkurrieren. Wer einen soliden Beschallungsgehilfen für die Nutzung mit mehreren Geräten sucht, hat grünes Licht.



Komfortabel, flexibel und klanglich überzeugend. Guter Allrounder für Multiformat-Spieler!

8.5



SPIELETERMINE

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

HITVERDÄCHTIG? XBOX 360

INSANE

Hersteller **unklar (früher THQ)**
 Genre **Horror**



Eigentlich sollte »Insane« ja die erste große Videospielproduktion unter Federführung des Fantasy-Film-Regisseurs Guillermo del Toro werden. Doch mit den Börsenschwierigkeiten von THQ und den folgenden Rettungsmaßnahmen wurde das ehrgeizige Projekt über Bord geworfen – mit ungewissem Schicksal. In einem Interview mit der US-Webseite IGN verriet der Regisseur von »Pan's Labyrinth« und »Hellboy« nun, dass »Insane« auf keinen Fall eingestampft wird. Wann's für welches System kommt, bleibt dennoch ungewiss.

RESIDENT EVIL REVELATIONS

Hersteller **Capcom** Genre **Action**



Zu Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch ein Gerücht, während du diese Zeilen liest jedoch womöglich schon offiziell: Capcoms Nintendo-3DS-Hit »Resident Evil: Revelations« könnte tatsächlich auch für Xbox 360 erscheinen – zumindest wenn es nach der koreanischen Alterseinstufungsbehörde namens Game Rating Board geht. Dort taucht der Titel mit einer »ab 18 Jahren«-Freigabe auf. Der 3DS-Eintrag? Wurde nicht gelöscht, was ein weiteres Indiz dafür ist, dass das nächste »Resi« schon früher kommt, als wir alle denken.

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

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



Der Geister-Heckenschütze aus Citys Warschau-Studios hat leider immer noch Ladehemmung und verschiebt seinen Auftritt deshalb auf Ende Februar 2013. Doch mittlerweile sind wir hoffnungsvoll, dass er dann auch wirklich ins Schwarze trifft, sprich tatsächlich erscheint. Grund: Schon fürs nächste Heft verspricht das Team einen Besuch in der Redaktion mit einer weit fortgeschrittenen Version. Ernsthafte Konkurrenz für »Black Ops 2« und »Far Cry 3«? Abwarten!

TERMIN	TITEL
7. Dez.	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Premium Edition
Dez.	Iron Sky: Invasion
11. Jan.	Anarchy Reigns
15. Jan.	DMC Devil May Cry
25. Jan.	Under Defeat HD: Deluxe Edition
28. Jan.	Painkiller: Hell & Damnation
31. Jan.	Omerta: City of Gangsters
1. Feb.	Fist of the North Star: Ken's Rage 2
8. Feb.	Dead Space 3
12. Feb.	Aliens: Colonial Marines
15. Feb.	Legends of War
21. Feb.	Metal Gear Rising: Revengeance
26. Feb.	Bioshock Infinite
Feb.	Sniper: Ghost Warrior 2
5. Mrz.	South Park: Der Stab der Wahrheit
5. Mrz.	Tomb Raider
19. Mrz.	Gears of War: Judgement
30. Mrz.	Crysis 3
30. Mrz.	Splinter Cell: Blacklist
31. Mrz.	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3
März	Army of Two: The Devil's Cartel
März	Fuse
März	Landwirtschafts-Simulator 2013
März	Raven's Cry
Q1 2013	Dark
Q1 2013	Metro: Last Light
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
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 2
2013	Injustice: Götter unter uns
2013	Lighting Returns: Final Fantasy 13
2013	Lost Planet 3
2013	Mass Effect 4 (Arbeitstitel)
2013	Metal Gear Solid: Ground Zeroes

TERMIN	TITEL
2013	Persona 4: Arena
2013	Prey 2
2013	Project Ogre (Arbeitstitel)
2013	Rambo
2013	Remember Me
2013	Sacred 3
2013	Sacrilegium
2013	Saints Row: Enter the Dominatrix (Arbeitstitel)
2013	Scivelation
2013	Star Wars 1313
2013	Tekken X Street Fighter
2013	The Walking Dead: The Videogame
2013	Thief 4
2013	Tom Clancy's Rainbow Six Patriots
2013	Watch Dogs
2013	Wet 2
2013	Xcom
2013	Yaiba: Ninja Gaiden Z
2013	Zone of the Enders: Enders Project
2013	Zwei

KINECT

TERMIN	TITEL
25. Jan.	Power Rangers Super Samurai
2013	Crimson Dragon
2013	Ryse



Laut Hersteller Deep Silver erscheint die paradiesische Zombiekalypse »Dead Island: Riptide« in Europa am Freitag den 26. April 2013 - in den USA sogar drei Tage früher. Den viel versprechenden US-Packshot siehst du hier.



360 LIVE NEU AB DEM 23. JANUAR! IMMER MONATLICH!

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



BRANDAKTUELL

Metro: Last Light

Die spirituelle Videospiel-Fortsetzung zum Bestseller-Roman »Metro 2033« wird in unserem Vorschau-Spezial weiter vorne im Heft bereits angerissen. Für die kommende Coverstory spielen wir – waschecht mit ABC-Schutzmaske – das neue Atmosphärenbrett aus Moskaus Untergrund erstmals mehrere Stunden Probe, nehmen die Entwickler ins Kreuzverhör und sagen dir, ob's auf Konsole tatsächlich so bombastisch aussieht, wie das vom Hersteller zur Verfügung gestellte Bildmaterial. Düstere Vorschau plus umwerfendes Poster!

BIOSHOCK INFINITE

Die horrorhaften Auswüchse einer zutiefst gespaltenen Gesellschaft werden ab Ende Februar 2013 die Ego-Shooter-Fangemeinde wieder in Angst und Schrecken versetzen. In der Ausgabe vor dem Test nimmt 360 Live ein letztes Mal mit einer fast fertigen Version vorlieb und erkundet die dunklen Winkel der Wolkenstadt Columbia. Wird »Infinite« die erzählerische Intensität, sowie die technische Präsentation des furchteinflößenden Kulttitels von 2007 tatsächlich so locker in den Schatten stellen, wie bereits gezeigte Spielszenen annehmen lassen? XXL-Preview!

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT

Die vier Frühzürder Stan, Kyle, Kenny und Cartman sorgen mit ihren putzigen Scherenschnittgesichtern schon bald wieder für Furore. Die bisher aufwendigste Videospiel-Umsetzung zur US-Satire-Sendung mit halbstarker Hauptbesetzung wird ein rundenbasiertes Rollenspiel, das laut den Serien-Vätern Trey Parker und Matt Stone dem bissigen Humor der TV-Vorlage in nichts nachsteht. Aber auch unsere Vorschau nimmt kein Blatt vor den Mund und liefert nebst ungeahntem Wortwitz neue schockierende Wahrheiten.

PLUS!

PAINKILLER: HELL & DAMNATION

Mit »Hell & Damnation« schafft es nach »Serious Sam 3: BFE« ein weiterer Shooter der Alte-Schule-Gangart auf die Konsole. Im Stile eines »Doom« musst du in »Painkiller« etlichen Gefolgsleuten Luzifers das Hirnschmalz aus dem Schädel pusten. Passend zum Jahreswechsel und pünktlich zur Spielveröffentlichung sezieren wir den dämonischen Kugeltanz. Hat sich der PC-Geheimtipp auch in deiner Konsolenspiel-Sammlung einen Platz verdient? Test!

SPIELE DES JAHRES 2012

Die Hütte brennt, die Sektdusche steht kurz bevor. Noch bis einschließlich 6. Januar stimmt die 360-Live-Community im Forum über die besten Titel des Jahres 2012 in über zwölf Kategorien ab, um diese dann im nächsten Heft zu küren. Selten war eine Wahl so spannend, nur selten wurden derart viele, im Vorfeld spektakulär angekündigte Titel schlussendlich doch mit halbgarigen Wertungen abgestraft. Du willst auch mitmischen und seltene Preise absahnen? Na dann los, ab auf www.360-live.de und mitmachen!

COMMUNITY

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

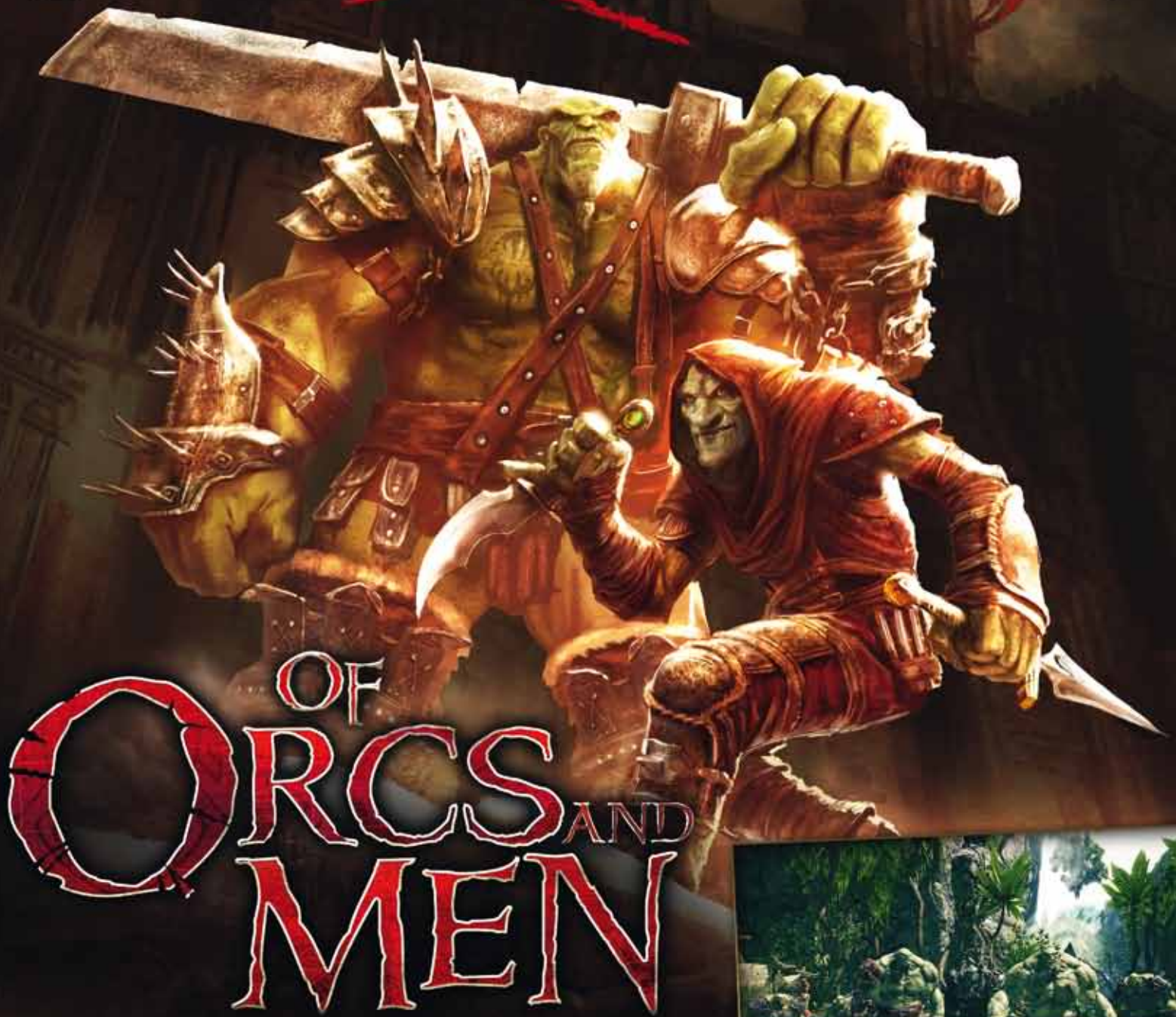
DIE BESTEN GAMES – ALLE HITS ... DESTINY, GTA 5, DRAGON AGE 3, DEFIANCE, UNDER DEFEAT HD, RAVEN'S CRY, GEARS OF WAR: JUDGMENT, DMC, ALIENS: COLONIAL MARINES, METAL GEAR RISING: REVENGEANCE, IRON SKY: INVASION, CRYSIS 3, SPLINTER CELL: BLACKLIST, ARMY OF TWO: DEVIL'S CARTEL UND VIELES MEHR.

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

AM KIOSK AB MITTWOCH, DEN 23. JANUAR 2013!

Gleich
abonnieren
Prämie abgreifen,
eher lesen:
Seite 11

DRECKIG, ~~FEIGE~~ UND GEMEIN?



"DER ÜBERRASCHUNGSHIT DES JAHRES"

gamona



DAS ETWAS ANDERE ACTION-ROLLENSPIEL:
Begleite Arkail, den mächtigen Ork-Krieger,
und Styx, den verschlagenen Goblin Assasinen,
bei ihrem Himmelfahrtskommando. Besiege
die Inquisition und töte den Kaiser! Rette die
Grünhäute vor der Ausrottung durch die un-
menschlichste Spezies überhaupt: den Menschen!

WWW.OFORCSANDMEN.COM



CYANIDE
studio

FOCUS
HOME INTERACTIVE

SPIDERS



PS3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC

16
www.pEGI.info



„Kampfsport-Action Marke Doppel-D.“

DEAD OR ALIVE[®] 5

I'm a Fighter

Video ansehen:



Jetzt erhältlich



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

www.facebook.com/tecmoeurope



TECMO



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

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